

LE PETIT EXPLORATEUR

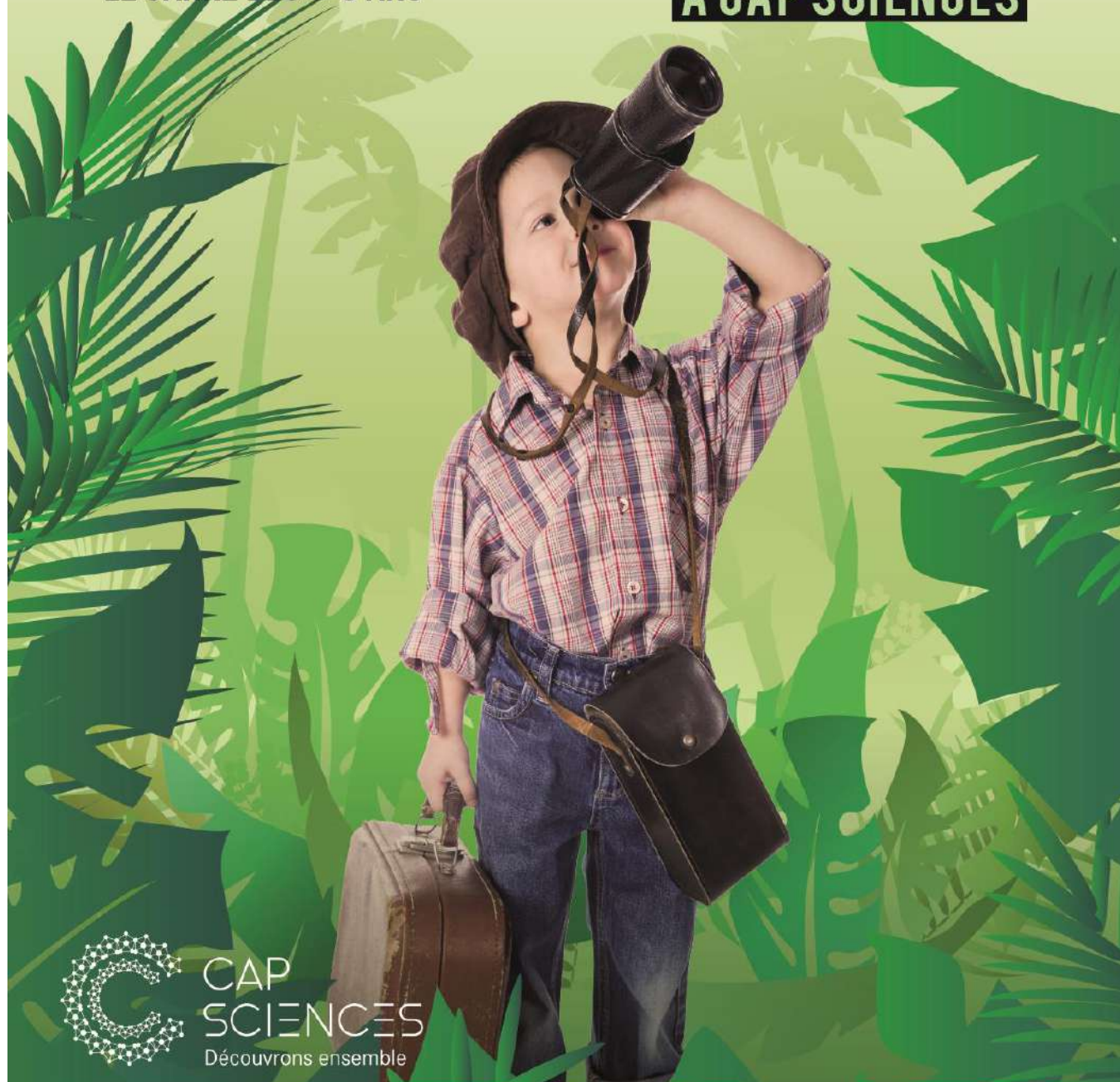
DES SCIENCES

16-09-23

07-01-24

LE CARRÉ DES 3-6 ANS

A CAP SCIENCES



CAP
SCIENCES
Découvrons ensemble

www.cap-sciences.net / HANGAR 20 - Quai de Bacalan - Bordeaux / 05 56 01 07 07



Dossier pédagogique



Cycle 1 - CP

Sommaire

Présentation générale _____	page 2
Le cadre	
Les activités	
Les objectifs	
Les modalités de visite	
Les différentes zones de l'exposition _____	page 4
Le camp de base	
L'obscur clairière et le rocher des cachettes	
La grotte mystérieuse	
Le poste d'observation	
La côte sauvage	
Le laboratoire du camp de base	
L'atelier complémentaire _____	page 8
Introduction sur les 5 sens	
Goûter des sirops colorés	
Le loto des odeurs	
Jeu de reconnaissance auditive	
La surprise	
Le jeu du portrait	
Liens avec les programmes _____	page 10
Activités pour la classe _____	page 13
Pistes pédagogiques _____	page 15
Bibliographie _____	page 17
Annexe 1 _____	page 33
Annexe 2 _____	page 56

Présentation générale

« Le Petit Explorateur des Sciences » est une exposition-animation destinée aux enfants de 3 à 6 ans. Elle invite les jeunes visiteurs à suivre un itinéraire d'exploration sur une île mystérieuse. Le parcours proposé conduit dans différents lieux pour trouver des éléments cachés dans le décor. Pour aider le visiteur dans cet itinéraire de découverte, chacun dispose d'un petit équipement contenant des instruments d'observation adaptés à la mission.

Cadre

Le décor plonge les aventuriers dans un paysage insulaire, pour une exploration détaillée de l'environnement. On y découvre 5 pôles d'animation qui offrent chacun une approche particulière de l'exploration et de la découverte. Le camp de base est le point de départ de l'aventure qui mène les enfants à travers une forêt, une clairière, une grotte, une plage et un poste d'observation.

Activités

Le gardien de l'île guide les enfants dans leur progression. Il faut s'orienter, chercher, observer, toucher, écouter. Il est parfois nécessaire d'utiliser des instruments d'observation pour faire toutes les découvertes proposées (regarder de loin, de près ou dans la pénombre...) Tout au long du parcours, on peut identifier des bruits, découvrir des cachettes, reconnaître des empreintes d'animaux et étudier les échantillons ramenés dans le petit laboratoire du camp de base ...

Objectifs

- ✿ Explorer un environnement pour y faire des découvertes, se repérer, se déplacer et s'orienter dans des endroits peu familiers.
- ✿ Utiliser et exercer ses sens pour appréhender les détails de l'environnement: grâce à la vue, à l'ouïe et au toucher.
- ✿ Se servir de manière appropriée des instruments d'exploration fournis dans la panoplie d'explorateur et de ceux rencontrés lors du parcours: jumelles, lampe torche, loupe, appareil photo, boîte-loupe.
- ✿ Reconnaître et associer les éléments caractéristiques d'un milieu naturel, apprendre à différencier vivant et non vivant, minéral, végétal et l'animal...
- ✿ Faire-part des observations ou des découvertes, acquérir un vocabulaire adapté et précis pour décrire une situation, un paysage, une expérience.

Modalités de visite

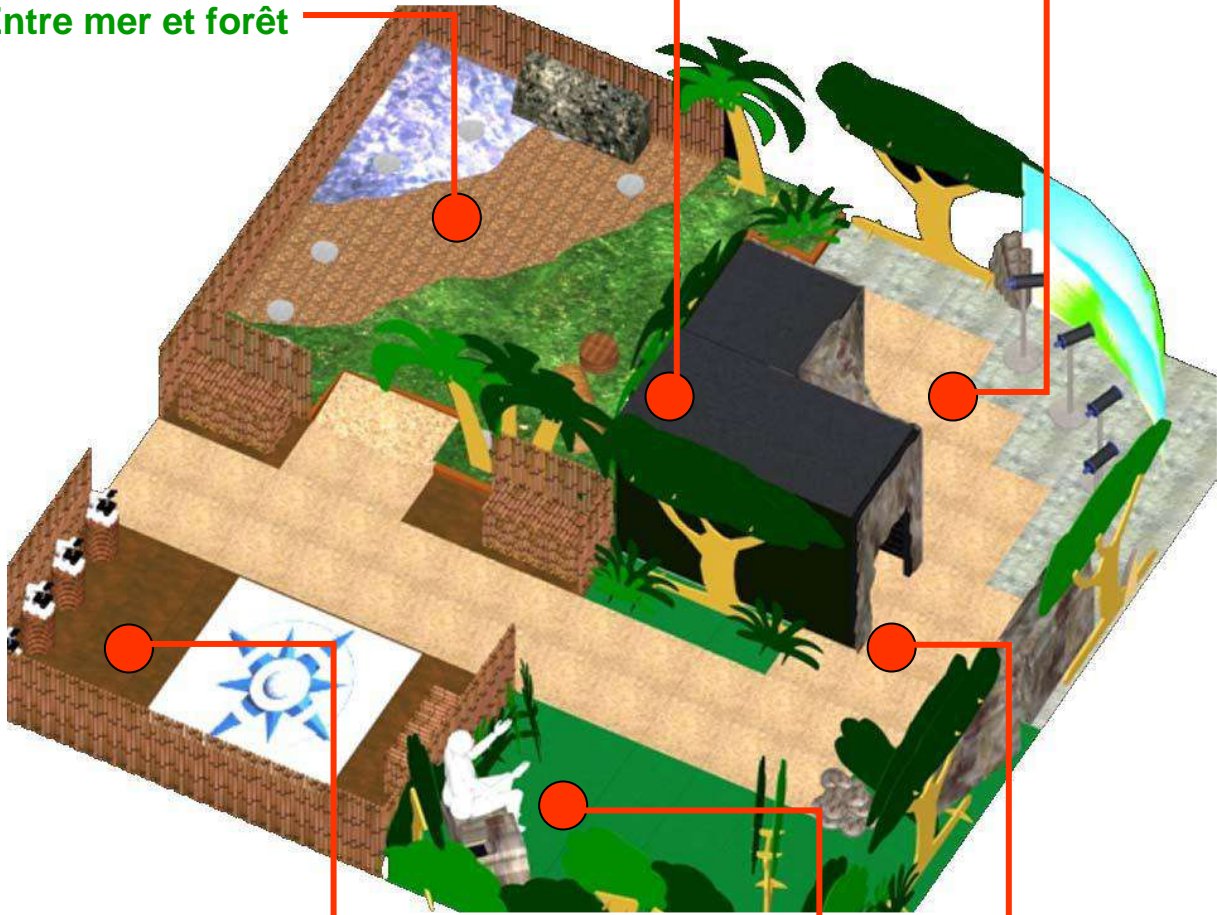
Le petit explorateur est accessible aux élèves de la moyenne section jusqu'aux élèves de C.P. L'espace d'exposition peut accueillir un groupe de 15 élèves. Simultanément un autre groupe de 15 élèves peut participer à l'atelier complémentaire. Le parcours de l'exposition et l'atelier complémentaire durent chacun environ 1 heure. Il faut donc prévoir 2 heures de visite pour une classe de 15 à 30 élèves, pour effectuer la rotation des 2 groupes.

L'animation dans l'exposition et l'atelier complémentaire se déroulent sous la conduite d'un animateur.

► **Le poste d'observation**

► **La grotte mystérieuse**

► **Entre mer et forêt**



► **Le camp de base**

► **L'obscur clairière**

► **Le rocher des cachettes**

3 zones de l'exposition

Le camp de base

Le camp de base est le lieu d'entrée de l'exposition et la zone de ralliement au cours de l'animation. Les participants vont y rencontrer l'animateur qui propose un scénario adapté à l'âge des enfants.

Il se présente généralement comme le gardien de l'île sur laquelle il séjourne depuis plusieurs années pour entretenir les installations. Il se propose de servir de guide à la nouvelle équipe d'explorateurs. Il connaît quelques chemins sur l'île et il utilise la rose des vents dessinée au sol pour indiquer la direction des différents lieux à explorer.

Le gardien distribue également à chaque enfant un kit d'explorateur contenant une loupe et une lampe torche. Ce kit est rangé dans un « tour du cou pochette ».

Munie d'une carte incomplète de l'île, l'équipe d'explorateurs va pouvoir partir à l'aventure et peut-être explorer de nouvelles zones jusqu'alors inconnues du gardien.

À la fin de l'aventure, quand toutes les zones ont été explorées, le camp de base sert de laboratoire d'analyse pour les échantillons recueillis. 4 boîtes-loupes permettent de découvrir les détails de quelques objets : insecte, plume, coquillage et écaille de pomme de pin. Des photos d'empreintes servent à identifier celles que l'on a trouvées durant le parcours dans l'île.

L'obscur clairière



Dans **l'obscur clairière**, les enfants sont assis en cercle comme s'ils étaient autour d'un feu de camp. Des enceintes camouflées dans les arbres et les buissons émettent des sons et des bruits d'animaux (grillon, pivert, grenouille, chimpanzé et tigre) qui se détachent d'une ambiance sonore.

Dans le décor à proximité des sources sonores, se dissimulent les animaux. Les enfants doivent repérer d'où vient le son, verbaliser sa provenance (devant, derrière, en haut, en bas), identifier l'animal qui en est à l'origine. Puis un enfant va se diriger vers le son pour vérifier que le bruit correspond bien à l'animal qu'ils ont reconnu.

Les élèves sont amenés à **écouter les éléments du monde sonore**. L'ouïe permet de localiser et d'identifier une source sonore. L'animateur aide à prendre en compte toutes les informations transmises par le son. Les enfants expriment leur sensation et leur perception auditive (fort, faible, aigu, grave, proche, lointain, agréable, effrayant...).

Le rocher des cachettes



Dans le **rocher des cachettes** se cachent des objets qu'il faut identifier au toucher sans les voir. Les explorateurs circulent librement devant ce rocher percé d'alvéoles. Ils vont explorer celles-ci en palpant les objets qui s'y trouvent (écorce d'arbre, œuf, os, noix de coco, plume, maïs et pomme de pin). Pour les moins téméraires qui préfèrent savoir ce qu'ils touchent, il est possible d'éclairer le fond du trou avec la lampe torche.

Les élèves sont donc amenés à **reconnaître des objets au toucher**. Le sens tactile nous donne des informations qui vont au-delà de celles données par la vue. L'animateur aide

à prendre conscience des informations transmises par la peau qui permettent d'identifier un objet au toucher.

Le langage sert à décrire la perception tactile (doux, rugueux, dur, mou, froid, humide...).

La grotte mystérieuse

Cette animation propose l'exploration d'une **grotte** obscure dans laquelle il faut repérer des objets en utilisant une lampe torche. Les enfants devront identifier et mémoriser quelques éléments présents pour raconter en sortant ce qu'ils ont observé à l'intérieur.



À la porte on trouve des empreintes. Les enfants vont les prendre en photo ce qui permettra de retour au camp de base de les comparer avec d'autres traces pour identifier l'animal qui rode aux alentours de la grotte.

Les élèves sont amenés à **explorer un endroit inhabituel**, une grotte. Dans cet environnement sans lumière, il est nécessaire d'utiliser une lampe pour rechercher des objets

et les identifier. L'appareil photo est aussi un outil utilisé pour conserver et ramener des informations recueillies au cours de cette exploration.

Le poste d'observation



Le gardien-animateur amène le groupe au bord de la mer et propose d'observer le lointain. Un grand trompe l'œil représente la plage, la mer et le ciel. A l'horizon, on distingue un point que les enfants vont regarder à différents grossissements grâce à une série de (fausses) longues-vues. Ils vont découvrir un navire et le voir en détail. Une deuxième observation réalisée avec de vraies jumelles permet de compter les œufs dans un nid d'oiseau éloigné

des observateurs.

Les élèves sont amenés à **utiliser un instrument optique**. Ils constatent que les jumelles permettent de distinguer des détails invisibles à l'œil nu. Ils apprennent à faire la mise au point et à les utiliser en situation réelle.

La côte sauvage



Dans cette zone de l'île, les visiteurs sont libres de mener l'exploration à leur gré. Ils peuvent découvrir de nombreuses trappes sous lesquelles ils trouvent des animaux ou des objets. Ces trappes permettent de voir dans le sol, sous l'eau, sous des rochers ou à l'intérieur d'un tronc d'arbre. Les enfants examinent des traces, des empreintes et divers éléments dans le décor (coquillage, cernes du bois, insectes...). Ils peuvent se servir de la lampe torche pour explorer des zones sombres et cachées et pour découvrir les petits animaux de l'île.

Les élèves **découvrent une partie cachée du monde vivant**. Les enfants prennent conscience qu'une observation minutieuse de la nature permet d'accéder à un monde caché. Ils associent un certain nombre de petits animaux à un milieu caractéristique. Ils distinguent le monde vivant du monde minéral. Ils utilisent une loupe et une lampe pour affiner leurs observations et voir des détails invisibles.

Le laboratoire du camp de base



Les explorateurs se retrouvent au camp de base pour observer en détail les découvertes faites sur le terrain et pour rendre compte de leur aventure. Des boîtes-loupes permettent de découvrir les détails de quelques objets : insecte, plume, coquillage et écaïlle de pomme de pin. Par comparaison, des photos d'empreintes servent à identifier celles que l'on a trouvées durant le parcours dans l'île ainsi que celle photographiée à l'entrée de la grotte.

Ateliers complémentaires

Objectifs communs des différents ateliers:

- Exprimer ses sensations, ressentir des émotions
- Etablir des relations sensorielles avec différents objets, différentes matières
- Les communiquer par le langage
- Enrichir son vocabulaire par un lexique adapté
- Faire des hypothèses à partir des informations recueillies

Introduction sur les sens



Les 5 sens - Hervé Thullet

Voir, entendre, sentir, toucher, goûter...

Un livre pour mettre les sens...

Sens dessus dessous !

Goûter de sirops colorés

But : utiliser le sens du goût sans être trompé par sa vue.

Descriptif : dégustation de sirops et identification de l'arôme.

L'animateur propose aux élèves de déguster des sirops de fruit puis de reconnaître leurs arômes en essayant d'oublier les conventions de couleurs de notre société et de nos images mentales.

Trois sirops de fruit ont été colorés en vert. Les élèves ont les trois échantillons devant eux, ils goûtent pour déterminer l'arôme.

La vue est très importante dans les phénomènes de dégustation ; elle prépare notre palais à une sensation attendue d'être éprouvée. Cette sensation fait également appel à notre mémoire.

Le loto des odeurs

But : Identifier des odeurs

Descriptif : L'animateur propose aux enfants de sentir et d'identifier des odeurs (jeu du loto des odeurs).

Jeu de reconnaissance auditive

But : découvrir et identifier des environnements sonores, jouer avec sa voix

Descriptif : les élèves vont participer à un jeu de plateau collaboratif dont le parcours est jalonné d'épreuves de reconnaissance d'environnements sonores et de jeux vocaux. Les bruits à reconnaître proviennent d'univers sonores plus ou moins familiers (cour d'école, moyens de transport, milieux et éléments naturels). Les jeux vocaux se déclinent sous forme d'imitation de bruits, de reproduction de sons et d'exercices de souffle.

La surprise

But : Identifier des objets cachés à la vue par le toucher.

Descriptif :

Utiliser le toucher pour une première reconnaissance de l'objet

L'animateur explique le jeu et donne les consignes (ne pas regarder à l'intérieur, ne pas sortir l'objet, ne pas nommer l'objet, être précautionneux).

Un élève est désigné pour choisir deux objets (cailloux, galets, plume, feuille, ...) qu'il souhaite faire deviner à ses camarades.

Puis, un à un, les élèves sont invités à reconnaître l'objet contenu dans chaque sac à travers le tissu puis en mettant la main dans le sac.

Ils doivent décrire leur objet à l'aide d'un vocabulaire précis (forme, texture, ...).

Le jeu du portrait

But : Utiliser le sens de la vue pour identifier un camarade.

Descriptif : A la manière du jeu « Qui est-ce ? ».

Tous les enfants sont debout en ronde. L'animateur choisit un enfant. Il décrit ses vêtements, sa couleur de cheveux, ses yeux... Par exemple, si l'animateur dit « L'enfant a les cheveux longs. », tous ceux qui n'ont pas les cheveux longs s'assoient. Le suspens monte jusqu'à l'identification de l'enfant. Puis ce sera à un enfant d'être le meneur de jeu.

Sciences avec les programmes

de l'école maternelle

Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Explorer le monde, des objets et de la matière

Se repérer dans le temps et l'espace

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres.
- utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

Découvrir le monde vivant

- Observer différentes manifestations de la vie animale et végétale.
- Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles. S'en servir pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

- Constaté des phénomènes physiques simples lors de l'utilisation d'instruments d'optique (loupes, loupes binoculaires, ...).
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils adaptés à des actions techniques spécifiques.

Liens avec les programmes

Du cycle 2 (CP)

Bulletin officiel n° 31 du 30 juillet 2020

Français

- Ecouter pour comprendre des messages oraux.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Mobiliser des mots en fonction des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre.

Questionner le monde

Liens avec les compétences des domaines du socle commun

- Domaine 4 (les systèmes naturels et les systèmes techniques) : Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
- Domaine 2 (les méthodes et outils pour apprendre) :
 Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience.
 Manipuler avec soin.
- Domaine 5 (les représentations du monde et l'activité humaine)
Construire des repères spatiaux
 - Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.
Construire des repères temporels
 - Ordonner des événements.

11

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité

- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.
- Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance.

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués

- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.

Questionner l'espace et le temps

Se repérer dans l'espace et le représenter

- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
 - ◆ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.).
 - ◆ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.)
- Produire des représentations des espaces (...) moins familiers (vécus lors de sorties).
 - ◆ Quelques modes de représentation de l'espace

Mathématiques

Espace et géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations

- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
 - ◆ Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.).
 - ◆ Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.).
- Produire des représentations des espaces (...) moins familiers (vécus lors de sorties).
 - ◆ Quelques modes de représentation de l'espace.

Activités pour la classe

Proposition n°1

Objectifs :

- 🐾 Raconter un épisode vécu.
- 🐾 Nommer un objet, une personne ou une action.
- 🐾 Formuler une description.
- 🐾 Reconnaître, nommer, décrire des matières et des objets selon leurs qualités et leurs usages.
- 🐾 Situer dans le temps et l'espace des événements les uns par rapport aux autres.
- 🐾 Distinguer les 5 sens et leur fonction.

Déroulement possible :

En petit groupe, à partir des étiquettes, les élèves nomment les différents espaces et y associent les éléments qu'ils ont rencontrés au cours de leur exploration.

Ils peuvent aussi :

Classer les différents espaces dans l'ordre chronologique.

Associer les différents espaces au plan de l'exposition.

Associer ces espaces aux différents sens.

Décrire les éléments en utilisant un vocabulaire exprimant les sensations du toucher.

Décrire les éléments en utilisant un vocabulaire exprimant les sensations de l'ouïe.

Différencier les éléments créés par l'homme des éléments naturels.

Différencier les éléments qui appartiennent au monde animal, végétal et minéral.

Différenciation :

Pour les élèves de grande section, on peut aussi se servir des étiquettes de mots qui auront été « lues » auparavant.

Matériel (annexe 1) :



Les planches des photographies de l'exposition imprimées et plastifiées.

Les planches des mots de l'exposition imprimées et plastifiées.

Proposition n°2 : à la manière du jeu CATEGO © (Hatier)

Cette activité vous propose d'exercer vos élèves à la catégorisation à partir des thématiques de l'exposition (le vivant, les milieux de vie). Plusieurs jeux existent autour de la catégorisation et du tri. Les 2 jeux décrits ci-dessous sont à destination des MS et des GS. Le matériel proposé peut quant à lui être utilisé dans des jeux de catégorisation plus simples pour les PS.

Les objectifs généraux des 2 jeux suivants sont :

-  Etre capable d'expliciter les relations catégorielles
-  Prendre conscience des opérations intellectuelles utilisées lors de la catégorisation

Les planches de jeu sont présentées en annexe 2. Elles sont organisées autour des milieux de vie « mer et océan », « forêt » et « montagne ». A l'intérieur de chacun des milieux, vous trouverez les mêmes sous-catégories : végétaux, animaux (de plusieurs ensembles différents de la classification), métiers, moyens de locomotion. Ceci permet de tisser des liens catégoriels variés et de complexité croissante : catégorisation par milieux, vivant/ non vivant, monde animal/ monde végétal...

Jeu n° 1 : Que des intrus !

Objectifs spécifiques :

- trouver des caractéristiques communes permettant de réaliser une catégorie
- amener l'élève à justifier les critères permettant d'exclure un élément d'une catégorie

Préparation du jeu

Choix de cartes appartenant à une catégorie (un milieu de vie, le vivant, les moyens de locomotion, ...) et des cartes « intrus ».

Déroulement du jeu :

L'enseignant place 3 cartes d'une même catégorie alignées sans les nommer. Les élèves doivent placer à côté à tour de rôle une carte n'appartenant pas à cette catégorie. Ils ont devant eux à la fois des cartes de la catégorie du PE et des cartes intruses (correspondant à « la bonne réponse »).

Jeu n° 2 : Domino

Objectif spécifique :

- amener l'élève à justifier l'appartenance d'une carte à plusieurs catégories

Préparation du jeu

Avec l'ensemble des cartes du jeu

Déroulement du jeu :

L'enseignant distribue un même nombre de carte à chaque joueur, le reste forme la pioche. Il pose une carte au centre. A chacun leur tour, les élèves doivent poser une carte ayant un lien, un rapport avec la carte précédente en l'explicitant au reste du groupe qui valide ou non. S'il n'a pas de carte, il pioche. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes a gagné.

Exemple : carte posée « crabe » → « écureuil » *lien énoncé : animal* → chêne *lien énoncé : vivant* → bûcheron *lien énoncé : milieu de vie « forêt »* → pêcheur *lien énoncé : métier...*

Pistes pédagogiques

Le monde, mes sens et moi

Cette séquence a été publiée dans le document d'accompagnement "Découvrir le monde à l'école maternelle", et réalisée par le MJENR/DESCO et l'Académie des sciences / La main à la pâte.

http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/11319_Le_monde_mes_sens_et_moi_2002_monde_sens_moi_cycle1.pdf

Les cinq sens

Des pistes de travail sur les cinq sens à destination du cycle 1, élaborées par le groupe Sciences de la direction académique du Loiret.

https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/ia45/enseignements_et_p%C3%A9dagogie/maths_sciences techno/sciences/Ressources/les_5_sens_-_maternelle.pdf

Le toucher

<http://www.fondation-lamap.org/fr/page/11478/le-toucher>

Pistes d'activités pour les MS et GS: albums à toucher, dominos tactiles, parcours tactiles.

http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/11478_Le_toucher_em_La_Classe_maternelle_em_toucher-site-MS-GS.pdf

L'ouïe

Un document à destination des classes de PS et MS, explorant les sons de diverses origines, de l'environnement proche (école, classe), d'instruments ou d'objets.

https://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/20224_ouie_et_le_son/03-19a%20Dossier-LCM209.pdf

Découvrir le vivant.

« Que mangent les animaux de la cour ? » témoignage d'une séquence menée en classe.

<https://fondation-lamap.org/temoignage-d-enseignant/que-mangent-les-animaux-de-la-cour-de-l-ecole>

Défi proposé par les Conseillers Pédagogiques Départementaux de Maths, Sciences et EDD du 31 pour aborder la notion de biodiversité et du vivant. Ce projet propose une étude du vivant de proximité de l'école. (cycles 1, 2 et 3)

<https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/mathesciences31/?s=defi+biodiversit%C3%A9>

Projet « Collectionneur du vivant » élaboré par l'équipe de la "Mission Sciences" de l'Inspection Académique de Gironde en 2012

<http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/19979/Marie-Lise%20Roux%20dossier%201.pdf>

🐾 Découvrir les objets.

« Les objets électriques au cycle 1 »

https://www.ecole-des-sciences-bergerac.com/_files/ugd/7c7b52_c1e761d04bfb47ca93d696abf8cf1bf6.pdf

🐾 Se repérer dans l'espace.

Ressources *eduscol* produites en collaboration avec le Ministère de la Culture.

Coder un parcours dans l'école

<https://eduscol.education.fr/document/9500/download>

Où est la mascotte ? Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?

Lors de cette « chasse au trésor », les élèves vont être amenés à se repérer dans la classe (notamment grâce à l'utilisation de pictogramme) et à utiliser du vocabulaire propre au repérage spatial.

<https://eduscol.education.fr/document/9476/download>

Bibliographie

Pour l'enseignant



UNE SYMPHONIE DES SENS

Emma YOUNG
Dunod Ed
Février 2022

Comment réagit-on face au danger ? Qu'est-ce que le sens de l'orientation et d'où vient l'instinct ? Depuis Aristote, nous connaissons les cinq sens qui nous permettent de percevoir le monde extérieur : la vue, l'odorat, le toucher, l'audition et le goût. Or, la science en a révélé bien d'autres, de la perception de l'espace à celle de la douleur et aux signaux échangés entre l'intestin et le cerveau. Ce sont en tout trente-deux sens que nous

avons le pouvoir de développer pour améliorer notre relation au monde et notre santé.



UNE SYMPHONIE DES SENS

Emma YOUNG
Dunod Ed
Février 2022

Le goût est une expérience à multiples facettes qui met en éveil tous nos sens. C'est un sens si familier qu'il faut en être privé pour en mesurer l'importance et la complexité. Cet ouvrage vous propose de découvrir comment fonctionne le sens du goût au travers de 80 questions, d'anecdotes et de nombreuses illustrations. Savez-vous, par exemple, que nous goûtons avec le nez ? Pourriez-vous définir les différentes saveurs ? Pourquoi avons-nous tous des goûts différents ? Découvrez les 25 récepteurs à l'amertume, les récepteurs

gustatifs des animaux... Préparez-vous à être étonnés par ce sens subtil qui donne saveur à la vie et qui n'a pas encore livré tous ses secrets. Un vrai bonheur pour les gourmets

Les 5 sens



LES CINQ SENS

Xavier DENEUX

Milan Ed

Septembre 2023

Grâce aux sens, des capteurs placés sur tout ton corps, tu peux découvrir et connaître le monde qui t'entoure... Tu les utilises en permanence, et parfois tous en même temps !

Voici un livre destiné aux enfants dès 3 ans, pour découvrir les cinq sens, comprendre comment ils fonctionnent et ainsi apprendre à mieux connaître les ressources et le fonctionnement de leur corps.



LES 5 SENS AU MUSÉE

Caroline DESNOETTES

Ed Réunion Des Musées Nationaux

2003 - Documentaire à partir de 3 ans

Cet album permet à l'enfant de découvrir les cinq sens à travers l'Art. Chaque sens est introduit par une sculpture et par trois verbes.

18



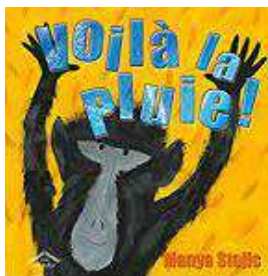
LES 5 SENS DU PETIT CHAPERON ROUGE

Anne-Laure WITSCHGER

Ed Frimousse

Novembre 2009

Le petit Chaperon rouge nous apprend les 5 sens avec son fidèle ennemi, le loup. L'ouïe, l'odorat, la vue, le goût, le toucher.



VOILA LA PLUIE !

Manya STOJIC

Ed Circonflexe

Septembre 2012 – Album

Cet album aborde les différents éléments météorologiques (la pluie, les éclairs...) au travers de la perception sensorielle que les animaux de la savane en ont.



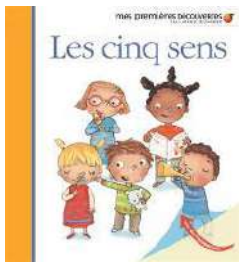
JE GOÛTE !

Margaux MOTIN

Albin Michel Jeunesse

Octobre 2012

Dans cet imagier, les jeunes lecteurs partent gaiement à la découverte des 5 sens et de leurs nuances.



LES CINQ SENS

Charlotte ROEDERER

Gallimard jeunesse, collection Mes premières découvertes

2009 – album documentaire

Ce document met en situation l'utilisation des cinq sens et explique comment ils permettent d'appréhender le monde, grâce à des films transparents et des pages découpées.

L'odorat



ÇA SENT BON DIT LULU !

Fani MARCEAU - Nina KANO

Albin Michel Jeunesse - Collection P'ti Lulu

Mai 2005

Le monde est rempli d'odeurs agréables et diverses : fleurs de jardin, couette fraîchement lavée, algues de bord de mer, fumée de bougies d'anniversaire... autant d'occasions quotidiennes d'évoquer des odeurs perçues par les petits mais souvent absentes de leur livre.



AU JARDIN

Ed Langue Au Chat - Collection Odorimages

2005 - Documentaire à partir de 2 ans

Quelles sont tes odeurs préférées dans le jardin ? Gratte le centre des images situées sur les pages de droite et découvre les odeurs merveilleuses d'un jardin de campagne.



MONSIEUR OURS QUI PUE DES PIEDS

Christophe MERLIN

Albin Michel Jeunesse

Mars 2012 - Album à partir de 4 ans

Monsieur Ours adore ses belles fleurs et leur délicieuse odeur. Mais un jour, il est incommodé par un horrible fumet, qui n'est autre que l'odeur de ses propres pieds ! La vie devient un vrai cauchemar pour monsieur Ours : ses fleurs meurent, il perd son travail et se fâche avec ses amis... Jusqu'au jour où un fameux marchand de fromages, séduit par son odeur de pieds, lui propose du travail. Pourtant, lui n'aime rien tant que le doux parfum des fleurs...



ÇA SENT QUOI UN PAPA ? ÇA SENT QUOI UNE MAMAN ?

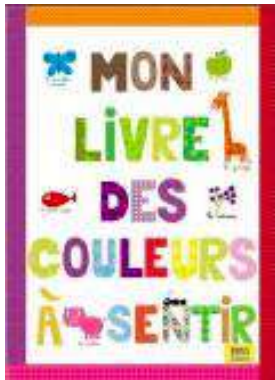
Elisabeth COUDOL – Claire GANDINI

Editions du Ricochet, Les canoés

Avril 2012

Livre animé à partir de 4 ans

Un papa ? Ça sent bon l'eau de toilette au pamplemousse, ... les tartines de pain grillé du petit déjeuner, Mais des fois, ça sent le tapis de mon chat Frimousse... Une maman ? Ça sent bon le lait à l'amande pour les fesses des bébés ... les gros bouquets de lilas cueillis çà et là... Mais des fois, ça sent la pizza ratatinée et brûlée. Et souvent, ça sent bon la vanille comme toute la famille ! Les univers de Papa et Maman réunis dans un même album, réversible.



MON LIVRE DES COULEURS ET À SENTIR

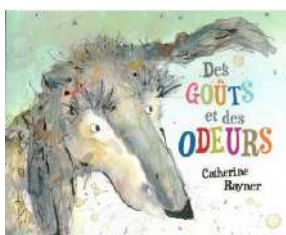
Marie DELHOSTE – Isabelle
 EdThomas Jeunesse
 Mai 2011 - Imagier à partir de 2 ans



LE LIVRE QUI SENT BON

Soledad BRAVI
 L' Ecole Des Loisirs
 Avril 2013 - Album à partir de 3 ans

Ça commence par les roses, ça sent bon mais tout de suite après, ça ne sent plus bon du tout avec les fauves. Heureusement on revient à la mer, qui sent bon, mais ensuite, il y a le camembert, qui pour certains sent vraiment mauvais!



DES GOÛTS ET DES ODEURS

Catherine RAYNER
 Ed Kaleidoscope
 Septembre 2014

Il en va des odeurs comme des couleurs, cela ne se discute pas ! L'odorat est probablement le plus complexe de nos sens, le plus personnel et le plus intime, c'est pourquoi une même odeur peut être aimable et détestable à la fois. L'odeur de rose et de fleur de pommier, par exemple, peut être perçue comme une calamité, eh oui !

La vue



JE VOIS TOUT

Céline PEPILLO
 Ed Helium - collection : Petits Albums
 Mars 2016

Un livre-jeu sur le sens de la vue, dépliant cartonné recto verso.



ZÉKÉYÉ ET MAÏNA

Nathalie DIERTELE
 Hachette Jeunesse
 Septembre 2006 - Album à partir de 4 ans

Maïna est aveugle et est mise à l'écart par les enfants du village. Alors qu'elle se promène en forêt avec Zékéyé, un orage les surprend. Ils réussissent à rentrer au village, sans leurs amis restés bloqués dans la jungle. Grâce à l'ouïe très développée de Maïna, leurs compagnons rentreront sains et saufs, malgré le lion qui rôde aux abords de la forêt.



MAIS À QUI SONT CES YEUX?

Virginie GOBERT- MARTIN – Madeleine PEIRSMAN
 Ed Circonflexe
 Octobre 2015 - Album à partir de 5 ans

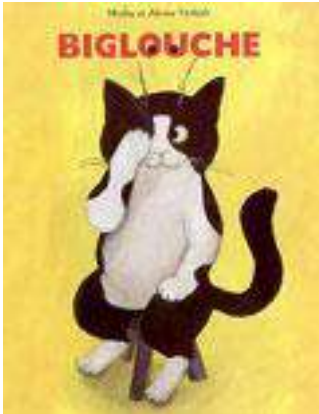
Plongez dans la mer tumultueuse en compagnie de Confuse, la Méduse ; Comme Étourdi le Colibri, butinez les fleurs d'une beauté inouïe ; Près de Fanfaron le Hérisson, tapissez-vous dans les sous-bois comme dans un cocon. Découvrez d'autres animaux encore, surtout ceux cachés dans d'incroyables décors.



CARABOUILLE LE MALADROIT

Marie TIBI – Mélie LYCHEE
 Ed La Pimpante, collection : Patte De Chevreuil
 Septembre 2015 - Album à partir de 4 ans

Carabouille renverse son verre, perd ses affaires, se cogne et se fait des bosses partout. Qu'est-ce qui se cache derrière une telle maladresse ?



BIGLOUCHE

Alyssa VERBIZH – Myrha VERBIZH

L'École des Loisirs

Mars 2006 - Album à partir de 3 ans

Biglouche, le chat, a un souci dans la vie : depuis sa naissance, il louche terriblement. Les souris, les oiseaux, quand il les regarde, sont énormes et flous. Le monde entier est inquiétant, et en plus, les autres chats ne cessent de se moquer de lui. Alors Biglouche ne quitte pas le rebord de la fenêtre et passe ses journées à se lamenter. Un jour, le hibou lui parle d'un certain docteur Miro, qui habite loin, dans la forêt et qui, paraît-il, fait des miracles.

Biglouche décide courageusement d'aller trouver ce docteur qui peut changer sa vie...



MERVEILLEUSES COULEURS

Mickael CAILLOUX – Nathalie BERAU

Ed Thierry Magnier

Octobre 2018

À chaque double page sa couleur, son ambiance... et son intrus ! L'artiste Michaël Cailloux nous invite à explorer les couleurs à travers des tableaux fourmillant de détails et de motifs connus ou plus farfelus. Un cherche et trouve étonnant et haut en couleur !



FERME LES YEUX

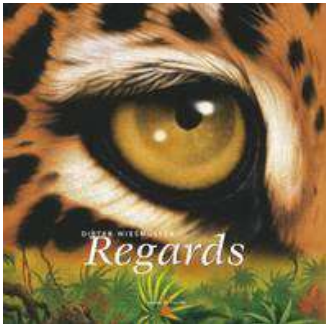
Victoria PEREZ ESCRIVA – Claudia RANUCCI

Ed Syros Jeunesse

Février 2009

D'un dialogue entre deux frères se dessinent deux visions différentes du monde. Le grand frère, fier du modèle qu'il représente pour son frère et soucieux de lui transmettre ce qu'il connaît du monde, s'attache à apporter des réponses logiques, scientifiques et sages aux questions que son frangin se pose. À l'inverse, ce dernier, espiègle, rêveur et fin observateur, refuse tout ce sérieux et ce rationalisme qui manquent cruellement de fantaisie et d'imagination : il préfère voir le monde avec poésie et légèreté. Son secret :

sa naïveté et son regard neuf, dénué d'idées préconçues.



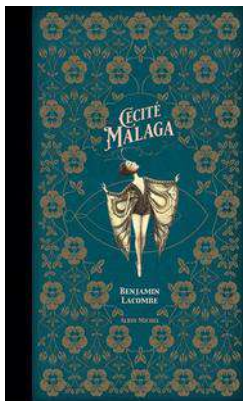
REGARDS

Dieter WIESMULLER

Ed Plume de carotte- collection Œil de plume

Avril 2009

Des doubles-pages montrent l'œil des animaux d'un côté, et ce qu'ils voient de leur environnement de l'autre côté, en ville ou à la campagne, en forêt ou sur un lac, dans la savane ou dans la jungle, de jour ou de nuit...



CECITE MALAGA

Benjamin LACOMBE

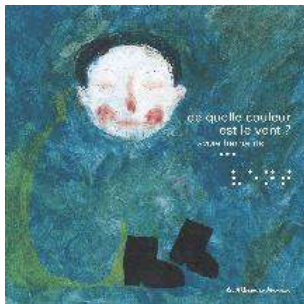
Albin Michel Jeunesse

Mars 2022

Voici l'histoire de Cécité Malaga, jeune artiste funambule aveugle, adulée du public. Qui est-elle ? D'où vient sa cécité ? Quelle destinée légendaire porte-t-elle ?

Benjamin Lacombe écrit et illustre une histoire concise et mystérieuse, parée des lumières du spectacle. En proposant un astucieux montage de pages de calques, il joue avec des zones sombres, de flous, des éclaircissements, des dévoilements, et nous donne à voir le trouble dans lequel vit Cécité. Des vernis posés avec

parcimonie nous invitent à toucher et ressentir sans voir, faisant de cet album unique une réflexion sensible sur les sens, sur la puissance des souvenirs.



DE QUELLE COULEUR EST LE VENT ?

Anne HERBAUTS

Ed Casterman

Février 2011

Un petit géant aveugle se demande quelle est la couleur du vent, et s'en va poser la question à tous ceux qui croisent son chemin. Cet album comprend des effets tactiles et porte une inscription en braille sur la couverture.



LE LIVRE NOIR DES COULEURS

Menena COTTIN

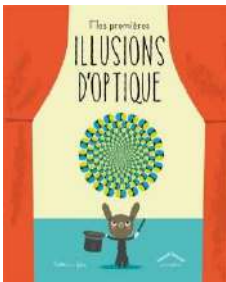
Rosana FARIA

Ed Rue du Monde Eds

Octobre 2007

A nous, voyants, à quel objet nous fait penser une couleur ? Le livre noir des couleurs est un album merveilleux qui nous fait redécouvrir le monde en faisant appel à notre sens du toucher. Grace à des illustrations en relief et du texte en braille, cet album s'adresse aussi aux enfants malvoyants !

Thomas ne voit pas les couleurs, mais elles sont pour lui mille odeurs, bruits, émotions et saveurs. Dans l'obscurité de ses yeux, il nous invite à les regarder autrement...



MES PREMIERES ILLUSIONS D'OPTIQUE

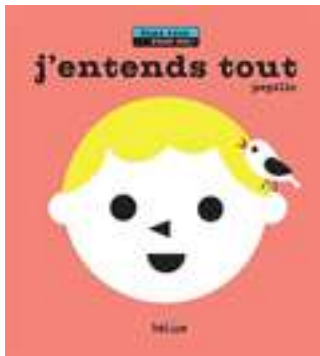
Patricia GEIS

Ed Circonflexe

Février 2017

Bienvenue dans l'incroyable spectacle du Lapin Magicien ! Ce livre présente des tours étonnants, des illusions d'optique et des jeux visuels qui stimuleront la concentration et le sens de l'observation. Une expérience unique et ludique durant laquelle les enfants découvrent que les apparences peuvent parfois être trompeuses !

L'ouïe



J'ENTENDS TOUT

Céline PEPILLO
Ed Helium - Collection :
Petits Albums
Mars 2016
Album à partir de 10 mois



C'EST QUOI CE BRUIT ?

Ingrid CHABBERT - Marjorie BEAL
Ed Frimousse
Collection : Tralala Itou
Septembre 2014
Album à partir de 3 ans



LE MANGEUR DE SONS

Christos ORTIZ - Lauranne QUENTRIC
EdLes 400 Coups
Janvier 2011
Album à partir de 5 ans

La belle histoire d'un ogre qui mange tous les bruits du quotidien. Mais qu'arrive-t-il lorsque la pollution sonore se fait trop présente ?



LE BRUIT DES LETTRES

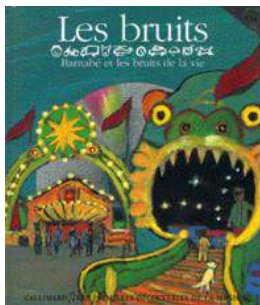
Jeanne BOYER
Benjamins Media Ed
Novembre 2022

La lettre A fait Aaaaah comme quand on accueille un ami que l'on attendait. La lettre B fait B' b' b' b' comme les bulles d'une bouteille que l'on plonge dans le bain. La lettre C fait K' k' k' comme quand on casse la coquille d'un œuf à la coque... Le bruit des lettres n'est pas un abécédaire comme les autres. C'est un livre drôlement intelligent qui associe trois choses : une lettre, le son de la lettre et son paysage sonore !



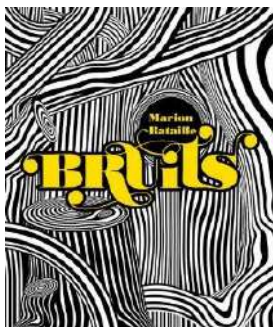
DIX DOIGTS POUR UNE VOIX
 Lamia ZIADE, Patricia HUET
 Ed Seuil Jeunesse
 Mars 2002 - Album à partir de 5 ans

Nina n'entend pas mais avec ses doigts elle peut jouer, parler et ses yeux sont comme des oreilles. Avec sa meilleure amie qui a appris à parler le langage des signes, elles ont 20 doigts pour se parler.



BARNABE ET LES BRUITS DE LA VIE
 Leigh SAUERWEIN
 Ed Gallimard Jeunesse
 Février 1999

Un livre et un CD pour sensibiliser les enfants à la musicalité de la vie qui les entoure : aspirateur, chants des oiseaux, eaux vives, porte qui grince...



BRUITS
 Marion BATAILLE
 Thierry Magnier Eds
 Septembre 2016

Louis quitte la ville bruyante pour trouver le calme et le silence. Mais que ce soit le jour ou la nuit, à la mer, à la campagne ou en forêt, les bruits l'accompagnent partout... Et finalement, de retour chez lui, alors que ses amis lui ont préparé une fête surprise, Louis se sent enfin bien. Une variation sur les différents sons qui nous entourent, nous agressent ou nous rassurent.



LES BRUITS DE LA VILLE
 Ines d' ALMEY
 Eds du Ricochet
 Mars 2019

Dans la ville, il y a des bruits : klaxons, rires d'enfants, marteaux piqueurs... Une nuit, Gaston n'en peut plus, il n'arrive pas dormir avec tout ce tintamarre ! Il se réfugie en haut d'un arbre, sur la colline surplombant la ville. C'est là qu'il l'entend, la mélodie... une musique si jolie et si douce. ... Cet album fait résonance à nos vies citadines, avec une touche de poésie qui nous emporte.

Le toucher



LE LOUP N'EST PEUT-ÊTRE PAS LOIN

Claire TREVISE

Steve COX

Ed Quatre Fleuves

Janvier 2013 – Album à partir de 3ans

Glisse ta main ici, si tu n'as pas peur. Mais attention ! Le loup n'est peut-être pas loin... Seras-tu aussi courageux que Tirebouchon, le petit cochon? Oseras-tu glisser ta main sous la paille ou dans le poulailler pour vérifier

que le loup n'y est pas ? Un livre à toucher pour frémir et rire de la peur du loup.



ÇA PIQUE C'EST DOUX

Jill HARTLEY

Ed Didier Jeunesse

Mai 2012 – Album

Un piment, un poussin rose fluo, une barbe de papa, une barbe à papa, un cactus, une chenille, un escargot. Une image qui nous fait dire aïe !, et une qui nous plonge dans la douceur d'un nuage. Une alternance très réussie de photographies lumineuses, avec lesquelles il est facile de s'imaginer jouer avec son tout-petit !



SI JE TOUCHE

Lucia SCUDERI

Ed La compagnie créative

Collection : Les traces

Janvier 2004 - Album

Un livre-jeu pour les tout-petits, réservant une surprise à chaque page dépliée. Pour apprendre les mots liés au sens du toucher et leur signification.

Le goût



ALBERTINE PETIT-BRINDAMOUR DÉTESTE LES CHOUX DE BRUXELLES

Elodie DUHAMEAU – Anne RENAUD

Courte Echelle Ed

Novembre 2020

Albertine adore dresser les listes des choses qu'elle aime : ses mots favoris, ses aliments préférés, les superpouvoirs qu'elle rêve de posséder. Mais il y a une chose que vous ne trouverez sur aucune des listes d'Albertine : les horribles choux de Bruxelles ! Albertine les DÉTESTE !!! Pourtant, un jour, elle trouvera

au moins une bonne raison de les apprécier...



ARTURO, LE GOÛT PERDU !

Jean-Pierre KERLOCH - Maria SOLE MACCHIA

Ed Cabardès - collection Histoires D'histoire

Mai 2014 - Album à partir de 4 ans

Le roi de la grande Cité avait perdu quelque chose ; alors il maigrissait, maigrissait... Et les gens s'inquiétaient. -Il va devenir maigre comme un clou, comme un bout de ficelle, comme une queue de cerise... S'il continue à

rétrécir, il va disparaître ! Et nous n'aurons plus de roi...

29



LA MOUETTE AUX CROUSTILLES

MINGLE MINGLE (Ming-Geol Jeon)

Editions De La Pastèque

Septembre 2015 - Album à partir de 5 ans

En volant près d'un bateau de croisière, une mouette attrape au vol un aliment jusque-là inconnu. C'est pointu, salé et très croustillant. Le coup de foudre est immédiat. Mais où retrouver cette nourriture bizarre ? Complètement aveuglée par ce goût si envoûtant, la mouette ne se doute pas un seul instant des résultats néfastes que peut avoir une diète riche... en croustilles !



TINO, SACRÉ GOURMAND !

Valérie BOUVIER - Marine AUBRIERE

Ed Mazeto Square

Juin 2015 - Album à partir de 3 ans

Quelle joie pour Tino de fêter l'anniversaire de sa petite sœur. Avec sa maman, ils passeront la journée à préparer de nombreux gâteaux pour le goûter : macarons, brochettes de bonbons et autres friandises... Un régal quand on est un sacré gourmand !



TOUTOUILLE NE VEUT PAS MANGER

Christelle HUET GOMEZ - Prisca LE TANDE

Ed Mic_Mac

Février 2014 - Album à partir de 3 ans

« Toutouille, on joue à la dînette ? » demande Carafe, le doudou girafe. Un peu de chou-fleur, des champignons et du chocolat... Mais Toutouille n'apprécie pas les mélanges de Carafe. Il lui réserve alors une bonne surprise...



VIENS QUE JE TE DISE

CATIBOU - Géraldine HARY

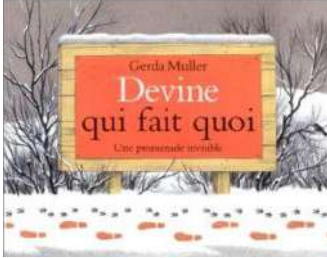
Les Editions P'tit Baluchon

Septembre 2012 - Album à partir de 3 ans

"Sens-tu le goût du lait et des biscuits ? Sens-tu celui du miel ? Sens-tu le goût des fruits ? Et puis du sel ? Mais petit enfant n'a pas le temps..."

Voici une jolie façon d'accompagner votre enfant dans une joyeuse découverte du monde qui l'entoure, guidé non seulement par sa maman mais aussi par sa curiosité et sa vivacité naturelles.

Les traces



DEVINE QUI FAIT QUOI ?

Gerda MULLER

Ed L' Ecole des loisirs

Novembre 2002 – Album à partir de 3 ans

À qui sont ces traces ? Qui sont ces personnages que l'on ne voit jamais ? Qui a fait quoi ? Heureusement, une foule d'indices (notamment les petits dessins au début et à la fin du livre) nous permettent de deviner ce qui a pu se passer. Ouvrez l'œil : c'est à vous d'imaginer l'histoire !



JEUX DE PISTE

Claire BAMPTON - Sholto WALKER

Ed Gründ - Collection : Coup de cœur

Avril 2010 – Album à partir de 3 ans

Dans la forêt, une petite souris suit un écureuil, qui suit un chat, qui suit un chien, qui suit un ours, qui suit un éléphant, qui suit qui ? MOI ! Pour apprendre à reconnaître les traces des animaux, des animations particulièrement bien réussies accompagnent cet album très amusant.



SUR LES TRACES DE MAMAN

Frédéric STEHR - Sholto WALKER

L' Ecole des loisirs

Octobre 1995

Maman est partie au marché. Elle doit rapporter une surprise, mais Picounette ne peut pas attendre. « Si on allait aider maman à rapporter la surprise ? » propose-t-elle à son frère. Pour retrouver maman, c'est facile, il suffit de suivre les empreintes de ses pas. Mais...si c'étaient les empreintes de quelqu'un d'autre ?

Orientation dans l'espace



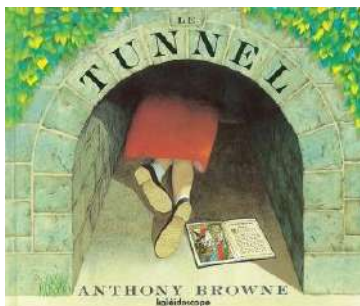
SUR LES TRACES DE TÉTANLÈRE

Lou TARR - Eric HABOURDIN, Marion DEVAUX

Ed revue EPS

Juillet 2013

Les trajets des personnages dans des espaces fictifs débouchent ici sur des situations réelles d'action et de manipulation menées au sein de l'école et sur la conquête d'espaces naturels inconnus, à travers un grand projet d'EPS d'orientation.



LE TUNNEL

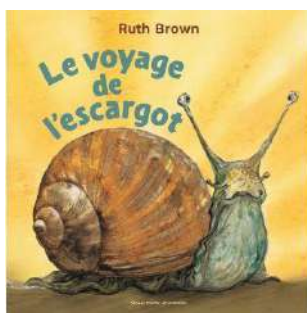
Anthony BROWNE

Ed Kaléidoscope

Janvier 1989

Ce conte écrit par Anthony Browne raconte comment la mésentente entre un frère et une sœur est surmontée après une épreuve comparable à celles que doivent subir les héros dans les contes. Les pistes d'exploitation sont multiples : Identifier les différents espaces et lieux (itinéraires et déplacements des personnages) mais également lutter contre les stéréotypes de genre, travailler à l'égalité filles/garçons (GS, CP).

32



LE VOYAGE DE L'ESCARGOT

Ruth BROWN

Ed Gallimard Jeunesse

Juin 2018

Bavou l'escargot part en voyage, nous le suivons pas-à-pas et participons avec lui à ce voyage vu d'une façon un peu spéciale. Nous découvrons à la fin du livre le parcours fait par Bavou.

ANNEXE 1

Plan de l'exposition



Les différents espaces de l'exposition



**Le camp de
base**

**L'obscur
clairière**

**Le rocher des
cachettes**

**Le poste
d'observation**

**La grotte
mystérieuse**

**La côte
sauvage**

Dans le camp de base



La loupe

La lampe de poche

L'appareil photo

Les jumelles

Le sac

La boîte-loupe

LE PETIT EXPLORATEUR DES SCIENCES

Dossier
pédagogique

LE CARRE DES 3-6 ANS



La carte

**La rose des
vents**

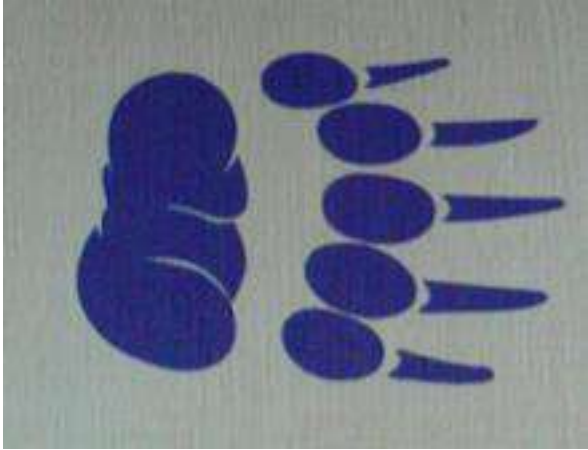

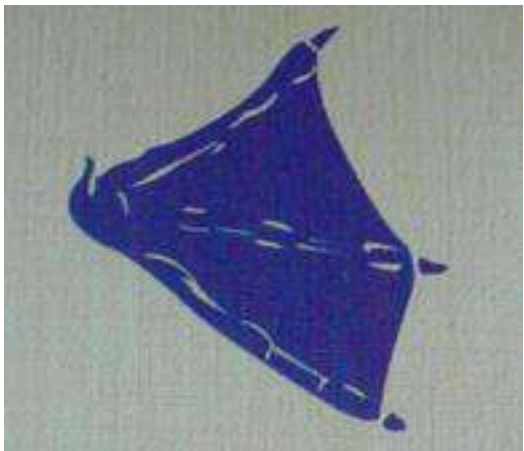

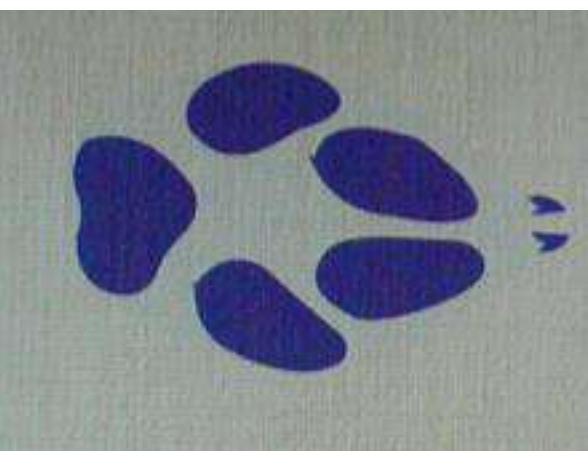

La lampe

La malle

La photographie

**Le livre des
animaux**

Le livre des animaux



Dans l'obscur clairière



Le criquet

La panthère

Le singe

La grenouille

Les piverts

Dans le rocher des cachettes



L'écorce

L'os

La plume

La noix de coco

L'épi de maïs

L'oeuf

Le poste d'observation



La longue-vue



Le bateau

Dans la grotte mystérieuse



Les feuilles

Le coquillage

La plume

La cuillère

Les cailloux

Le lézard

La côte sauvage



Le crabe

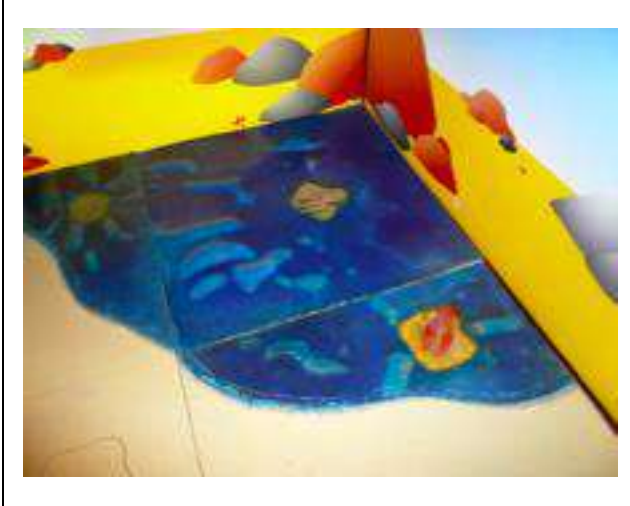
Les termites

Les fourmis

Les vers

Le homard

Les poissons



Les crevettes

Les rochers

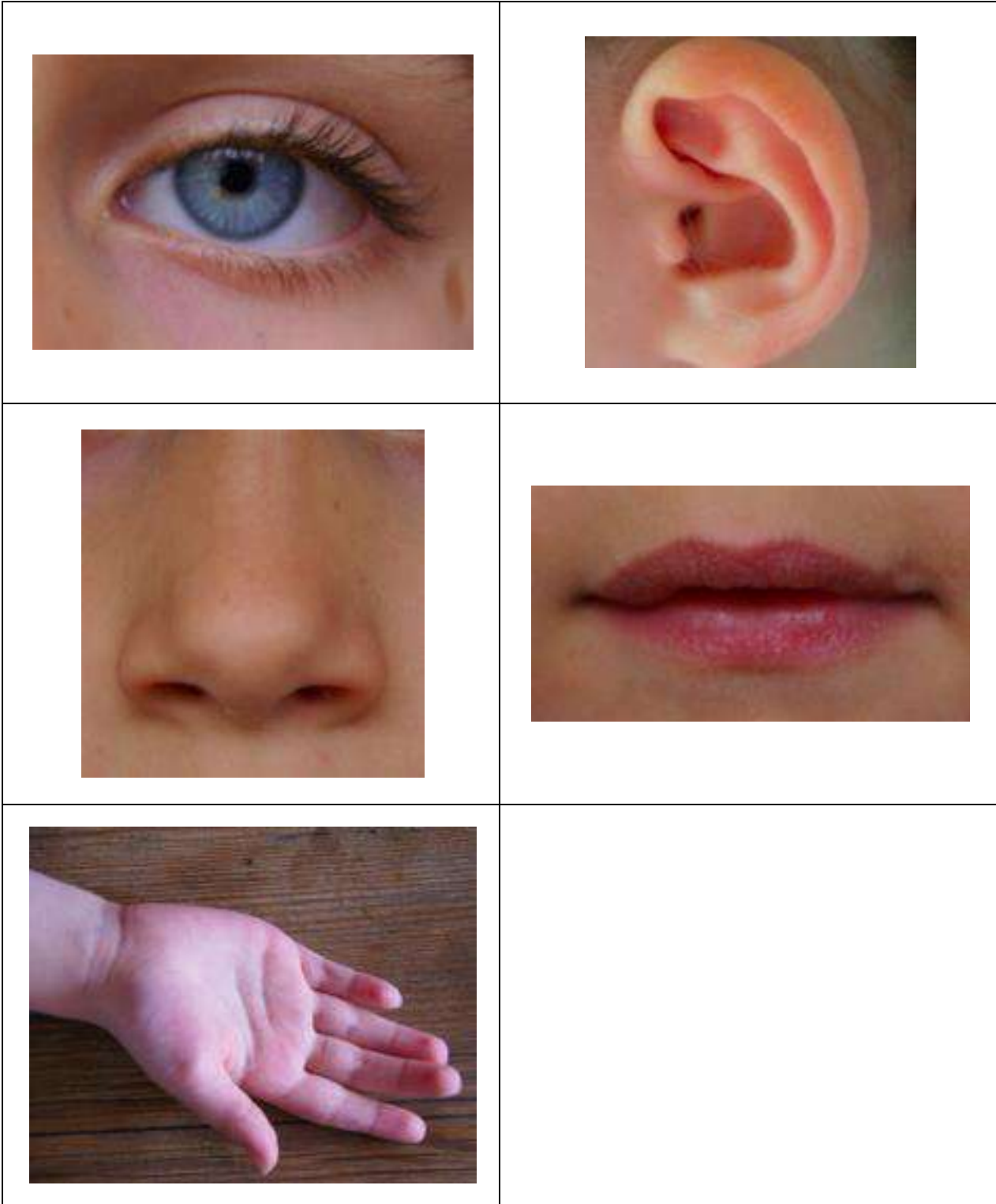
La mer

Le bois

Les coquillages

Le sable

Les 5 sens



La vue

L'ouïe

Le toucher

Le goût

L'odorat

Voir

Entendre

Toucher

Goûter

Sentir

ANNEXE 2



CREVETTE
Crevette

CRABE
crabe

**COQUILLES SAINT
JACQUES**
coquilles Saint Jacques

HOMARD
homard

2

HUITRES
huitres

MOULES
moules



RAIE
raie

PALOURDE
palourde

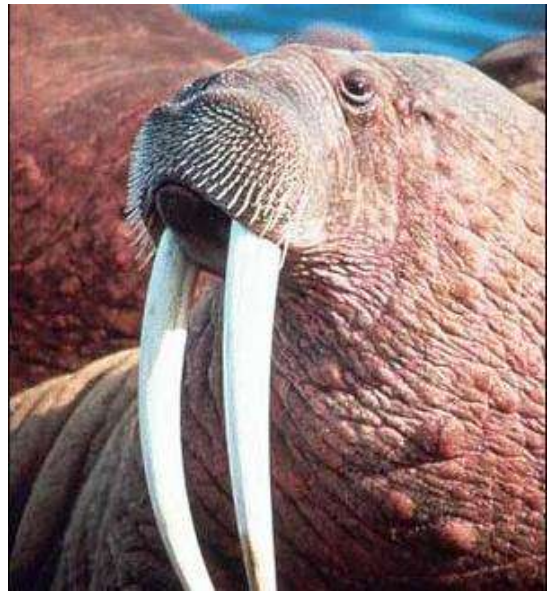
DAURADE
Daurade

POISSON CLOWN
Poisson clown

4

ORQUE
Orque

REQUIN
requin



5



BALEINE
baleine

DAUPHIN
dauphin

MORSE
morse

PHOQUE
phoque

6

AIGRETTE
Aigrette

MOUETTE
mouette



7



PLANCHES DE SURF
planches de surf

FOU DE BASSAN
fou de Bassan

VOILIER
voilier

KITESURF
kitesurf

8

BATEAU A MOTEUR
bateau à moteur

JET SKI
jet ski



9



MAITRE-NAGEUR
SAUVETEUR
maître-nageur
sauveteur

PECHEUR
pêcheur

SALICORNE
salicorne

OSTREICULTEUR
ostréiculteur

10

ALGUE ROUGE
algue rouge

ALGUE VERTE
algue verte



11



CHATAIGNIER
châtaignier

CHENE
chêne

CEPE
cèpe

FOUGERE
fougère

COULEUVRE
couleuvre

ESCARGOT
escargot



13



SCARABE
scarabé

FOURMI
fourmi

ECUREUIL
écureuil

COCCINELLE
coccinelle

SANGLIER
sanglier

LAPIN
lapin



15



RENARD
renard

CHEVREUIL
chevreuil

PIC VERT
pic vert

HIBOU
hibou

GARDE-FORESTIER
Garde-forestier

ROUGE-GORGE
Rouge-gorge



17



RANDONNEUR
randonneur

BUCHERON
bûcheron

QUAD
quad

CAVALIER
cavalier

VTT

VOITURE TOUT-TERRAIN
voiture tout-terrain



19



LIBELLULE
libellule

MONTAGNE
montagne

TRUITE
truite

BOUSIER
bousier

20

BOUQUETIN
bouquetin

MARMOTTE
marmotte



21



VACHE
vache

MOUTON
mouton

CHARDON
chardon

OURS
ours

SAPIN
sapin

MYRTILLIER
myrtillier



SKI
ski

LUGE
luge

MOTO-NEIGE
moto-neige

TRAINEAU
traîneau

MONITEUR DE SKI
moniteur de ski

BERGER
berger