



10'



ACCUEIL

Vestiaire



QUESTIONNER les élèves :

- Dans la nature, comment savoir si un animal est passé par là alors qu'on ne le voit pas ?
Trace-empreinte, terrier, plume, crotte, nid, chant, poil, restes de repas...

- Comment appelle-t-on tout ce que vous avez dit ?
Les traces et indices de présence animale



ANNONCER les 4 jeux en salle :

- À qui sont ces indices ?
- À chacun son empreinte.
- De la vie dans le frêne têtard !
- Quel animal fait ce bruit ?

20'



QUEL ANIMAL FAIT CE BRUIT ?

- ✓ Lecteur CD
- ✓ Pannière avec 6 peluches d'animaux

1

QUESTIONNER les élèves :

Pour chaque peluche où seule la tête dépasse de la panier :

- *Quel est cet animal ? Quel est son bruit ?*

Mettre les peluches devant la panier au fil des réponses.

Imiter tous ensemble ce bruit.

Pour chaque piste du CD :

1. Écouter le bruit.
2. Quel animal fait ce bruit ?
3. Bravo !

Les animaux :

- La grenouille : coa coa
- L'abeille : bzzz
- Le coucou : coucou coucou
- Le canard : coin coin
- Le sanglier : groin groin
- La chouette hulotte : hou houhou

À la fin du jeu : Prêter une peluche par groupe pour en profiter !

2

RANGER le matériel.

3

À RETENIR : Chaque animal possède un chant ou un son qui le caractérise et qui nous permet de l'identifier sans le voir.

20'



DE LA VIE DANS LE FRÊNE TÊTARD !

- ✓ Tableau du frêne têtard grandeur nature
- ✓ Dessins des 9 indices aimantés
- ✓ Dessins des 9 animaux aimantés

1

QUESTIONNER les élèves :

- *Décrivez-moi cet arbre :*

- Un tronc avec des trous, des bosses, et comme une boule en haut qui ressemble à une tête
- Des branches droites sur cette tête comme des cheveux
- Des racines dans l'eau
- C'est un frêne de 150 ans !

- *Pourquoi a-t-il cette drôle de forme ?*

- L'homme coupe les branches tous les 7 ans
- Autour des endroits coupés, des cicatrices se créent (trous, bosses)
- Le frêne ne peut donc pas grandir, il grossit de la tête
- C'est pour cela qu'on l'appelle **le frêne têtard !**
- Sa particularité est d'accueillir des animaux qui vont laisser des indices.

2

DONNER les consignes et le matériel :

Distribuer 1 animal à chaque groupe.

Pour chaque indice sur l'arbre, avec toute la classe :

- Nommer ce que c'est
- Trouver l'animal qui l'a laissé
- Poser l'animal par-dessus (par le groupe qui l'a en main)
- S'aider de la correction



une pince



l'écrevisse de Louisiane



un nid de duvet



la mésange bleue



un nid de feuilles et de mousse



le hérisson



une samare grignotée (graine du frêne)

l'écureuil



du mucus (bave)



la limace orange des bois



une toile



l'araignée épeire diadème



une antenne noire et bleue



la rosalie des Alpes (insecte)



un crottier



la genette



une plume



la huppe fasciée



RANGER les animaux aimantés tout en laissant leurs indices en place.



À RETENIR : Un arbre taillé en têtard est comme une maison qui abrite de nombreuses espèces à tous les étages (un immeuble, un hôtel, une grande famille, avec plein d'amis, un micro-écosystème).

20'



À QUI SONT CES INDICES ?

- ✓ Photos des animaux
- ✓ Noms des animaux
- ✓ Boîtes de rangement
- ✓ Collection de vrais indices d'animaux

1

DONNER les consignes du jeu :

- Installer les enfants de chaque groupe en cercle.
- Poser au centre les photos des animaux.
- Faire passer un indice dans toutes les mains.
- Choisir ensemble à quel animal il appartient.

2

JOUER avec les 6 animaux et les 6 indices :

- Le geai des chênes : une plume
- Le lièvre brun : des crottes
- Le canard colvert : une coquille
- Le chevreuil : un bois
- La chouette effraie : une plume
- Le renard roux : des poils

3

DISTRIBUER les supports d'autocorrection (quand les groupes ont fini le jeu).



4

RANGER le matériel.



À RETENIR : Doux, rugueux, fragiles, discrets... Les animaux laissent une grande diversité d'indices de leur passage, à dénicher dans la nature !

20'



À CHACUN SON EMPREINTE

- ✓ Planchettes
- ✓ Boîtes à empreintes : matrices, argile auto-durcissante, crayons, cure-dents, mode d'emploi

1

QUESTIONNER les élèves :

- *Qu'est-ce qu'une empreinte ?*

Quand l'animal marche dans la boue, il laisse la marque de sa patte. La marque est appelée empreinte.

2

RÉPARTIR le matériel : Chacun modèle son empreinte en suivant le mode d'emploi, avec un mode d'emploi par groupe, donc ensemble, **au même rythme.**

3

RÉUNIR les empreintes réalisées dans un carton, en séparant chaque étage par une feuille de papier. Elles sècheront bien à plat à l'école.

4

RANGER le matériel.

5

SE LAVER LES MAINS aux sanitaires.

10'



BILAN

Salle pédagogique



1

QUESTIONNER les élèves :

- Alors maintenant, dans la nature, comment trouver tous ces indices ?

En enquêtant avec ses sens, et un sac à dos :



À RETENIR : Les traces nous renseignent sur la vie des animaux : nutrition, déplacement, camouflage, reproduction, croissance, toilettage, communication...