

# Traceurs de piste



Ce mois-ci, profitez de la neige pour apprendre à identifier les traces d'animaux.

## Activité 1

### Chasse aux traces

Mettez vos vêtements d'hiver et vos chapeaux de détective, nous partons à l'aventure pour trouver des traces !

- Marchez lentement et soyez très attentifs au sol. Certaines traces sont très petites et difficiles à voir.
- Marchez en file. Marcher sur les traces les détruira, et personne ne pourra alors les voir.
- Essayez d'être aussi silencieux que possible pour avoir le plus de chances de voir un animal et pas seulement ses traces ! N'oubliez pas que les animaux sauvages sont facilement effrayés par les humains, alors restez silencieux et vous pourriez tomber sur quelque chose d'encore plus excitant que des traces !



Lorsque vous rencontrez des traces d'animaux:

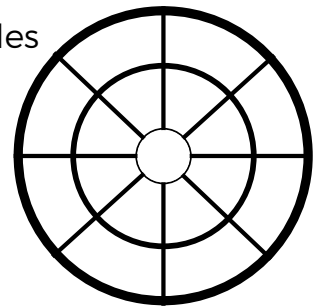
- arrêtez-vous et parlez de ce qui a pu les laisser.
- Comparez les traces à votre guide d'identification.
- Utiliser une règle pour mesurer la trace.
- Faites votre meilleure estimation!

## Activité 2

### Tague lynx et lièvre d'Amérique

Inspiré par le "US Forest Service Snow Ranger Activity Guide"

Le lynx et le lièvre d'Amérique ont des pattes semblables à des raquettes à neige qui les aident à rester sur le dessus de la neige. Le lièvre d'Amérique est une proie pour le lynx. En hiver, les animaux parcourent les mêmes chemins à plusieurs reprises, créant ainsi des "pistes" dans la neige afin d'économiser de l'énergie lors de leurs déplacements.



**Étape 1:** Demandez à votre groupe de suivre en file et de tracer un quadrillage dans la neige. Pour rendre l'exercice plus intéressant, demandez-leur de se déplacer comme différents animaux.

**Étape 2:** Choisissez un "lynx", les autres étant les "lièvres". Vous pouvez utiliser un objet long et souple comme une nouille de piscine pour augmenter la portée des plus petits.

**Étape 3:** Le lynx doit poursuivre les lièvres, mais **tout le monde doit rester à l'intérieur des chemins**, car les animaux en hiver suivent les mêmes chemins afin de conserver leur énergie. Une fois qu'un lièvre est marqué, il devient un lynx.

Le centre est une zone "libre" où les lièvres fatigués peuvent se reposer pendant 30 secondes. Le lynx ne peut pas surveiller la zone "libre". Le jeu se termine lorsque tout le monde est épuisé.

Remarque: assurez-vous que le cercle central est suffisamment grand pour que plusieurs lièvres puissent s'y reposer.