

Atelier « Les explorateurs »

~ LIVRET PÉDAGOGIQUE ~
7 à 12 ans

Les explorateurs partent à la recherche d'un animal mystère en parcourant le parc!

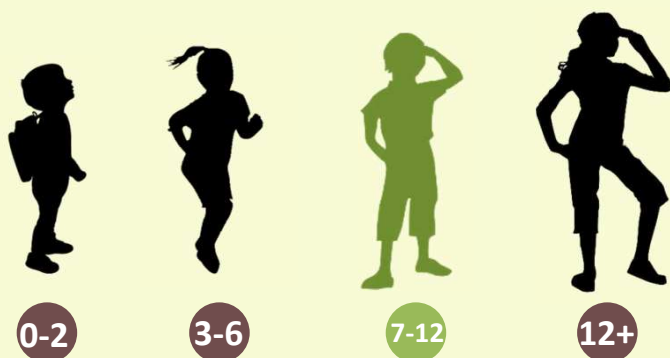
PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'objectif du jeu est de trouver un animal mystère du parc.

Pour ce faire, les enfants suivront un itinéraire précis et feront appel à leurs connaissances pour répondre à des questions, élucider des énigmes ou passer des épreuves.

À chaque réussite, le médiateur leur donnera des indices qui leur serviront à la fin du jeu à trouver l'animal mystère.

IMPORTANT : Le jeu se fait par équipe. Le nombre d'équipes dépend du nombre d'accompagnateurs présents.



1h30



Parc de Clères
Espace pédagogique



Avril à Octobre



32 enfants accompagnés
Dont 1 Animateur pour 8
(max 4 groupes)

Tenue conseillée :



Objectif de l'atelier :

Trouver un animal mystère grâce aux différents indices gagnés à travers les épreuves.

Thématiques abordées:

- Nidification des oiseaux
- Reconnaissance des arbres par la feuille
- Utilisation d'une clé de détermination
- Mesure de la hauteur d'un arbre
- Découverte d'un animal menacé d'extinction dans la nature

Déroulement de l'atelier

Ce jeu est un jeu de piste en étoile.

Activité 1

Les petits artistes

Réaliser un dessin de l'antilope mâle et trouver les différences entre le mâle et la femelle.

Activité 2

Comme tu es grand l'arbre !

Mesurer la hauteur du cyprès de Lawson à l'aide d'un dendromètre.

Activité 3

Qui est l'intrus?

Observer avec des jumelles les oiseaux du lac et déterminer l'intrus sur une liste d'oiseau.

Activité 4

Aux arbres citoyens!

Identifier des arbres à l'aide de documents.

Activité 5

Quizz

Trouver les réponses au quizz en observant les pandas roux et en lisant les panneaux sur les pandas roux.

Lexique utile

Dimorphisme sexuel: différence mâle / femelle

Régime alimentaire: Herbivores, Omnivores, Carnivores

Dendromètre, vocabulaire en lien avec les feuilles



Introduction

Les équipes sont munies d'une boussole (*Équipement indispensable à tout bon explorateur*), d'une photo de la statue de Diane et d'une pochette qui les suivra tout au long du jeu.

Le médiateur explique l'utilisation des boussoles et demande aux équipes de prendre la direction sud et de trouver la statue de Diane.

Au pied de la statue est cachée une enveloppe contenant un morceau de plan qui les mènera au point de ralliement.

Une fois les équipes parties, le médiateur se rend au point de ralliement.

Point de ralliement = banc devant l'île aux gibbons

Le médiateur attend les équipes au point de ralliement. Il envoie chaque équipe aux différentes épreuves avec un décalage. Ce jeu correspond à un jeu de piste en étoile.

Les équipes doivent trouver le lieu de chaque épreuve à l'aide des indications du médiateur et du plan.

Le médiateur note sur le tableau « *Qui fait quoi* » (*Pochette animateur*) les épreuves effectuées par les équipes.

Pour chaque épreuve, les équipes vérifient les réponses avec le médiateur et obtiennent l'indice.

Si la réponse est fausse, les équipes peuvent repartir réaliser l'épreuve ou décider de perdre l'indice.

Plusieurs pochettes sont disponibles pour une même épreuve, deux équipes peuvent donc s'y retrouver en même temps.



ACTIVITE 1 : Les petits artistes



15 min



Parc de Clères



1 équipe

Matériel :



- Pochette avec les consignes
- Feuilles blanches
- Crayons à papier

Objectif

Observer les antilopes pour comprendre leur dimorphisme sexuel.

Déroulement

Les enfants se rendent devant les antilopes et réalisent un dessin du mâle. Ils doivent ainsi observer les différences entre les individus mâles et les individus femelles.

Ils devront trouver :

- La couleur qui diffère;
- Les cornes présentent chez le mâle et non chez la femelle.



♂ = mâle

Antilope cervicapre



♀ = femelle



ACTIVITE 2 : Comme tu es grand l'arbre!



15 min



Parc de Clères



1 équipe

Matériel :

- Pochette avec les consignes
- Dendromètre

Objectif

Mesurer la hauteur d'un arbre grâce à un dendromètre.

Déroulement

Les enfants, à l'aide du dendromètre, mesure la hauteur du Cyprès de Lawson. Une fiche explicative est mise à disposition de l'équipe pour comprendre son utilisation.

Ils compteront leur nombre de pas qu'ils multiplieront avec leur taille pour trouver la hauteur de cet arbre.

Le Cyprès de Lawson mesure 27m.



ACTIVITE 3 : Qui est l'intrus ?



20 min



Parc de Clères



1 équipe

Matériel :

- Pochette avec les consignes
- Liste d'oiseaux
- Jumelles



Objectif

Reconnaitre différents oiseaux.

Déroulement

A l'aide de jumelles, les enfants observent les différents oiseaux présents autour et sur le Lac.

Une fiche avec plusieurs photos d'oiseaux est mise à leur disposition.

Une fois tous les oiseaux observés, ils retrouvent sur la feuille les intrus.



ACTIVITE 4 : Aux arbres citoyens !



10 min



Parc de Clères



1 équipe

- Matériel :**
- Pochette avec les consignes
 - Clé de détermination des arbres du Parc de Clères
 - Images des arbres à identifier

Objectif

Connaître l'identité d'un arbre.
Découvrir trois espèces de feuillus.

Déroulement

Les enfants nomment les arbres présents sur les photos grâce à une clé de détermination.

Ils s'aident de plusieurs critères:

- La forme de la feuille;
- Les nervures de la feuille ;
- Le tronc de l'arbre .



ACTIVITE 5 : Quizz



10 min



Parc de Clères



1 équipe

Matériel :

- Pochette avec les consignes
- Questionnaires

Objectif

Découvrir le Panda roux.

Déroulement

En équipes, les enfants répondent à un quizz sur les pandas roux en s'aidant de leurs observations et des informations du panneau.

Ils doivent également retrouver des erreurs cachées sur une photo de l'enclos.



Conclusion

La première équipe qui à l'issue, de toutes les épreuves, donne le nom de l'animal mystère gagne le jeu.

Animal mystère à retrouver : **Pélican frisé**

Indices donnés par le médiateur :

→ pattes palmées – orange – plume – migrateur – lacs et étangs – poche de peau

Le médiateur fait un point avec les différentes équipes sur ce qu'ils ont appris du Parc.

Il peut profiter de ce moment pour évoquer les menaces qui pèsent sur les animaux observés pendant le jeu et les missions d'un parc zoologique.

