



## Animaux nocturnes

Ce mois-ci, nous découvrons l'univers fascinant des animaux nocturnes : des créatures avec des adaptations spéciales comme de grands yeux, une ouïe fine, et même la capacité de voir dans le noir!

### Le Vent de la Nuit

a.k.a. Le Vent Sauvage, peut être adapté au thème de l'activité ou aux besoins du groupe.

Tout le monde se place en cercle, une personne au milieu. (On peut utiliser des marqueurs d'agilité ou des chaises pour marquer les places.)

La personne au centre dit : « Le vent de la nuit souffle pour ceux qui... » suivi de quelque chose lié aux animaux nocturnes ou aux expériences personnelles des enfants avec la nuit : ce qu'ils aiment, ont déjà vu, fait, ou veulent apprendre.

Exemples :

- S'est déjà couché après 21h
- A déjà vu un raton laveur
- Aime les hiboux
- Préfère se coucher tard plutôt que se lever tôt
- Est déjà sorti dehors la nuit avec une lampe de poche

Tous ceux pour qui l'énoncé est vrai doivent changer de place, et la personne au centre tente d'en attraper une. Celui qui reste sans place va au milieu pour le prochain tour.

Autres jeux simples et rapides

 **Sons nocturnes** – On nomme un animal et les enfants font son cri et bougent comme lui.

 **Jour, jour, nuit** - Une version nocturne de « Canard, canard, oie ».

 **Le Bond du Renard** - Placez de petits sacs de fèves (proies) au centre. Au signal, les renards avancent à pas feutrés. Quand le meneur crie « Sautez! », tout le monde saute en avant pour essayer d'attraper une proie.

 **Le Chœur des Grenouilles** - Tout le monde s'accroupit comme des grenouilles en cercle. Le meneur pointe quelqu'un qui fait un son de grenouille (croa ou piip) et saute. La personne suivante se joint au chœur. Continuez jusqu'à ce que tout le monde participe, comme une symphonie nocturne.

 **Les Raton-Laveurs Pilleurs** – Éparpillez des « trésors de poubelle » (sacs de fèves, cônes ou boules de papier) dans la salle. Les enfants (ratons) se fauillent pour en ramasser un à la fois et le rapporter à leur tanière (base). Si le meneur allume une lampe (ou tape des mains), les ratons doivent s'immobiliser et faire semblant de « laver leur nourriture ».

 **Chauve-souris et Papillon de nuit** - Un joueur est la chauve-souris (les yeux bandés) et appelle « chauve-souris ». Le papillon doit répondre « papillon ». La chauve-souris essaie de l'attraper en se guidant seulement par le son, comme avec l'écholocalisation.



## Animaux nocturnes

Un animal qui est éveillé la nuit et dort le jour est dit **nocturne**. Les animaux éveillés le jour et qui dorment la nuit sont dits **diurnes**. Les animaux plus actifs à l'aube et au crépuscule sont dits **crépusculaires**.

### Jeu de tri : Animaux nocturnes vs. diurnes

#### Mise en place

- Placez deux (ou trois) grands panneaux ou contenants d'un côté de la salle ou du terrain : Nocturne, Diurne, (optionnel : Crépusculaire).
- À l'autre extrémité, donnez à chaque équipe une pile de cartes d'animaux.

#### Comment jouer

1. Divisez le groupe en 2 à 4 équipes (selon la taille du groupe).
2. Chaque équipe s'aligne derrière sa pile de cartes.
3. Au signal « Partez! », le premier joueur de chaque équipe prend une carte, court à l'autre côté et la dépose sous la bonne catégorie.
4. Il revient, tape dans la main du suivant, et ainsi de suite.
5. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient triées.

#### Retour / Discussion

- Rassemblez tout le monde autour des catégories.
- Passez les cartes en revue, corrigez les erreurs et partagez des faits intéressants.
- Demandez : « Pourquoi certains animaux préfèrent-ils la nuit plutôt que le jour? » (moins de prédateurs, températures plus fraîches, etc.).

Introduction aux animaux crépusculaires – les élèves découvrent que tout n'est pas simplement jour ou nuit. Certains animaux adaptent leur comportement en fonction de la proximité des humains.

#### Animaux nocturnes

- Mouffette rayée
- Petite chauve-souris brune
- Chouette rayée
- Salamandre maculée
- Papillon lune
- Grillon
- Araignées
- Souris
- Porc-épic d'Amérique

#### Animaux crépusculaires

- Renard roux
- Orignal
- Castor
- Lièvre d'Amérique
- Moustiques
- Coyote (plus nocturne près des humains)
- Ours noir
- Raton laveur

#### Animaux diurnes

- Écureuil gris
- Mésange à tête noire
- Corneille d'Amérique
- Monarque
- Bourdon
- Buse à queue rousse
- Tortue peinte
- Harfang des neiges
- Couleuvre rayée



## Animaux nocturnes

Un animal qui est éveillé la nuit et dort le jour est dit **nocturne**. Les animaux éveillés le jour et qui dorment la nuit sont dits **diurnes**. Les animaux plus actifs à l'aube et au crépuscule sont dits **crépusculaires**.

### Autres façons d'utiliser les cartes d'animaux

- **Qui suis-je?** – Un joueur tient une carte qu'il ne voit pas et pose des questions oui/non jusqu'à deviner son animal.
- **Mimes** – Un joueur mime son animal pendant que les autres devinent.
- **Relais de tri** – Au lieu de nocturne/diurne, triez par type d'animal (mammifère, oiseau, insecte, amphibien), par régime alimentaire (herbivore, carnivore, omnivore), ou par habitat (forêt, marais, champ), etc.
- **Tri libre** – En petits groupes, les élèves trient les cartes selon leurs propres catégories et expliquent pourquoi (ex. : renard et monarque sont tous deux orange). Ensuite, proposez-leur de trier selon des thèmes précis comme la chaîne alimentaire.
- **Ce jeu ou celui-là** – Réviser les notions nocturne/diurne/(et crépusculaire) en montrant une image et en faisant courir les élèves d'un côté (diurne) ou de l'autre (nocturne) de la salle.

### Journal de nature

Imagine que tu es un animal nocturne explorant la nuit. Qu'est-ce que tu vois, entends, sens ou ressens dans l'obscurité? Dessine ou écris le monde de ton point de vue – peut-être un hibou qui plane en silence, un raton qui cherche de la nourriture ou une grenouille qui chante au bord de l'eau.

Choisis un animal du jeu de cartes ou d'un livre et dessine-le. Note les informations que tu as apprises ou des questions que tu te poses.

### Crée une carte sonore.

- Les enfants ferment les yeux en cercle et lèvent la main chaque fois qu'ils entendent un son (oiseau, écureuil, vent, voiture).
- Reliez cela au fait que les animaux nocturnes comptent beaucoup sur leur ouïe.
- Ensuite, dans le journal, dessinez un cercle au centre pour vous représenter. Ajoutez des symboles, des mots ou de petits dessins dans la direction d'où provenait chaque son (ex. : « cui-cui » en haut si cela venait des arbres, « voiture » sur le côté si cela venait de la route)