



*Mon carnet
d'aventures!*
CYCLE 3





Lire un plan (préparation de la visite)

Compétence:

- Se situer, se repérer dans l'espace.

Matériel:

Le plan du parc
Des figurines/images animaux/personnages



Déroulement:

Distribuer le plan du parc.
Observer et lire les informations.
Découvrir avec les enfants les différents pictogrammes.

Répondre oralement à quelques questions:

- Quel est le nom du parc?
- Combien y a-t-il d'aires de pique-nique?
- Y a-t-il une plaine de jeux?
- ...

Repérer le parcours à effectuer:

Effectuer le trajet à l'aide d'un personnage.
Tracer le chemin sur le plan en verbalisant.
Distribuer des animaux (images/figurines/étiquettes) et demander aux enfants le chemin le plus court pour s'y rendre.

Jeux:

- Un enfant pioche une carte avec 3 animaux.
Demander à un enfant de guider un autre afin de se rendre dans chaque enclos.
Citer ainsi les animaux et ensuite vérifier.
- Donner une coordonnée, l'enfant doit trouver l'animal qu'il pourra voir.
- Par écrit, guider une personne vers l'enclos d'un animal.
- Questionnaire à réaliser (annexe)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

NOS ANIMAUX / ONZE DIEREN

- 1 HIBOU GRAND-DUC /
- 2 LUL GRAND-DUC
- 3 HIGHLAND / HIGHLAND KOE
- 4 RAGONNIN / BEVERRAT
- 5 CERF ÉLAPHE / EDELHERT
- 6 CERF BLANC / WIT HERT
- 7 MOUFLON CORSE / NIEFELON
- 8 DAIM / DAMHERT
- 9 RATON JAUNEUR / WASBEER
- 10 OURS NOIR / ZWARTE BEER
- 11 SANGLER / WILD ZWIJN
- 12 OURS BRUN / BRUINE BEER
- 13 TAKIN / TAKIN
- 14 BISON EUROPEEN / EUROPESE BIZON
- 15 LOUP DU CANADA / CANADESE WOLF
- 16 YACK / JAK
- 17 CHEVAL TARPAN /
- 18 TARPAN PAARD
- 19 LAMA / LAMA

- 18 CERF SICA / SIKAHERT
- 19 RENNE / RENDEIR
- 20 LYNX / LYNX
- 21 MOUFFETTE RAVEE /
- 22 GESTREEPT STINKOER
- 23 ELAN / ELAND
- 24 CHAMOIS / GEIMS
- 25 BOUQUETIN DES ALPES /
- 26 ALPENSTEENBOEK
- 27 MARMOTTE / MARMOT
- 28 BISON AMÉRICAIN / AMERIKANSE BIZON
- 29 ANE DU POITOU / POITOU-EZEL
- 30 PONEY / PONY
- 31 ANE / EZEL
- 32 MOUTON / SCHAAP
- 33 LA FERME / DE BOERDERIJ



*Sauf avis contraire du conseil de sécurité Covid-19
Zonder tegenbericht van de veiligheidsraad Covid-19



Questionnaire:

1. Quel est le nom du parc ?

.....

2. Quelles coordonnées te permettront sur le plan de trouver ... ?

♣ L'entrée du parc :

♣ Le parking 1:

♣ L'enclos des ours:

♣ L'aire de pique-nique:

♣ Le pont suspendu:



3. A quoi sert cette image?

.....

.....

4. Quel animal pourras-tu observer si tu te trouves à l'endroit dont les coordonnées sont ... ?

♣ C8 :

♣ G3 :

♣ B4 :

♣ A4 :

♣ D1 :

5. Vrai ou faux ?

- ♣ Le parc a prévu 2 parkings.
- ♣ Je peux me restaurer à 4 endroits différents dans le parc.
.....
- ♣ Il y a un endroit spécifique prévu en cas d'accident pour soigner les blessés.
- ♣ Je peux nourrir tous les animaux.
- ♣ Il y a une plaine de jeux.

6. Ce document a été conçu en deux langues. Lesquelles ?

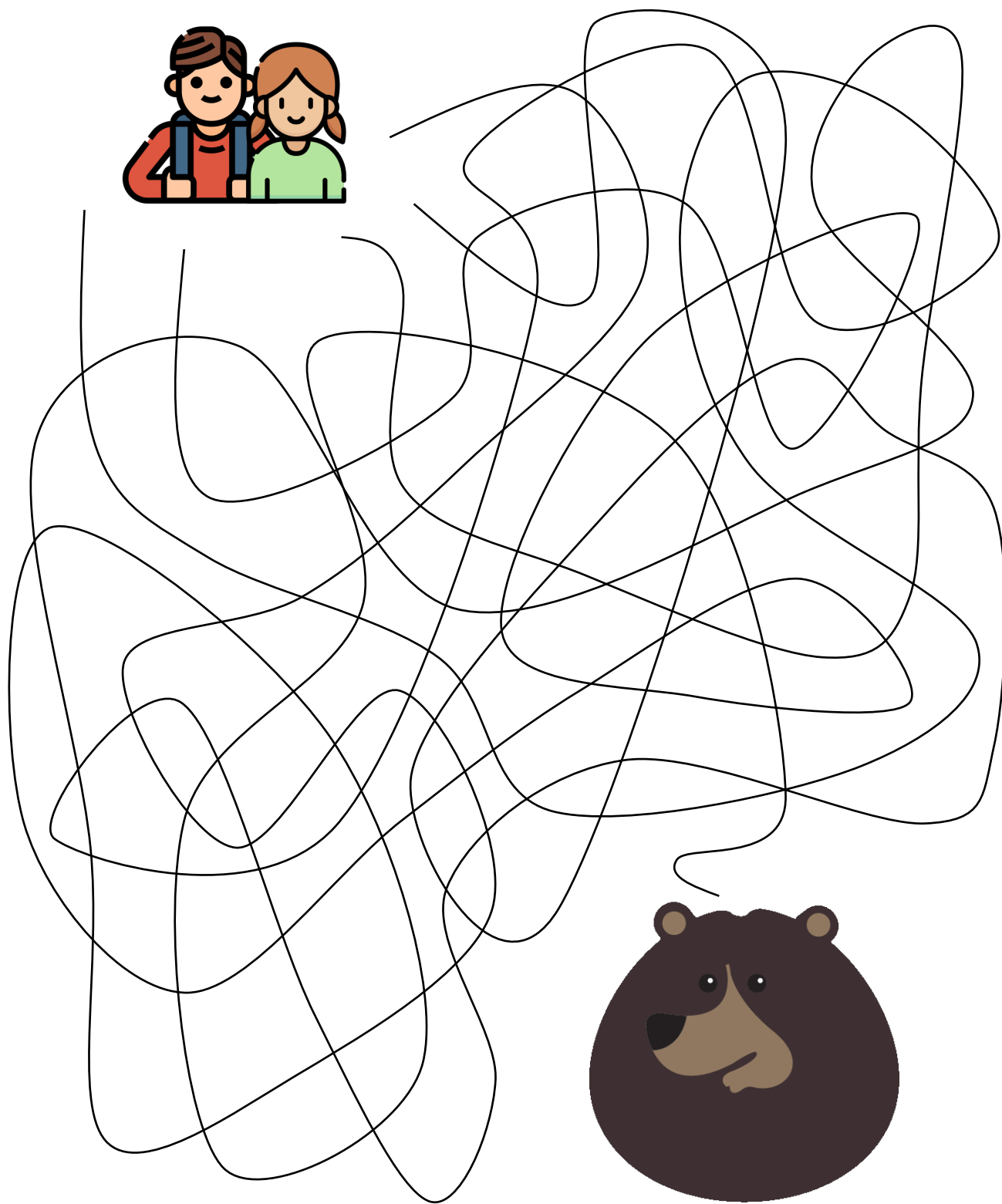
- ♣
- ♣



FORESTIA

Suis le chemin.

forestia

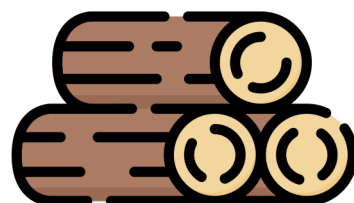
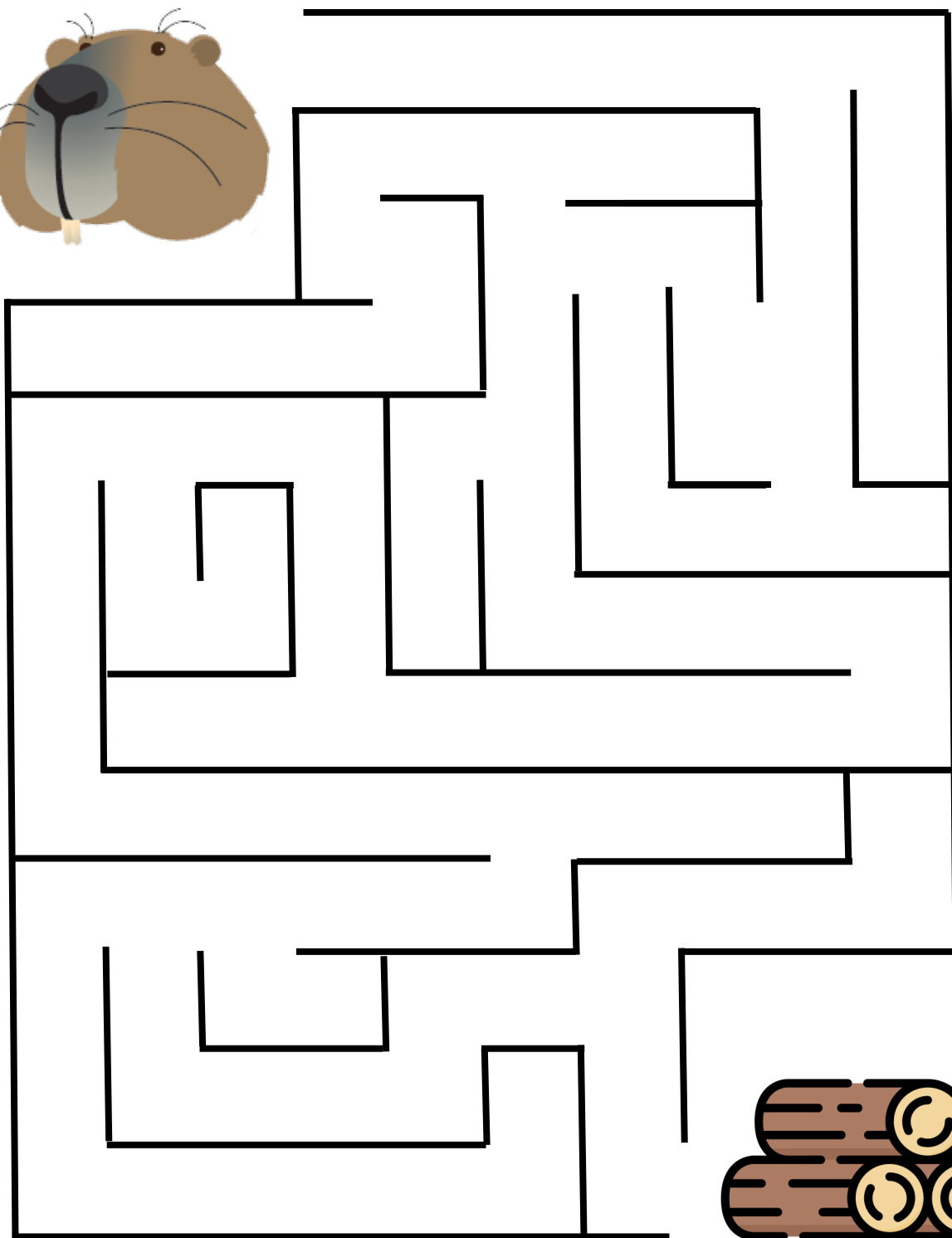


FORESTIA

forestia
AVENTURES AU CŒUR DE LA FORÊT



Labyrinthe



FORESTIA



Associe l'image à son ombre.

1



A



2



B



3



C



4



D



5



E





A qui sont ces empreintes?

1



A



2



B



3



C



4



D



5



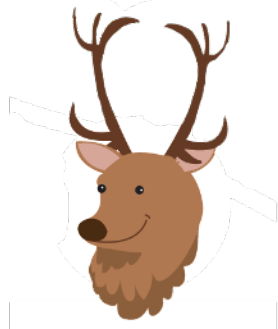
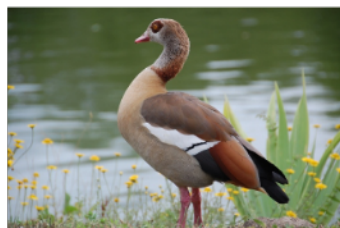
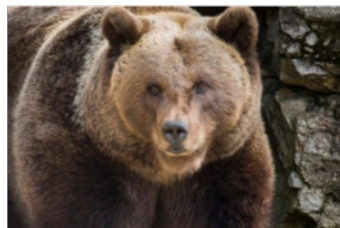
E



FORESTIA



Relie l'image à la photo.



FORESTIA



Trouve la moitié de l'image.

1



2



3



4



5



b



a



c



d



e



h



f



j



g



i



6



7



8



9



10



FORESTIA

forestia
MÉTIERES AU CŒUR DE LA FORÊT



Complète la suite.

1	
2	
3	
4	
5	



A



B



C



D

FORESTIA



Associe l'image et le mot.

1



6



ours brun

2



7



yack

cerf

3



8



mouffette

marmotte

4



9



élan

poney

5



10



lama

bouquetin











mouton

FORESITA

UN ou UNE

forestia
association au profit de la forêt



1	 élan	UN UNE	6	 brebis	UN UNE
2	 poney	UN UNE	7	 ours	UN UNE
3	 louve	UN UNE	8	 marmotte	UN UNE
4	 sanglier	UN UNE	9	 moufette	UN UNE
5	 cerf	UN UNE	10	 biche	UN UNE

FORESTIA



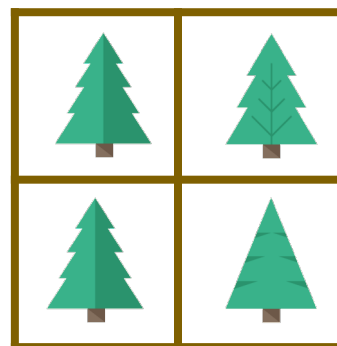
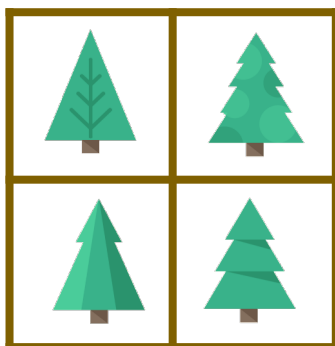
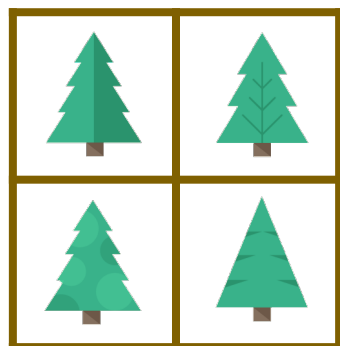
Quelle composition n'est pas dans la grille?



A

B

C









FORESTIA

forestia
AVENTURES AU COEUR DE LA FORÊT



Cherche → ↓

R	I	E	R	G	L	S	N	A	E
L	O	U	R	S	P	L	R	S	T
O	N	M	U	T	N	O	L	S	P
M	E	R	O	P	F	U	C	A	G
O	L	D	A	I	M	P	E	N	R
U	O	R	S	L	P	U	O	G	I
T	E	R	T	C	N	O	R	L	A
O	S	N	G	E	I	R	D	I	M
N	I	A	M	R	P	O	U	E	T
S	U	R	O	F	F	R	I	R	M

 OURS	 LOUP	 SANGLIER
 CERF	 DAIM	 MOUTON

FORESTIA

forestia
AVENTURES AU CŒUR DE LA FORÊT



Cherche dans la grille

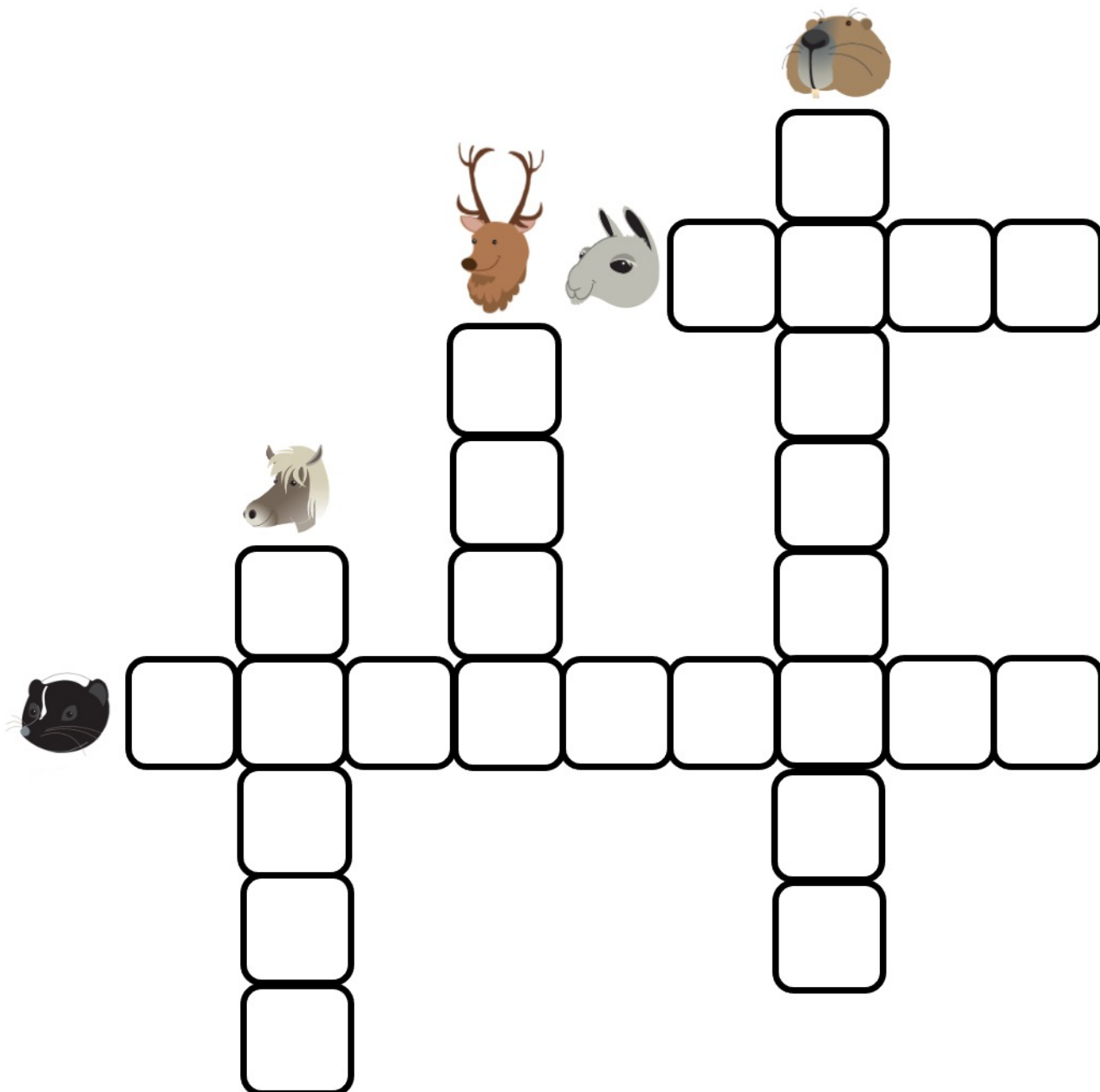
D	A	I	M	S	R	E	N	O	R
F	T	A	K	I	N	A	N	I	E
D	M	I	F	A	S	R	O	R	N
N	G	L	I	R	E	S	T	E	N
M	T	O	U	N	E	R	U	I	E
O	R	O	S	U	K	C	O	L	I
B	I	C	H	E	T	L	M	G	N
B	C	L	P	U	O	O	G	N	L
S	N	O	A	F	R	U	I	A	E
T	B	C	H	E	M	P	I	S	O

OURS	TAKIN	BICHE	LOUP	SANGLIER
CERF	FAON	RENNE	DAIM	MOUTON

FORESITA

Mots-croisés











forestia













FORESTIA



Quel est le nombre caché?

	2							
11								
								
								
								
								
								
								100





 =	 =	 =	 =	 =
 =	 =	 =	 =	 =





FORESTIA



Quelle est la coordonnée?

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							

	,
	,
	,
	,

	,
	,
	,
	,

FORESTIA



Messages codés

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

1



2



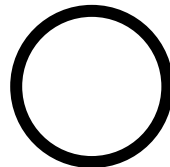
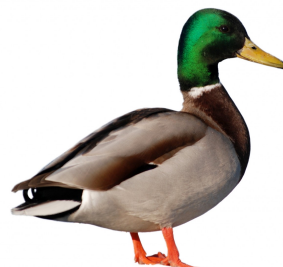
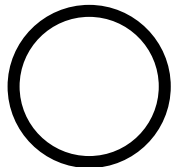
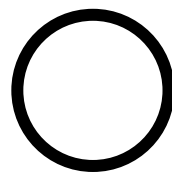
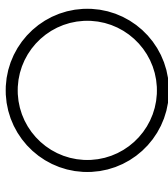
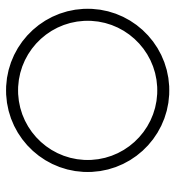
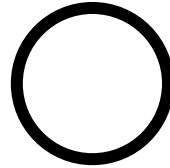
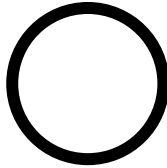
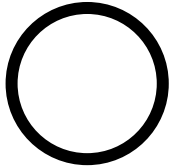
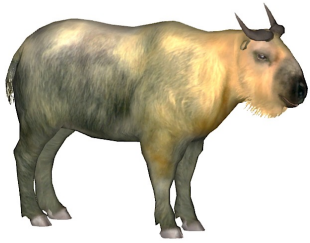
3



FORESTIA



Classe les animaux dans l'ordre alphabétique.



a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z











FORESTIA

SUDOKU

forestia
L'ÉCOLE AU CŒUR DE LA FORÊT



- 
1
- 
2
- 
3
- 
4

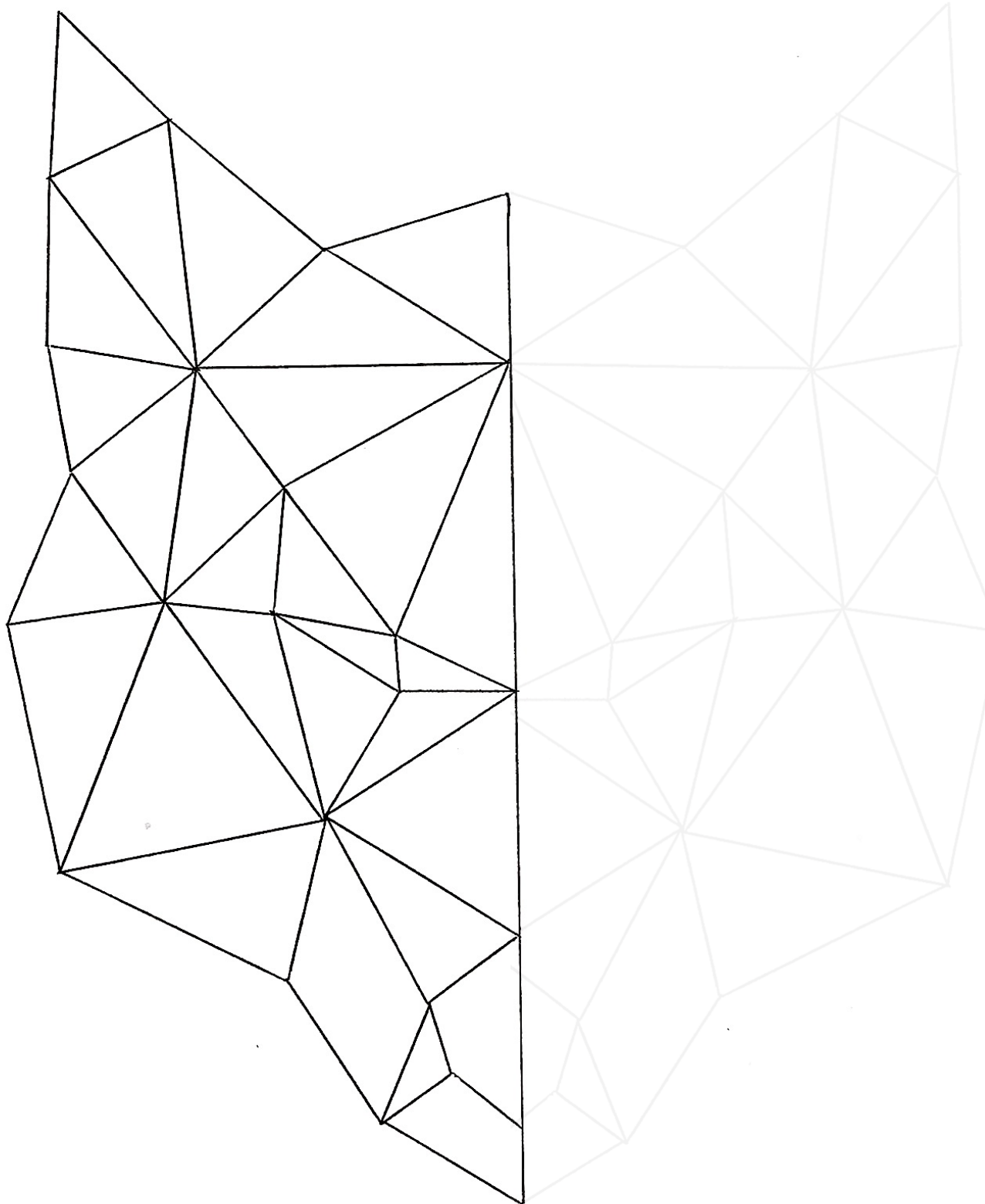
- 
1
- 
2
- 
3
- 
4

- 
1
- 
2
- 
3
- 
4



Symétrie



FORESTIA



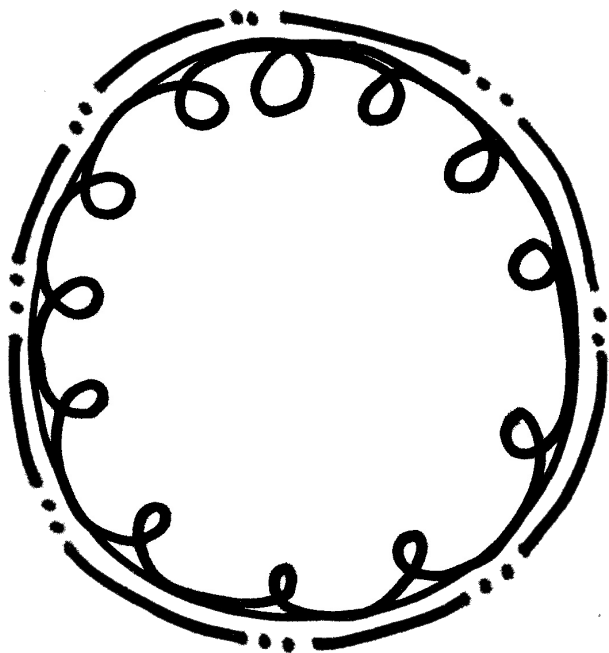
Symétrie



FORESTIA



Fiche descriptive



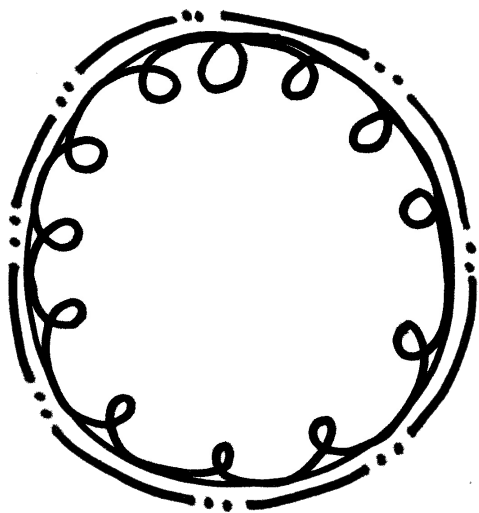


Description:

FORESTIA



Fiche descriptive



Description:

Reproduction:

Habitat:

Alimentation:

Alimentation:



Cartes de nomenclature



CERF

cerf

cerf

HIBOU

hibou

hibou

HIGHLAND

highland

highland

RAGONDIN

ragondin

ragondin

MOUFLON

mouflon

mouflon

DAIM

daim

daim

RATON LAVEUR

raton laveur

raton laveur

OURS

ours

ours

SANGLIER

sanglier

sanglier



TAKIN

takin

takin

BISON

bison

bison

LOUP

loup

loup

YACK

yack

yack

CHEVAL

cheval

cheval

LAMA

lama

lama

RENNE

renne

renne

LYNX

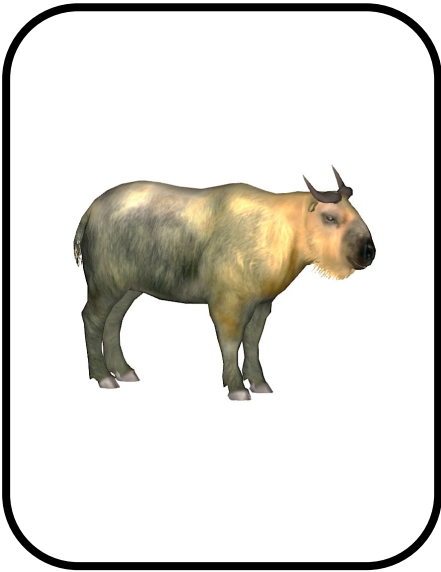
lynx

lynx

MOUFFETTE

mouffette

mouffette



ÉLAN

élan

élan

CHAMOIS

chamois

chamois

BOUQUETIN

bouquetin

bouquetin

MARMOTTE

marmotte

marmotte

ÂNE

âne

âne

PONEY

poney

poney

MOUTON

mouton

mouton

CHÈVRE

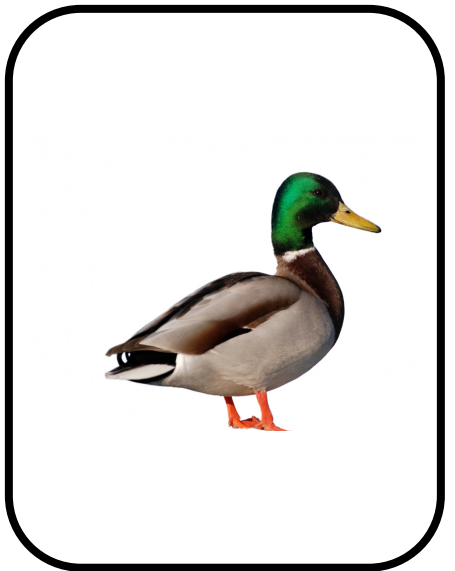
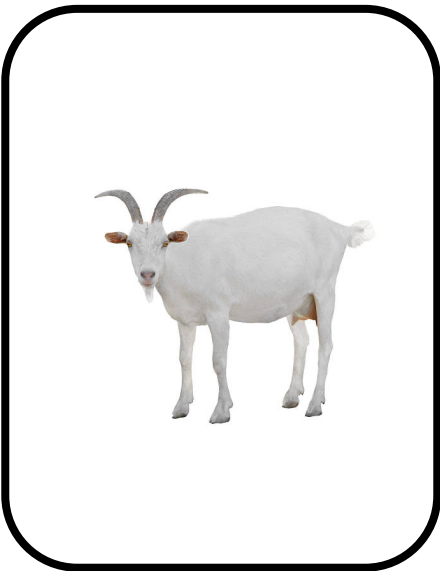
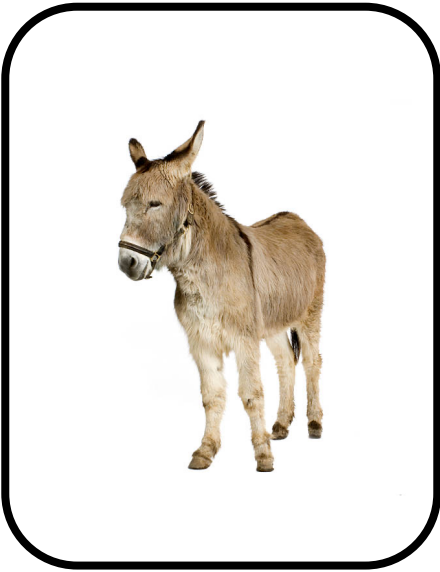
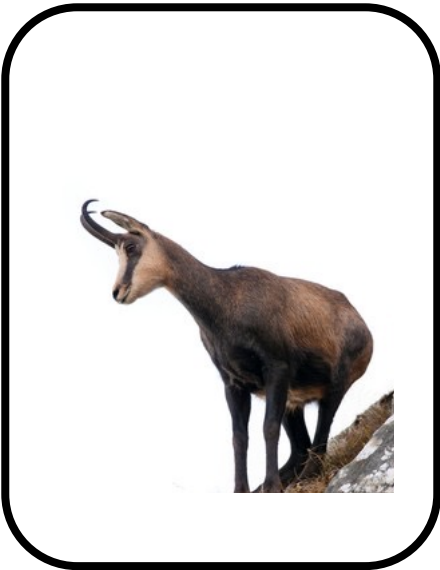
chèvre

chèvre

CANARD

canard

canard







Lecture





Trouve le prénom de chacun.

1. Je m'appelle Billy. Je suis un gros animal brun qui vit dans la forêt.
J'ai attrapé un poisson.
2. Je m'appelle Liam, je ne suis pas un animal de la forêt. Je la protège. Je porte un chapeau.
3. Mon prénom est Bob. Je suis un animal à 4 pattes de la famille des porcs.
4. Je suis un animal à 4 pattes qui possède des bois sur la tête. Je suis le roi de la forêt. Je m'appelle Sammy.
5. Je suis un animal mais aussi un jeu de table connu. Je me cache derrière un arbre.
Je m'appelle Lexie.
6. Je m'appelle Rémy. Je suis un petit animal gris, noir et blanc. Mon nom est composé.
7. Je m'appelle Todie, je suis la femelle de Billy.

Trouve le prénom de chacun.

1. Je suis Billy. Je suis un gros animal. Je vis **dan**s la forêt. J'attrape un **poisson**.
2. Je suis Liam. Je ne suis pas un animal, je protège la forêt.
3. Je suis Bob. Je renifle le sol. Je suis un animal gris.
4. Je suis Samy. Je suis le **roi** de la forêt.
5. Je suis comme un gros chat. Je suis Lexie.
6. Je suis Rémy. Je suis l'animal le plus petit. Je suis tricolore.
7. Je suis Todie, ma **fou**rrure est brune.

Trouve le prénom de chacun.

1. Je m'appelle Billy. J'aime beaucoup manger, mais je déteste les arêtes.
2. Je m'appelle Liam, je ne suis pas un animal mais je protège la forêt.
3. Mon prénom est Bob. Je renifle le sol à la recherche de nourriture. Je suis plus petit qu'un ours mais plus grand qu'un raton laveur.
4. Je m'appelle Samy, on dit que je suis le roi de la forêt.
5. Je suis un félin. On dit de moi que j'ai l'œil. Je m'appelle Lexie.
6. Je m'appelle Rémy. Mon pelage est poivre et sel. Je grimpe facilement aux arbres.
7. Je m'appelle Todie, ma fourrure est brune. Je suis trapue et j'ai des griffes au bout de mes pattes.

Relie.

Billy •

Liam •

Bob •

Samy •

Lexie •

Rémy •

Tedie •





Ecole du dehors



Land art

Objectifs:

Stimuler la créativité.
Coopérer autour d'une tâche commune.

Matériel nécessaire:

feuille cartonnée.
Papier collant double face.

Déroulement:

Proposition 1: Créer une œuvre collective à l'aide d'éléments naturels.

Ramasser dans le parc des éléments et les coller sur sa feuille.

Assembler les œuvres de chaque enfant pour créer une œuvre commune.

Proposition 2: Créer une galerie d'art naturelle.

Proposer aux enfants de représenter un des animaux du parc à l'aide d'éléments naturels.

Lorsque tous les enfants ont terminé. Nous nous rendons tous ensemble observer les œuvres de chacun et tentons de deviner de quel animal il s'agit.

Proposition 3: Réaliser une œuvre symétrique dans la nature.

Un groupe réalise la première partie de la symétrie du côté gauche/droit de l'axe placé au sol (représenté par une branche d'arbre, des cailloux,...)

L'autre groupe vient réaliser la deuxième partie de la symétrie.



Dessin au fusain

Objectifs:

Développer son sens de l'observation.
Stimuler la créativité.
Langage oral.

Matériel nécessaire:

fusain (un par enfant)
feuilles de dessin (une par enfant)
Laque pour fixer.
Cadres en carton, loupes, jumelle,...



Déroulement:

Proposer aux enfants de s'asseoir à un endroit du parc.

Prendre le temps d'observer la nature et sa beauté.
Délimiter la zone d'observation.

Mettre à disposition du matériel: cadre (contour en carton), loupe, jumelle,... afin d'observer les éléments qui entourent l'enfant.

Mettre des mots sur les observations.
Demander à l'enfant ce qu'il voit, ce qu'il ressent.

Distribuer aux enfants un fusain et une feuille de dessin.
Représenter ce qu'il voit: paysage, animal,...

Laisser libre cours à son imagination.

Laquer le dessin afin de fixer le fusain.

Permettre à chaque enfant de montrer sa création et de la décrire aux autres.



La palette des couleurs



Objectifs:

Enrichir le vocabulaire.
Développer ses sens.
Trier.

Matériel nécessaire:

palette des couleurs
sac en toile (un par enfant)

Déroulement:

Aborder les couleurs avec les palettes en cherchant un élément naturel de la couleur demandée.

Distribuer les palettes de couleurs.

Aborder le vocabulaire autour des couleurs.

Demander aux enfants d'observer et, de ramasser des objets naturels.

Alternative: on peut aussi chercher ensuite des éléments de textures différentes au toucher: piquants, doux, jolis, qui font peur,...

Récolter ses trésors dans un sac en toile.

Tout au long de la promenade, observer, écouter, toucher, sentir,...

Se rassembler. Classer les récoltes selon un critère au choix.

Choisir ensemble un classement.

Variante: Chaque enfant dispose d'une palette, à lui de ramasser dans la nature des objets naturels de différentes couleurs et de les poser sur sa palette (prévoir une palette adhésive).

