

10'



## ACCUEIL

Vestiaire



1

### 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

- Aujourd'hui, nous sommes tous des ICHNOLOGUES. Que va-t-on faire ?

On va étudier des traces et indices laissés par les animaux sauvages.

Montrer l'affichette

**ICHOLOGUE**

2

### 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 ?



# QUEL ANIMAL FAIT CE BRUIT ?

- ✓ Lecteur CD
- ✓ Poster de l'animal mystère + 12 numéros
- ✓ 6 affiches avec l'animal + son nom

1

## PRÉSENTER aux élèves :

Chaque animal : photo + nom + écoute du CD

- La huppe fasciée : **houp houp houp**
- Le pinson des arbres : **ritournelle**
- La chauve-souris : **tit tit tit tit tit**
- La grenouille verte : **coa coa coa**
- La chouette effraie : **chuiiii chuiiii**
- Le grillon champêtre : **stridulation**

2

## JOUER au mémo sonore : retrouver les 2 sons identiques

La classe entière divisée en deux groupes participe, à tour de rôle :

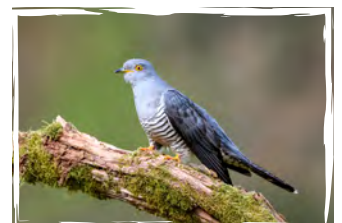
- Chaque groupe choisit un 1<sup>er</sup> numéro (sans l'enlever du poster)
- Puis écoute le son associé
- Puis choisit un 2<sup>ème</sup> numéro pour tenter de retrouver le même son (que le 1<sup>er</sup> numéro)
- Si c'est gagné, retirer les deux numéros
- Passer au groupe suivant

*(pour les élèves ASH ou jeunes C2, ajouter une pastille de l'animal sur chaque numéro reconnu)*

3

## FAIRE DEVINER l'animal mystère du poster :

On ne le voit pas mais on l'entend au printemps, il nous dit gentiment « bonjour » : le **coucou** !



4

## RANGER le matériel.



**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 18 indices aimantés
- ✓ Dessins des 18 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 2 animaux 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 feuille grignotée

la chenille du damier du frêne  
(papillon diurne)



un nid de petites branches



la tourterelle des bois



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



pelote de réjection

chouette hulotte



un turricule

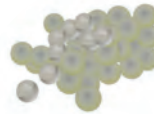


le ver de terre



une toile

l'araignée épeire diadème



des oeufs translucides



la limace tigrée



une antenne noire et bleue



la rosalie des Alpes  
(insecte)



des trous autour d'une loge



le pic épeiche



un crottier

la genette



une aile de papillon

le grand paon de nuit  
(plus grand papillon nocturne d'Europe)



une plume



la huppe fasciée

des crottes



le mulot sylvestre



une empreinte



la loutre



une plume bleue

le martin-pêcheur





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 :

- Associer chaque animal avec son nom et son indice.
- Travailler en équipe et décider ensemble.
- Prendre soin du matériel et garder les boîtes bien fermées.

2

### JOUER avec les 10 animaux et les 16 indices :

- Le geai des chênes : une plume
- Le lièvre brun : des crottes, des poils
- Le canard colvert : une coquille
- Le martin pêcheur : des plumes
- Le ragondin : un crâne, des crottes
- Le chevreuil : un bois, des crottes, des poils
- La chouette effraie : une plume, une pelote de réjection
- Le renard roux : des poils
- La libellule : une aile, une exuvie
- La couleuvre : une mue

3

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



4

### RANGER le matériel.

3

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...