



*Soucieux d'assurer une continuité pédagogique, l'Écolothèque et son Centre de Ressources vous proposent des idées d'activités faciles à mettre en place à la maison.*

Depuis la baisse des activités humaines, les animaux peuvent vaquer tranquillement à leurs occupations. Avec les plus petits, jouons avec les animaux de la ferme...

## 1. Le jeu des silhouettes

Observer les silhouettes proposées dans l'outil pédagogique « [parcours sensoriel des animaux](#) » (page 23). Nommer les parties du corps (cornes, mamelles, queue, sabots, museau...). Regarder les photos [page 24](#) et retrouver à qui appartient chaque silhouette. Nommer les parties du corps et les animaux des [pages 17 à 20](#), puis s'amuser à leur dessiner des éléments « intrus » comme des mamelles à la poule, des cornes au lapin...

## 2. C'est à qui ?

Imprimer et découper les photos proposées dans l'outil « [Cétaki](#) » (pages 5 à 12). Jouer selon le principe du jeu des 7 familles : il s'agit de reconstituer un animal en retrouvant les trois parties de son corps. En imprimant chaque photo en double exemplaire, on peut également jouer aux « memory » en nommant les différentes parties du corps au fur et à mesure de la pioche. Avec les plus grands, observer et noter les caractères morphologiques de chaque animal en s'aidant de la fiche « en savoir plus » ([pages 2 à 4](#)).

## 3. Un peu d'imagination

Regarder les photos d'animaux proposés dans l'outil pédagogique « [animaux mystérieux](#) ». À quoi font-elles penser ? Elles sont constituées de deux animaux de la ferme. Retrouver grâce aux photos proposées, les deux animaux qui composent chaque animal mystérieux. Trouver un nom aux animaux fantastiques. Puis, sur le même principe, inventer des animaux mystérieux, mélange de 2 ou 3 animaux réels, les dessiner (ou assembler des images découpées) et leur donner un nom.

## 4. À chacun sa famille

Imprimer les photos de l'outil pédagogique « [jeu des 10 familles](#) ». Pour les plus jeunes, se limiter à 5 familles. Jouer comme au jeu des 7 familles classique. La famille est atteinte pour celui qui détient le mâle, la femelle et le petit. La carte se gagne en donnant le nom de l'animal. Pour les plus jeunes, demander aux enfants de décrire les caractéristiques morphologiques (poils/plumes, 2 ou 4 pattes, couleur, présence de cornes, présence de mamelles...).

## 5. À chacun son cri

Cliquer et écouter les cris des 10 animaux suivants, puis retrouver de quel animal il s'agit :

**A - B - C - D - E - F - G - H - I - J**

A. coq - B. dinde - C. mouton - D. chèvre - E. cochon - F. âne - G. canard - H. vache - I. cheval - J. poule

Pour les plus grands, apprendre avec la [fiche suivante](#), quels sont les verbes qu'on attribue aux cris des animaux de la ferme.

L'équipe de l'Écolothèque