

CAPSULE 3 - LES MAMMIFÈRES

Activité : Jeu de pistage (15 min)



Matériel requis

Document PPT :
Une balade en forêt



Clé d'identification

Clé d'identification des traces de pattes
de mammifères



Haut-parleur fonctionnel



Objectif de l'activité

Attiser la curiosité des élèves envers les indices de présence animale.

Avant de commencer

Jumeler les élèves en équipes de deux.

Durée approximative

15 minutes

Matériel fourni

* = matériel qui sera récupéré par la ruelle

- Présentation Power Point : *Une balade en forêt.*
- Clé d'identification d'empreintes de pattes d'animaux sauvages du Québec. *

Matériel à prévoir

Haut-parleur fonctionnel

Rappel des notions

Les herbivores font des petites crottes rondes, les carnivores font des crottes allongées avec un bout pointu et les omnivores les font en forme de galettes.

Munis d'une clé d'identification et de leurs nouvelles connaissances sur la forme des crottes, les élèves doivent identifier huit mammifères classiques des forêts Québécoises. Pour chaque animal, trois diapositives se succèdent.

Diapo 1

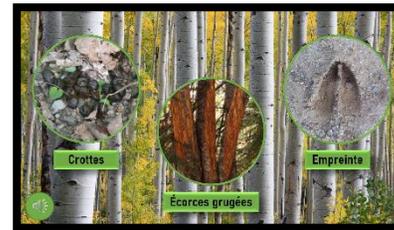
Indice audio

Faites d'abord entendre le son de l'animal en cliquant sur l'icône situé dans le coin inférieur gauche.



Indices visuels

Laissez ensuite quelques instants aux élèves pour observer les indices visuels et pour confirmer leur hypothèse en utilisant la clé d'identification des empreintes de pattes.



Diapo 2

Hypothèses

Les élèves donnent leurs réponses en justifiant leurs hypothèses.



Diapo 3

Réponse

Un fois la réponse dévoilée, passez à la devinette suivante.



Rappel : Utilisation de la clé d'identification

1. Identifier le type de patte à l'aide de la première page, puis se rendre à la page correspondant au numéro correspondant.
2. Débuter à gauche et suivre les flèches. Celles-ci représentent des questions à se poser pour trouver le chemin vers la réponse (illustrations à droite).

