

# La faune de la garrigue

**NIVEAU : CE2 AU CM2**

**DURÉE : 1 H 30**

Au nord de Nîmes s'étend un milieu de garrigue ; de nombreux animaux s'y rencontrent. Qui sont-ils ? Quels sont leurs modes de vie ?

## OBJECTIFS

Observer et identifier le régime alimentaire, l'habitat, la morphologie et la classification de 10 espèces choisies dans la garrigue ; Provoquer un questionnement et émettre des hypothèses face à la diversité du monde animal

- Savoir : les 3 principaux régimes alimentaires (herbivore, carnivore, omnivore) ; les principales classes du règne animal ; la notion d'habitat.
- Savoir-faire : apprendre à observer ; utiliser une clé de détermination ; provoquer un questionnement et formuler des hypothèses.
- Savoir-être : écologie : les animaux sont attachés à un milieu, si je détruis ce milieu, je détruis aussi les animaux qui y vivent ; citoyenneté : faire une restitution en groupe

## DÉROULEMENT

La séance se déroule en trois parties :

- Contact : l'histoire du géant ou « Comment les animaux ont perdu leurs maisons » .**

Les enfants sont accueillis face à un décor peint et l'animatrice leur raconte une histoire. Le conte met en scène un géant, qui, après avoir fait fuir les animaux par un geste maladroit, demande de l'aide aux enfants.

Il faut retrouver l'endroit où ils vivent, ce qu'ils mangent et comment ils se déplacent. C'est le but du jeu.

Les enfants sont mis en situation d'acteur ; dans un premier temps, ils mènent une enquête, puis, par petits groupes, ils restituent leurs découvertes au reste de la classe.

- L'enquête**

**Durée 30 mn**

Les enfants tirent au sort une carte représentant un des animaux.

Chaque animal est représenté 3 fois, avec 3 cartes de 3 couleurs différentes, formant ainsi 3 groupes d'enfants représentant chacun un animal différent. Chaque groupe parcourt les 3 postes, nourriture, classification, habitat, en alternance.

Il est distribué à chaque enfant, une tablette et une fiche « enquête » à remplir au passage des 3 postes.

- Poste 1 - « Je choisis ma nourriture »**

**Durée 10 mn**

Une exposition d'assiettes, contenant les traces de repas des espèces choisies permet à l'enfant de visualiser et d'observer les différents aliments consommés dans le monde animal.

- Poste 2 - « Je dessine mon habitat »**

**Durée 10 mn**

Placé devant le décor, l'enfant doit dessiner l'endroit qui représente, à son avis, l'habitat de son animal. Il s'agit d'analyser une partie d'un paysage et de le reproduire au gré de son imagination.

- Poste 3 - « Je joue au naturaliste »**

**Durée 10 mn**

Les enfants pratiquent les techniques d'observation et de classification des espèces naturalisées à l'aide de loupes.

- La restitution**

**Durée 30 mn**

En suivant le fil de l'histoire, les petits groupes, doivent démontrer au reste de la classe, que leur animal peut retourner vivre dans la garrigue en le plaçant dans le décor à l'aide d'un pion aimanté. C'est le moment de synthétiser les connaissances, d'apporter des réponses aux questions et de rectifier les erreurs.

## ORGANISATION

- Matériel mis à disposition : les animaux naturalisés étudiés et leurs bols alimentaires ; par mini-atelier : un tableau des indices, destiné aux accompagnateurs.
- Matériel distribué lors de l'atelier :

Par enfant : Une fiche « enquête », une carte « animal », un support, feutres et papier. Par classe : une fiche de travail pour l'évaluation des connaissances acquises par l'enfant ainsi qu'une fiche d'évaluation de l'atelier à remplir sur place.

## BIBLIOGRAPHIE

*Inventaire de la faune sauvage de France*, Muséum National d'Histoire Naturelle, Ed. Nathan ; *La nature méditerranéenne*, Des Écologistes de l'Euzière, Ed. Delachaux et Niestlé ; *Garrigue grandeur nature*, Jean Michel Renault, Ed. Pélican.  
CHAZEL L., DA ROS M. (2002) : *Encyclopédie des traces d'animaux*. Delachaux et Niestlé.