



Nature NB Program Kits:



## Table des matières

[Introduction](#)

[Liens avec les programmes d'études](#)

[Informations générales](#)

[Activité 1 : Course de relais sur les adaptations Race](#)

[Activité 2 : Oeil d'aigle](#)

[Activité 3 : Détectives de l'adaptation](#)

[Activité 4 : Animaux extraterrestres !](#)

[Ressources supplémentaires](#)

[Contactez-nous !](#)



## Introduction

- Les activités de ce kit vous aideront à introduire le concept d'adaptation dans votre classe.
- Ce document est écrit spécialement pour les éducateurs du Nouveau-Brunswick. Les informations et les activités contenues dans ce kit sont adaptées au niveau de la deuxième à la cinquième année, avec des liens spécifiques au programme scolaire du Nouveau-Brunswick pour chaque activité.
- Les activités de ce kit sont organisées de manière à se succéder, inspirées du "Flow Learning Model" de Joseph Cornell<sup>1</sup>.
  - Un jeu pour se libérer de l'énergie
  - Une activité utilisant les sens physiques
  - Une expérience directe avec la nature pour réveiller l'amour/l'importance
  - Une activité de réflexion calme et concentrée.

Toutefois, chaque activité fonctionne de manière autonome, alors n'hésitez pas à choisir les activités qui s'adaptent le mieux à votre classe.

## Liens avec les programmes d'études

*Source : Ministère de l'éducation et du développement de la petite enfance (gouvernement du Nouveau-Brunswick), Services pédagogiques, secteur francophone.*

### Maternelle à 2e année

#### Sciences et technologies:

##### Le transfert d'énergie

- **1.1** démontrer une connaissance des besoins des animaux et des plantes pour survivre (eau, nourriture et air)
- **2.2** constater qu'il y a des êtres vivants qui se nourrissent d'autres êtres vivants pour survivre (i.e. la prédation)

### 3e à 5e année

#### Sciences et technologies:

##### L'évolution

- **1.4** décrire les structures qui permettent aux animaux de vivre dans différents environnements (ex. : les branchies du poisson, le poil de l'ours polaire)

---

<sup>1</sup> [Flow Learning Model](#): Étape 1 : Éveiller l'enthousiasme Étape 2 : Concentrer l'attention Étape 3 : Expérience directe Étape 4 : Partager l'inspiration



### **Le transfert d'énergie**

- **2.3** constater qu'il y a des êtres vivants qui se nourrissent d'autres êtres vivants pour survivre (i.e. la prédation)

### **Arts visuels**

- Créer des œuvres individuelles et collectives
- ◆ Exprimer visuellement ses idées en suivant les étapes du processus de création
  - ◆ Explorer différentes possibilités de création afin de trouver des idées de départ
  - ◆ Expérimenter, manipuler et développer son idée
  - ◆ Réaliser artistiquement sa création

## **Informations générales**

- [Les adaptations des animaux présentation PowerPoint](#)

## **Activité 1 : Course de relais sur les adaptations**

**Matériel :** [Les adaptations des animaux présentation PowerPoint](#), [Jeu de course à relais sur les adaptations](#)

**Lieu :** Salle de classe pour la présentation, terrain/ gymnase pour la course de relais

**Temps nécessaire :** 45 minutes - 1 heure

### **Description de l'activité :**

Expliquez à votre classe : "Aujourd'hui, nous allons parler des adaptations des animaux, quelqu'un peut-il me dire ce qu'il pense que cela signifie ? " Discutez de la signification du mot "adaptation" avec la classe avant de commencer la présentation PowerPoint.

Après la présentation, débarrassez-vous de votre énergie avec une course de relais !

Imprimez par avance [un copie du jeu](#) et désignez une "ligne de départ" pour le relais. Dites à la classe qu'ils participeront à une course de relais et que vous les diviserez en deux groupes. Alignez les groupes en file indienne sur la ligne de départ de manière typique d'une course de relais. Expliquez que vous allez nommer une adaptation (ex. hibernation) qui correspondra à un animal qui vit au NB. Montrez à la classe les photos des animaux et nommez-les ensemble. Ensuite, allez placer les photos des animaux à une distance suffisante de la ligne de départ.



## Nature NB Program Kits: Adaptations

Expliquez qu'après que vous ayez nommé l'adaptation, ils auront 10 secondes pour discuter de l'animal auquel l'adaptation correspond avant que les deux élèves en tête de ligne courent pour prendre la photo. Il n'y a qu'une seule photo de la bonne réponse, donc celui des deux élèves qui la prend en premier gagne le point pour son équipe. Si un élève prend la mauvaise photo, demandez-lui de la remettre en place avant le prochain tour. Si les deux élèves prennent la mauvaise photo, demandez aux deux suivants de réessayer pour la même adaptation. À la fin de la liste des adaptations, l'équipe ayant pris le plus de photos gagne !

## Activité 2 : Oeil d'aigle

**Matériel :** Aucun

**Lieu :** Dehors, en bordure du bois/ zone forestière

**Temps nécessaire :** 30 minutes (peut être plus ou moins long selon le nombre de tours joués)

### Description de l'activité :

Oeil d'aigle est une version élaborée de cache-cache. C'est un excellent jeu pour apprendre aux enfants à être à l'aise dans la terre et à réfléchir aux mouvements et aux adaptations des prédateurs et des proies. Ce jeu se joue généralement mieux dans une zone boisée avec un peu de sous-bois.

### Instructions :

Avant de commencer le jeu, assurez-vous que tous les enfants comprennent où se trouvent les limites.

Expliquez que certains enfants (la "proie" de l'aigle) vont se cacher dans les bois. Les enfants doivent se cacher pour que l'aigle ne les voie pas ou ne les entende pas. Ils doivent cependant être capables de voir les yeux de l'aigle dès leur cachette, en d'autres termes, ils doivent faire de leur mieux pour se camoufler dans leur environnement.

Délimitez un petit cercle qui sera le "nid de l'aigle". Utilisez tous les matériaux disponibles (bâtons, pierres, pommes de pin) pour créer une limite claire comme bord du nid.

L'aigle (le chercheur) restera sur place dans le nid, se couvrira les yeux et comptera jusqu'à 30. À ce moment, le reste des enfants (la proie !) sort et se cache. Une fois le comptage fini, l'aigle fait un scan visuel pour voir s'il peut repérer les autres enfants. L'aigle annoncera "l'aigle est réveillé" pour indiquer qu'ils ont fini de compter. L'aigle peut se déplacer à l'intérieur des limites de son nid, mais ne peut à aucun moment sortir de ces limites.

Les enfants repérés par l'aigle viennent s'asseoir tranquillement dans le nid. Ils ne sont pas autorisés à dire à l'aigle où se cachent les enfants ou à lui indiquer où se cachent les autres



## Nature NB Program Kits: Adaptations

enfants. Vous pouvez leur demander de faire semblant d'être des aiglons ou d'être une sorte de nourriture pour aigle, c'est-à-dire un lapin, un poisson ou un oiseau.

Le gagnant est l'enfant qui a réussi à se cacher le plus près de l'aigle sans être repéré. Le gagnant a le privilège d'être l'aigle lors du prochain tour.

### **Discussion après l'activité :**

Après le jeu, profitez de l'occasion pour poser aux enfants des questions sur la façon dont les animaux doivent rester cachés pour survivre. Quelles sont les couleurs qui se fondent bien dans ce paysage ? À l'inverse, certains élèves ont-ils été plus faciles à repérer pour l'aigle à cause de ce qu'ils portaient (quelqu'un a-t-il fait ce lien en jouant au jeu et a-t-il enlevé un chapeau bien visible) ? Selon vous, quels types d'animaux seraient les meilleurs pour se camoufler dans cette zone ?

## Activité 3 : Détectives de l'adaptation

**Matériel :** [Feuille de travail sur les adaptations](#), crayon

**Lieu :** Cour d'école

**Temps nécessaire :** 30 minutes

### **Description de l'activité :**

Examinez votre cour d'école pour trouver les signes d'adaptation des animaux ! Cherchez des animaux ou des évidences d'activités animales et décrivez les adaptations pertinentes à l'aide de la [fiche de travail](#).

Délimitez les limites pour les élèves avant de les envoyer seuls à la recherche d'adaptations. Discutez de ce que les élèves pourraient trouver pour leur donner une idée de ce qu'ils devraient chercher. Voici quelques exemples : Des plumes pour voler, un trou dans le sol qui pourrait provenir d'un animal qui fait son terrier, une trace de canard avec des pattes palmées pour nager, etc. Insistez sur le fait qu'il ne s'agit pas de savoir à quoi sert exactement l'adaptation, le but de l'activité est d'observer les animaux attentivement, de poser des questions, et d'essayer de proposer une explication de l'apparence ou du comportement d'un animal.

Après 15 à 20 minutes, rappelez les élèves et discutez des adaptations qu'ils ont observées. Pensez à faire une liste du nombre d'adaptations physiques et comportementales que la classe a identifiées.



## Activité 4 : Animaux extraterrestres !

**Matériel :** Papier, crayons de couleur, [Animaux extraterrestres PDF](#)

**Lieu :** Salle de classe

**Temps nécessaire :** 30 minutes

### Description de l'activité :

Maintenant que nous avons discuté des différentes adaptations des animaux, demandez à vos élèves de créer leur propre animal adapté à la vie sur une autre planète ! Voici quelques [exemples de planètes imaginaires](#) pour vous inspirer. Encouragez vos élèves à utiliser leur imagination autant que possible. S'ils le souhaitent, ils peuvent même imaginer leur propre planète/ habitat !

Demandez à vos élèves de dessiner leur animal imaginaire sur une feuille de papier avec autant de détails que possible. Au dos de la page, demandez-leur d'écrire les adaptations de leur animal pour leur habitat spécifique et comment ces adaptations les aident à survivre.

*Des questions à se poser...*

*Comment votre animal se déplace-t-il ?*

*Comment votre animal se défend-il ?*

*Comment votre animal trouve-t-il de la nourriture et comment mange-t-il ?*

*Quels sens votre animal utilise-t-il ?*

*Comment fait-il face au climat de votre planète ?*

Veillez à laisser suffisamment de temps pour partager tous les animaux extraterrestres avec la classe !



## Ressources supplémentaires

Voici quelques autres fantastiques ressources/jeux d'adaptation développés par d'autres organisations (disponible en anglais seulement) :

- [Peppered Moths | Natural Selection Game](#)
- [Adaptations: Beaks: Test Your Knowledge](#)
- [Battle of the Beaks | STEM](#)

## Contactez-nous !

Si vous avez utilisé nos trousseaux de programmes, nous aimerions entendre vos commentaires ! Veuillez envoyer un courriel à [programs@naturenb.ca](mailto:programs@naturenb.ca) pour partager votre expérience.

***Ce kit de programme a été développé grâce au soutien financier généreux de :***



Natural Sciences and Engineering  
Research Council of Canada

Conseil de recherches en sciences  
naturelles et en génie du Canada

Canada