

Fiche pédagogique

NIVEAUX PRIMAIRE ET INTERMÉDIAIRE

Titre

La faune dans ta cour arrière :
Si tu y tiens, tiens-toi loin

Rédaction et photos

Centre de réadaptation
Wildlife Haven

Éditeur

Oak Island Publications / Apprentissage illimité

Genre

Livre éducatif à l'intention des jeunes • 36 pages

Thèmes généraux

- Respecter, protéger, prendre ses responsabilités, devenir des gardiens et protecteurs, changer les attitudes et les comportements à l'endroit des animaux sauvages.
- Mini-études de cas d'animaux amenés au refuge faunique Centre de réadaptation Wildlife Haven pour leur réhabilitation.

Lecteur cible

Élèves de 5 à 12 ans des niveaux primaires et intermédiaires.



Résumé

Bref historique du refuge faunique. Mini-études de cas d'animaux qui ont été réhabilités et remis en liberté dans la nature, lorsque possible : écureuils, lapins, lièvres, rats laveurs, coyotes, marmottes, lynx roux, oiseaux chanteurs, oies, canards, rapaces (faucons, chouettes, hiboux, aigles) tortues, serpent, couleuvres et salamandres. Anecdotes amusantes sur des animaux de chacune de ces catégories. Section spéciale sur les « ambassadeurs de la mission éducative » du refuge faunique : des animaux qui ne peuvent pas être remis en liberté et qui participent à l'éducation du public (y compris dans le cadre de visites dans des écoles et des foyers de soins personnels).

Contexte et emplacement

Le fonctionnement quotidien et la mission d'un centre de réhabilitation pour animaux sauvages du Manitoba, au Canada.

Caractéristiques du livre

Ce livre éducatif comporte de nombreuses photos. Il met en évidence des faits et présente des animaux qui ont été amenés et réhabilités au refuge faunique, ainsi que des animaux qui n'ont pas pu être remis en liberté. Ceux-ci sont devenus des ambassadeurs de la mission éducative du refuge afin d'informer le public de l'importance de vivre en harmonie avec les animaux.

À propos du refuge faunique Centre de réadaptation Wildlife Haven

Depuis 1984, le refuge faunique (Centre de réadaptation Wildlife Haven) a pris soin de plus de 35 000 animaux provenant de toutes les régions du Manitoba et du Nord-Ouest de l'Ontario. Le refuge faunique est un organisme de bienfaisance enregistré dirigé par des bénévoles. Il se consacre à la réhabilitation d'animaux sauvages blessés, malades ou orphelins en vue de les remettre en liberté dans la nature. Le Centre de réadaptation Wildlife Haven est constitué d'un groupe de citoyens qui se préoccupent de l'environnement. Il offre des services éducatifs à la communauté et permet à des bénévoles de vivre des expériences gratifiantes. Le refuge se trouve à l'Île-des-Chênes, au Manitoba. Le Centre de réadaptation Wildlife Haven possède des autorisations provinciales et fédérales. Vous trouverez de plus amples renseignements sur l'organisation et la réhabilitation des animaux sauvages dans le site Web **wildlifehaven.ca**.

Objectifs en matière de connaissances écologiques – La faune dans ta cour arrière

- Ce que je pense/Mon comportement envers les animaux sauvages.
- Prendre ses responsabilités, devenir de meilleurs gardiens et protecteurs.
- Les dangers auxquels font face les animaux sauvages.
- Comment se comporter avec un animal sauvage.
- Que faire avec un animal sauvage.
- L'importance de la nature dans nos vies.
- Vivre en meilleure harmonie avec notre environnement.
- Cultiver les qualités de la compassion et de l'empathie.

Suggestions pour avoir une vue d'ensemble du contenu du livre

- Regarder les photos.
- Quels sont les dangers auxquels fait face cet animal ?
- Qu'est-il arrivé à cet animal ?
- Qu'a fait le refuge faunique pour lui venir en aide ?

Ressources

Les photos du livre peuvent être imprimées et plastifiées.

Vous trouverez les photos des animaux sur le site www.wildlifehaven.ca sous la rubrique « Programme éducatif ».

Les fiches-photos peuvent servir pour les activités proposées dans le guide.

Chacune des activités proposées dans le guide comporte des indications :

- **Groupe d'âge :** Élèves plus jeunes = de la maternelle à la 2^e ou 3^e année ; Élèves plus âgés = de la 3^e ou 4^e année à la 6^e année.
- **Préparation :** Étapes à prévoir avant l'activité.
- **Matériel requis**
- **Règles du jeu/instructions :** Étapes à suivre pour jouer au jeu ou pour participer à l'activité.
- **Variantes :** Options plus simples ou plus complexes.

Le livre *La faune dans ta cour arrière* contient les classifications animales suivantes :

Mammifères

- lapins
- lièvres
- coyotes
- lynx roux
- castors
- écureuils
- belettes
- renards
- rats laveurs

Reptiles

- tortues
- salamandres
- serpents et couleuvres

Oiseaux

- aigles
- chouettes et hiboux
- faucons
- pigeons
- corneilles
- oies
- canards
- pélicans
- petits oiseaux chanteurs

Activités en équipes

(2 à 6 participants)

Activités avec les photos

Les photos du livre ont été reprises sous forme de cartes photos qui peuvent être imprimées et plastifiées. Les cartes photos peuvent servir pour les activités proposées dans le guide. Vous trouverez les photos des animaux sur le site www.wildlifehaven.ca sous la rubrique « Programme éducatif ». Un numéro de page dans le coin de chaque photo indique son emplacement dans le livre. Il n'est pas nécessaire d'utiliser la totalité des cartes pour jouer. Les cartes peuvent être divisées en sous-catégories : mammifères, herbivores, carnivores, reptiles, oiseaux, traitements de réhabilitation, animaux ambassadeurs et histoire d'un animal.

Choisir une photo, la trouver dans le livre, présenter l'animal

Groupe d'âge : Élèves capables de lire.

Préparation : Placer de façon aléatoire une pile de photos, face cachée, devant un petit groupe de participants.

Matériel requis : Des photos d'animaux dont l'histoire est racontée dans le livre *Les animaux sauvages dans votre cour*.

Objectif : En apprendre plus sur le travail fait au refuge faunique Centre de réadaptation Wildlife Haven pour la réhabilitation des animaux blessés ou orphelins.

Règles du jeu : Choisir une photo dans la pile. Chaque participant trouve l'animal et son histoire dans le livre et le présente au reste du groupe.

Choisir une photo, trouver la classification

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Étaler les cartes de façon aléatoire, face cachée.

Matériel requis : Cartes du livre *Les animaux sauvages dans votre cour* présentant un nombre égal de mammifères, d'oiseaux et de reptiles.

Objectif : Apprendre à identifier les mammifères, les reptiles et les oiseaux.

Règles du jeu : Choisir une photo, dire si l'animal est un mammifère, un reptile ou un oiseau. Nommer un autre animal de la même classification ou trouver la photo d'un autre animal du livre dans la même classification.

Variantes : Placer toutes les photos dans une pile, face cachée. Prendre la première photo. Dire s'il s'agit d'un mammifère, d'un reptile ou d'un oiseau. Selon sa classification, la photo est le début d'une pile pour les « _____ » (p. ex. mammifères).

Le participant(e) suivant prend une photo et indique sa classification. S'il s'agit de la même classification que la première photo, il la met dans la même pile. Sinon, il commence une pile pour les « _____ » (p. ex. oiseaux). Les photos portent sur trois classifications d'animaux ; il y aura donc éventuellement trois piles : « Mammifères/Oiseaux/Reptiles ». Après cinq minutes de jeu, ou lorsque chaque élève a joué à cinq reprises, comptez le nombre de mammifères, d'oiseaux et de reptiles qui ont été trouvés.

Jeu de mémoire

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : 20 cartes (disposer 10 cartes « en double », face cachée, en formant cinq rangées de quatre cartes). Adapter le nombre de cartes utilisées dans le jeu en fonction de l'âge des élèves.

Matériel requis : Deux ensembles de photos identiques représentant des traitements fournis à des animaux.

Objectif : Identifier les animaux (ou décrire le traitement fourni à l'animal au refuge faunique).

Règles du jeu : Retourner deux cartes à chaque tour pour voir la photo. Le participant(e) nomme l'animal en retournant la carte (ou décrit le traitement). Par exemple : (*première carte*) « La carapace de la tortue est réparée » ; (*seconde carte*) « Le bébé renard est nourri ». Le jeu a pour objectif de retourner des paires. Un(e) participant(e) qui trouve une paire peut rejouer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas à trouver deux cartes identiques. L'objectif du jeu consiste à trouver le plus grand nombre de paires.

Trouver la classification

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Placer les cartes en rangées ou de façon aléatoire.

Matériel requis : 8 cartes de reptiles, 8 cartes d'oiseaux et 8 cartes de mammifères. Un total de 24 cartes différentes sera placé (aucune carte n'est identique).

Objectif : Apprendre à identifier les mammifères, les reptiles et les oiseaux.

Règles du jeu : À chaque tour, un(e) participant(e) retourne deux cartes pour voir la photo. Le participant(e) nomme l'animal et sa classification en retournant la carte : p. ex. un pélican/dans les oiseaux. Le jeu a pour objectif de retourner des paires de cartes de la même classification. Par exemple : une carte sur la belette et une carte sur le lapin forment une paire, car il s'agit de deux mammifères. Une carte sur la belette et une carte sur le serpent ne forment pas de paire, car il s'agit d'un mammifère et d'un reptile.

Deux de ces cartes ne sont pas comme les autres

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Placer les cartes de façon aléatoire. Elles seront toutes des cartes de mammifères, à l'exception d'une carte de reptile et d'une carte d'oiseau.

Matériel requis : Un grand nombre de cartes de mammifère, une carte de reptile et une carte d'oiseau.

Objectif : Nommer différents animaux et apprendre à identifier les mammifères, les reptiles et les oiseaux.

Règles du jeu : Les participants retournent une carte à la fois en nommant l'animal et sa classification. Le but du jeu consiste à retourner le plus grand nombre de cartes possible sans « trouver » un reptile ou un oiseau. Lorsqu'une carte d'une autre classification est retournée, les cartes sont mélangées et replacées, face cachée. Le groupe tente alors de battre le nombre de cartes retournées auparavant (p. ex. retourner plus de six cartes, etc.).

Variante 1 : La partie peut être jouée avec des cartes d'oiseaux, plus une carte de mammifère et une carte de reptile.

Variante 2 : La partie peut être jouée avec des cartes de reptiles, plus une carte de mammifère et une carte d'oiseau.

Trouver une similitude/Trouver une différence

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Placer les cartes de façon aléatoire.

Matériel requis : 20 cartes d'animaux variées.

Objectif : Reconnaître les similitudes et les différences dans le monde animal.

Règles du jeu : Un(e) participant(e) retourne deux cartes au hasard et formule un énoncé pour établir un lien entre les cartes afin de pouvoir les conserver. Par exemple : « Voici un(e) _____ et un(e) _____. Ces deux animaux sont similaires parce que _____. Ils sont différents parce que _____. » L'énoncé peut faire référence à la taille, à la classification, à la couleur, à l'alimentation, à l'habitat, au nombre de pattes, etc.

La carte mystère

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Vous aurez besoin de suffisamment d'espace pour faire une rangée pouvant compter jusqu'à 10 cartes.

Matériel requis : 5 à 10 cartes.

Objectif : Nommer les animaux, exercer la mémoire visuelle.

Règles du jeu : Un(e) participant(e) dirige le jeu. Il ou elle choisit un nombre X de cartes (selon le groupe d'âge). Il ou elle montre les cartes, une à la fois, puis les place dans une rangée en les nommant pendant que les autres participants les examinent attentivement. Le meneur de jeu reprend ensuite les cartes, en ajoute une, puis les mélange et les replace en rangée, en les nommant. Les participants doivent deviner la carte qui a été ajoutée.

Variante : Faire le jeu en enlevant une carte.

Vrai ou faux ?

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Étaler les cartes de façon aléatoire, face visible ou cachée.

Matériel requis : Cartes.

Objectif : Présenter des caractéristiques physiques ou comportementales des animaux et leurs habitats.

Règles du jeu : Choisir une image et dire un énoncé concernant l'animal illustré. Les autres participants répondent par vrai ou faux. Les participants peuvent faire appel à leurs connaissances ou se servir du livre *Les animaux sauvages dans votre cour*.

Aube ou crépuscule ?

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Étaler les cartes de façon aléatoire, face visible ou cachée.

Matériel requis : Cartes présélectionnées comprenant des animaux diurnes et des animaux nocturnes ; une image du soleil et une de la lune.

Objectif : Identifier les animaux nocturnes et diurnes.

Règles du jeu : Choisir l'une des cartes étalées. Cet animal est-il actif durant le jour ou la nuit ? Préparer un carton « soleil » et un carton « lune » pour séparer les animaux diurnes et les animaux nocturnes.

Jeu d'observation

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Former deux équipes ou jouer en un seul groupe.

Matériel requis : Photos d'animaux assez grandes pour que tous les participants puissent voir les détails.

Objectif : Apprendre à observer attentivement les animaux sauvages.

Règles du jeu : Les participants prennent à tour de rôle la place de meneur de jeu pour poser des questions aux autres joueurs. Dans un petit groupe, les participants peuvent regarder une illustration dans le livre ou une carte pendant 3 secondes. Avec un plus grand groupe, il faudra une photo de plus grande taille. Une fois le temps écoulé, le meneur de jeu pose des questions pour tester la mémoire des participants. Par exemple, avec une image de faucon, le meneur de jeu peut demander :

- Dans quelle position étaient les ailes du faucon ?
- Quelles couleurs avez-vous vues dans les ailes du faucon ?
- Où le faucon regardait-il ?

Variantes pour les élèves plus âgés : Les participants partagent leurs observations à tour de rôle. Participant(e) 1 : Le faucon avait deux ailes. Participant(e) 2 : Le faucon était perché. Participant(e) 3 : Il y avait du brun dans les ailes du faucon. Participant(e) 4 : Il y avait du noir dans les ailes du faucon. Le jeu prend fin lorsque les participants n'ont plus de détail à ajouter. Lorsque les participants ont terminé, ils peuvent regarder la photo de nouveau pour voir s'ils ont oublié des détails.

Variante pour les élèves plus âgés : Se souvenir de ce que l'on a lu.

Jeu de séquence

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Avoir suffisamment d'espace pour que les participants puissent étaler les cartes devant eux.

Matériel requis : Plusieurs séries des mêmes photos pour chaque participant(e) du jeu ; tissu ou grande feuille pour couvrir les cartes du meneur de jeu.

Objectif : Apprendre le nom des animaux et améliorer la mémoire visuelle.

Règles du jeu : Le meneur de jeu a les mêmes cinq photos que les participants et les étale en les nommant : p. ex. aigle, lapin, pélican, raton laveur, belette. Les participants regardent les photos, puis le meneur de jeu cache ses cartes. Ensuite, les participants essaient de placer leurs photos dans le même ordre. Ajouter une nouvelle photo à chaque tour subséquent. Lorsqu'un(e) participant(e) fait une erreur, le meneur de jeu change de place avec lui ou elle.

Inventer une histoire par enchaînements

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Demander aux participants de s'asseoir en cercle et placer des cartes de façon aléatoire au centre du cercle.

Matériel requis : Le même nombre de cartes que de participants.

Objectif : Mettre les idées des participants en commun pour raconter une histoire sur les animaux sauvages.

Règles du jeu : Les participants s'assoient en cercle. Un(e) participant(e) prend une carte et commence à raconter une histoire en inventant une phrase inspirée par l'animal choisi. Le prochain participant pige une autre carte et continue l'histoire amorcée par le premier participant, en incluant son animal, et ainsi de suite.

Les bons gardiens et protecteurs

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes (s'ils le peuvent) et élèves plus âgés.

Préparation : Demander aux participants de s'asseoir en cercle.

Matériel requis : Aucun.

Objectif : Trouver les qualités des bons gardiens et protecteurs des animaux sauvages.

Règles du jeu : Pour commencer le jeu, un(e) participant(e) dit : « En tant que gardien et protecteur des animaux sauvages, je peux protéger... » (l'élève nomme un animal et imite son cri, fait un mouvement ou reproduit une caractéristique physique). Le prochain élève répète la phrase du premier participant et ajoute un autre animal. Le jeu continue alors que chaque participant(e) répète la phrase, ainsi que tous les animaux déjà mentionnés, et en ajoute un nouveau. Les participants reçoivent l'aide de chaque élève qui répète le cri, le mouvement ou le geste qu'il a fait. Variante plus complexe : *En tant que bon gardien et protecteur des animaux sauvages, je...* (liste de choses à faire et à ne pas faire). Par exemple : je n'ai pas d'animal sauvage comme animal de compagnie ; je ne donne pas d'aliments pour les humains à des animaux sauvages ; je respecte l'habitat des animaux sauvages ; je jette mes déchets de façon appropriée ; je ne touche pas les petits des animaux sauvages et je ne joue pas avec eux, etc.

Qui suis-je

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Les participants s'assoient en cercle autour d'un livre.

Matériel requis : Le livre *La faune dans ta cour arrière* (ou un autre livre sur les animaux ou des cartes).

Objectif : Décrire les caractéristiques physiques des animaux.

Règles du jeu : Un(e) participant(e) prend une carte (ou ouvre le livre au hasard), regarde l'image et décrit l'animal : « Je suis petit, je suis un rongeur, j'ai une petite queue blanche ». Les autres participants devinent l'animal et le prochain participant prend une carte (ou ouvre le livre).

L'animal mystère

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Coller une photo dans le dos de chaque participant(e).

Matériel requis : Une photo par participant(e), ruban adhésif (pour le jeu d'orthographe : une feuille et un crayon pour chaque participant).

Objectif : Répondre aux questions sur les animaux sauvages/épeler correctement le nom des animaux.

Règles du jeu : Coller une photo plastifiée dans le dos de chaque participant(e) à l'aide du ruban adhésif (sans montrer à la personne la photo dans son dos). Le participant A montre au participant B son animal et lui pose une question dont la réponse est oui ou non. Par exemple : « Suis-je gros ? Suis-je carnivore ? Suis-je présent en ville ? ».

Variantes : Jeu d'orthographe : Remettre à chaque participant(e) une feuille et un crayon. Le participant A montre au participant B son animal et lui demande : « Y a-t-il la lettre ____ dans mon nom ? ». Le participant B répond par oui ou par non. Le participant A écrit la lettre si la réponse est oui. Lorsque les participants ont assez de lettres pour deviner leur nom, ils demandent à quelqu'un s'ils sont un(e) _____. Les participants qui ont deviné la réponse peuvent 1) continuer à jouer pour aider d'autres participants à deviner leur animal ou 2) demander une autre photo au meneur de jeu pour rejouer.

Variante du jeu Pige dans le lac

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Remettre aux participants trois cartes prises au hasard ; placer le reste des cartes dans une pile, face cachée, au centre.

Matériel requis : 30 cartes sur un nombre égal de mammifères, de reptiles et d'oiseaux.

Objectif : Identifier les mammifères, les reptiles et les oiseaux.

Règles du jeu : Bien mélanger les cartes de mammifères, d'oiseaux et de reptiles. Chaque participant(e) reçoit trois cartes et ne doit pas les montrer aux autres participants. Les participants demandent aux autres une catégorie d'animaux précise. Le but consiste à obtenir un ensemble de trois cartes comprenant un mammifère, un reptile et un oiseau. Une fois qu'un tel ensemble est obtenu, les cartes sont placées devant le ou la participant(e) qui pige ensuite trois autres cartes dans la pile au centre (les cartes sont face cachée). Par exemple, le participant 1 a un reptile et deux oiseaux et veut obtenir une carte de mammifère. Il demande au participant 4 : « As-tu un mammifère ? ». Si le participant 4 en a un, il doit donner la carte au participant 1 et piger une autre carte. Les participants doivent toujours avoir en main au moins trois cartes et peuvent déposer un ensemble complété en tout temps durant le jeu.

Une photo, une histoire

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes (voir la variante ci-après) et élèves plus âgés.

Préparation : Étaler de façon aléatoire les cartes au centre.

Matériel requis : 10 cartes et une grande feuille montrant la structure de l'histoire (le livre *Les animaux sauvages dans votre cour* est requis pour la variante).

Objectif : Reconnaître les dangers auxquels font face les animaux sauvages, les réactions inadéquates et les soins fournis au centre de réhabilitation.

Règles du jeu : Choisir une photo et inventer une histoire sur ce qui est arrivé à l'animal. Possibilité de structure pour l'histoire : Cet (nom de l'animal) vivait dans (son habitat). Un jour, (incident malheureux) est arrivé et il (blessure ou situation). (Nom d'une personne) faisait (activité) et l'a trouvé. Il/elle voulait (comportements imprudents face à un animal sauvage). Son ami lui a dit : « Ne fais pas ça. Apportons l'animal au centre de réhabilitation ou dans un refuge pour animaux ». C'est ce qu'ils ont fait et les responsables ont (type de soins fournis). Maintenant, (l'animal) est (résultat du traitement).

Variante : Choisir une photo, inventer une histoire, puis trouver la photo dans le livre. Comparer l'histoire inventée avec l'histoire réelle. Y a-t-il des similitudes dans les deux histoires ? Quelles sont les plus grandes différences ? Quelles questions continuez-vous de vous poser après avoir lu l'histoire dans le livre ?

Variante pour les élèves plus jeunes : Choisir la photo d'un animal. Structure possible : Un jour, un (animal) a eu de gros ennuis. (L'enfant A) l'a trouvé et a voulu le prendre. (L'enfant B) lui a dit : « Arrête ! Rappelle-toi qu'il ne faut jamais prendre un animal sauvage. » (L'enfant A) a donc demandé l'aide d'un adulte pour apporter (l'animal) au refuge faunique. Le responsable du refuge leur a dit : « Vous avez bien fait, parce que nous pouvons (type d'aide nécessaire) ». La morale de cette histoire est : _____.

Concepts pour renforcer les histoires

- Les animaux sauvages ne sont pas des animaux de compagnie. Il est illégal d'avoir un animal sauvage comme animal de compagnie.
- Les dangers auxquels font face les animaux sauvages – chasseurs, chats, fenêtres, véhicules, fils électriques.
- Comment se comporter avec les animaux sauvages.
- Que faire avec un animal sauvage blessé.

- L'importance de la nature dans nos vies.
- Empreinte : Lorsque des bébés animaux n'acquièrent pas les comportements sauvages dont ils ont besoin pour survivre dans la nature, ils recherchent de la nourriture destinée aux humains.

Activités artistiques

L'intégration des arts visuels, du mouvement,
de l'art dramatique et de la musique

Les arts visuels : Dessin, création artistique et bricolage

Une ballade en nature

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes.

Préparation : Classe ordinaire

Matériel requis : Tubes de cartons (essuie-tout); ciseaux, ruban adhésif, crayons de couleurs; liste de comportements pour le meneur de jeu.

Objectif : Apprendre à s'intéresser aux animaux sauvages et à connaître leurs habitats.

Instructions : Les élèves fabriquent des jumelles avec des rouleaux d'essuie-tout coupés en deux et collés ensemble. Y fixer une ficelle assez longue pour porter les jumelles confortablement autour du cou. Ces jumelles peuvent servir à observer des livres sur les animaux sauvages camouflés dans la classe ou des photos imprimées à partir du site. Les élèves peuvent aussi décorer leurs jumelles en y dessinant leurs animaux préférés.

Variantes : Les élèves dessinent un animal sauvage sur une feuille en y ajoutant des éléments de son habitat : branches, herbe, terrier ou cours d'eau (ou fabriquent des animaux en carton ou en pâte à modeler, font des mobiles d'oiseaux). Les enfants se servent de leurs jumelles pour trouver les animaux.

Se camoufler dans la nature

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Classe ordinaire.

Matériel requis : Matériel à dessin.

Objectif : Illustrer l'art du camouflage.

Instructions : Dessiner au crayon un animal du livre, puis dessiner d'autres formes et figures pour cacher ou camoufler le dessin.

Dessiner l'intrusion humaine

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Classe ordinaire.

Matériel requis : Matériel à dessin.

Objectif : Prendre conscience des façons dont les humains dérangent les animaux sauvages.

Instructions : Demander à chaque élève de dessiner son animal préféré du livre. L'animal peut être en santé ou blessé. Il doit aussi y avoir un être humain, quelque part dans le dessin. La personne dessinée peut être cachée, avec un objet pour attraper l'animal, peut avoir un téléphone pour prendre des égoportraits ou faire beaucoup de bruit avec un engin motorisé.

Le refuge faunique dit (variante de *Jean dit*)

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Le meneur de jeu se tient debout devant le groupe.

Matériel requis : Liste de comportements (aide-mémoire pour le meneur de jeu).

Objectif : Apprendre les comportements adéquats à adopter en présence d'animaux sauvages.

Instructions : L'enseignant(e) dit un comportement « à adopter » en mimant l'action. Par exemple : « Le refuge faunique dit : Éloigne-toi d'un animal sauvage ». L'enseignant(e) recule et les élèves l'imitent reculant. « Le refuge faunique dit : Les animaux ont besoin de notre aide. » L'enseignant(e) place ses mains sur son cœur. Les élèves l'imitent en plaçant leurs mains sur leur cœur. « Nourrir un animal sauvage » en se penchant et en faisant le geste de donner à manger. Les enfants ne bougent pas, car l'enseignant(e) n'a pas dit : « Le refuge faunique dit ». Pour renforcer les comportements adéquats, assurez-vous de dire la phrase « Le refuge faunique dit » seulement pour les comportements adéquats.

Variante (pour les élèves plus âgés) : Jouer à ce jeu en commençant par expliquer les règles aux élèves, puis en leur demandant de trouver des phrases à dire (vraies ou fausses) et des gestes correspondant pour inventer leur propre jeu *Le refuge faunique dit* à présenter à leur classe (si possible, aux élèves plus jeunes des autres classes).

Incarner un animal – mimes et devinettes

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Le participant qui présente le jeu se place devant la classe.

Matériel requis : Tableau blanc et marqueur.

Objectif : Identifier des animaux originaires de l'Amérique du Nord.

Instructions : L'élève mime un animal et les autres enfants devinent de quel animal il s'agit. L'enseignant(e) dresse deux listes des animaux mimés : une liste des animaux qui vivent en Amérique du Nord et une liste de ceux qui viennent d'un autre continent. Il faut déterminer de quel endroit dans le monde viennent les animaux. Les élèves peuvent commencer par deviner la réponse, pour ensuite vérifier leurs hypothèses en faisant des recherches en ligne ou dans des livres. Pour les élèves plus jeunes, l'enseignant(e) peut expliquer que les animaux des jardins zoologiques viennent de tous les coins du monde et que leurs habitats naturels ne se trouvent pas toujours dans nos forêts, nos plaines, nos lacs ou nos montagnes.

Variantes : Mimer seulement des animaux du livre *Les animaux sauvages dans votre cour*.

Dresser des listes en fonctions des catégories : mammifères, reptiles et oiseaux.

Lire une liste et demander aux élèves de lever la main s'ils ont vu cet animal de leurs propres yeux dans la nature (ou dans un jardin zoologique ou un refuge faunique).

Une ballade en nature

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes.

Préparation : Le meneur de jeu fait faire une promenade aux élèves dans la classe.

Matériel requis : Jumelles (fabriquées à partir de tubes de cartons et de ruban adhésif) et photos (ou images ou animaux sauvages en peluche).

Objectif : Apprendre à respecter l'habitat des animaux sauvages.

Instructions : Avec leurs jumelles, les élèves partent se promener dans la nature. Prendre les dessins, les sculptures ou les mobiles fabriqués dans l'activité sur les arts visuels et les placer dans divers endroits de la classe, certains cachés et certains sur le plancher de la classe. Durant leur promenade (qui peut s'accompagner d'un enregistrement de sons provenant de la nature), les élèves suivent un trajet qu'ils ont tracé auparavant à l'aide de cordes à sauter placées sur le plancher. Lorsque le meneur de jeu repère un animal, il ou elle lève le bras et tout le monde s'arrête en silence. Le meneur de jeu pointe l'animal et le regarde avec ses jumelles ; les élèves imitent ce geste en regardant dans leurs jumelles. Le meneur de jeu demande au groupe de randonneurs : « Devrions-nous nous approcher pour voir le/la _____ ? ». Les enfants bougent leur index pour dire « non ». Le meneur de jeu s'en va ensuite à la fin de la file en prenant un air déçu. Tous les enfants le consolent en lui disant : « C'est mieux pour l'animal ». Le prochain élève dans la file devient le meneur de jeu et cherche un autre animal. Il ou elle répète la même question en nommant un animal différent et le groupe a la même réaction.

Variante : Je vois avec mes yeux de lynx. Les élèves suivent le meneur de jeu. Le meneur de jeu dit : « Je vois avec mes yeux de lynx... un lapin ». Les élèves derrière répondent : « Laisse-le tranquille ». Le meneur de jeu marche ou sautille pour aller au bout de la file. La prochaine personne fait la même chose avec un autre animal.

Variante plus complexe : Le meneur de jeu trouve une raison pour faire cette promenade. Par exemple : « Je vais au marché pour acheter des (aliments pour les humains) pour nourrir les (animaux sauvages) ». Les élèves répondent à l'unisson : « Ne fais pas ça ! Les ours sont des animaux sauvages. Ne leur donne pas à manger. Ne t'en approche pas ! ». Le meneur de jeu répond alors : « OK, c'est bon ! C'est moche ! ». Les élèves consolent le meneur de jeu en lui disant : « C'est la bonne chose à faire ». Le prochain meneur de jeu n'a pas appris la leçon et dit : « Je vais au dépanneur pour acheter des barbotines pour les corneilles ! ». Le groupe répond de la même façon que pour les animaux sauvages.

Photos provenant du dossier de « protection » du refuge faunique

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Les équipes se préparent et font leurs présentations dans différentes parties de la classe.

Matériel requis : Thèmes dans un chapeau, un bol ou une enveloppe.

Objectif : Identifier des comportements qui sont nuisibles aux animaux sauvages et expliquer pourquoi ils le sont.

Instructions : Mettre des « thèmes » dans un contenant. Par exemple :

- Les animaux sauvages ne sont pas des animaux de compagnie. Il est illégal de garder un animal sauvage comme animal de compagnie.
- Les dangers auxquels font face les animaux sauvages – chasseurs, fenêtres, véhicules, fils électriques.
- Comment se comporter en présence d'un animal sauvage.
- Que faire avec un animal sauvage blessé.
- L'importance de la nature dans nos vies.
- Empreinte : Lorsque des bébés animaux n'acquièrent pas les comportements sauvages dont ils ont besoin pour survivre dans la nature, ils recherchent de la nourriture destinée aux humains.

Chaque équipe de quatre ou cinq élèves choisit un thème. Les élèves jouent un rôle dans une scène « figée ». Structure : 1^{re} photo) Non-respect du principe. 2^e photo) Arrivée de la « police » du refuge faunique. 3^e photo) Résultat de l'intervention. Lorsque les participants sont en place, un narrateur dit « On ne bouge plus ! » et explique les photos. Voici des exemples d'explications : 1) Des enfants donnent à manger à un raton laveur qu'ils ont trouvé dans la cour. 2) Le protecteur dit : On ne doit jamais donner des aliments pour les humains à des animaux sauvages. 3) Le raton laveur est relâché dans la forêt.

Variante : Présenter les scènes comme de mini-pièces de théâtre dans lesquelles les participants bougent et parlent (elles doivent être très brèves).

Tournoi d'impro amical sur les animaux sauvages

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Diviser la classe en quatre équipes. Deux équipes commencent. Les élèves s'assoient face à face en formant deux rangées et en laissant de la place au centre pour le match d'impro. Les autres équipes forment le public en attendant leur tour.

Matériel requis : Liste thèmes d'impro pour l'enseignant(e) ou l'animateur/animateurice.

Objectif : Intégrer les connaissances sur les animaux sauvages et les principes de protection.

Instructions : Demander à chaque équipe de se trouver un nom rigolo inspiré du monde des animaux sauvages, p. ex. en ajoutant un adjectif au nom d'un animal, p. ex., les écureuils farouches. L'enseignant(e) joue le rôle d'arbitre, annonce le thème, la catégorie, le nombre de joueurs de chaque équipe et la durée de l'improvisation. Par exemple : « La prochaine improvisation porte le titre de l'oiseau orphelin. Catégorie : film de superhéros. Nombre de participants : deux par équipe. Durée : deux minutes. Caucus ! »

L'arbitre donne un coup de sifflet (comme au hockey) et se sert d'un chronomètre pour laisser aux membres des équipes 30 secondes pour se consulter et proposer des idées d'histoire ou de personnages. Il est important de se rappeler que les équipes jouent « avec » et NON « contre » les autres joueurs ; ainsi, deux membres des différentes équipes peuvent être des amis dans le contexte de l'histoire jouée. Une fois le caucus terminé (après 30 secondes), l'arbitre donne un coup de sifflet et un membre de chaque équipe saute sur la « glace ». La meilleure façon de commencer une impro consiste à attendre cinq secondes avant de parler. Seul(e) un(e) participant(e) par équipe peut commencer l'impro, habituellement en disant une phrase pour mettre l'histoire en place (p. ex., « Bobby ! Je t'avais dit de faire attention avec ton boomerang ! »). L'autre participant(e) se sert ensuite de cette idée pour établir son personnage (« Mais papa, je l'ai seulement lancé dans la cour, mais il est revenu avec un oiseau ! »).

Demandez aux participants d'utiliser tout l'espace de jeu. Le mouvement et la variété rendent le spectacle plus intéressant. Cet exercice permet de donner vie aux thèmes sur le refuge faunique et d'encourager les élèves à faire appel à leur imagination et à leur créativité. À la fin de l'impro, l'arbitre donne un coup de sifflet, le public applaudit et on présente la prochaine improvisation.

Exemples de catégories : style libre ; mime (impro silencieuse) ; improvisation chantée ; sans mot avec effets sonores ; à la manière d'un film d'espionnage ; à la manière d'une comédie musicale ; les superhéros, etc.

Nombre de participants : un joueur par équipe, deux ou trois joueurs, ou tous les joueurs. Note : Un trop grand nombre de participants peut rendre les impros cacophoniques.

Exemples de thèmes : secouru par des écureuils ; le lynx roux triste ; s'adapter à la vie sauvage ; le fan-club de la nature. (Demander aux élèves de préparer des titres d'improvisations et choisir les plus appropriés.)

Messages publicitaires pour le refuge faunique

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Les équipes se préparent et font leurs présentations dans différentes parties de la classe.

Matériel requis : Accessoires, marionnettes, matériel de tournage (facultatif)

Objectif : Trouver des façons d'aider les animaux en péril.

Instructions : Imaginer que le refuge faunique a embauché votre classe pour faire la promotion de ses objectifs.

Les messages publicitaires utilisent diverses stratégies pour convaincre les gens d'acheter ou de faire quelque chose : personnages intéressants, situations drôles, histoires dramatiques, chansons ou slogans publicitaires accrocheurs. Encourager les élèves à utiliser l'une ou l'autre de ces stratégies pour faire la promotion des principes défendus par le refuge pour animaux sauvages. Voici ce que peut comprendre la structure d'un message publicitaire de deux minutes :

- Un personnage a un problème.
- De quelle façon le refuge faunique peut-il aider ce personnage à régler son problème ?
- Le dénouement positif.
- La chanson ou le slogan publicitaire qui récapitule le message et contribue à le graver dans l'esprit des gens. Ne pas hésiter à utiliser des accessoires et des marionnettes et à filmer les publicités.

Prendre la défense des animaux sauvages

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Les équipes se préparent et font leurs présentations dans différentes parties de la classe.

Matériel requis : Marionnettes (au besoin), microphone jouet (ou objet représentant un micro).

Objectif : Identifier les services fournis aux animaux dans les centres de réhabilitation.

Instructions : Une personne joue le rôle de l'intervieweur/intervieweuse du refuge faunique et fait une entrevue avec un animal (une personne ou une marionnette joue le rôle de l'animal). Les notes sur des cas réels provenant du livre *Les animaux sauvages dans votre cour* peuvent être utilisées.

Voici un exemple :

Intervieweur/intervieweuse : Comment êtes-vous arrivé au refuge faunique ?

Animal : (Raconte l'histoire de son accident/incident.)

Intervieweur/intervieweuse : Quel genre de traitement avez-vous reçu ?

Animal : (Gardé en sécurité, nourri, abrité, soigné.)

Intervieweur/intervieweuse : Que va-t-il vous arriver maintenant que vous allez mieux ?

Animal : La semaine prochaine, je vais être remis en liberté dans la forêt et je vais pouvoir reprendre ma vie d'écureuil.

Intervieweur/intervieweuse : Quel conseil aimeriez-vous donner au public ?

Animal : Ne vous imaginez pas que vous pouvez prendre soin d'un animal sauvage (ou autre conseil approprié).

Chaîne d'information sur les animaux sauvages

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Bureau ou table en avant de la classe pour les lecteurs de nouvelles.

Matériel requis : Recherches et textes déjà préparés.

Objectif : Identifier les dangers auxquels les animaux sauvages font face.

Instructions : Demander aux élèves de faire des recherches sur les dangers auxquels font face les animaux sauvages. Les participants doivent choisir un aspect en particulier à présenter à la classe sous forme de bulletin de nouvelles diffusé par la chaîne d'information sur les animaux sauvages. Pour ajouter un élément ludique, les commentateurs peuvent parler et bouger à la façon d'un animal sauvage.

Une nouvelle pourrait être présentée par exemple par divers types d'oiseaux qui battent des ailes, croassent et gazouillent en parlant : « Les chats domestiques figurent en tête de liste des neuf principales causes de décès d'oiseaux au Canada, tuant plus de 200 millions d'oiseaux par année. De nombreuses espèces d'oiseaux chanteurs sont en danger ou sont en déclin à cause des chats domestiques. Les chats tuent plus d'oiseaux que les lignes électriques, les éoliennes, les collisions contre les fenêtres, les collisions avec des véhicules, les chasseurs de gibiers à plumes, les pesticides agricoles, la machinerie agricole, la foresterie commerciale et les tours de transmission. Au total, l'activité humaine tue plus de 270 millions d'oiseaux au Canada, chaque année ».

Source : Environnement Canada, 2013.

Musique et chansons rythmées par des sons

Chorale d'oiseaux

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes.

Préparation : Classe ordinaire.

Matériel requis : Aucun.

Objectif : Apprendre divers chants d'oiseaux.

Instructions : Choisir une chanson, comme *Rame, rame sur ton bateau* (ou une autre chanson que tous les enfants connaissent). L'enseignant(e) divise la classe en groupes d'oiseaux. Chaque groupe fait un cri qui représente son oiseau. L'enseignant(e) dirige la chorale et commence en pointant sa baguette vers un groupe. Ce groupe chante la chanson en faisant le cri de son oiseau. Par exemple : croa, croa, croa/coin, coin, coin/hou, hou, hou. Après quelques mesures, l'enseignant(e) pointe un autre groupe qui continue la chanson en faisant le cri de son oiseau, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la chanson. La chanson peut être reprise avec des variantes (périodes de chant plus longues ou plus courtes, rythme plus rapide, voix plus fortes ou plus douces, etc.).

Cercle sonore et en mouvement

Groupe d'âge : Élèves plus jeunes et élèves plus âgés.

Préparation : Placer les participants en cercle.

Matériel requis : Aucun.

Objectif : Apprendre les moyens de communication des animaux.

Instructions : Lorsqu'un animal fait un son et un mouvement, d'autres animaux à proximité vont souvent l'imiter. Le premier participant fait un son et un mouvement représentant un animal. Tous les élèves dans le

cercle imitent ensuite ce son et ce mouvement. Il n'est pas nécessaire d'identifier les animaux. Cette activité est excellente pour réchauffer les participants et permettre à tout le monde de jouer le rôle de meneur de jeu quand vient le moment de proposer un son et un mouvement.

La voix des animaux sauvages

Groupe d'âge : Élèves plus âgés.

Préparation : Groupes de 3 ou 4 élèves.

Matériel requis : Chansons connues avec les paroles sur papier.

Objectif : Expression artistique intégrée aux principes à respecter concernant les animaux sauvages.

Instructions : Chaque groupe choisit un animal et un thème du refuge faunique. Le point de départ peut être une chanson dont les paroles parlent de l'animal ou de sa situation difficile. (p. ex. *Promenons-nous dans les bois*: « Promenons-nous dans les bois. Pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était. Il nous mangerait »). Les participants peuvent aussi choisir une chanson connue et changer les paroles ou composer une chanson de rap. L'enseignant(e) et un invité de l'école peuvent être les « juges » et demander aux groupes qui ils sont (leurs animaux) et pourquoi ils présentent un numéro (leurs thèmes). Les groupes présentent leur numéro et les juges font seulement des critiques positives et ajoutent des commentaires sur le message que le groupe a réussi à présenter.

Variantes : Une comédie musicale sur les animaux sauvages. Une fois que tous les numéros ont été présentés, préparer un court spectacle musical qui réunit toutes les chansons, puis le présenter.

L'une ou l'autre des activités artistiques, théâtrales ou musicales peut être partagée avec d'autres classes pour faire de la sensibilisation sur la protection des animaux sauvages.

Notes

Voici la liste des fiches pédagogiques disponibles :

1. *Afghanistan*, Véronique-Marie Kaye, Éditions Prise de parole
2. *Le lac aux deux falaises*, Gabriel Robichaud, Éditions Prise de parole
3. *Amphibien*, Carla Gunn, Éditions Prise de parole
4. *Maïta*, Esther Beauchemin, Éditions Prise de parole
5. *La machine à beauté*, Robert Bellefeuille, Éditions Prise de parole
6. *L'enfant-feu*, Michèle Vinet, Éditions Prise de parole
7. *À tire d'ailes*, Sonia Lamontagne, Éditions Prise de parole
8. *Un pépin de pomme sur un poêle à bois*, Patrice Desbiens, Éditions Prise de parole
9. *Cadavres à la sauce chinoise*, Claude Forand, Éditions David
10. *Nanuktalva*, Gilles Dubois, Éditions David
11. *iPod et minijupe au 18^e siècle*, Louise Royer, Éditions David
12. *Culotte et redingote au 21^e siècle*, Louise Royer, Éditions David
13. *178 secondes*, Katia Canciani, Éditions David
14. *Un moine trop bavard*, Claude Forand, Éditions David
15. *La première guerre de Toronto*, Daniel Marchildon, Éditions David
16. *7 générations*, David Alexander Robertson & Scott B. Henderson, Éditions des Plaines
17. *Noé et Grand-Ours : Une aventure au Yukon*, Danielle S. Marcotte & Francesca Da Sacco, Éditions des Plaines
18. *Madame Adina*, Alain Cavenne, Éditions L'Interligne
19. *À l'aube du destin de Florence*, Karine Perron, Éditions L'Interligne
20. *Le petit Abram*, Philippe Simard, Éditions L'Interligne
21. *On n'sait jamais à quoi s'attendre*, Hélène Koscielniak, Éditions L'Interligne

■ Pour toutes informations, contactez Hugo Thivierge, agent de développement du REFC
pedago@refc.ca • 613-562-4507 poste 277



REFC Regroupement des
éditeurs franco-canadiens

■ Conception : Janine Tougas • Consultation pédagogique et révision linguistique : Carole Freynet-Gagné, B. Éd., trad. a. • Graphisme : Olivier Lasser
Pour renseignements : **Apprentissage illimité** | info@apprentissage.mb.ca | 1-866-898-9306 • **REFC** | pedago@refc.ca | 613-562-4507 poste 277