

Au secours j'ai faim !



Dossier Pédagogique (Cycle 1)



SOMMAIRE :

- | | |
|--|-----------|
| ✓ Programme et objectifs pédagogiques | p 3 |
| ✓ Puzzles | p 4 |
| ✓ Jeux | p 5 à 8 |
| ✓ Ce que mangent 3 espèces différentes | p 9 |
| ✓ Le poster | p 10 |
| ✓ Réponses des jeux | p 11 - 12 |

Introduction

Créé en 1986, le parc zoologique CERZA est un établissement à but pédagogique. Espace de découverte et d'exploration du monde animal, le CERZA est aujourd'hui un acteur engagé dans l'éducation à l'environnement. Des animations thématiques, de nombreux panneaux didactiques, des jeux vrai/faux et bien sûr les animaux eux-mêmes permettent aux enseignants et aux élèves d'appréhender le monde animal et son fonctionnement.

Les dossiers pédagogiques du CERZA sont téléchargeables gratuitement sur notre site internet www.cerza.com rubrique "Pédagogie". Ces documents sont réalisés dans le but de vous aider dans votre travail préparatoire ou consécutif à une visite au CERZA. Chaque dossier est préparé selon le thème des animations proposées. Notre équipe pédagogique est à l'écoute de toutes remarques et recommandations afin de mieux connaître vos attentes et améliorer nos documents. Ce dossier n'a pas pour ambition de se substituer à un cours mais il s'agit d'un document de travail.

Être ou bien-être ?

L'objectif prioritaire du CERZA est d'assurer un bien-être optimal aux animaux :

- Par la réalisation de vastes enclos pour des espèces qui possèdent de larges domaines vitaux dans la nature.
- Des enclos adaptés à la biologie et l'écologie de l'espèce.

Les Animaux du CERZA comme outils d'apprentissage...

Grâce à trois régimes alimentaires différents (Lémurien : Folivore et Frugivore, Pélican : Piscivore et Potamochère : Omnivore), l'animation s'articule autour de l'observation des animaux : mode de déplacement et de préhension, taille de la bouche, présence de dents, ... pour comprendre que tous les animaux ne mangent pas comme l'Homme.

Programme de l'animation et objectifs pédagogiques

Point de rendez-vous

Crayon bleu clair près du snack « Croque Bambou ».



Durée

45 minutes à 1 heure.

Déroulement de l'animation

Objectifs pédagogiques

Supports utilisés

Accueil du groupe d'enfants au point de rencontre.

Présentation de l'animateur et introduction à l'animation.

Qu'est-ce qu'un soigneur ?

Que fait-il dans la journée ? Enumération, en groupe, de ce que sont les tâches quotidiennes avec les animaux

A quoi doit-il faire attention lorsqu'il donne à manger à un animal ?

Que se passe-t-il si l'alimentation n'est pas adaptée ?

Vérification du savoir des enfants concernant les couleurs, les tailles, les formes de base.

Choix des aliments et distribution de la nourriture pour trois espèces : les Potamochères (omnivores), les Lémuriens (frugivores) et les Pélicans (piscivores).

Bilan du travail réalisé ensemble
Est-ce que ça vous a plu ?

Connaitre les règles de vie collective et de sécurité.

Comprendre le métier d'un soigneur. Aborder les notions : Hygiène, régime alimentaire et tailles des aliments. Savoir faire la différence entre le soigneur et le vétérinaire.

S'exprimer en groupe.

Faire la différence entre un fruit et un légume. Différencier ce qui est naturel des aliments fabriqués (ex : croquettes)

Comprendre des consignes données de manière collective.
Développer son sens de l'observation.
Associer un détail à un animal
Trier, classer selon des critères.

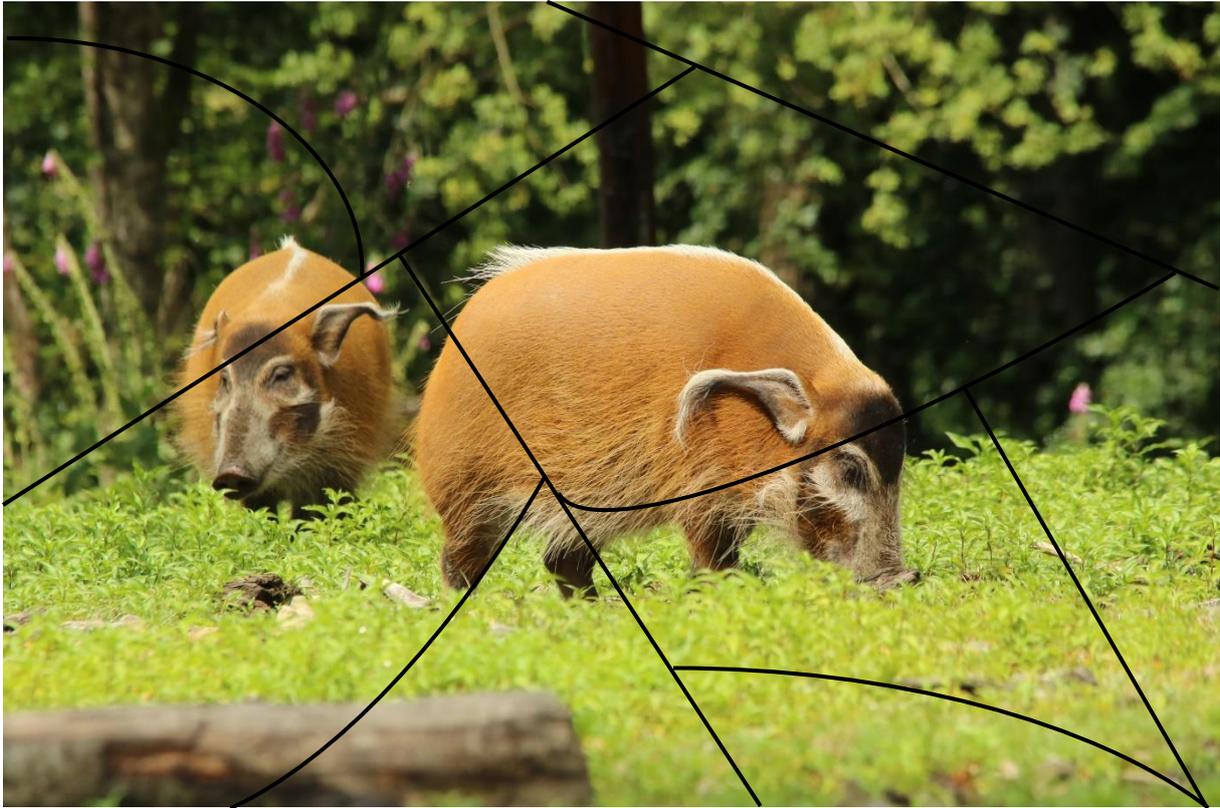
Apprendre à synthétiser.
Utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des sensations ou des émotions.

Illustrations photographiques de soigneurs en activités : Nettoyer / Observer / Nourrir

Utilisation de différents aliments : Banane, pomme, croquettes de bananes, croquettes de feuilles, carottes, poissons, pomme de terre et/ou champignons, œuf entier.

Utilisation de gants en latex à chaque nourrissage.
Illustrations des animaux dans la nature pour déterminer ce qu'ils mangent.

Puzzles :



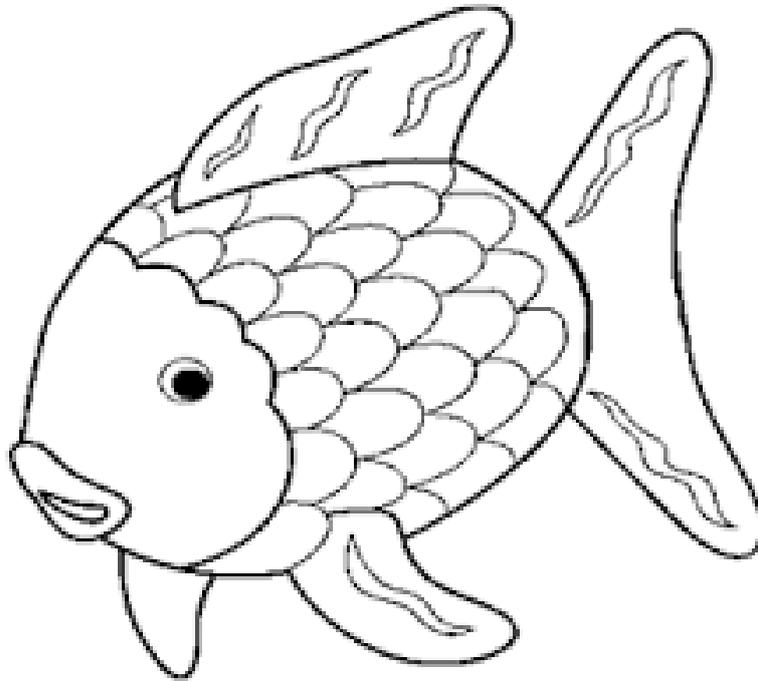
Potamochère © M. GAUCLIN



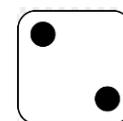
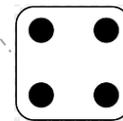
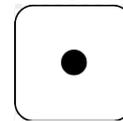
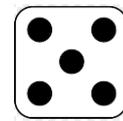
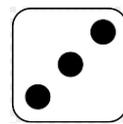
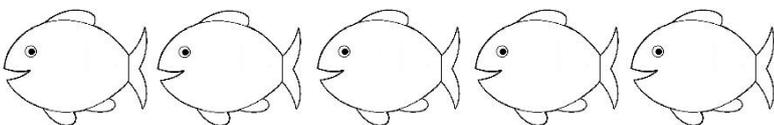
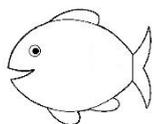
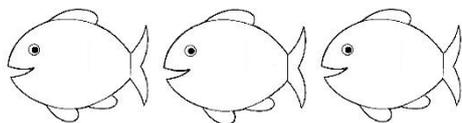
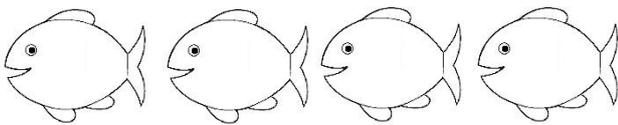
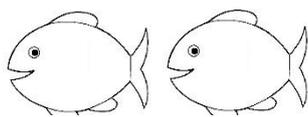
Maki Catta © M. Thierry

Jeux

Je termine de dessiner les grosses écailles de la tête du poisson puis je le colorie de toutes les couleurs :



Je relie chaque groupe de poissons au domino puis au nombre correspondant aux poissons que j'ai compté :



1

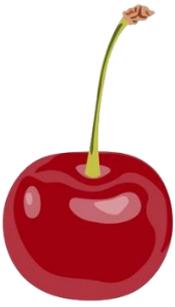
2

4

5

3

Classe de la plus petite cerise à la plus grande :



1

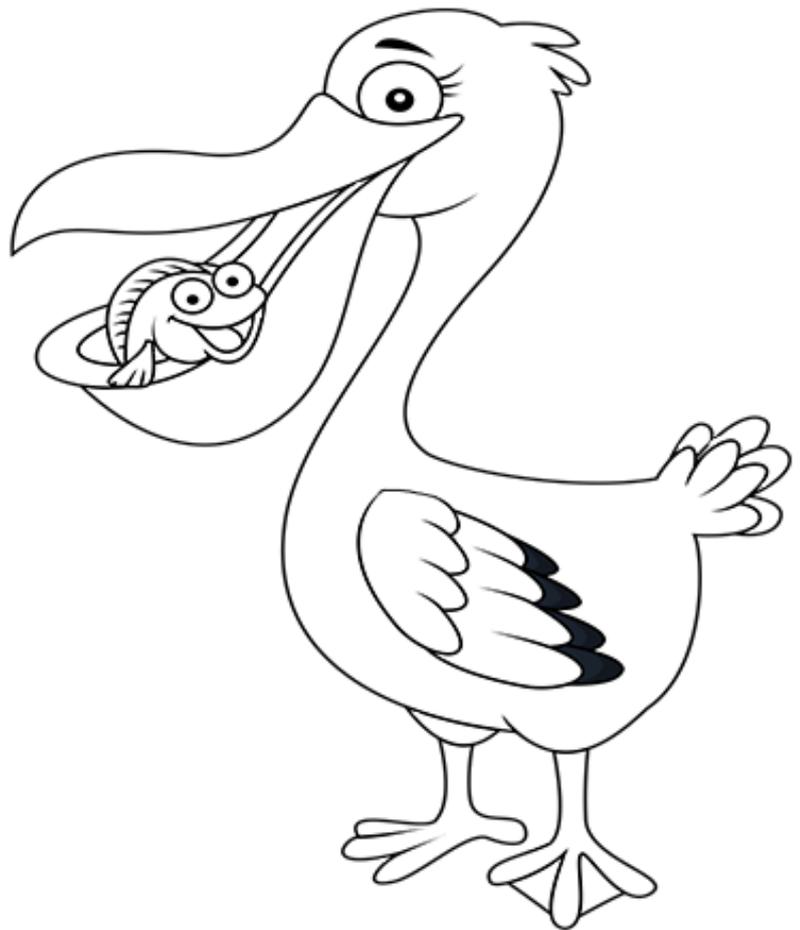
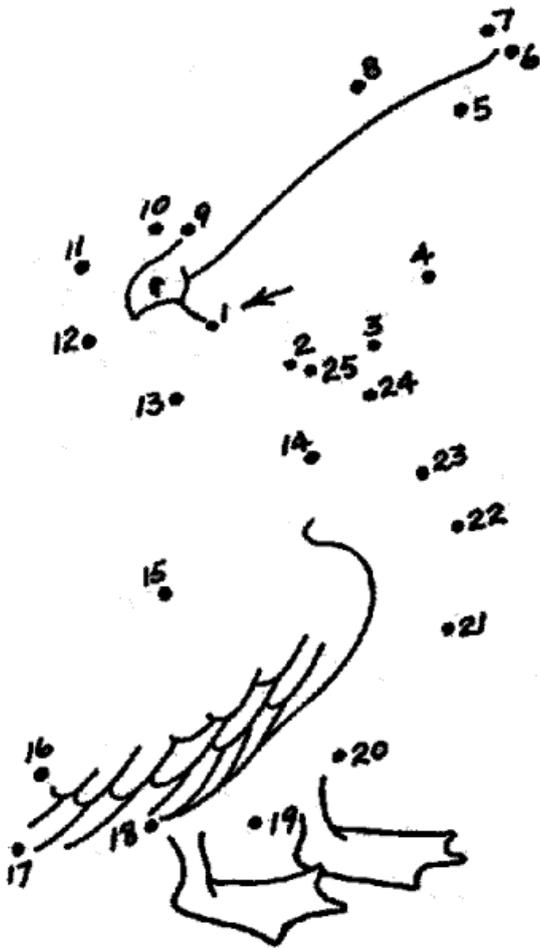
2

3

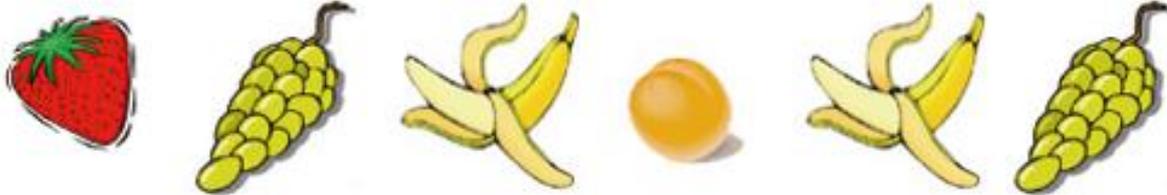
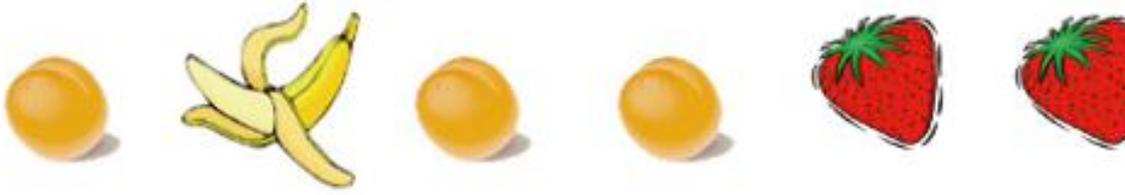
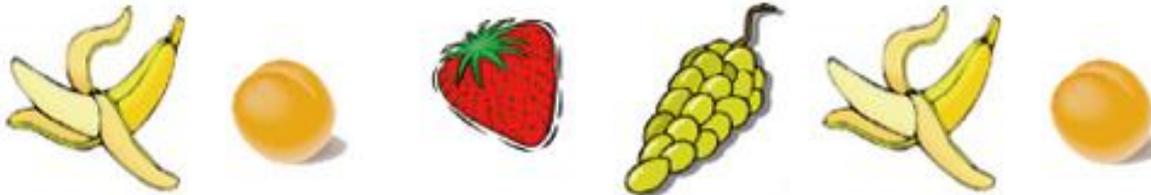
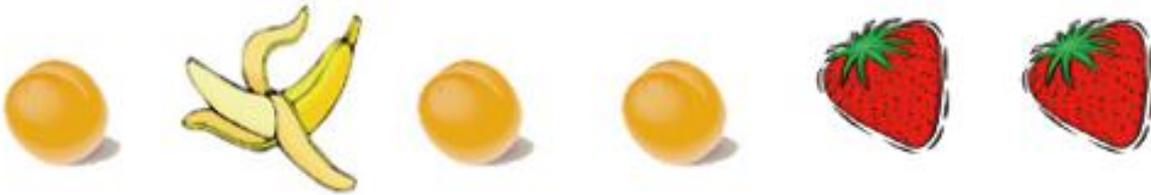
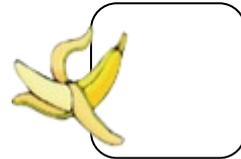
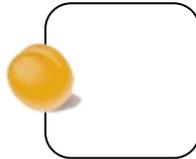
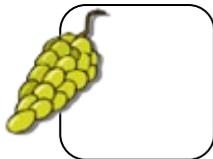
4

5

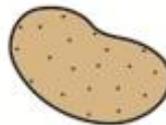
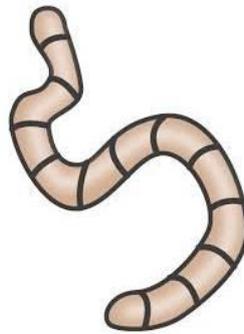
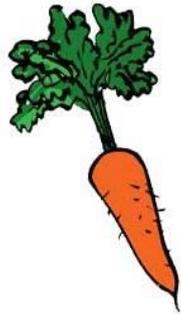
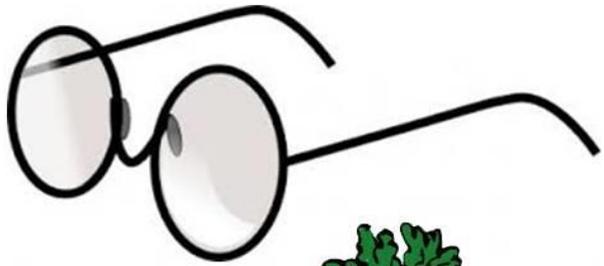
Coloriage codé :



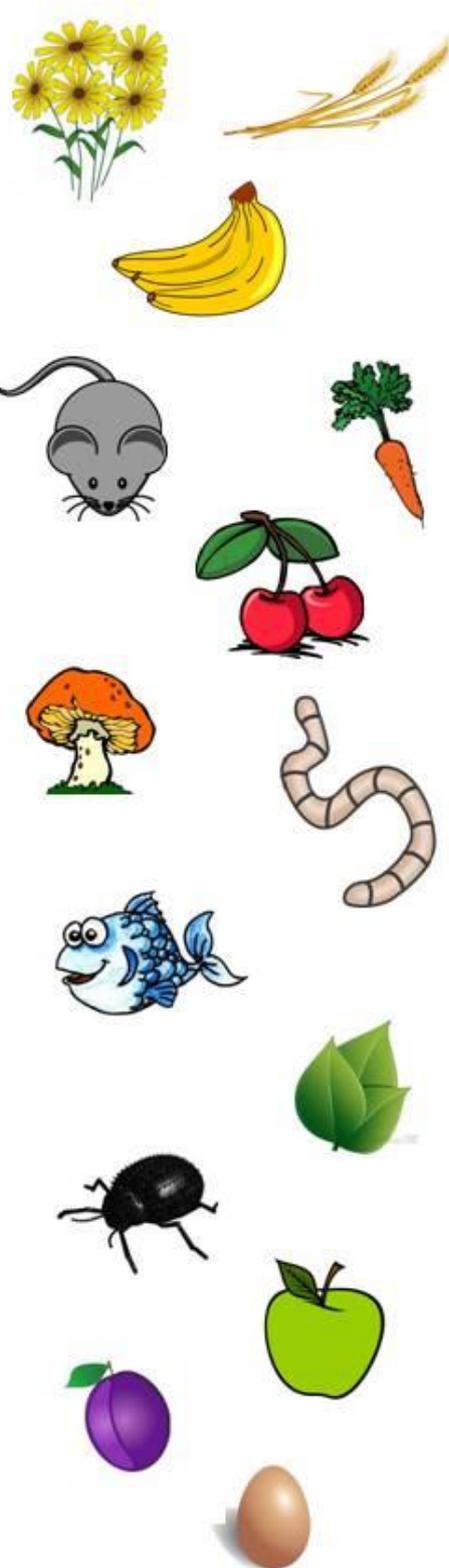
Compte les fruits et écris le nombre total de fraises, de raisins, d'abricots et de bananes dans les cases :



Entoure les légumes :



Je relie les animaux à ce qu'ils mangent :



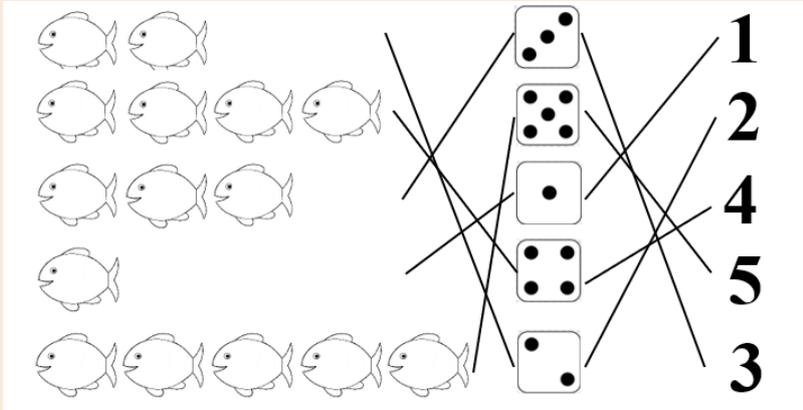
Le poster



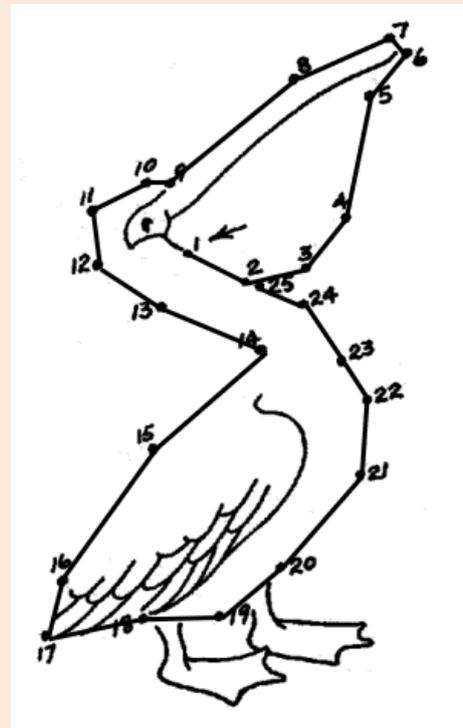
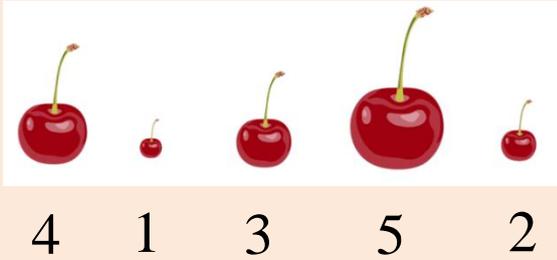
Pélican © M. Thierry

Réponses 1/2

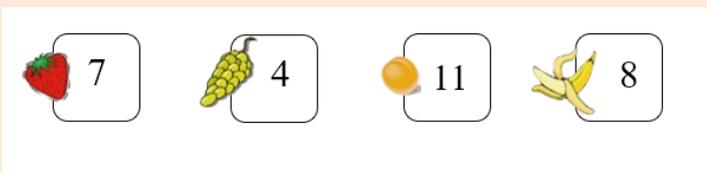
Page 5 :



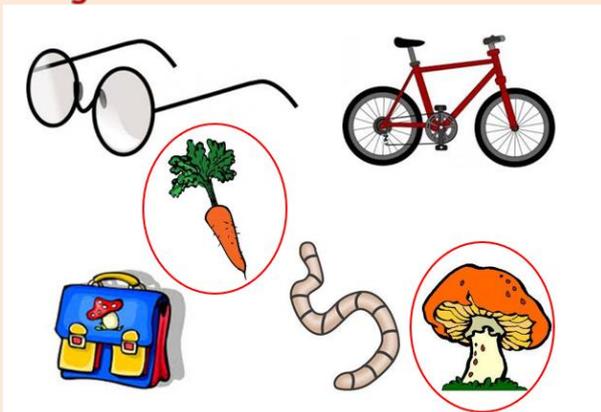
Page 6 :



Page 7 :



Page 8 :



Réponses 2/2

Page 9 :

