

MANUELS DES PROFESSEURS

Les Animaux

Activités Scientifiques

Créez un livre de bord de la classe avec les animaux préférés de chaque élève. Chaque élève dessine ou peint son animal préféré. Ramassez les dessins et reliez-les pour créer un livre. Servez-vous de ce livre pour parler des animaux, et demandez à chacun pourquoi il a choisi de dessiner tel animal, et ce qu'il sait sur lui.

Fabriquez des papillons de papier : les enfants tracent un trait autour de leur main sur du papier pour faire les ailes de papillons. Découpez les morceaux de papier. Ensuite dessiner le corps du papillon sur une autre feuille (faire la taille de l'ovale en fonction des mains). Coller les mains en forme d'aile au corps, avec les doigts vers l'extérieur. Vous pouvez utiliser du petit matériel comme des cures-pipe pour faire les antennes, et dessiner des yeux.

Fabriquez des chenilles avec des boîtes d'oeufs en carton. Demandez aux élèves d'apporter des cartons d'oeufs vides pour ce projet de classe. Découpez les cartons en laissant quatre ou cinq trous (où on pose les oeuf habituellement). Tournez le carton pour que les bosses soit vers l'extérieur. Décorez avec de la peinture ou du papier crépon. Utilisez des cures-pipe pour les antennes, et de la peinture pour les yeux.

Expression Ecrite

Entraînez les élèves à **faire des listes et à penser spontanément** (à faire des brainstorming) en les faisant écrire tous les jeux qu'ils connaissent qui comportent un nom d'animal. Par exemple : *la Queue de l'âne, jouer au Loup, Saute Mouton ...* Peuvent-ils trouver des raisons pour lesquelles ces jeux sont liés à ces animaux?

Faites des groupes. Leur rôle en tant que groupe sera d'expliquer à la classe les règles d'un jeu. En trouvant la meilleure façon d'expliquer les règles, ils développent leurs capacités à **travailler en équipe et à s'exprimer en public**. Comment peuvent ils expliquer les choses de la façon la plus brève et la plus claire?
Quelques détails qu'il faudra inclure : est-ce qu'on joue en équipe, quel est le but du jeu, quelles en sont les parties les plus importantes, quelles sont les choses qu'on a *pas* le droit de faire, comment compte-on les points?

Les élèves **décrivent et font une recherche** sur un animal qui les intéresse.
Posez leur cette question : si ils pouvaient être un animal dans le monde, lequel seraient-ils? A quoi joueraient-ils si ils étaient cet animal (par exemple les éléphants s'arrosent avec de l'eau). Ils peuvent aussi inventer : que feraient-ils avec une trompe?
Puis faites des recherches avec eux, à quoi jouent vraiment les animaux ?

Géographie

En revenant sur les animaux dont les élèves ont parlé précédemment, faites des recherches sur une carte pour localiser les endroits du monde où ils évoluent. Pourquoi ces endroits conviennent à ces animaux ? Pourquoi ne conviendraient ils pas à d'autres?