

Remarquables chauves-souris!

Il y a sept espèces de chauves-souris qui vivent au Nouveau-Brunswick et plus de 1 400 espèces de chauves-souris dans le monde entier !

Activité 1 Chauves-souris de feuilles mortes

Pour cette activité, rassemblez des petites branches, des feuilles, de l'écorce, et quelques cailloux.

Matériaux supplémentaires :

- Boîte de céréales en carton (papier cartonné, papier de construction)
- Ciseaux, colle, yeux en plastique

Construire une chauve-souris :

- Rassemblez des matériaux de la nature.
- Tracez une chauve-souris sur du carton/papier et découpez-la.
- Collez de l'écorce ou des branches sur le corps de la chauve-souris.
- Ajoutez des feuilles aux ailes et aux oreilles.
- Utilisez des petites branches pour les pattes de la chauve-souris
- Ajoutez des cailloux ou des yeux en plastique.



de The Big Book of Nature Art
par Yuval Zommer, pg 38-39



[CHILDSPRAYABC](http://CHILDSPRAYABC.com)

Activité 2 Cadre de chauves-souris et promenade

Les cadres de la nature sont un outil amusant pour explorer le monde naturel d'un nouvel angle.

En utilisant le matériel d'activité 1, tracez et découpez une chauve-souris. (Défi : en découpant soigneusement, il est possible d'obtenir une chauve-souris et un cadre du même papier.)

Emmenez les cadres en promenade et observez les différentes couleurs, les formes et les motifs de la nature.*

Soyez attentif aux endroits où vous pourriez trouver une chauve-souris. Où se perchent-ils (dorment-ils) ? Qu'est-ce qu'ils mangeraient ? Où voleraient-ils ?

*Vous pouvez peut-être prendre des photos avec les cadres !

Remarquables chauves-souris!

Les chauves-souris émettent un ultrason qui produit des échos sur les objets, ce processus est appelé écholocalisation.



Activité 3 Chauve-souris et papillon de nuit

Il s'agit d'un jeu de Marco-Polo avec les yeux bandés qui explore le concept d'écholocalisation.

Rassemblez le groupe en cercle :
Chacun est un arbre entourant une prairie ouverte où les chauves-souris vont chasser.

Choisissez deux volontaires, l'un sera la chauve-souris, l'autre le papillon de nuit.
C'est la nuit et la chauve-souris cherchera de la nourriture en utilisant l'écholocalisation.

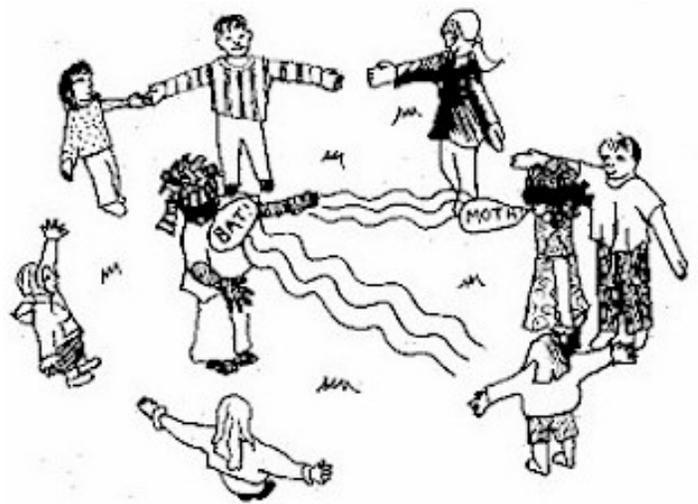
Les « arbres » sont les protecteurs de la chauve-souris qui veulent qu'elle reste en sécurité à l'intérieur du cercle tout en essayant d'attraper le papillon de nuit.

La chauve-souris a les yeux bandés et est placée au centre du cercle avec le papillon de nuit. Lorsque la chauve-souris est prête, elle dit « chauve-souris » et le papillon de nuit répond « papillon de nuit ». La chauve-souris essaie d'attraper le papillon de nuit à l'intérieur du cercle.

Lorsque le papillon de nuit est rattrapé, il devient la chauve-souris et un nouveau papillon est choisi. Continuez jusqu'à ce que tous ceux qui veulent essayer ont reçu un tour.

Variantes :

- Au lieu de dire « chauve-souris » ou « papillon », les chauves-souris peuvent frapper leurs mains pour que les papillons les imitent.
- Invitez les arbres à répondre « arbre » lorsque la chauve-souris dit « chauve-souris ».



Remarquables chauves-souris!

Activité 4: la maladie parmi nous

Le syndrome du nez blanc est une maladie fongique qui a entraîné un déclin extrême des populations de chauves-souris en Amérique du Nord. Inspirée du jeu du loup-garou, cette activité est un moyen interactif d'apprendre sur la propagation des maladies.

Objectif :

Les joueurs doivent découvrir quelles chauves-souris sont secrètement « infectées » par le syndrome du nez blanc avant que toute la colonie de chauves-souris ne soit malade.

Rôles :

1. **Chauve-souris à nez blanc :**
Chauves-souris secrètement infectées qui tentent de transmettre le virus à d'autres chauves-souris en volant
2. **Chauves-souris saines :** Ces chauves-souris tentent d'éviter d'être marquées (infectées) et de découvrir qui sont les chauves-souris infectées.
3. **Scientifique :** Peut tester une chauve-souris chaque nuit pour voir si elle est malade.

Matériaux :

Un grand espace ouvert : C'est là que les chauves-souris « voleront » pendant la phase nocturne.

Une aire de repos : Un cercle ou un espace identifié où les chauves-souris se rassemblent au lever du jour.

Configuration :

- Désignez une zone de repos pour que tout le monde se rassemble à la fin de chaque tour.
- Attribution des rôles
 - Désignez secrètement un élève comme première chauve-souris infectée et un élève comme scientifique. Les autres élèves sont des chauves-souris saines.



Phase 1 : La nuit

- **Le vol** - Toutes les chauves-souris « volent » autour de la zone ouverte pendant environ 30 secondes en restant dans les limites de la zone de vol.
- **L'infection** - Les chauves-souris à nez blanc peuvent marquer secrètement une autre chauve-souris en lui tapant légèrement sur l'épaule. Les chauves-souris touchées sont maintenant infectées mais doivent agir normalement jusqu'à la prochaine phase.
- **Le perchoir** - À la fin de la période de vol, l'animateur crie « Le jour se lève » et toutes les chauves-souris doivent rapidement retourner dans leur(s) cercle(s) de repos.

Remarquables chauves-souris!

Activité 4: la maladie parmi nous

Phase 2 : Jour = Discussion et vote

Révélation de l'infection :

Toutes les personnes présentes dans le cercle ferment les yeux. Les chauves-souris infectées ouvrent les yeux (pour savoir qui sont les autres et pouvoir les compter). Le nombre de chauves-souris infectées est communiqué au groupe (mais pas leur identité).

Discussion :

Le groupe discute de l'identité des chauves-souris infectées, en se basant sur leur comportement ou leur activité suspecte pendant la phase de vol.

Vote :

Tout le monde vote pour savoir qui sont, selon eux, les chauves-souris infectées. La chauve-souris qui a obtenu le plus de voix révèle son rôle. Si elle est infectée, elle et la personne qui l'a étiquetée sont retirées du jeu. Si elle est saine, elle reste dans le jeu. Les joueurs choisissent deux chauves-souris à éliminer par tour.

Action du scientifique :

Le scientifique choisit une chauve-souris à tester. L'enseignant indiquera en privé au scientifique si cette chauve-souris est infectée ou saine. Le scientifique peut partager cette information s'il le souhaite.

Répéter la série :

- Continuez à alterner les phases nocturnes et des jours. À chaque tour, les chauves-souris volent, les chauves-souris infectées tentent d'infecter d'autres chauves-souris, puis reviennent au perchoir pour discuter et voter.

Gagner le jeu :

- Les chauves-souris saines gagnent si elles parviennent à identifier et à éliminer toutes les chauves-souris infectées.
- Les chauves-souris infectées gagnent si elles parviennent à infecter plus de 50 % du groupe.
- Les jeux peuvent se terminer après un certain nombre de tours ou de temps (par exemple, 5 tours ou 30 minutes).

Joueurs éliminés:

- Les chauves-souris éliminées peuvent continuer à participer au jeu en soutenant l'animateur.
- Narrateurs/conteurs - inventent des commentaires drôles ou dramatiques sur le jeu en cours.
- Crier « lever du jour », rassembler le groupe.
- Les chauves-souris fantômes ne peuvent pas être marquées, mais peuvent voler et observer.