

Les sens en Afrique !



Dossier Pédagogique (Cycle 1)



SOMMAIRE :

✓ Programme et objectifs pédagogiques	p 3
✓ Puzzles	p 4
✓ Exercices	p 5 à 10
✓ Le poster	p 11
✓ Réponses des jeux	p 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.

Etre ou bien-être ?

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

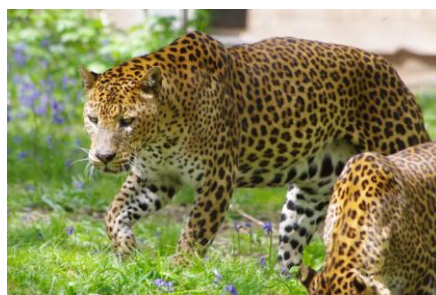
- Par la réalisation de vastes enclos pour des espèces qui possèdent de larges domaines vitaux dans la nature.
- Des enclos adaptés à la biologie et l'écologie de l'espèce.

Les Animaux du CERZA comme outils d'apprentissage

Le parc zoologique Cerza accueille de nombreux animaux : des mammifères, des oiseaux, des reptiles.... Pour permettre aux jeunes enfants de mieux les appréhender, les animations pédagogiques focalisent le contenu sur une à trois espèces. Dans « les sens en Afrique » les enfants observent, grâce à quatre sens, l'hippopotame pygmée et la panthère. Après l'ouïe, l'odorat et le toucher dans la salle de classe du parc, les enfants font travailler leur vue près des enclos de la panthère et de l'hippopotame pygmée.



Hippopotame Pygmée © CERZA



Panthère © M. Thierry

Programme de l'animation et objectifs pédagogiques

Point de rendez-vous

Crayon violet 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 par l'animateur.
Introduction à l'animation.

Installation dans la salle pédagogique et mise en contexte.

Présentation des deux animaux étudiés au cours de l'animation : observation sur photos.

Utilisation de trois sens pour mieux connaître ces deux animaux :
(Ecouter des sons d'animaux africains, deviner celui de la panthère et celui de l'hippopotame, toucher des peaux très différentes et sentir deux odeurs animales.

Premier bilan sur les sens évoqués.

Sortie de la salle de classe pour se diriger dans le parc à la recherche des deux animaux.
Combien y a-t-il d'hippo ?
Combien y a-t-il de panthères ?

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

Connaitre les règles de vie collective et de sécurité.

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant notamment les actes du quotidien et la politesse.
Se déplacer en groupe.

Reconnaitre des couleurs.
Développer son sens de l'observation

Comprendre des consignes données de manière collective.
Favoriser l'acquisition de la conscience des sons.
Utiliser l'ouïe, la vue, le toucher et l'odorat.
Utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des sensations et des émotions.

Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.

Savoir compter jusqu'à 3.

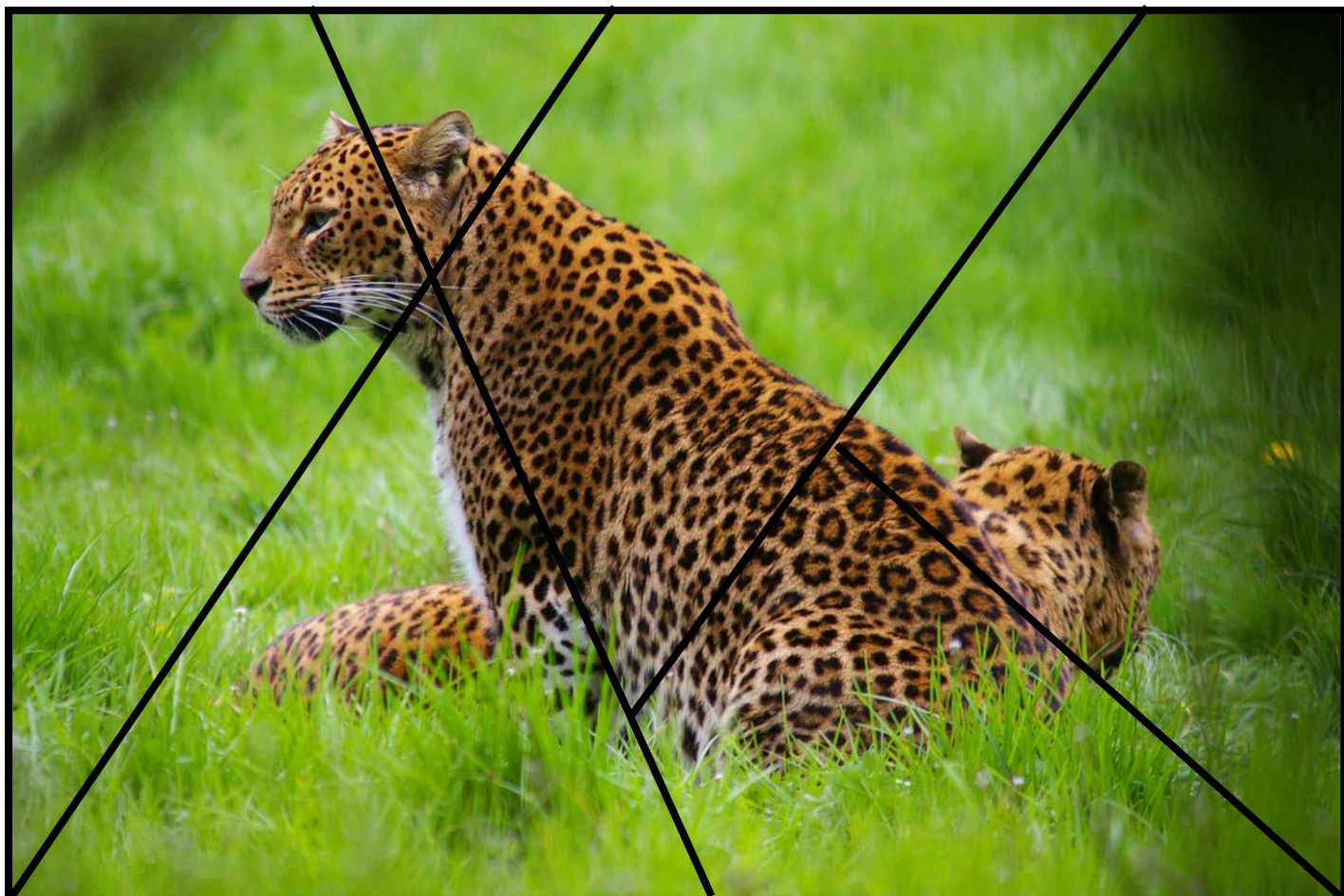
Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité.
Exprimer ses goûts.

Support visuel des deux animaux à découvrir : Photos de panthère tachetée et hippopotame nain.

Son d'animaux (dont un son de panthère et un son d'hippopotame).
Véritable pelage de panthère et fausse peau d'hippopotame.
Deux boîtes à odeur de panthère et deux boîtes à odeur d'hippopotame.

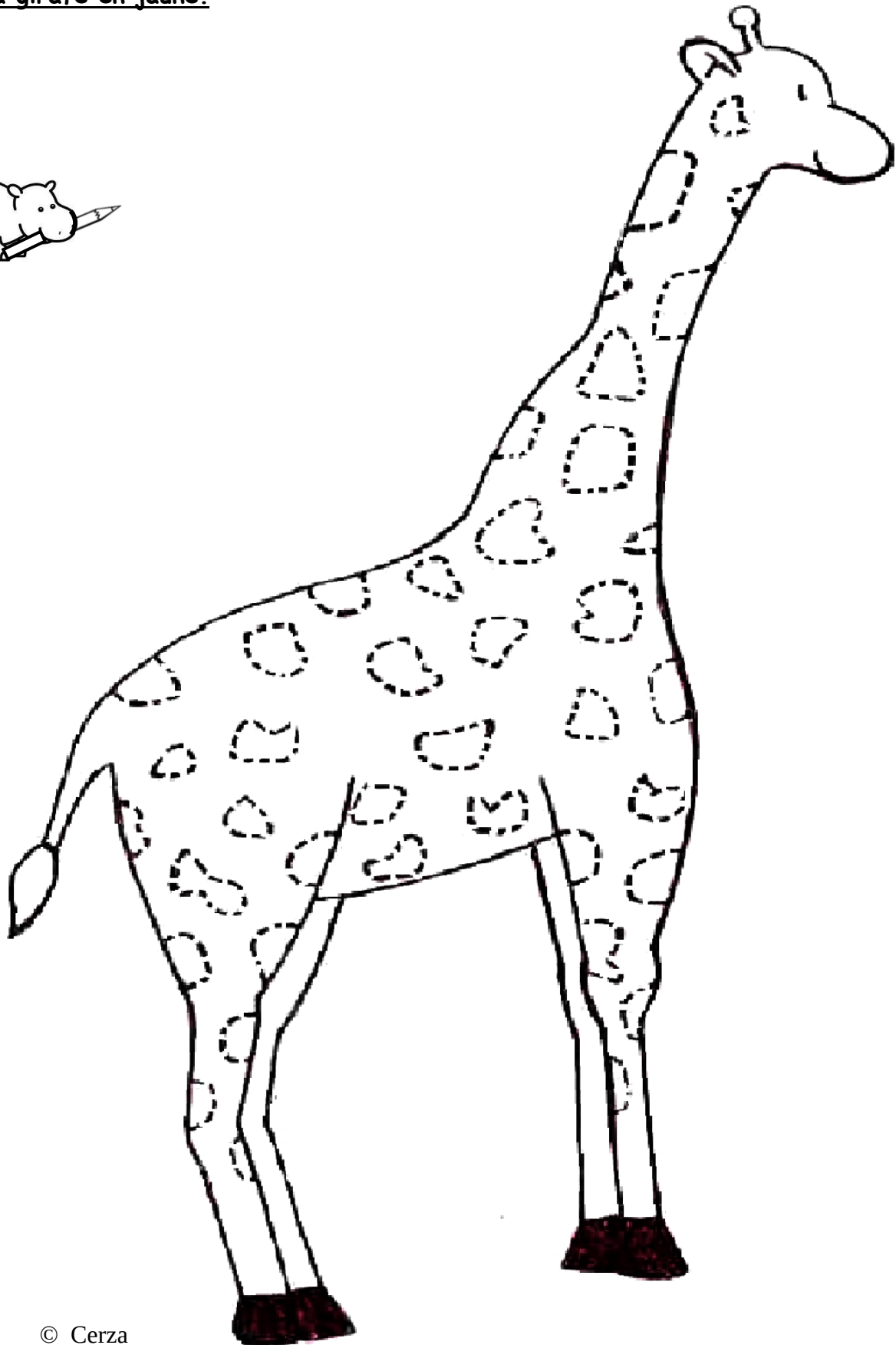
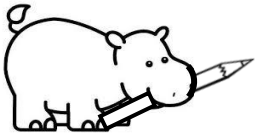
Deux enclos extérieurs (situés sur le circuit rouge).
Animaux vivants : 3 hippopotames et 3 panthères.

Puzzles



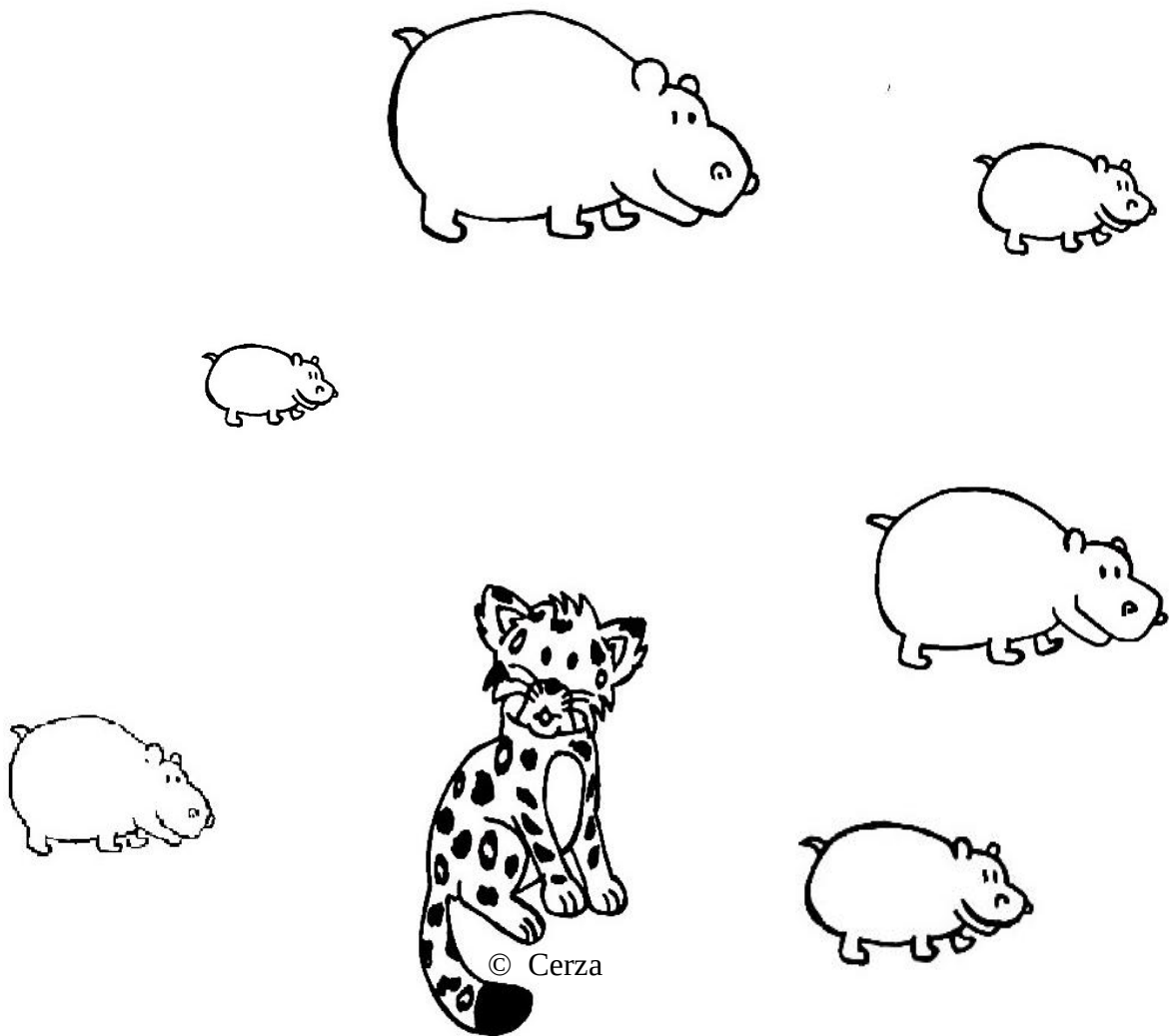
Exercices

1) J'aide Mendée l'hippopotame à finir le contour des tâches du pelage de Twinga son ami la girafe, puis je colorie les tâches en marron et le reste de la girafe en jaune.



© Cerza

2) Je colorie le plus gros membre de la famille hippopotame en gris et j'entoure l'animal qui ne fait pas partie de la famille hippopotame.

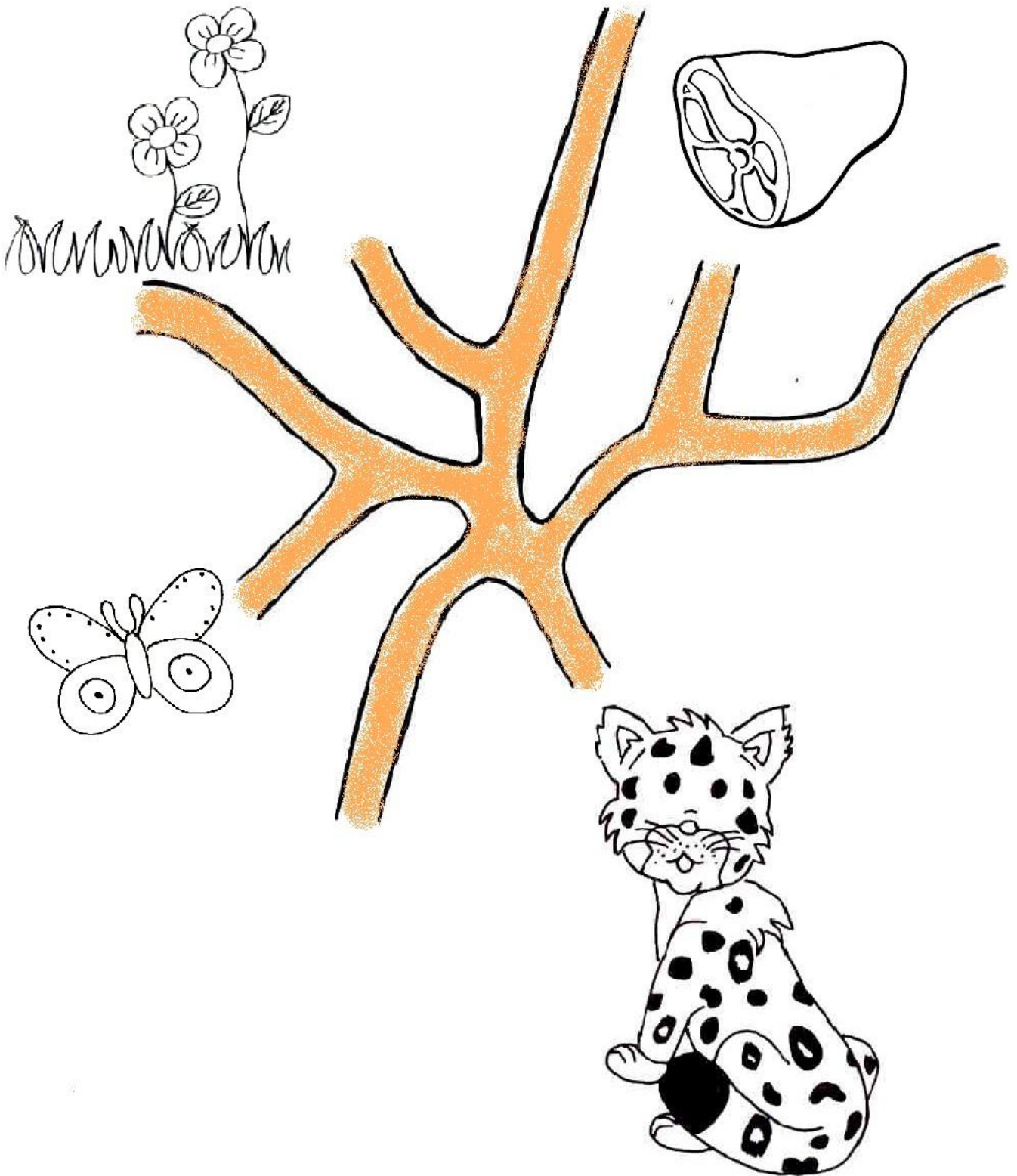


3) J'écoute attentivement la description de ces deux animaux. Puis, je numérote l'image :

- ①** Je suis un gros animal qui vit le plus souvent dans l'eau. J'ai peu de poils et ma peau est grise. Je mange de l'herbe.
- ②** Je suis l'animal avec des tâches noires sur le corps. Ma queue est longue et j'ai de grandes moustaches blanches. Je suis très bon chasseur !



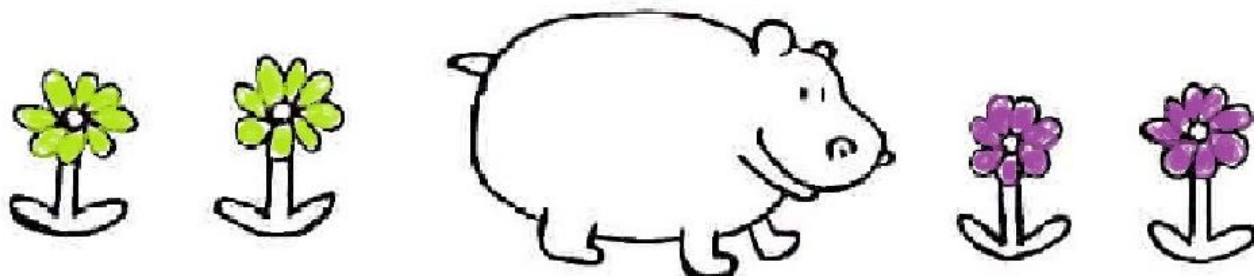
4) Mali la panthère est perdue. J'entoure en rouge ce que mange une panthère et je trace à l'aide de gommettes le chemin qu'elle doit suivre pour trouver sa nourriture.



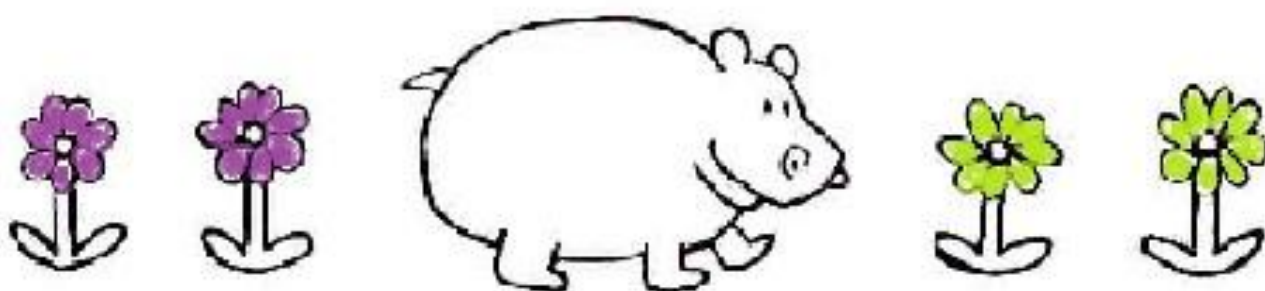
© Cerza

5) J'entoure les fleurs en respectant les consignes :

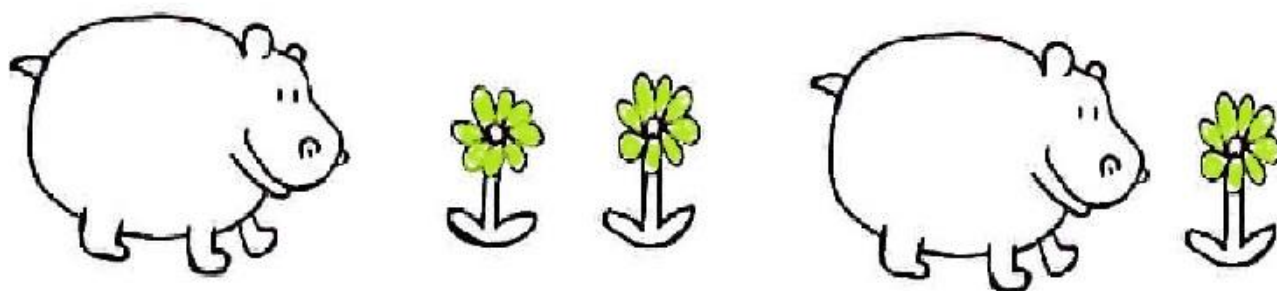
J'entoure les fleurs devant l'hippopotame



J'entoure les fleurs derrière l'hippopotame

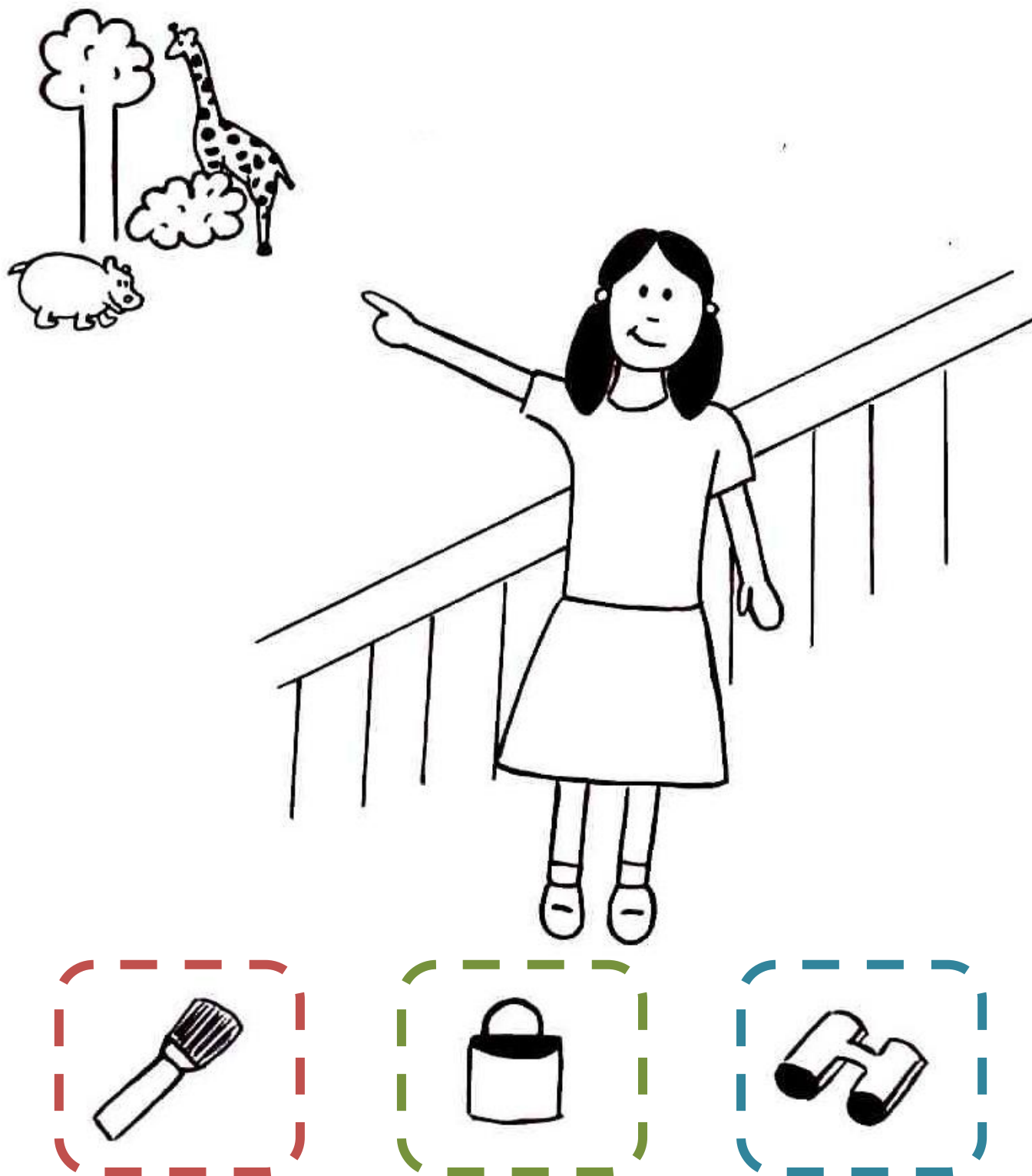


J'entoure les fleurs devant les hippopotames



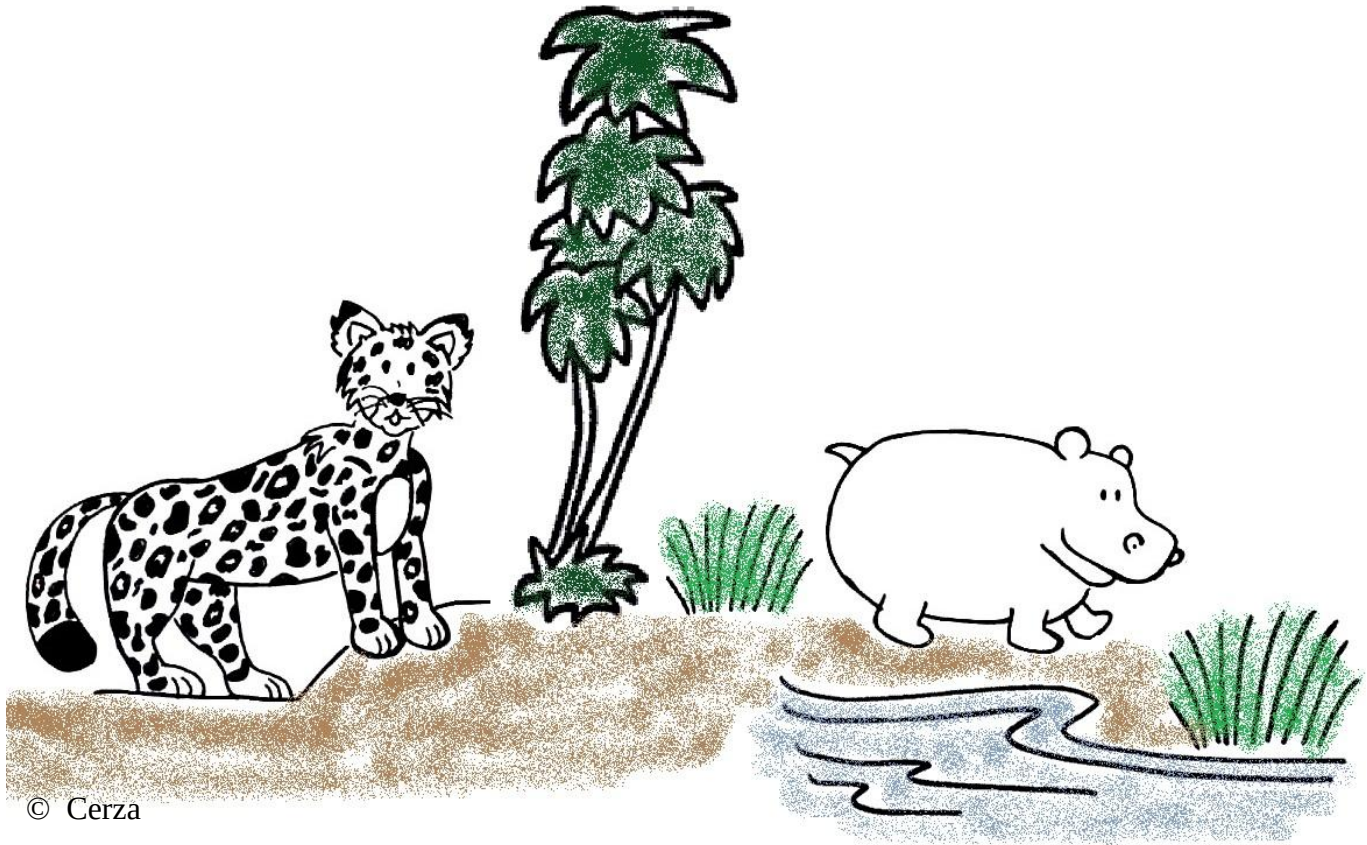
© Cerza

6) La petite Emma est au zoo avec ses parents. Je colorie en jaune l'objet qu'elle doit utiliser pour observer les animaux. Puis j'entoure en rouge la girafe et en orange l'hippopotame qui se baladent dans la plaine africaine du zoo.

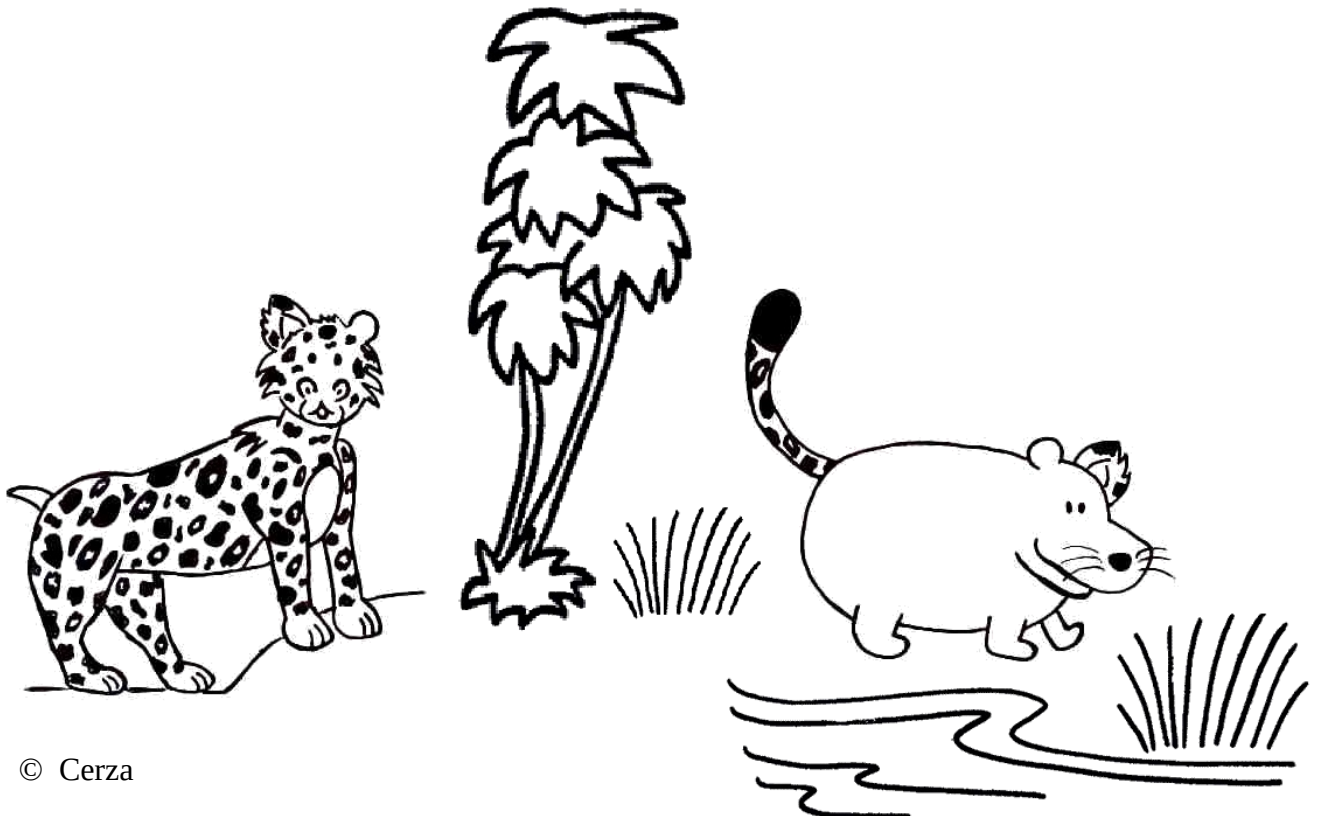


© Cerza

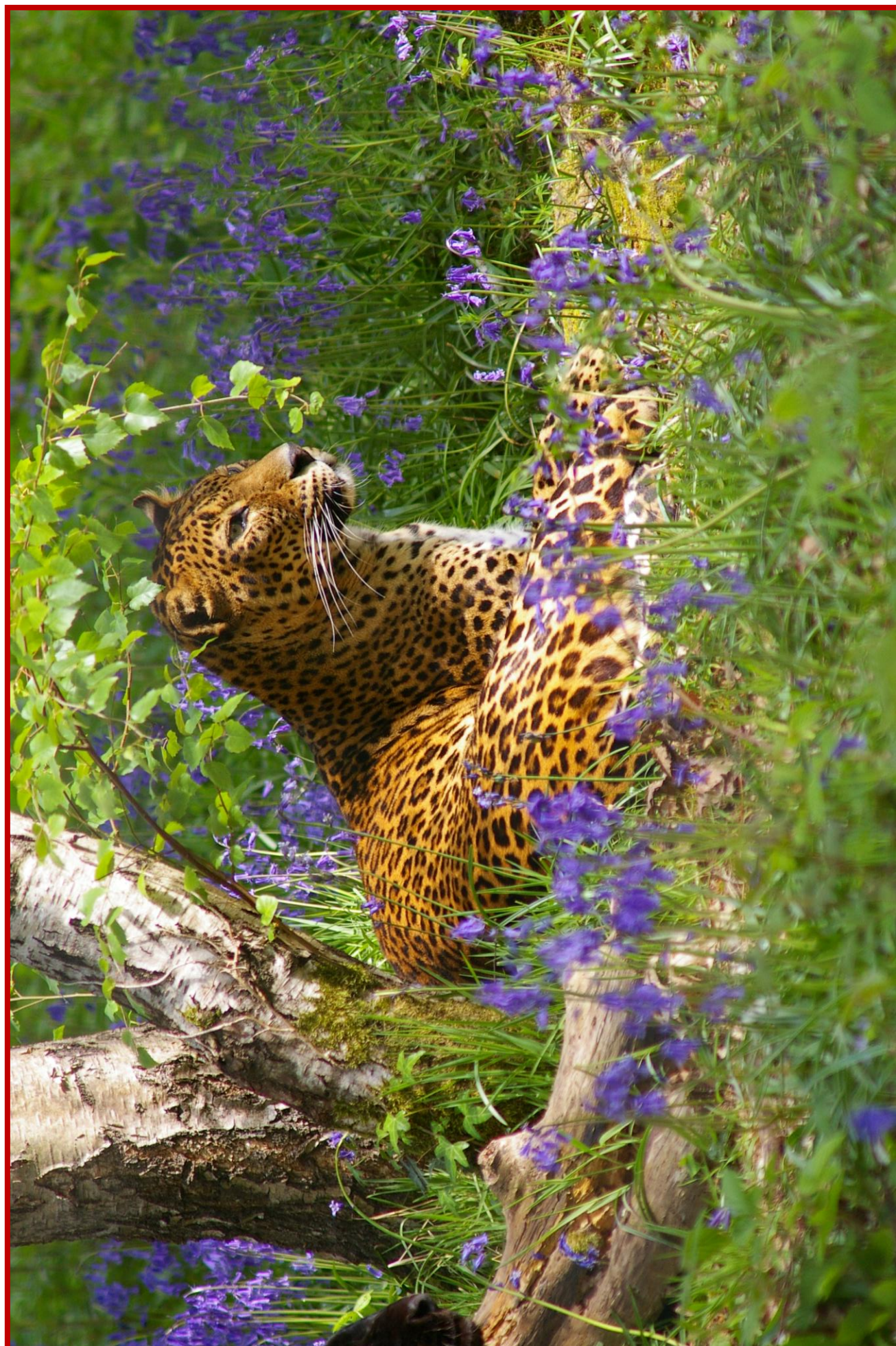
7) J'observe bien la panthère et l'hippopotame ci-dessous.



Maintenant, je cherche les six erreurs qui se sont glissées dans le corps des animaux et je les entoure en bleu.



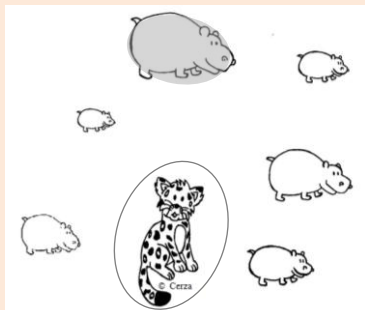
Le poster



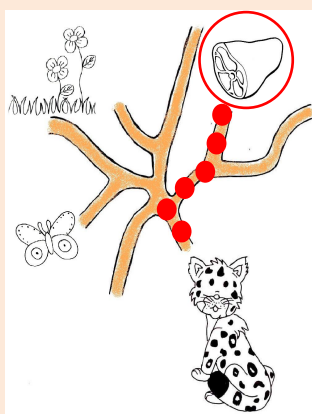
Réponses

Page 5 : Coloriage

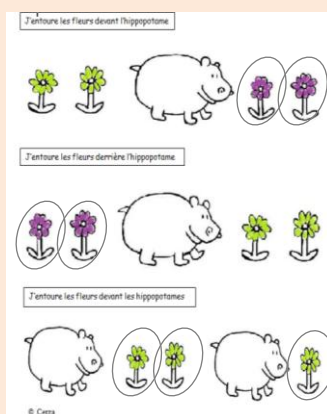
Page 6 :



Page 7 :



Page 8 :



Page 9 :



Page 10 :

