



4 îlots thématiques et un jeu de piste !

Îlot « Locomotion »



4 pistes d'empreintes invitent les enfants à se déplacer comme certains animaux :

- à 4 pattes en sautant comme le lapin,
- à 4 pattes « au pas » comme le cheval
- en se tortillant sur 2 pattes comme le manchot
- ou à plusieurs « à la queue-leu-leu » comme le mille-pattes !

À plat ventre sur le pouf, ils pourront aussi nager comme le poisson, le dauphin ou la tortue...

Pistes d'empreintes

Aux enfants de deviner quel animal se cache au bout de chaque piste d'empreinte ? Attention au piège !



Jeu des feuilles

Qui mange des insectes, qui mange des poissons, qui mange des fruits ? Les enfants sont invités à replacer chaque animal sur la bonne feuille-nourriture.



Avec les anneaux colorés, les enfants entourent les animaux qui partagent le même régime alimentaire !

Merci de ne pas oublier de remettre les éléments des jeux et les indices dans les sacs et paniers correspondants une fois l'activité terminée.



Qui vit dans la prairie, dans la forêt tropicale,
sur la banquise, dans la savane ou dans l'océan ?
Les enfants replacent chaque animal dans son
milieu de vie.

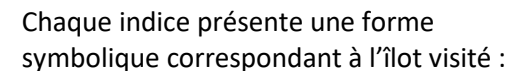


Les enfants sauront-ils rendre à chaque animal la partie manquante de sa « peau » ?

Le jeu de piste

Les petits visiteurs-aventuriers peuvent poursuivre leur exploration en se mettant en quête d'un animal mystère ! À l'entrée de l'exposition, ils choisissent un badge ou un bracelet coloré. La couleur indiquera les indices à récupérer.

Les enfants parcourent les îlots et récupèrent dans chacun d’eux l’indice caché (comportant une ficelle de la couleur choisie). L’ensemble des 4 indices les aidera à identifier leur animal qui se cache dans la cabane de la même couleur. Pour vérifier la réponse, un bouton en bas de chaque cabane permet de révéler l’animal.



- **Locomotion** : chaussure
- **Ce que je mange** : assiette
- **Milieu** : maison
- **Ce qui recouvre mon corps** : tee-shirt





4 îlots thématiques et un jeu de piste !

Îlot « Locomotion »



4 pistes d'empreintes invitent les enfants à se déplacer comme certains animaux :

- à 4 pattes en sautant comme le lapin,
- à 4 pattes « au pas » comme le cheval
- en se tortillant sur 2 pattes comme le manchot
- ou à plusieurs « à la queue-leu-leu » comme le mille-pattes !

À plat ventre sur le pouf, ils pourront aussi nager comme le poisson, le dauphin ou la tortue...

Pistes d'empreintes

Aux enfants de deviner quel animal se cache au bout de chaque piste d'empreinte ? Attention au piège !



Jeu des feuilles

Qui mange des insectes, qui mange des poissons, qui mange des fruits ? Les enfants sont invités à replacer chaque animal sur la bonne feuille-nourriture.



Avec les anneaux colorés, les enfants entourent les animaux qui partagent le même régime alimentaire !

Merci de ne pas oublier de remettre les éléments des jeux et les indices dans les sacs et paniers correspondants une fois l'activité terminée.



Qui vit dans la prairie, dans la forêt tropicale,
sur la banquise, dans la savane ou dans l'océan ?
Les enfants replacent chaque animal dans son
milieu de vie.

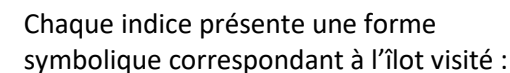


Les enfants sauront-ils rendre à chaque animal la partie manquante de sa « peau » ?

Le jeu de piste

Les petits visiteurs-aventuriers peuvent poursuivre leur exploration en se mettant en quête d'un animal mystère ! À l'entrée de l'exposition, ils choisissent un badge ou un bracelet coloré. La couleur indiquera les indices à récupérer.

Les enfants parcourent les îlots et récupèrent dans chacun d’eux l’indice caché (comportant une ficelle de la couleur choisie). L’ensemble des 4 indices les aidera à identifier leur animal qui se cache dans la cabane de la même couleur. Pour vérifier la réponse, un bouton en bas de chaque cabane permet de révéler l’animal.



- **Locomotion** : chaussure
- **Ce que je mange** : assiette
- **Milieu** : maison
- **Ce qui recouvre mon corps** : tee-shirt

