



2 ateliers à mener en autonomie avec vos élèves dans une salle pédagogique de la Cité des Oiseaux.



1^{er} atelier : Grâce à une application numérique sur grand écran, les élèves découvrent la morphologie et le mode de vie de 4 petits animaux.



2^{ème} atelier : Jeu de plateau collaboratif en plusieurs groupes de 4/5 élèves sur les animaux de l'histoire.

- Les règles du jeu sont affichées sur l'application numérique.
- Il faut un adulte par groupe pour expliquer et guider les élèves durant le jeu.

Voici un jeu pour vérifier si vous avez bien retenu les informations sur nos petits amis.

Le plateau de jeu représente 4 grandes cases avec à l'intérieur les différents attributs des quatre animaux (corps, alimentation, habitat, nourriture et locomotion).
L'adulte a 4 cartes de 4 animaux. Il va falloir que les élèves se souviennent de la description de chaque animal (attributs des animaux). Les enfants ont des pions à positionner sur le plateau de jeu, en fonction des attributs de l'animal de la carte, afin de deviner l'animal.

Plusieurs variantes possibles :

- l'adulte présente une carte avec un animal, les enfants retrouvent les attributs, on corrige avec le verso de la carte (PS)
- l'adulte pioche une carte qu'il ne montre pas aux enfants, il donne des indices, les enfants placent leurs pions et doivent tenter de retrouver de quel animal il s'agit. (MS)
- Une partie des enfants fait deviner à une autre partie des enfants (qui ne voit pas la carte) l'animal, en répondant à des questions ou en donnant des indices. (GS)

Ranger le matériel et attendre que le médiateur vienne vous chercher