



SOMMAIRE

Des jeux tout prêts

Colorie les animaux	page 2
Le pelage des animaux	page 3
Mères et petits	page 4
Les modes de locomotion	page 5
Animaux mélangés	page 6
Plumes, poils et écailles	page 7
Ranger les familles par ordre de taille	page 8
Comment naît un oiseau ?	page 9
Qui pond des œufs ?	page 10

Des activités à préparer

Complète les totems	page 11
Plus d'infos sur les totems	page 12
Qui mange quoi ?	page 13

Les solutions

page 14



Ce symbole vous donne une consigne pour présenter et comprendre la fiche.
A masquer avant de photocopier

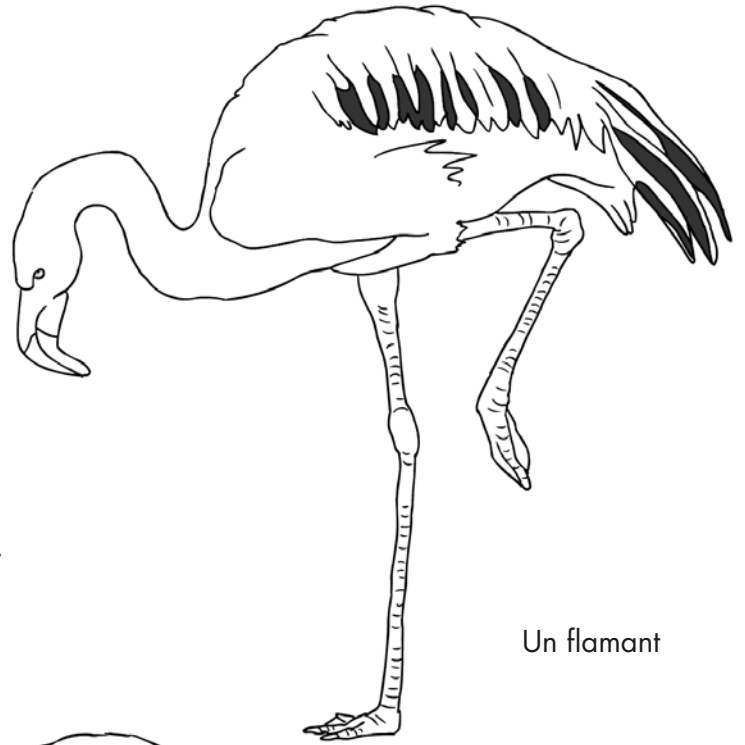




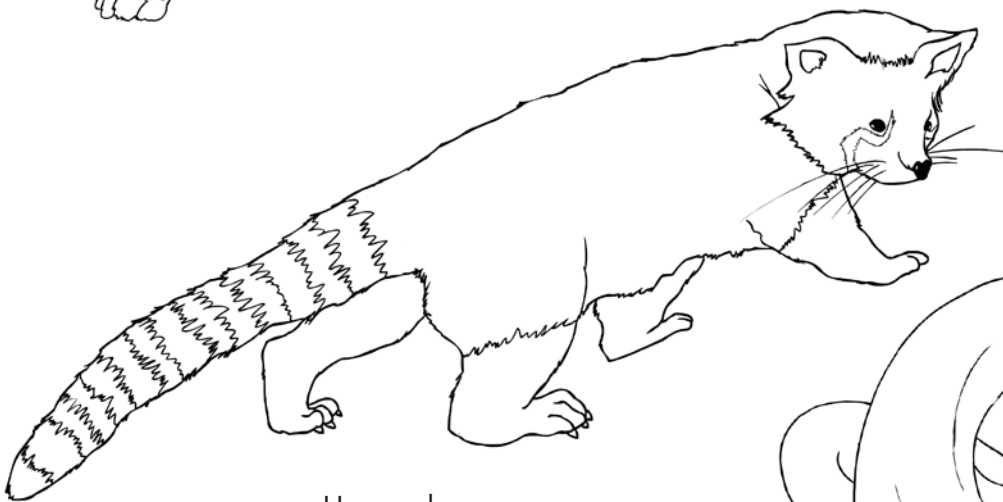
► **Colorie les animaux**



Un guépard



Un flamant



Un panda roux



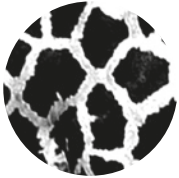
Un anaconda



Faites d'abord colorier vos élèves selon la représentation qu'ils ont de chaque animal, puis faites leur refaire l'exercice après une recherche d'images, ou durant votre visite au Bioparc, avec les animaux sous les yeux. Enfin, comparez les résultats.



➔ Dessine le pelage de l'animal



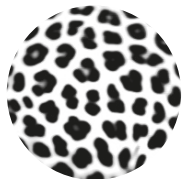
Tâche de girafe



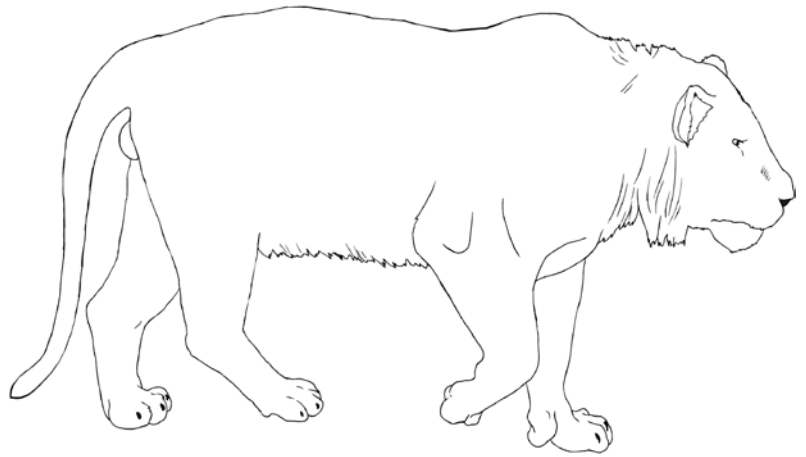
Tâche de tigre



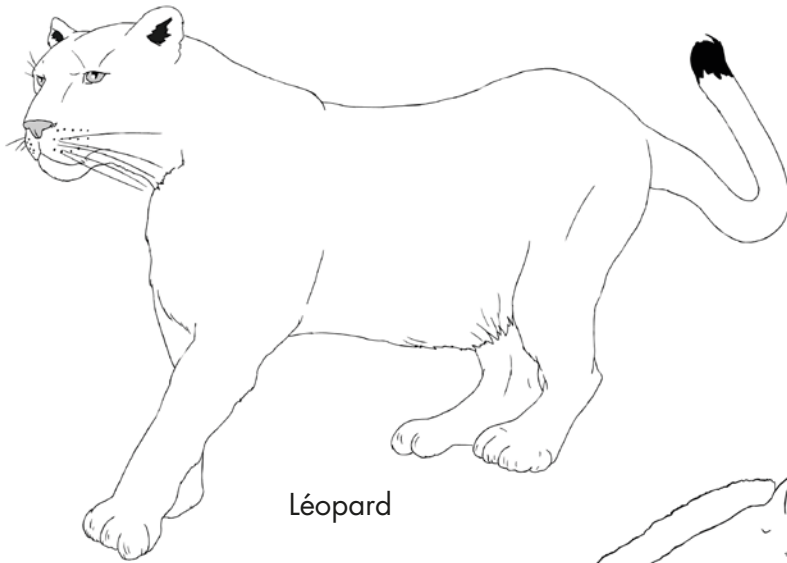
Tâche de zèbre



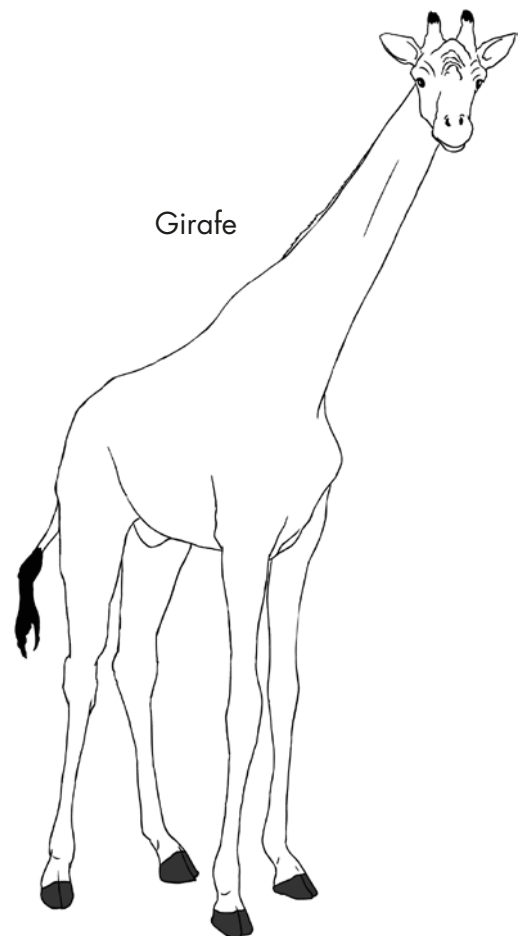
Tâche de léopard



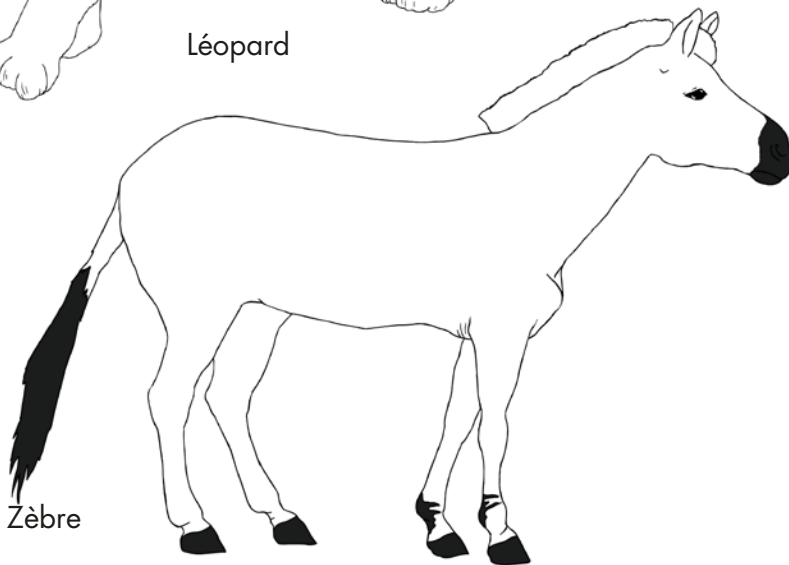
Tigre



Léopard



Girafe



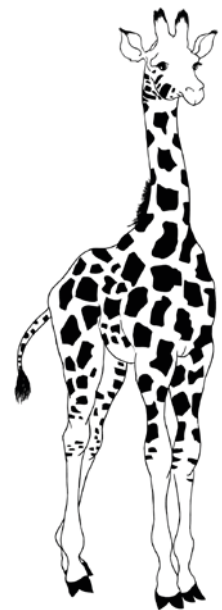
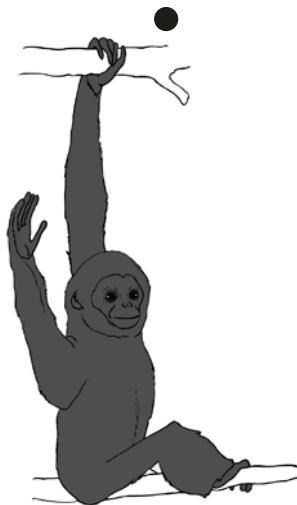
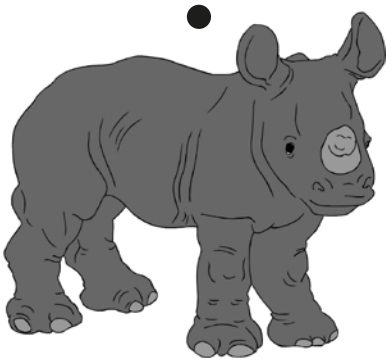
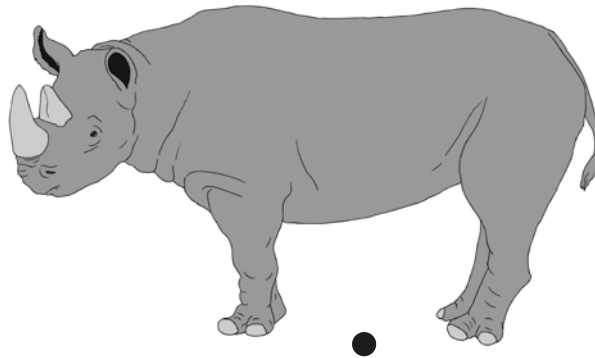
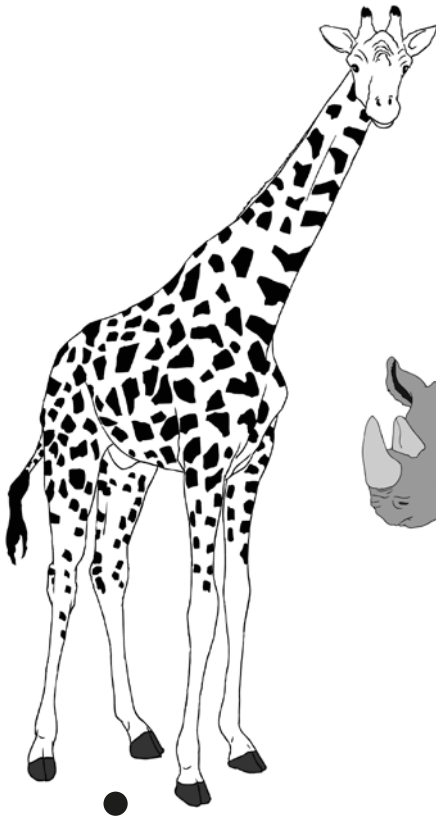
Zèbre



Faites reproduire ces tâches à vos élèves sur chaque animal, puis comparez avec des photos : on s'aperçoit alors des nuances de forme et de couleur de ces tâches, selon la partie du corps observée.



► Aide chaque bébé à retrouver sa maman



Après ce jeu, faire le constat que les petits mammifères ressemblent beaucoup à leur parents, et se demander si tous les petits ressemblent autant à leur parents ? Citer des oiseaux qui naissent nus ou des insectes qui éclosent sous forme de larves.



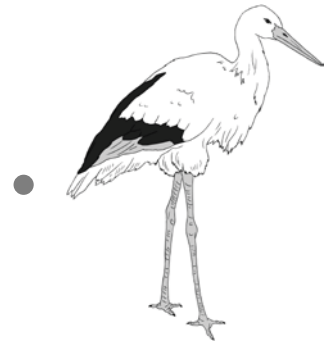
► **Utilise des couleurs différentes pour relier les animaux à leur type de locomotion**

MARCHE
(bleu)



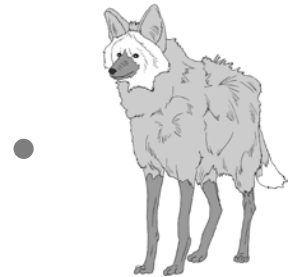
Loutre

SAUTE
(vert)



Cigogne

VOLE
(noir)



Loup à crinière

NAGE
(jaune)



Serpent

RAMPE
(rouge)



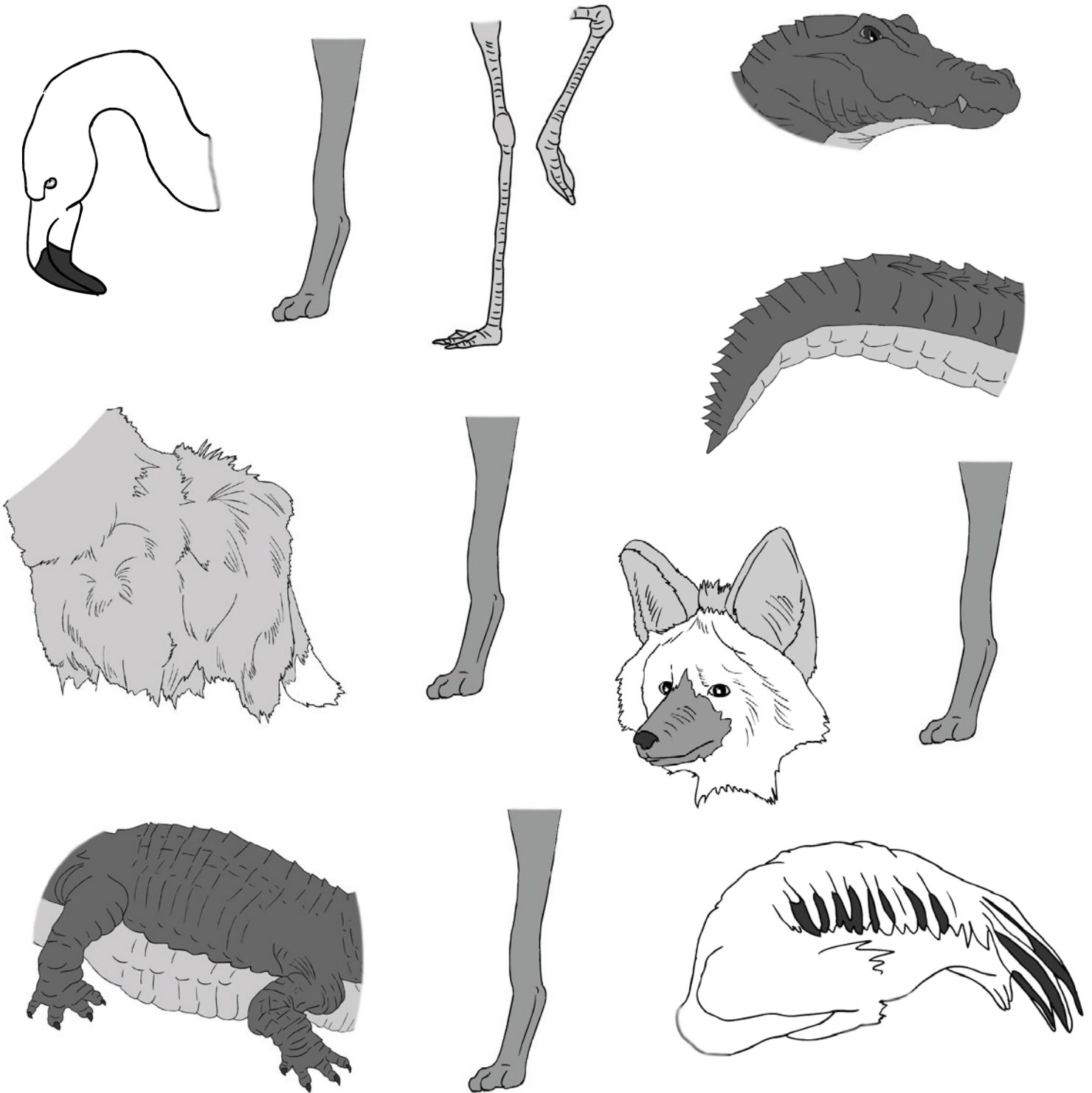
Grenouille



Plusieurs réponses sont parfois possibles. On peut ensuite mimer les différents modes de déplacement, exprimer leurs avantages/inconvénients respectifs, comparer leurs performances avec les nôtres...



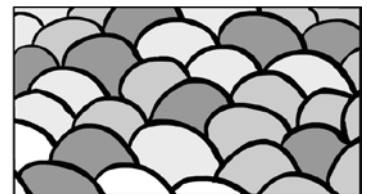
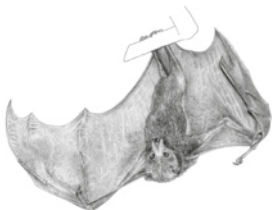
► Les animaux se sont mélangés, aide les à reconstituer leurs corps (découpe et rassemble les parties qui vont ensemble)



Utiliser ce jeu pour classer les animaux grâce à leurs particularités (présence de plumes/bec, de poils, d'écailles)



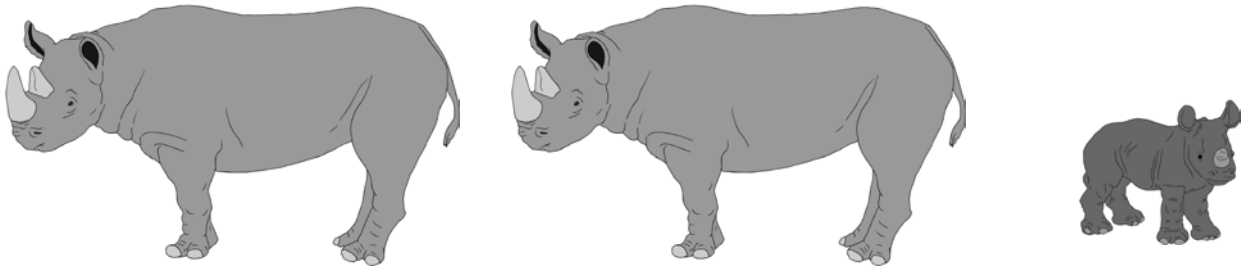
► Retrouve les animaux qui ont des plumes, ceux qui ont des poils et ceux qui ont des écailles (relie au dessin correspondant)



Ce jeu permet d'aller un peu plus loin en se demandant si tous les animaux à écailles sont des poissons, si tous les oiseaux volent, s'ils sont les seuls à en être capables, etc.



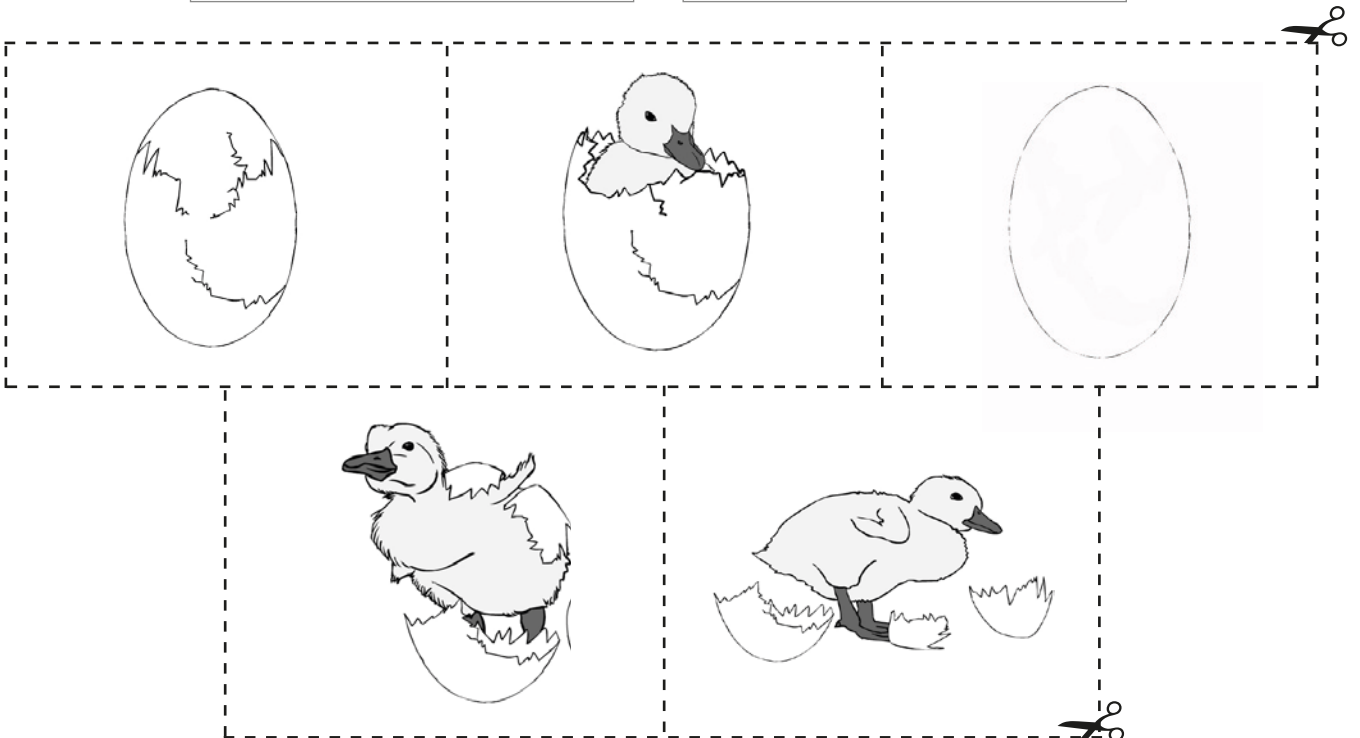
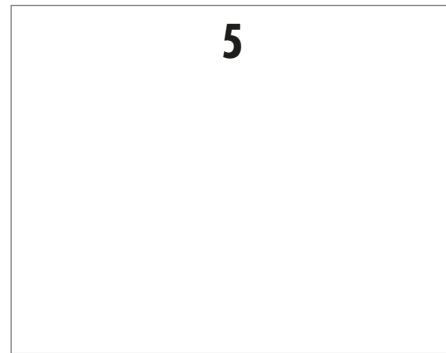
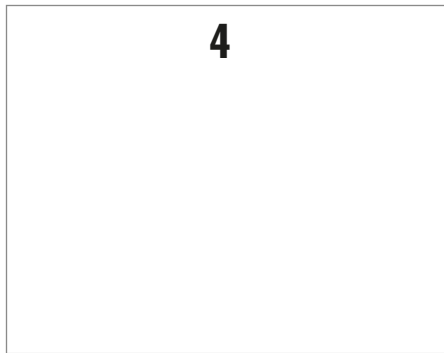
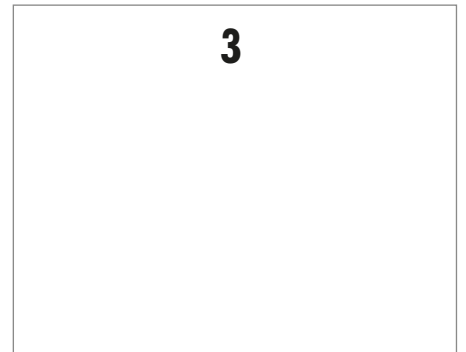
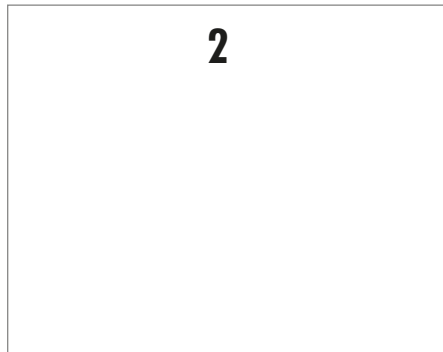
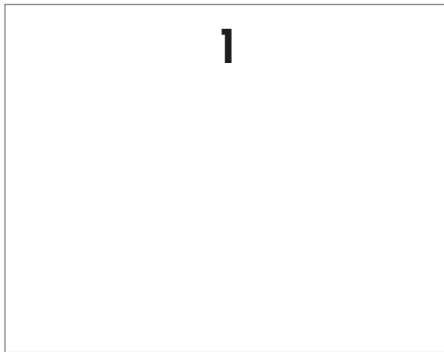
▶ Entoure la famille la plus grande en rouge et la plus petite en vert



On peut ensuite comparer avec l'humain, le chat, la poule, etc.



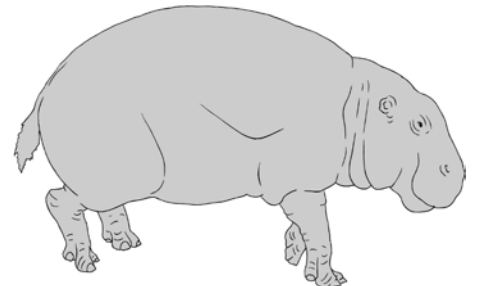
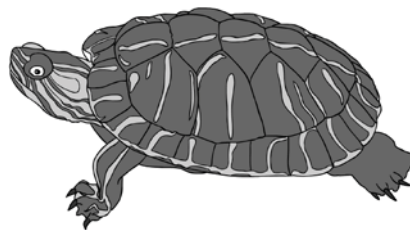
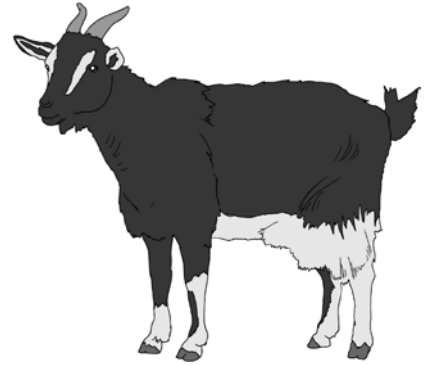
► Comment naît le caneton, découpe les images et replace les dans l'ordre



Ce jeu peut être suivi d'une recherche sur la taille et le poids des œufs de différentes espèces, de la mésange à l'autruche.



➔ Entoure les animaux qui pondent des œufs



Permet de répondre à la question : « est-ce que seuls les oiseaux pondent des œufs ? »



➔ Les totems, ou fiches d'identification, donnent des informations simples et précises sur les espèces du zoo. Vous pouvez utiliser ces totems comme des supports ludiques pour aborder des notions d'écologie.

EXEMPLE DE TOTEM



LOUTRE NAINE D'ASIE

RÉPARTITION

Asie
de l'Inde à l'Indonésie



CONSERVATION

Vulnérable

En danger

Au bord de
l'extinction

La loutre est reconnue comme baromètre de la pollution. Elle réagit à toute altération du paysage et à la dégradation de la qualité de l'eau.

CLASSIFICATION

Classe : mammifères / Ordre : carnivores / Famille : mustélidés amblonyx cinereus

DESCRIPTION

Longueur : 40 à 65 cm / Longueur de la queue : 25 à 30 cm / Poids : 3 à 6 kg

REPRODUCTION

Gestation : 60 jours / Portée : 1 à 6 petits

LONGÉVITÉ

16 ans

PARTICULARITÉ

Sa fourrure agit comme une combinaison de plongée. Elle est constituée de 2 types de poils : les jarres, longs et lisses et la bourre, dense et isolante. Pour lui conserver ses propriétés, la loutre doit veiller à bien se sécher. C'est une excellente nageuse. En surface elle pagaye des quatre pattes. En nage rapide, elle ondule propulsée par sa queue et ses pattes. Son abri, la catiche, est installé au bord de l'eau

HABITAT

Zone humides



ALIMENTATION



mollusques



crustacés



poissons



amphibiens

DES IDÉES DE JEUX DURANT VOTRE VISITE...

Cycle 3

L'ANIMAL-MYSTÈRE

Masquez le dessin et demandez de retrouver l'animal grâce la lecture du totem.

Cycle 3

SUR QUEL CONTINENT VIT CETTE ESPÈCE ?

Masquez le globe

OÙ HABITE-T-IL ?

Cycle 1

Masquez l'icône HABITAT et demandez de coller le bon. (cf p.13)

Cycle 2

Que doit-il savoir faire pour vivre dans cet habitat ?

Cycle 3

Quels «outils» possède cet animal pour vivre dans cet habitat ?

QUE MANGE-T-IL ?

Cycle 1

Masquez l'icône ALIMENTATION et demandez de coller le bon. (cf p.13)

Cycle 2

Masquez l'icône ALIMENTATION et demandez si l'animal est herbivore, carnivore, omnivore ... (cf p.13)

Cycle 3

Posez une question qui implique plusieurs animaux du même continent, pour faire apparaître une chaîne alimentaire.



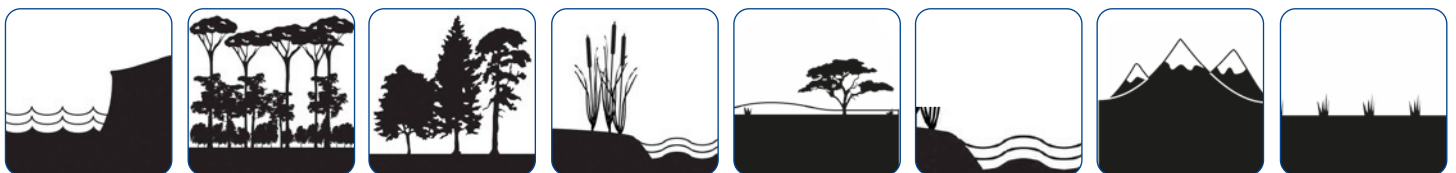
► La version numérique à votre disposition

Nous avons conçu un espace internet réservé aux enseignants qui contient les versions PDF de tous nos totems-animaux. Rendez-vous sur l'adresse suivante et cliquez sur les photos des espèces souhaitées : www.bioparc-zoo.fr/fr/enseignants/animaux

► Les icônes «alimentation»



► Les icônes «habitat»



Falaise

Forêt tropicale

Forêt tempérée

Marécage

Savane

Rivière

Montagne

Prairie



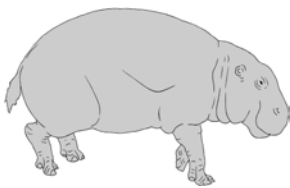
► **Quel est le régime alimentaire des animaux ?
Relie les animaux et ce qu'ils mangent**



Loutre



Tigre



Hippopotame



Girafe



Vautour





PAGE 5

CYCLE 1 ⇒ OBSERVATION

Bioparc
ZOO DE DOUÉ-LA-FONTAINE

◆ Aide chaque bébé à retrouver sa maman

Après ce jeu, être le constater que les petits mammifères ressemblent beaucoup à leur parents, et se demander si tous les petits ressemblent avant à leur parents ? Citer des oiseaux qui ressemblent aux adultes ou des insectes qui ressemblent aux adultes de leurs parents.

Avant/après votre visite Pendant votre visite

PAGE 6

CYCLE 1 ⇒ LOCOMOTION

Bioparc
ZOO DE DOUÉ-LA-FONTAINE

◆ Utilise des couleurs différentes pour relier les animaux à leur type de locomotion

MARCHE (bleu) Loutre

SAUTE (vert) Cigogne

VOLE (noir) Loup à crinière

NAGE (jaune) Serpent

RAMPE (rouge) Grenouille

Plusieurs réponses sont parfois possibles. On peut ensuite mixer les différents modes de déplacement, exprimer leurs avantages/inconvénients respectifs, comparer leurs performances avec les nôtres...

Avant/après votre visite Pendant votre visite

PAGE 8

CYCLE 1 ⇒ CLASSIFICATION

Bioparc
ZOO DE DOUÉ-LA-FONTAINE

◆ Retrouve les animaux qui ont des plumes, ceux qui ont des poils et ceux qui ont des écailles (relie au dessin correspondant)

Ce jeu permet d'aller un peu plus loin en se demandant si tous les animaux à écailles sont des poissons, si tous les oiseaux volent, et si sont les seuls à en être capables, etc.

Avant/après votre visite Pendant votre visite

PAGE 14

CYCLE 1 ⇒ ALIMENTATION

Bioparc
ZOO DE DOUÉ-LA-FONTAINE

◆ Quel est le régime alimentaire des animaux ?
Relie les animaux et ce qu'ils mangent

Loutre Cerf

Tigre Noix

Hippopotame Poisson

Girafe Scorpion

Vautour Feuilles

Avant/après votre visite Pendant votre visite