



CARNET PÉDAGOGIQUE



CYCLE - I
(PS - MS - GS)

BONJOUR ET BIENVENUE AU ZOO DE LABENNE !

A qui s'adresse ce carnet ?

Elaboré pour des élèves de cycle I (PS/MS/GS), ce carnet est un outil pédagogique à destination des enseignants.

Comment l'utiliser ?

L'enseignant pourra l'utiliser de différentes manières :

- à l'écrit, à l'oral,
- pour un travail collectif, individuel,
- avant, pendant, après la visite,
- en n'utilisant qu'une seule partie, plusieurs.

Une visite du Zoo de Labenne pourra être le point de départ pour l'étude d'un thème à aborder ultérieurement en classe ou inversement on pourra étudier des notions en classe et les vérifier lors de votre visite du Zoo.

Quels sont les objectifs de ce carnet ?

Ce carnet va vous proposer un ensemble d'exercices qui suivra le programme de l'école primaire (BO 2008) et dont les objectifs sont les suivants :

- S'approprier le langage,
- Agir et s'exprimer avec son corps,
- Découvrir l'écrit,
- Devenir élève : vivre ensemble, coopérer et devenir autonome,
- Découvrir le monde : découvrir le vivant, les formes et les grandeurs, approcher les quantités et les nombres, se repérer dans l'espace,
- Percevoir, sentir, imaginer, créer.

Comment est organisé ce carnet ?

Nous aborderons successivement 3 parties :

- Tout d'abord, une partie pour faire connaissance avec le Zoo et ses spécificités : ses arbres et ses animaux. Nous nous pencherons sur l'arbre, très présent dans ce parc arboré de 5 ha : travail de mesure et d'éveil des sens ; puis les animaux du Zoo dont le but sera de mettre en place la notion de caractéristique.

- Nous étudierons ensuite plus précisément les animaux du Zoo : classification, naissance et reproduction, régimes alimentaires ; puis pour aller un peu plus loin des notions complémentaires : animaux domestiques/animaux sauvages, comment dit-on quand le cheval...

- Enfin, pour aller encore plus loin, « l'histoire du zèbre » reprendra toutes les notions étudiées en deuxième partie ; des travaux de graphisme, un travail collectif et des masques d'animaux seront proposés pour compléter cette troisième partie.

Plus d'informations sur le Zoo ?

Notre site internet :

www.zoo-labenne.com

Notre page facebook :

www.facebook.com/zoo.labenne

Plus de photos de nos animaux :

www.flickr.com/photos/zoodelabenne

Notre flyer :

Il est téléchargeable sur notre site ou envoyé sur demande pour une première vision de notre Zoo par les enfants.

Vous avez des remarques ?

Ce carnet a été élaboré sans aucune prétention, n'hésitez pas à nous faire part de vos observations :
contact@zoo-labenne.com
ou **05 59 45 43 93**.

Toute l'équipe du Zoo de Labenne vous souhaite une bonne lecture !

SOMMAIRE

1^{ère} PARTIE

LES ARBRES ET LES ANIMAUX DU ZOO DE LABENNE • P 4

2^{ème} PARTIE

CLASSIFICATION - REPRODUCTION - ALIMENTATION • P 12

3^{ème} PARTIE

ANIMAUX DOMESTIQUES ET ANIMAUX SAUVAGES • P 36

4^{ème} PARTIE

POUR ALLER ENCORE PLUS LOIN... • P 45



C'est au Zoo !



Le saviez-vous ?



En classe...



A toi de jouer !



Pour aller + loin



Observer



Pour une visite interactive

I • LES ARBRES ET LES ANIMAUX DU ZOO DE LABENNE

A • LES ARBRES DU ZOO DE LABENNE



C'est au Zoo !

Le Zoo de Labenne se situe à 1 km de la plage et en plein cœur de la forêt landaise ; il bénéficie d'un cadre naturel préservé ; tout en visitant ce parc arboré de 5 hectares, vous pourrez observer : des chênes-lièges, des pins maritimes, des eucalyptus, des arbousiers...

Voici quelques photos des arbres de notre Zoo :



Pins maritimes



Chênes-lièges



Eucalyptus



Arbousiers



Le saviez-vous ?

C'est quoi un arbre ?

C'est un être vivant composé de branches, de feuilles (un feuillage), d'un tronc et de racines ; il naît, grandit, vit et meurt.

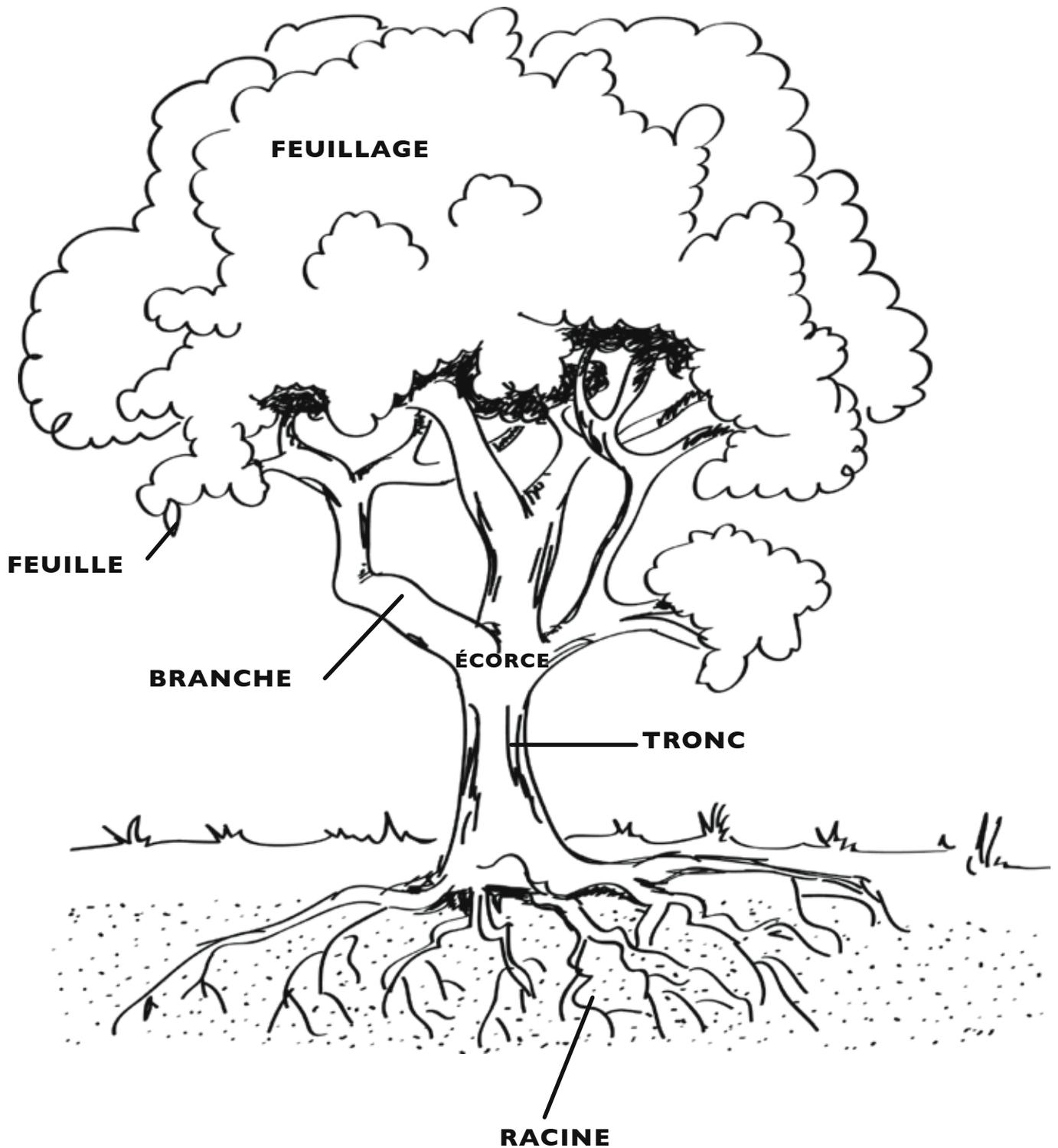
Tout au long de sa vie, il doit s'adapter aux changements de saisons, affronter les intempéries ; certains arbres résistent tellement longtemps qu'ils sont centenaires, voire millénaires.

Au Zoo de Labenne, il y a des chênes-lièges centenaires.



Observer

Quelles sont les différentes parties d'un arbre ?





En classe...

On pourra réaliser des séquences pédagogiques de manière à mieux connaître « l'arbre » :

Notions de mesure

- Hauteur de l'arbre : le comparer avec des objets existants (plus grand que, plus petit que...)
- Circonférence du tronc : on utilisera le corps de l'enfant pour le mesurer (je fais le tour du tronc avec ma main, avec mes bras, nous devons nous donner la main, faire une ronde...)

Éveil des sens

- Toucher : sentir la douceur des feuilles, la rugosité du tronc, l'écorce de l'arbre avec, pourquoi pas, les yeux bandés ;
- Sentir : l'odeur des bois, de l'arbre dans la cour de récréation ;
- Goûter : récolter, goûter fruits, fleurs et feuilles (tisanes)
- Voir, regarder :
 - de près (différencier les feuilles, l'écorce, les fruits ; en concentrant son regard à l'aide d'un tube de carton comme d'une longue vue ; en observant une petite surface avec une loupe ; en réalisant la palette de couleurs présentes sur l'arbre (récolter et coller sur un support : mousse, lichen, écorce, feuille...)
 - de loin : se familiariser avec la silhouette d'un arbre.
- Écouter : l'arbre lui-même, le vent sur les feuilles, les oiseaux ou insectes en son sein...

Synthèse

On pourra faire un dessin commun où seront placés les branches, les feuilles, le tronc, les racines...

Les GS pourront noter sur ce dessin les différents mots.

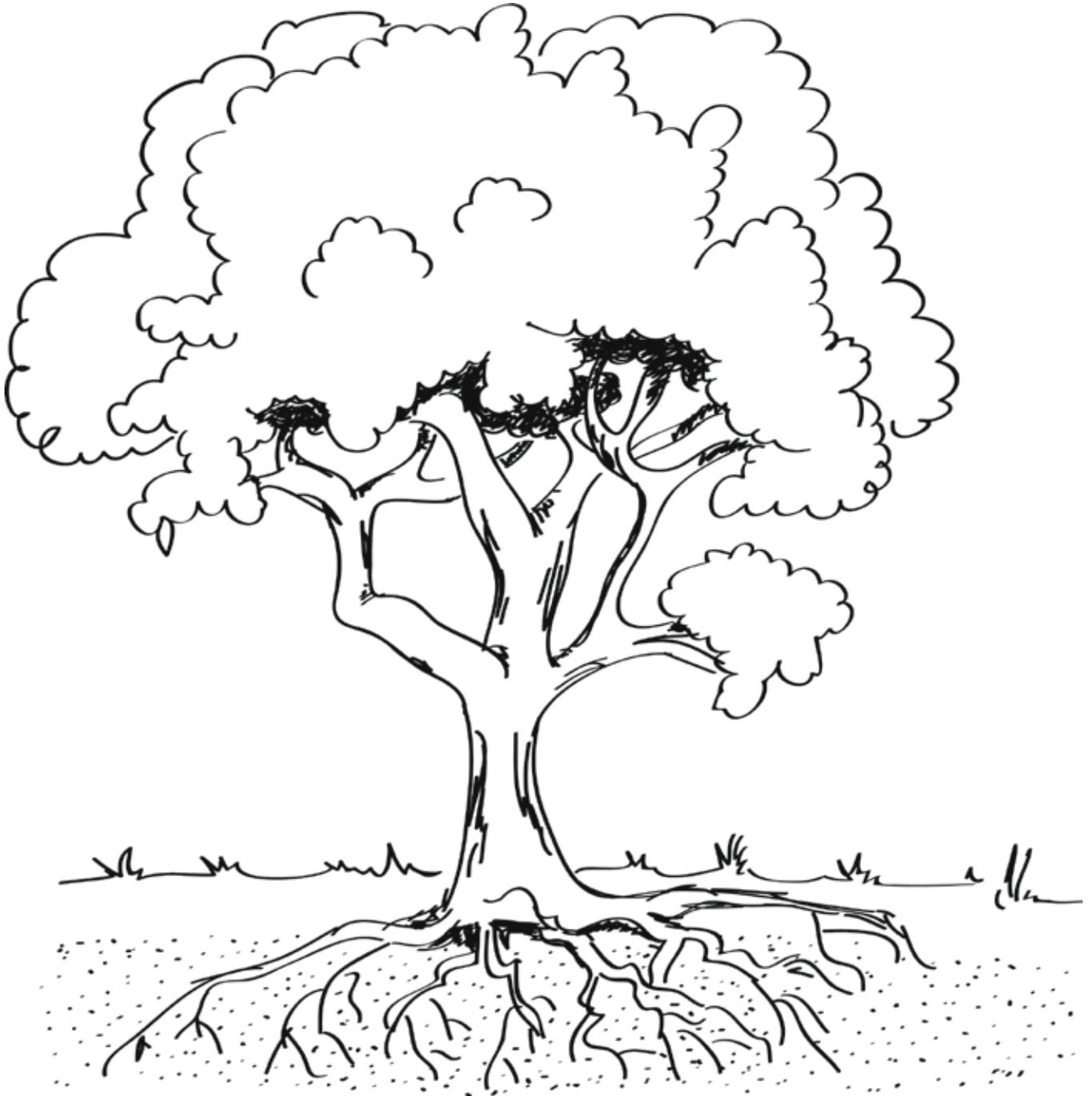


Consigne : **COLORIE** l'arbre (Saison printemps)

On pourra utiliser de la peinture à doigts, des crayons ou des feutres.

A toi de jouer !

PRINTEMPS



PRÉNOM :

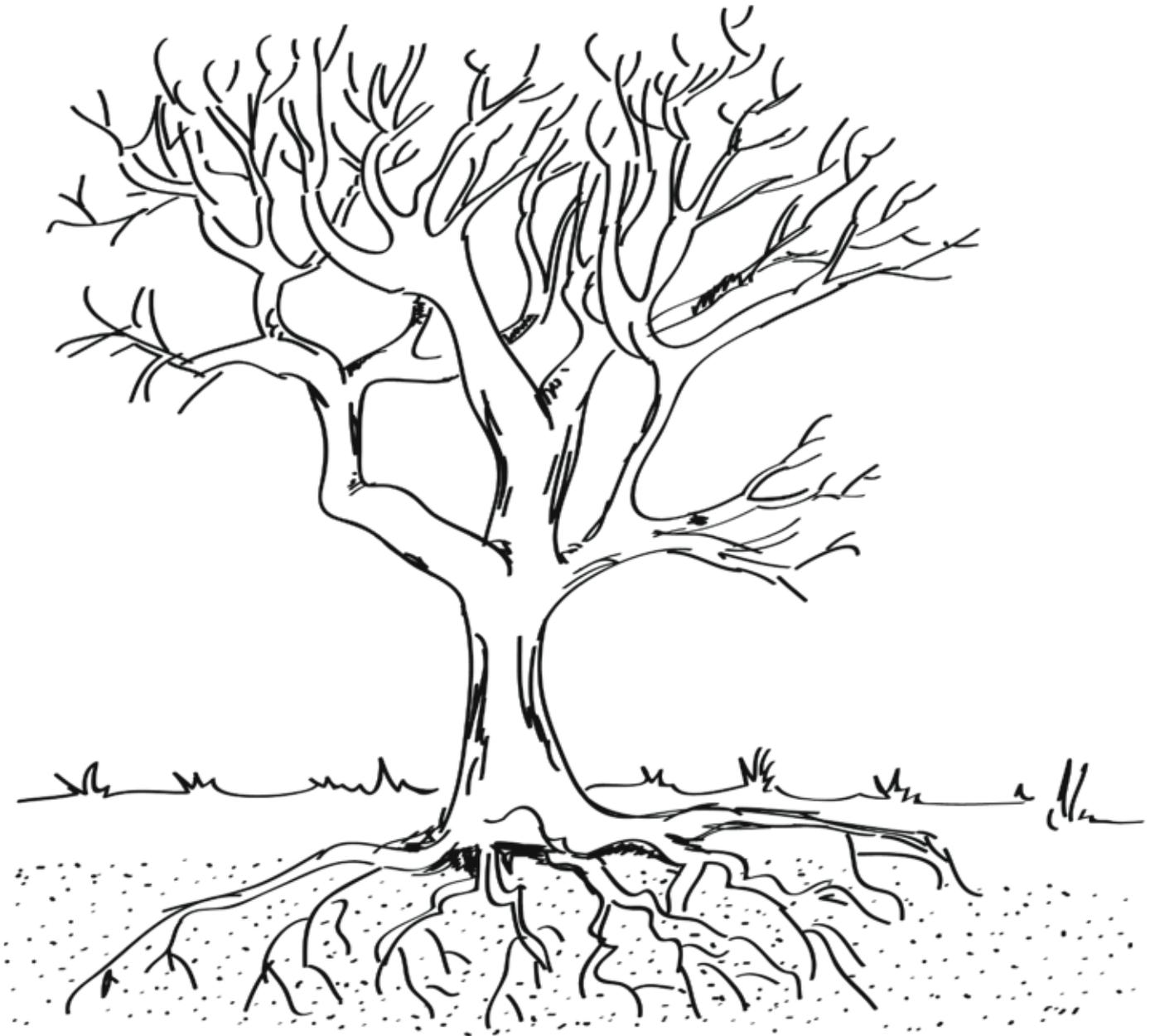


Consigne : COLORIE l'arbre (Saison hiver)

On pourra utiliser de la peinture à doigts, des crayons ou des feutres.

A toi de jouer !

HIVER



PRÉNOM :



Au Zoo, vous pourrez observer plus de 200 animaux répartis en 60 espèces :

- animaux sauvages et exotiques issus des 5 continents,
- animaux domestiques au sein d'une mini ferme,
- animaux à poils, à plumes, à écailles,
- animaux qui volent, qui nagent, qui sautent, qui courent,
- animaux carnivores, végétariens, omnivores,
- animaux ovipares, vivipares, marsupiaux.

C'est au Zoo !



Connaître un animal, c'est répondre à la question :
« *qu'est-ce qui le caractérise ?* »

Le saviez-vous ?

On montrera les **Cartes Images** aux enfants, ils les observeront et à l'oral avec leurs propres mots, ils les identifieront et les décriront.



En classe...

Exemple de description d'un animal

- Le zèbre**
- il a des poils / un pelage fait de rayures blanches et noires
 - il a 4 pattes
 - il a des oreilles, une crinière et une queue
 - il mange de l'herbe

(**Cartes images** page 10)



Pour aller + loin

Utiliser les **Cartes Images** après la visite pour une discussion avec les enfants :

- les animaux dont ils se souviennent
- ceux qu'ils ont préférés
- des anecdotes sur ces animaux...

Utiliser ces **Cartes Images** pour un jeu « qui suis-je ? » :

- **Pour les PS** (avec un codage) :

J'ai un pelage noir et blanc, 4 pattes et je vis dans la savane : *qui suis-je ?*

- **Pour les MS** (avec un code) :

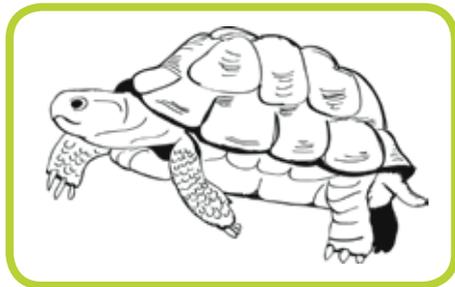
J'ai des lignes blanches et noires, une LONGUE crinière et 4 SABOTS
Me reconnais-tu ?



- **Pour les GS** :

Ce sont les élèves qui participeront à la création des devinettes.

CARTES IMAGES



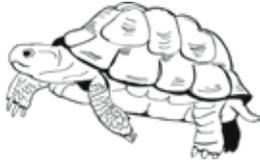


Consigne : OBSERVE, DÉCOUPE ET COLLE la bonne étiquette sous l'animal correspondant.

A toi de jouer !



CANARD



TORTUE



WALLABY



ZÈBRE



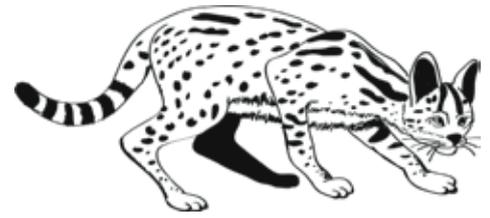
HIBOU



LÉMURIEN



PERROQUET



SERVAL

ZÈBRE

TORTUE

WALLABY

CANARD

HIBOU

LÉMURIEN

PERROQUET

SERVAL

PRÉNOM :

2 • CLASSIFICATION - REPRODUCTION - ALIMENTATION

A • CLASSIFICATION

POILS, PLUMES ET ÉCAILLES

Comme les enfants l'ont observé, il y a une grande diversité de caractéristiques ; l'enfant va réaliser que tous les animaux ne sont pas identiques et que l'on peut former des familles si l'on considère l'une ou l'autre des caractéristiques.



Le saviez-vous ?

- Les scientifiques classent les animaux sur la base des caractères qu'ils présentent et non pas sur ceux qu'ils n'ont pas, ou l'endroit où ils vivent.
- Pour classer les animaux, on peut répondre à cette question : *Par quoi leur peau est-elle recouverte ? Poils, plumes ou écailles ?*
- Les oiseaux ont des plumes ; les mammifères ont des poils ; d'autres animaux auront des écailles.
- Les poils auront différentes fonctions : thermorégulation, camouflage (*zèbre, serval*), défense (*piquants du porc-épic*).
On dira le pelage d'un animal.
- Les plumes sont bien sûr indispensables au vol et servent à la protection du corps contre le vent et la pluie, au maintien d'une température constante ; elles servent aussi pour le camouflage ou la parade (*paon*) ; les plumes s'usent et sont périodiquement renouvelées : c'est ce que l'on appelle la mue.
On dira le plumage d'un oiseau.
- Les écailles sur sa carapace (*tortues*) lui servent pour réguler sa température et pour se camoufler ; les écailles (*poisson*) permettent aux poissons d'avoir une meilleure résistance à l'eau, les protègent contre les maladies et améliorent leur aérodynamisme car la peau est ainsi lissée.



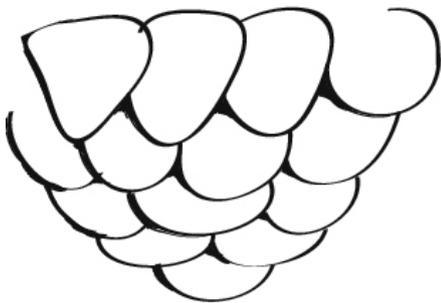
A toi de jouer !

Consigne : COLLE une gommette :

 LA PLUME,

 LES ÉCAILLES

 LES POILS



PRÉNOM :



On utilisera les **Cartes Images** et on les placera dans la bonne colonne.
Travail en groupes avec l'enseignant.

En classe...



POILS



PLUMES



ÉCAILLES





A toi de jouer !

Qui a des plumes ? Qui a des écailles ? Qui a des poils ?

Consigne : ENTOURE

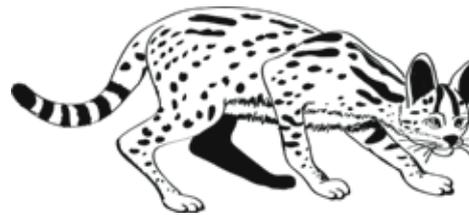
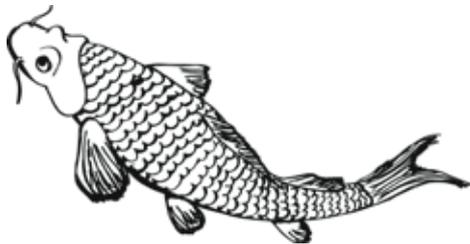
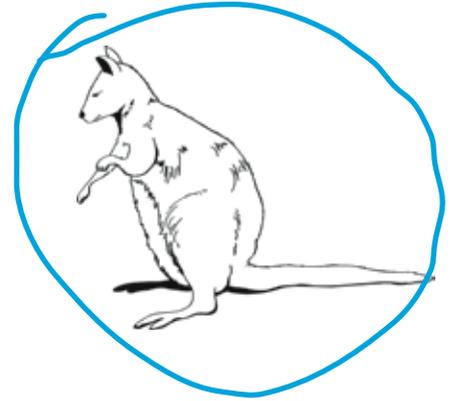
En **VERT** les animaux qui ont des plumes



En **BLEU** les animaux qui ont des poils



En **ROUGE** les animaux qui ont des écailles



PRÉNOM :

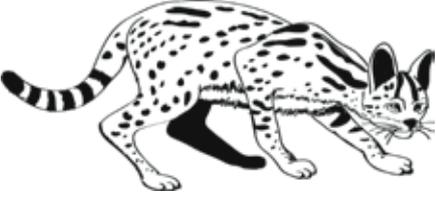
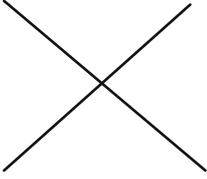
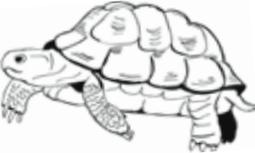


A toi de jouer !

Consigne : **METS UNE X** dans la bonne colonne :

- poils
- plumes
- écailles

Travail individuel ou collectif

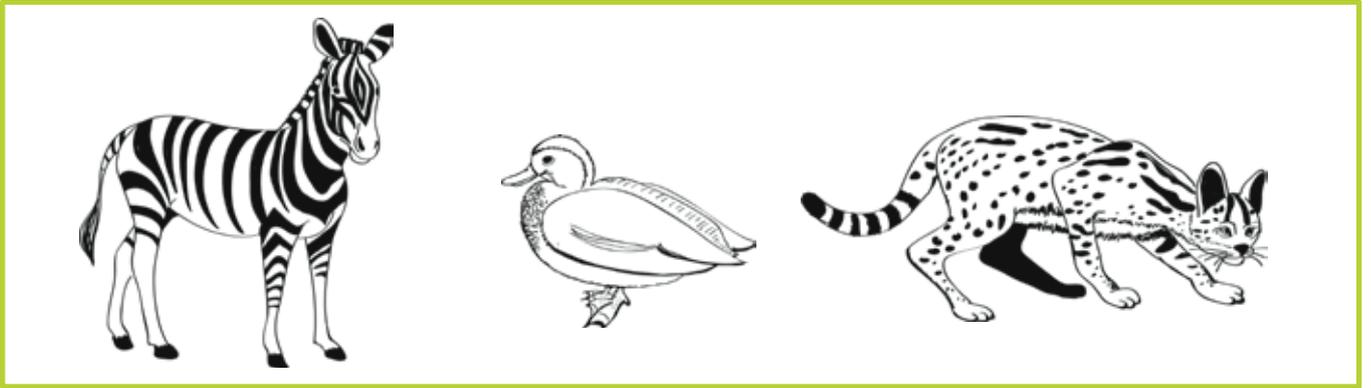
			
			
			
			
			
			

PRÉNOM :



Consigne : ENTOURE, l'animal qui n'est pas à sa place.

A toi de jouer !



PRÉNOM :

PATTES, AILES ET NAGEOIRES



Le saviez-vous ?

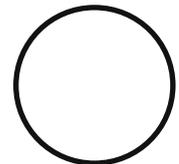
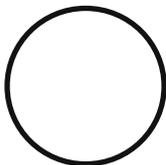
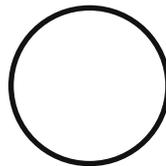
- Les animaux se déplacent en prenant appui sur l'eau, l'air ou le sol ; Ils possèdent des organes adaptés à leur mode de déplacement (*ailes, pattes, nageoires*).
- Certains animaux combinent plusieurs modes de déplacement comme le canard ou la mouette qui vole, nage et marche.
- Certains animaux ne se déplacent pas et vivent fixés à un support (ex : moule, huître)



A toi de jouer !

Consigne : COLLE une gommette :

-  AILE
-  PATTE
-  NAGEOIRE



PRÉNOM :



On utilisera les **Cartes Images** et on les placera dans la bonne colonne.
Travail en groupes avec l'enseignant.

En classe...



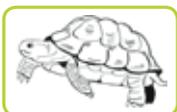
PATTE



AILE



NAGEOIRE





A toi de jouer !

Qui a des pattes ? Qui a des ailes ? Qui a des nageoires ?

Consigne : ENTOURE

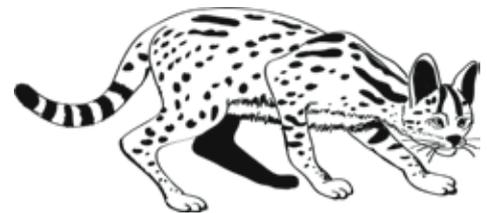
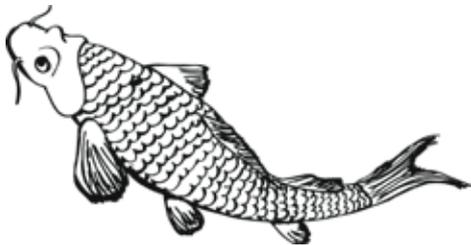
En **VERT** les animaux qui ont des pattes



En **BLEU** les animaux qui ont des ailes



En **ROUGE** les animaux qui ont des nageoires



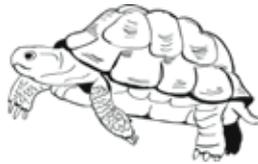
PRÉNOM :



En classe...

Consigne : RECONNAIS-TU...

- un animal qui a des pattes et qui saute
- un animal qui vole, nage et marche
- un animal qui n'a pas de pattes ni d'ailes
- un animal qui a une carapace
- un animal qui a des pattes et des ailes



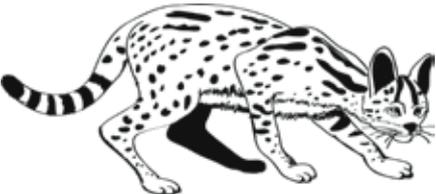
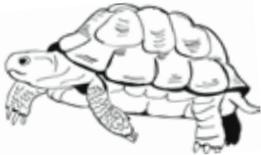


A toi de jouer !

Consigne : METS une **X** dans la bonne colonne :

- patte
- aile
- nageoire

Travail individuel ou collectif

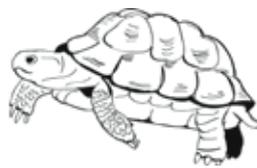
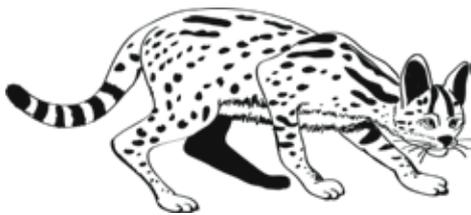
			
			
			
			
			
			

PRÉNOM :



Consigne : ÉCRIS 2 ou 4 si les animaux ont 2 pattes ou ont 4 pattes.

A toi de jouer !



PRÉNOM :



Consigne : METS une **X** dans la bonne case.
Pour un travail de synthèse ou lors de votre visite du Zoo

Pour une visite interactive



Le saviez-vous ?

Mâle et femelle

• D'une manière générale, les mâles sont plus gros et plus massifs que les femelles et souvent plus colorés (comme chez les canards). Ils peuvent être différents : plus grands, plus lourds, de différentes couleurs.

- Chez les mammifères comme le cerf seul le mâle porte des bois.
- Chez les oiseaux, comme le paon, le mâle a un plumage plus coloré que celui de la femelle.
- Chez les perroquets éclectus, le mâle aura une robe verte et la femelle une robe mauve-rouge.

Adultes et petits

- Outre la taille, le plumage ou le pelage peut être différent ;
- Le bébé wallaby naît sans poil et le bébé hibou grand-duc naît avec du duvet. Poils et plumes pousseront au fil des mois ;
- Pour le bébé zèbre, il aura une robe dorée et blanche ; ensuite il sera comme ses parents noir et blanc.



Comment se nomment les petits des... ? Partie qui se fera à l'oral.

En classe...

MÂLE	FEMELLE	BÉBÉ
Bouc	Chèvre	Chevreau
Cheval	Jument	Poulain
Canard	Cane	Caneton
Zèbre	Zébrasse	Zébreau
Cerf	Biche	Faon
Coq	Poule	Poussin
Chien	Chienne	Chiot
Chat	Chatte	Chaton
Paon	Paonne	Paonneau
Mouton	Brebis	Agneau



Pour aller + loin

Idée : créer un jeu sur le modèle des 7 familles.



Le saviez-vous ?

- La plupart des animaux commencent leur vie sous la forme d'un œuf fécondé ; celui-ci n'a pas forcément de coquille et cette cellule se divise de nombreuses fois pour donner un nouvel individu, l'embryon.
- On peut citer - liste non exhaustive - des animaux qui portent leur bébé dans leur ventre (VIVIPARE), des animaux qui pondent des œufs (OVIPARE), des animaux qui mettent bas et qui gardent leur bébé dans une poche (MARSUPIAL).



En classe...

- Connaissez-vous des animaux qui portent leurs bébés dans leur ventre ?
- Est-ce que tous les bébés sortent du ventre ?
- Pouvez-vous citer des animaux qui pondent des œufs ?

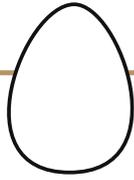
L'enseignant pourra demander les réponses à l'oral.

ANIMAL	OVIPARE (oeuf)	VIVIPARE (dans le ventre)
Chèvre		X
Jument		X
Cane	X	
Zébrasse		X
Biche		X
Poule	X	
Chienne		X
Chatte		X
Paonne	X	
Brebis		X

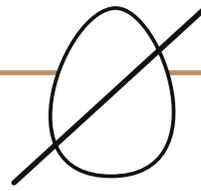


On utilisera les **Cartes Images** et on les placera dans la bonne colonne.
Travail en groupes avec l'enseignant.

En classe...



OVIPARE



VIVIPARE





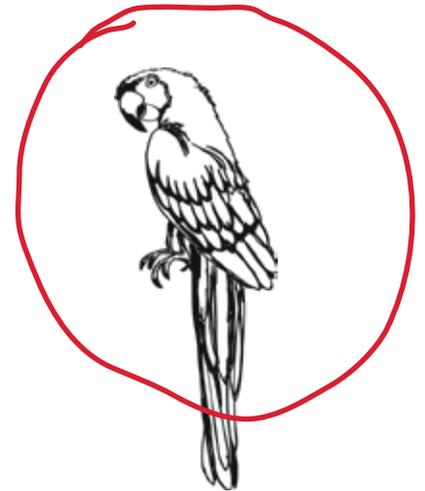
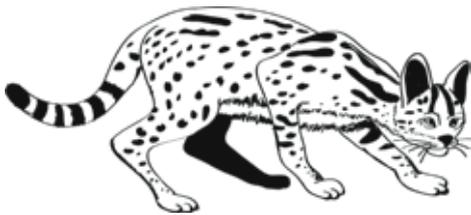
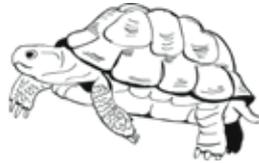
A toi de jouer !

Consigne : ENTOURE

En **BLEU** les animaux qui portent leur bébé dans leur ventre



En **ROUGE** les animaux qui pondent des oeufs

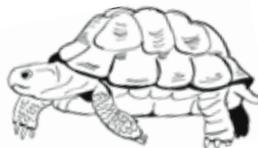
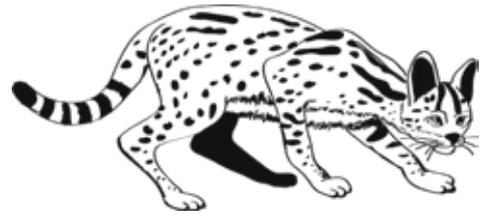


PRÉNOM :



Consigne : ENTOURE l'animal qui n'est pas à sa place et dis-nous pourquoi.

A toi de jouer !

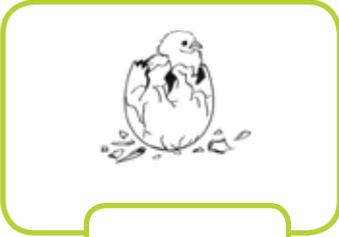
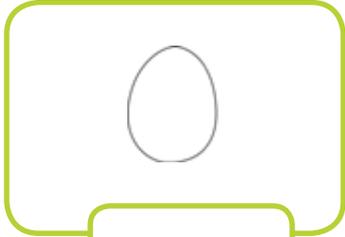
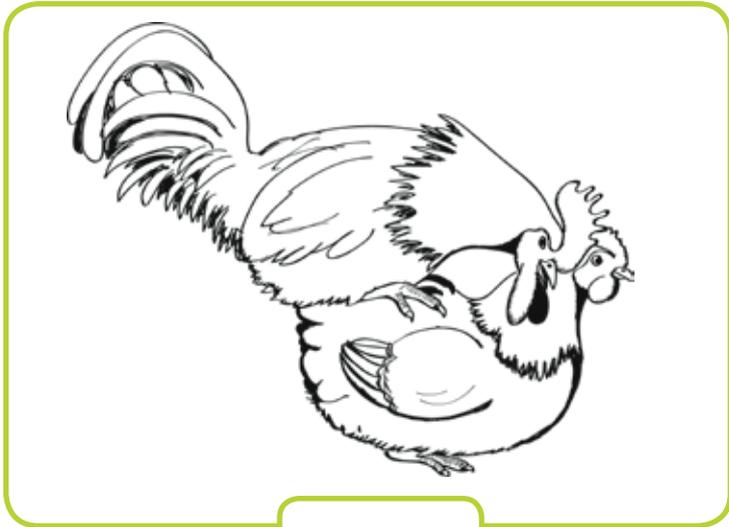


PRÉNOM :



Consigne : CLASSE et NUMÉROTE les différents dessins pour suivre le cycle de reproduction de la poule.

A toi de jouer !



PRÉNOM :



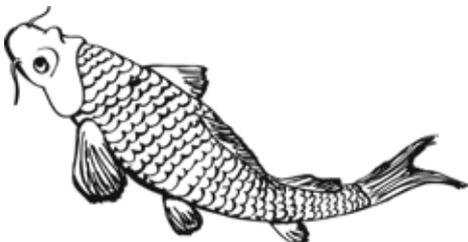
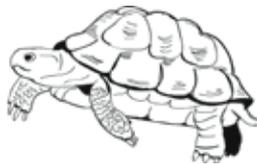
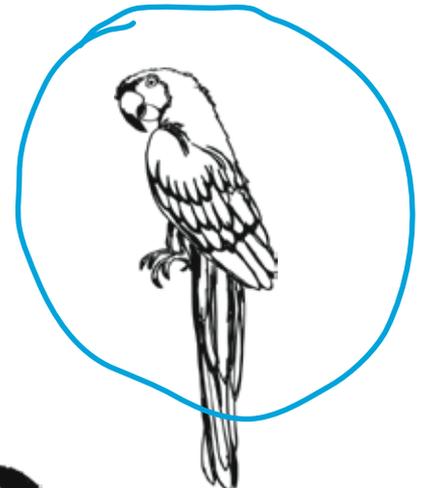
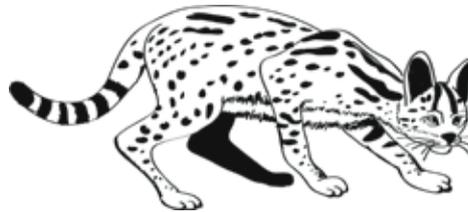
A toi de jouer !

Consigne : ENTOURE

En **BLEU** les ovipares



En **ROUGE** les vivipares



PRÉNOM :



Le saviez-vous ?

Dans la nature, les animaux mangent et boivent ; mais ils ne mangent pas comme nous, et tous les animaux ne mangent pas la même chose ; ils peuvent manger souvent ou de temps en temps, le jour et/ou la nuit ;

Les animaux vont donc avoir des régimes alimentaires différents :

- certains seront végétariens (ils se nourrissent de plantes) et parmi eux, on aura les herbivores qui se nourrissent d'herbe.
- d'autres carnivores (ils mangent d'autres animaux)
- d'autres omnivores (ils mangent de tout)

Par exemple :

- le wallaby, le lémurien, le perroquet, la tortue grecque sont des VÉGÉTARIENS,
- le zèbre est un HERBIVORE, il se nourrit d'herbe,
- le serval, le hibou grand-duc sont des CARNIVORES, ils mangent d'autres animaux,
- la poule, l'homme mangent de tout, ils sont des OMNIVORES.



Pour aller + loin

On pourra aller plus loin concernant cette notion de régime alimentaire en abordant :

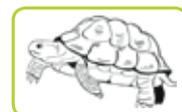
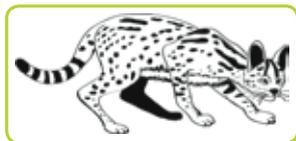
- et toi que manges-tu ?
- quel est ton régime alimentaire ?
- que doit-on manger pour être en bonne santé ?



On utilisera les **Cartes Images** et on les placera dans la bonne colonne.
Travail en groupes avec l'enseignant.

En classe...

 VÉGÉTARIEN	 CARNIVORE	 OMNIVORE





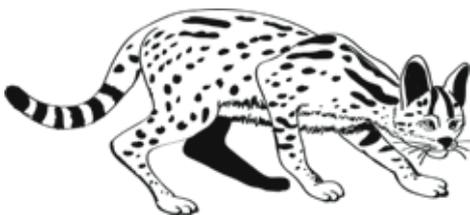
Consigne : ENTOURE ce que mange le zèbre, un animal herbivore.

A toi de jouer !



Consigne : ENTOURE ce que mange le serval, un animal carnivore.

A toi de jouer !

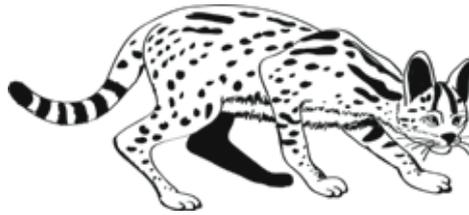
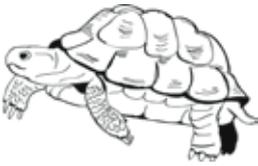


PRÉNOM :



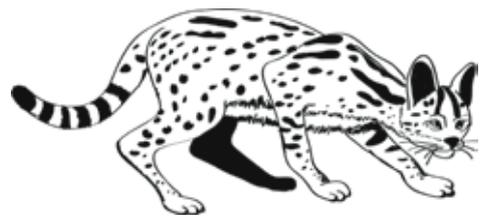
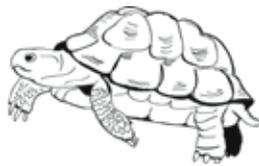
A toi de jouer !

Consigne : ENTOURE les carnivores.



A toi de jouer !

Consigne : DESSINE ce que mangent les animaux.



PRÉNOM :

I • ANIMAUX DOMESTIQUES ET ANIMAUX SAUVAGES



En classe...

- Connais-tu des animaux domestiques ?
- En as-tu chez toi ?
- Connais-tu des animaux sauvages ?
- En as-tu déjà vus ?

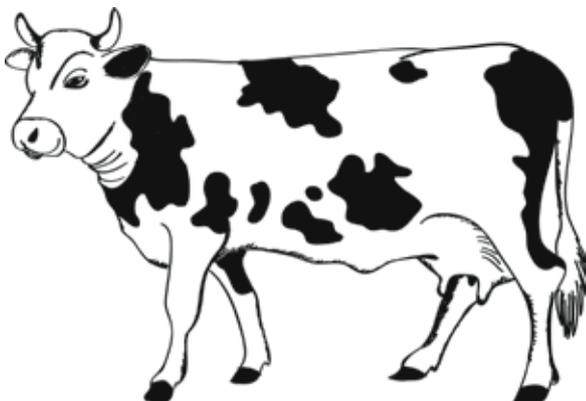
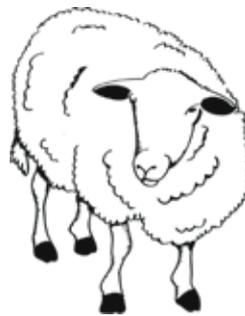
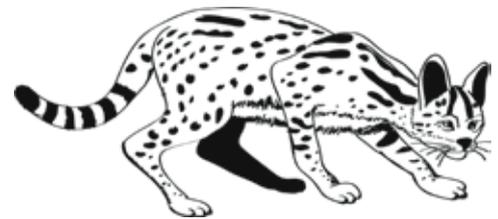
Exercice à réaliser à l'oral

ANIMAL	DOMESTIQUE	SAUVAGE
Chèvre	X	
Zèbre		X
Hibou		X
Serval		X
Poule	X	
Mouton	X	
Perroquet		X
Lémurien		X
Tortue		X
Wallaby		X
Chien	X	
Chat	X	



A toi de jouer !

Consigne : ENTOURE les animaux domestiques.



PRÉNOM :

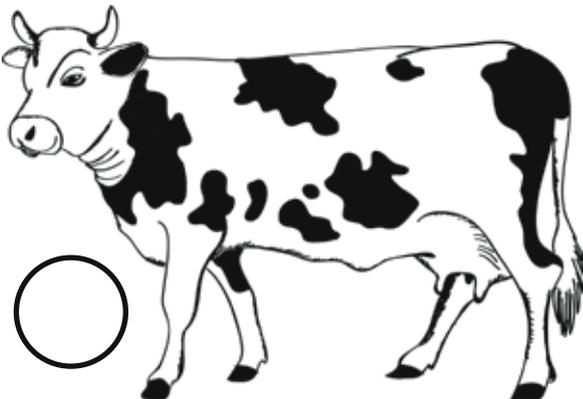
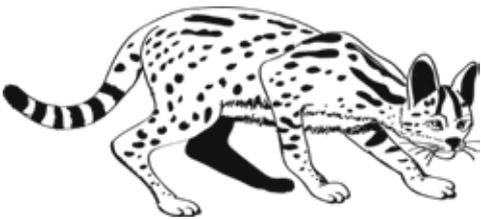
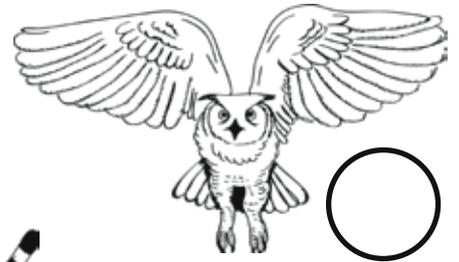
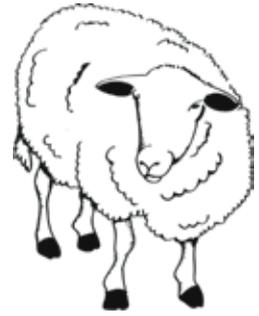


A toi de jouer !

Consigne : COLLE une gommette :

 ANIMAL DOMESTIQUE

 ANIMAL SAUVAGE

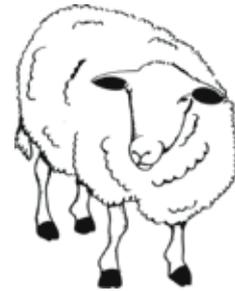
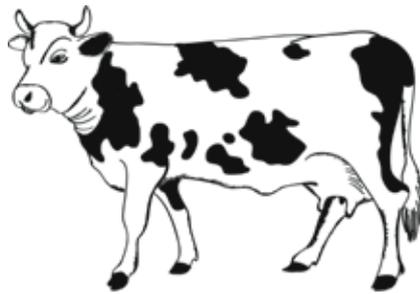
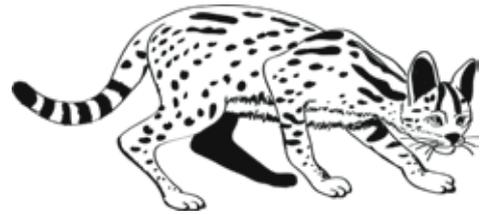


PRÉNOM :



Consigne : ENTOURE l'animal qui n'est pas à sa place et dis-nous pourquoi.

A toi de jouer !



PRÉNOM :



Consigne : Dessine ton animal sauvage favori.

A toi de jouer !

PRÉNOM :



Consigne : Dessine ton animal domestique favori.

A toi de jouer !

PRÉNOM :

COMMENT DIT-ON QUAND... ?



En classe...

L'enseignant pourra demander les réponses à l'oral.

ANIMAL	ON DIT QU'IL...
Bouc	Bêle
Cheval	Hennit
Canard	Cancanne
Zèbre	Hennit
Cerf	Brame
Coq	Chante
Chien	Aboie
Sanglier	Grommelle
Chat	Miaule
Ours	Gronde, grogne, hurle ou grommelle
Lion	Rugit
Oiseau	Chante, siffle ou gazouille
Hibou	Ulule
Vache	Meugle



Pour aller + loin

Lors de votre visite du Zoo, l'enseignant pourra attirer l'attention de ses élèves sur les cris/chants des animaux et pourquoi pas les enregistrer pour les ré-écouter en classe.



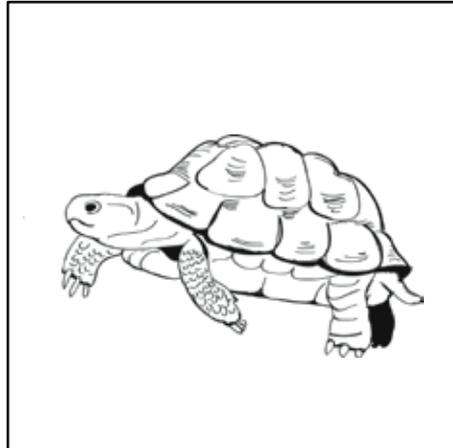
Consigne : METS une **X** dans la bonne case.
Pour un travail de synthèse ou lors de votre visite du Zoo

Pour une visite
interactive



Pour une visite interactive







I • POUR ALLER ENCORE PLUS LOIN...



En classe...

Ce mémo conçu comme une histoire, pourra être lu par l'enseignant afin de raconter « l'histoire du zèbre ».

L'enseignant pourra s'en servir comme d'un livre et inclure au fur et à mesure de sa lecture les exercices proposés en 2^{ème} partie (*classification, reproduction, alimentation*), ou cette histoire pourra servir de synthèse des notions abordées.

Après cette lecture des travaux de graphisme ayant pour thématique le zèbre vous seront proposés.

L'histoire du Zèbre

« Bonjour, je me présente je suis un zèbre.



Tu habites ici en France

J'habite ici en Afrique

Je suis un animal sauvage et je vis dans la savane en Afrique.

Je suis de la même famille que le cheval ou l'âne.

Je suis un mammifère : j'ai des poils, des pattes, des mamelles et un squelette intérieur.

Je mesure 1 m 20 et pèse 300 kg ; Je peux vivre 30 ans.

J'ai une robe rayée noir et blanc.

Mes rayures sont une véritable carte d'identité comme tes doigts (empreintes digitales) et sont uniques pour chacun de nous.

Elles me permettent de me protéger des prédateurs tels les lions, les hyènes ou les guépards : en effet, lorsque tout un troupeau s'enfuit, nos rayures se mélangent rendant flou le contour d'un animal et nous protègent.

Ma femelle s'appelle la zébrasse (zébrette ou zébrelle) et mon bébé le zèbreau.

Je vis en troupeau et je suis très fidèle ; nous resterons ensemble une grande partie de notre vie, souvent jusqu'à la mort.

Comme pour le cheval, on dit que je hennis !

La savane africaine dans laquelle je vis, est le domaine des grands herbivores comme l'éléphant, la girafe... et des carnivores comme le lion ou le guépard, mes prédateurs.

Ma femelle, la zébrasse porte notre bébé dans son ventre pendant 1 an ; elle le nourrira avec ses mamelles ;

A la naissance, le zèbreau pèse 30 kg et aura un pelage blanc et doré ; il aura ensuite sa robe rayée comme sa maman ;

Je suis herbivore ; je mange de l'herbe et des graminées ; mes repas durent de 1h à 3 h ; entre chaque repas, je reste vigilant et pour ne pas me laisser surprendre par une hyène ou un lion, je dors debout ;

Mes prédateurs sont les lions, les hyènes, les guépards, les léopards ;

J'ai plusieurs moyens pour me défendre contre mes prédateurs : je possède une très bonne vue diurne (vue le jour), une ouïe excellente, un bon odorat et je cours très vite (je peux courir jusqu'à 60 km/h, aussi vite qu'une voiture) ;

Quand je sens approcher un danger j'avertis mon troupeau avec mes oreilles dressées et mon encolure levée ; j'émet des vibrations avec mes naseaux, un son qui porte très loin ;

Pour me défendre je peux mordre ou donner des coups de sabots (avec un coup de sabot, je peux briser la mâchoire d'une lionne) ;

Pour montrer mon amitié à un autre zèbre, je vais le nettoyer du bout des dents au niveau de l'encolure (cou). »



Pour les occidentaux je suis blanc avec des rayures noires
et pour les africains je suis noir avec des rayures blanches...

Le saviez-vous ?

DÉFINITIONS

- La savane est un type de paysage qui est composé surtout d'herbes. On la trouve principalement en Afrique.
- Prédateur : animal qui capture un autre animal, sa proie, pour s'en nourrir ou alimenter ses bébés.
- Naseaux : narines
- Les mammifères constituent une classe d'animaux vertébrés (os) dont la caractéristique principale est l'allaitement ;
les autres caractéristiques d'un mammifère sont :
 - les poils sur sa peau (cas particulier, par exemple : les baleines),
 - ils sont vivipares (cas particulier, par exemple : l'ornithorynque),
 - ils ont le sang chaud,
 - ils ont une température interne constante.



La savane herbeuse en Afrique



Consigne : Trempe ton doigt dans de la peinture et toi aussi regarde ton empreinte digitale.

A toi de jouer !

PRÉNOM :



Consigne : Avec un crayon ou un feutre, je trace la partie du corps manquante du zèbre.

A toi de jouer !



PRÉNOM :



Consigne : Le zèbre a perdu ses rayures ; **DESSINE** des lignes verticales noires et blanches pour redonner sa belle robe au zèbre.

A toi de jouer !

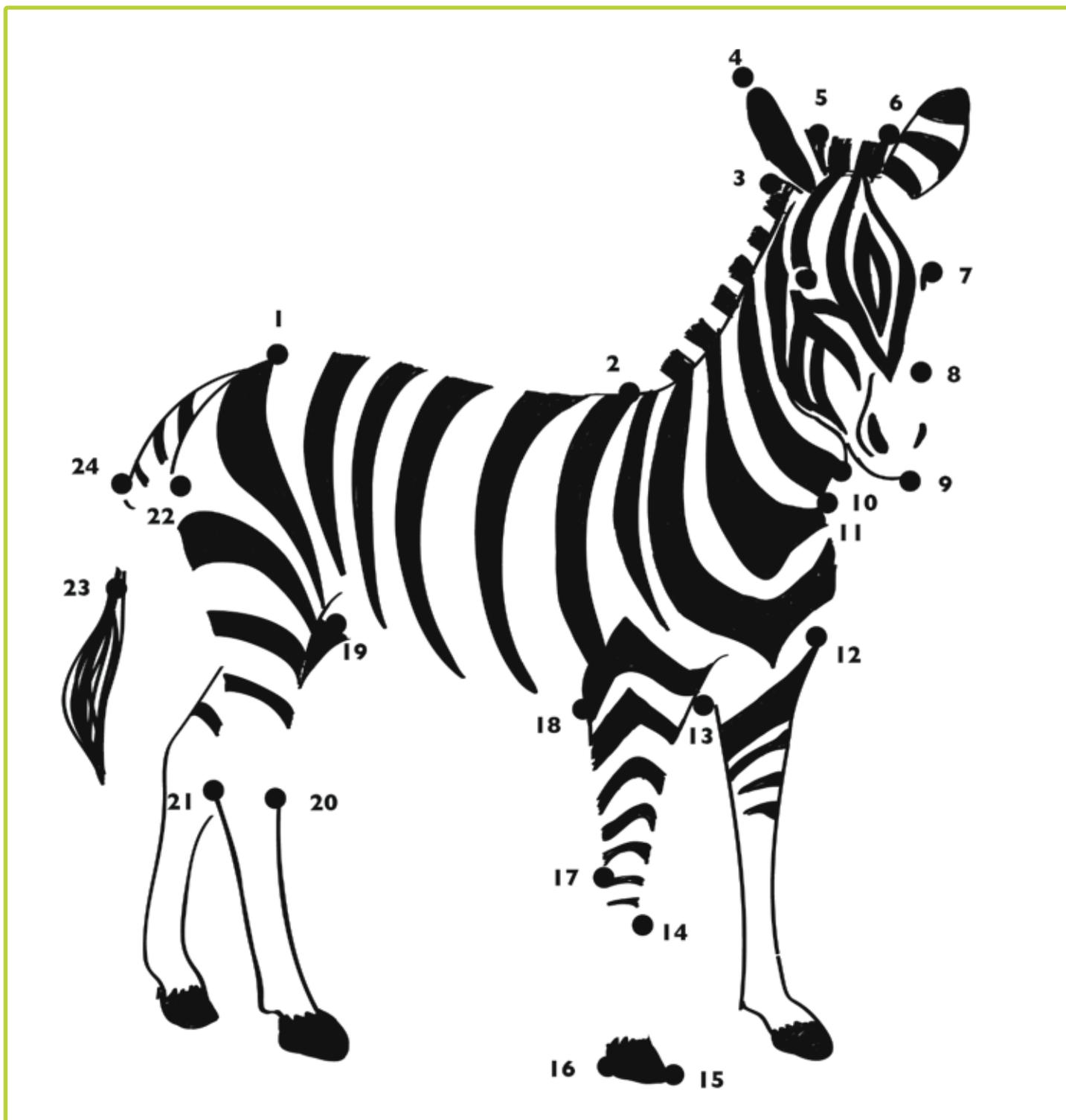


PRÉNOM :



Consigne : Relie les points de 1 à 24.

A toi de jouer !



PRÉNOM :



En classe...

On pourra utiliser les dessins des élèves pour réaliser un zèbre grandeur nature.

- **Objectif** : un travail collectif concrétisant l'apprentissage des tracés verticaux.

- **Matériel** : feuilles blanches, peinture noire, colle.

- **Contenu de l'activité** :

- corps du zèbre : distribuer à chaque enfant une feuille A3 et faire 6 carrés (1 noir, 1 blanc, 1 noir sur la moitié de la feuille, 1 blanc, 1 noir, 1 blanc sur l'autre moitié) ; puis des lignes verticales noires dans les cases blanches ; quand c'est sec, découper des bandes dans du papier blanc et les coller sur les carrés noirs ;

- tête du zèbre : un puzzle pour réaliser la tête

- queue du zèbre et pattes du zèbre : des bandes de papier blanches avec des parties noires

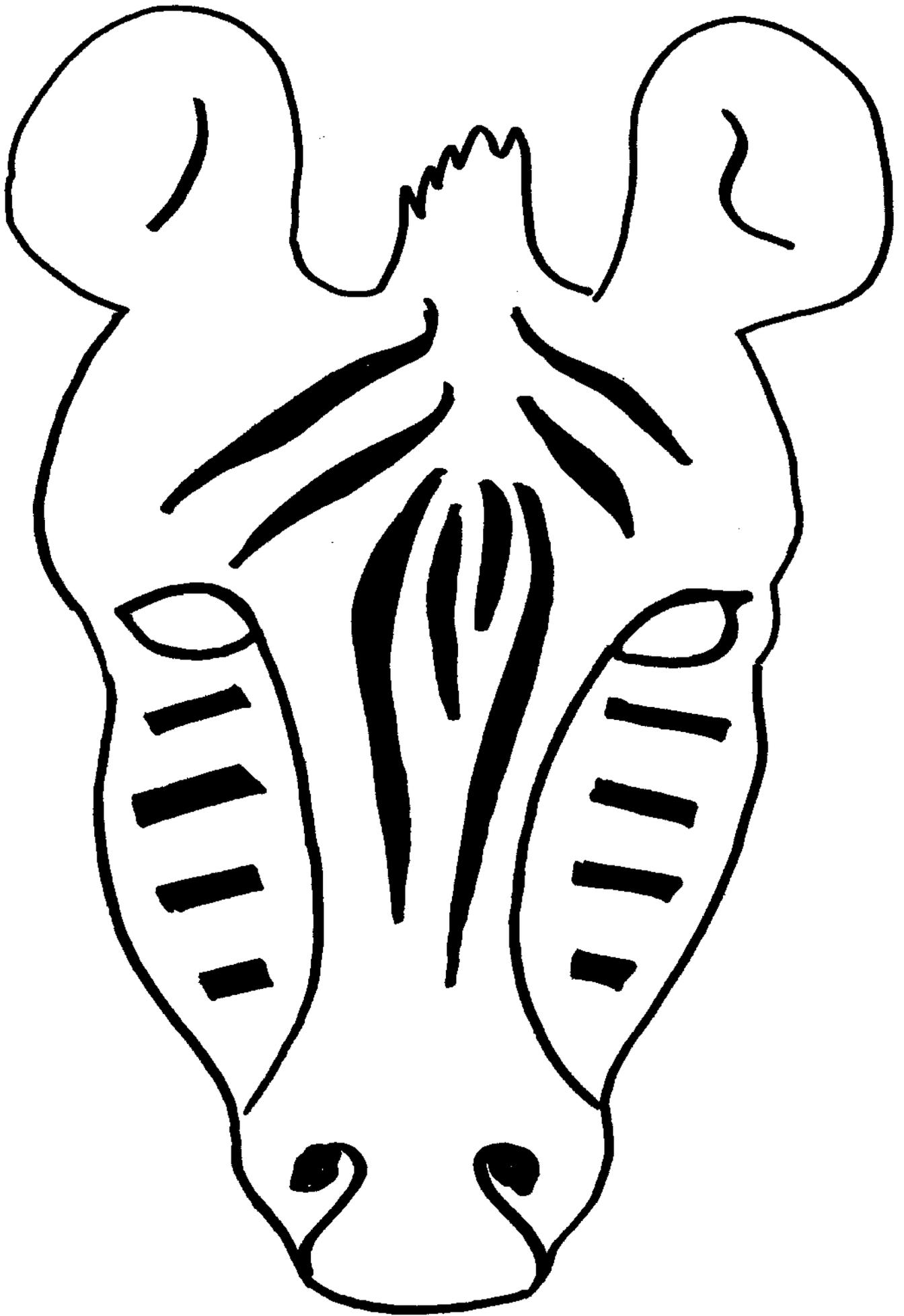
Accrocher toutes les productions côte à côte pour constituer le corps, puis rajouter la tête, la queue et les pattes ; Ce travail sera exposé dans la classe.

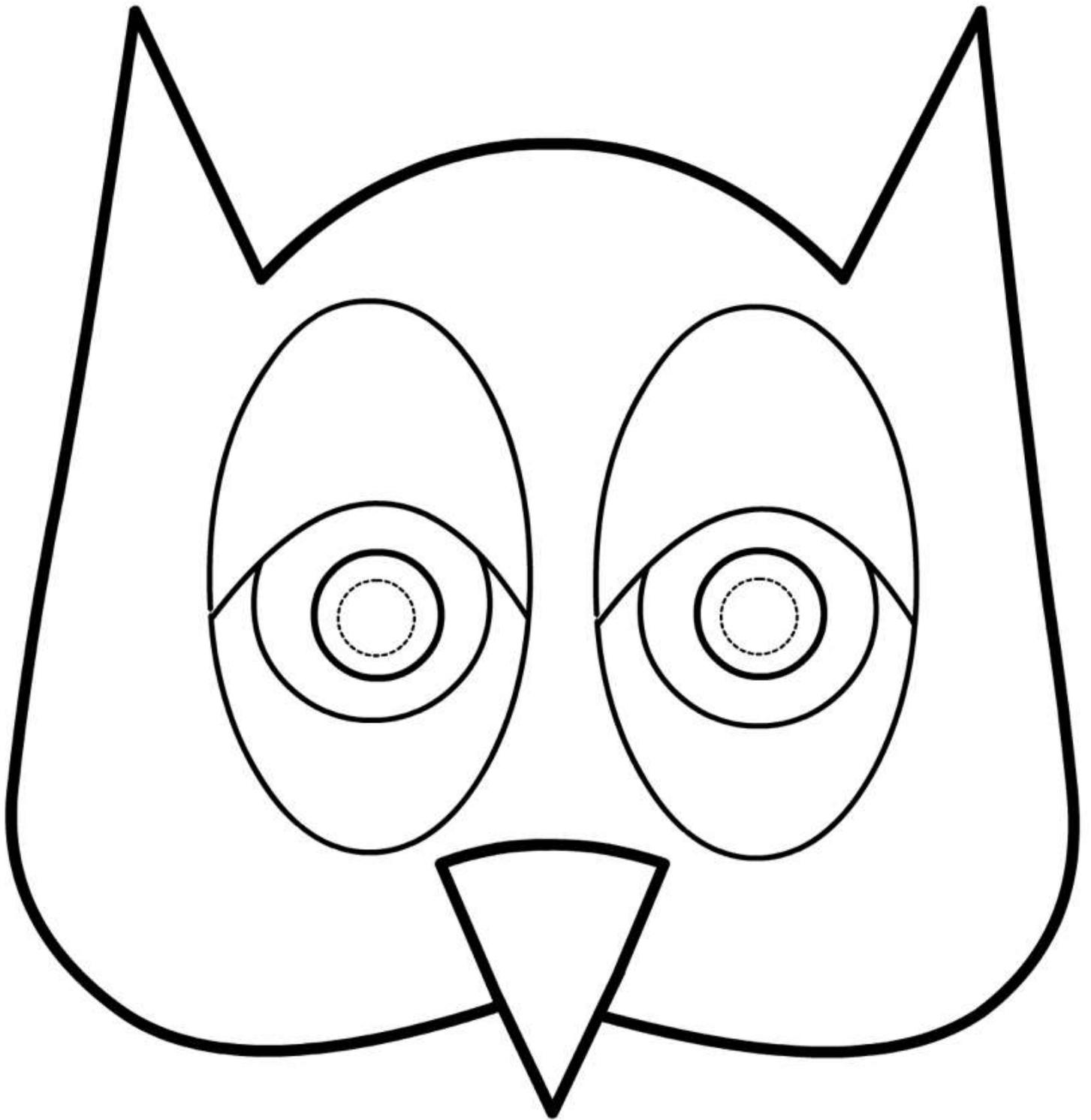


Pour aller + loin

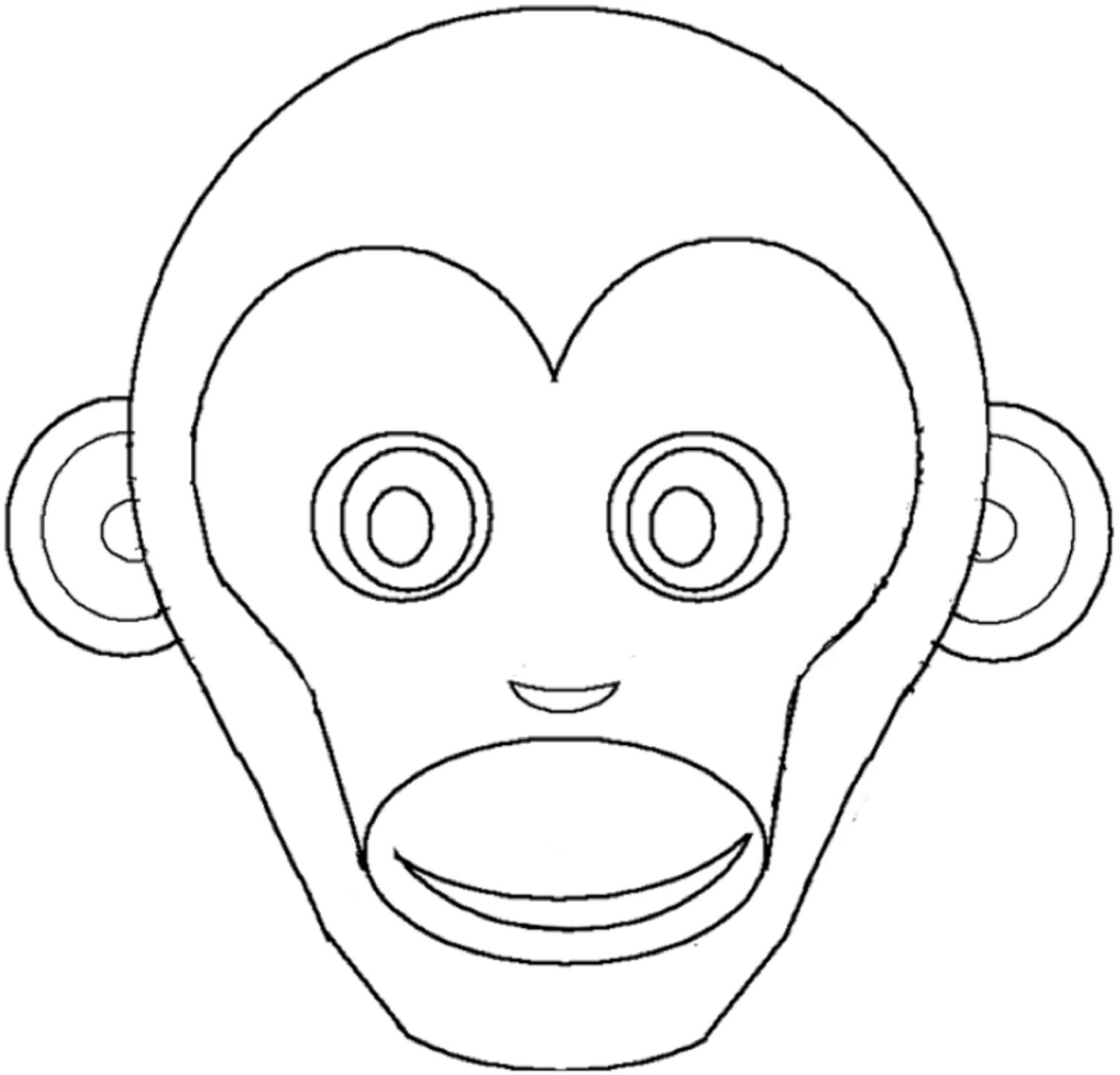
Un jeu de rôle avec les masques d'animaux coloriés par les enfants :

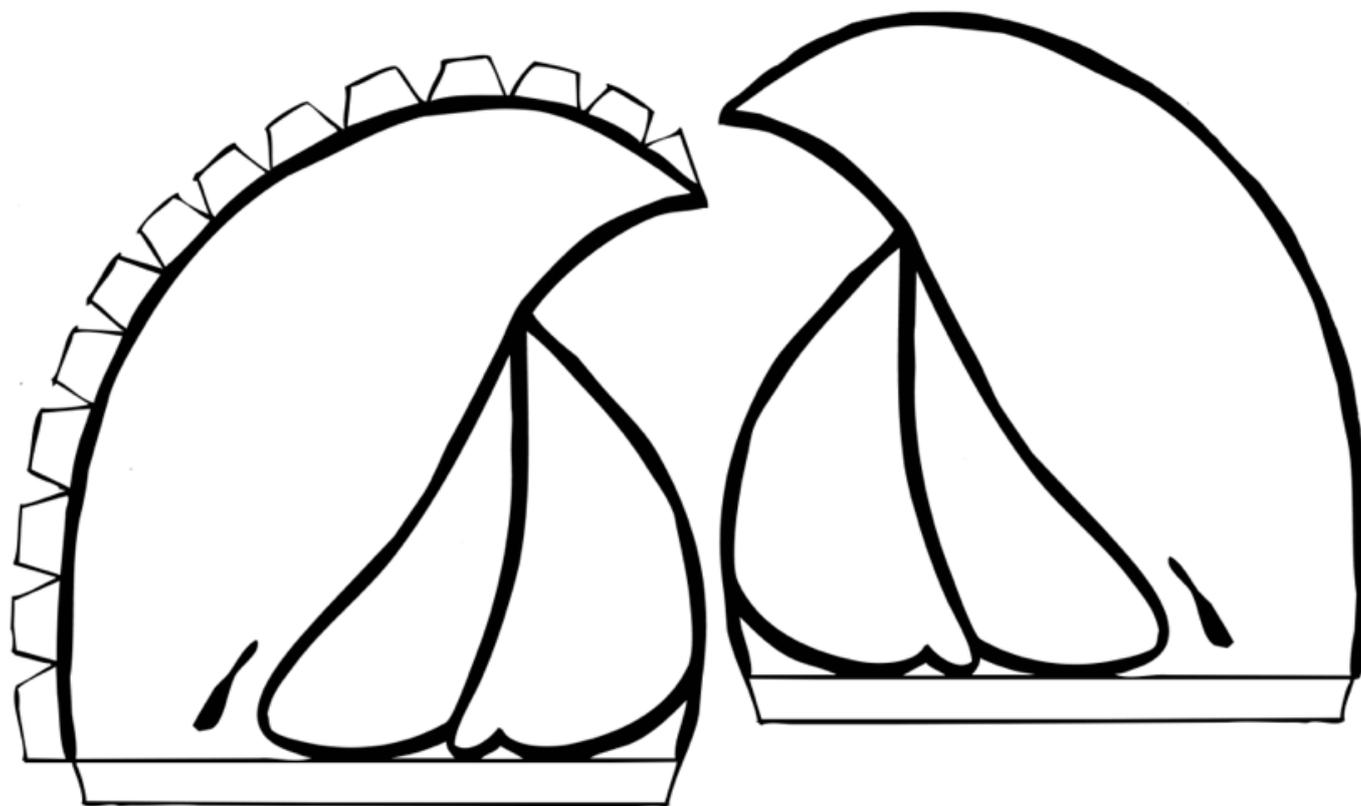
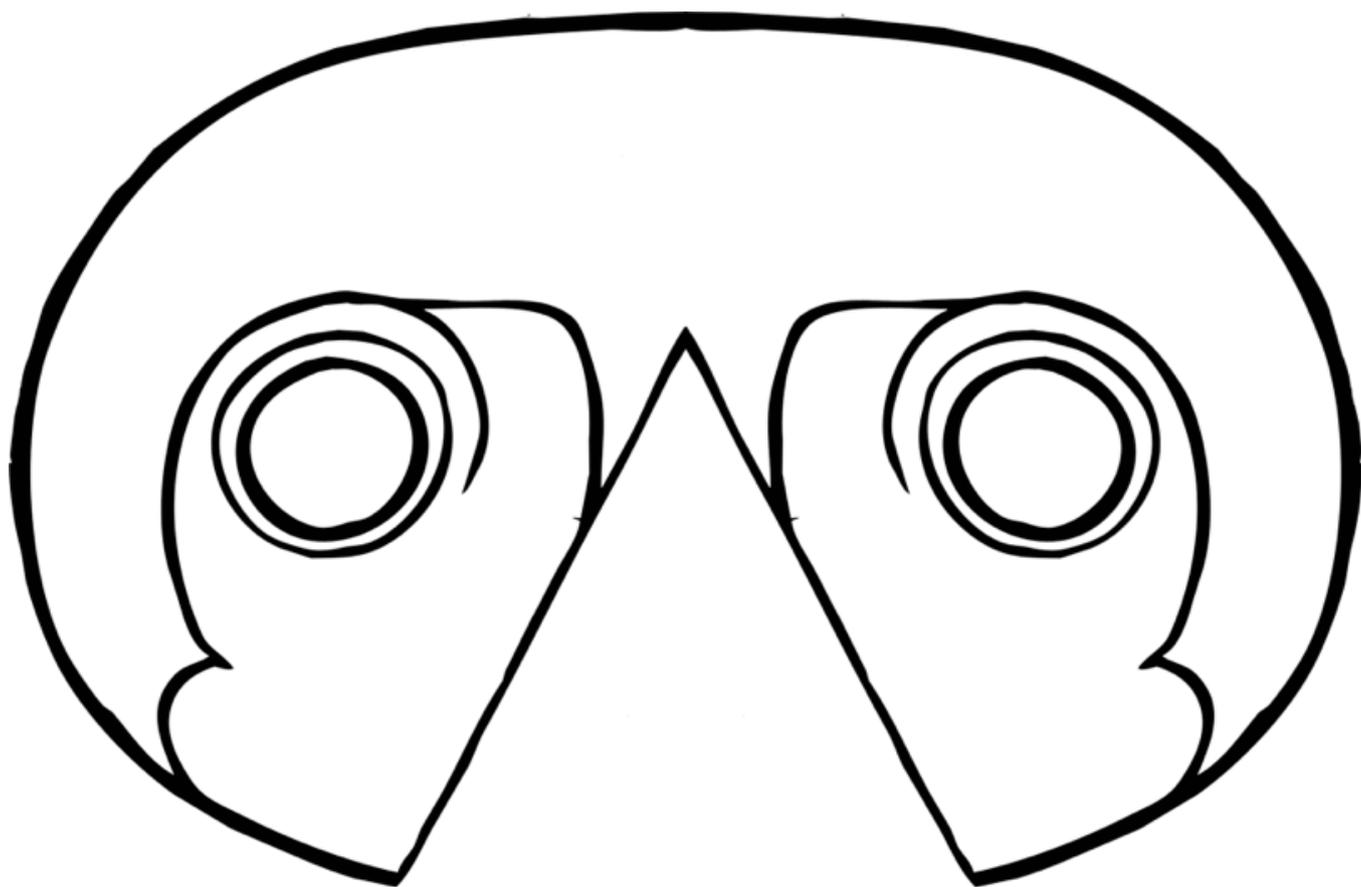
- zèbre
- hibou
- poney
- singe
- perroquet













Avenue de l'Océan
40530 LABENNE

05 59 45 43 93

contact@zoo-labenne.com

www.zoo-labenne.com

