

MON PARC ANIMALIER (NIVEAU 3)

Description	Les apprenants concevront leur propre parc animalier pour apprendre à regrouper les animaux en fonction de caractéristiques communes afin d'introduire la taxonomie dans le règne animal.
Question tendancieuse	Comment organiseriez-vous les animaux dans un parc / réserve?
Temps total requis	~4,5 heures au total sur 4 jours
Fournitures requises	Papier, stylos de couleur, stylo / crayon, ciseaux
Résultats d'apprentissage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alphabétisation: Pratique de la lecture et de l'écriture 2. Alphabétisation: Vocabulaire - noms et habitats des animaux, réserves, sanctuaires, chaîne alimentaire, consommateur, producteur, omnivore, carnivore, adaptation, biomes, décomposition 3. Biologie: Classification des animaux en fonction des habitats 4. Biologie: Chaîne alimentaire et types de consommateurs 5. Biologie: Droits des animaux et éthique 6. Techniques de présentation
Apprentissage préalable requis:	<ul style="list-style-type: none"> • Capacité à lire et à écrire dans la langue d'enseignement ou au moins de connaître les alphabets • Connaissance d'environ 20 animaux

JOUR 1

Aujourd'hui, vous découvrirez les différents endroits où les animaux peuvent vivre et comment les classer.

Durée suggérée	Activité et description
10 -15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction: le but de ce projet est de concevoir une réserve de parc animalier regroupant les animaux en fonction des choses qu'ils partagent. L'apprenant doit également élaborer un guide du visiteur détaillé décrivant les animaux dans son parc / réserve, qui contient:

EAA recevra des commentaires sur son projet pour amélioration, veuillez utiliser ce lien : <https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>

- Nom de chaque animal
- Type d'habitat
- Exemples d'adaptation: caractéristiques ou comportement
- Rang dans la chaîne alimentaire ou le web: consommateur ou producteur d'énergie
- Exemple d'une chaîne alimentaire ou de réseau alimentaire dans un biome spécifique de votre parc ou réserve.
- Réfléchissez à la raison pour laquelle nous concevons un parc ou une réserve au lieu d'un zoo: Demandez à l'apprenant s'il sait quelles sont les différences entre celles-ci. Vous pouvez vous référer à un parc ou une réserve animalière nationale ou privée qui existe dans votre pays, le cas échéant.
- Expliquez que:
 - Les animaux sont mis en cage dans des zoos et les gens viennent les regarder. Les animaux peuvent également être vendus aux et par zoos. Ils sont souvent confinés et ne vivent pas dans des endroits qui ressemblent à leurs maisons dans la nature.
 - Les parcs animaliers et les réserves sont plus ouverts pour les animaux et ils peuvent se promener librement dans des endroits qui ressemblent à leurs vraies maisons dans la nature. Les animaux ne sont pas vendus dans les réserves ou les parcs et sont protégés de la chasse.
- Demandez à l'apprenant s'il pense qu'un zoo ou un parc / réserve est mieux et pourquoi.

30 minutes

- Les apprenants produiront et noteront 20 à 30 noms d'animaux dans les catégories suivantes:
 - Animaux domestiques (3-4 animaux)
 - Animaux de ferme domestiques (3-4 animaux)
 - Animaux vivant dans la forêt et la jungle (4-5 animaux)
 - Animaux de l'Arctique (pôle nord, autres endroits froids) (2-3 animaux)
 - Animaux pouvant vivre dans l'eau et sur terre (3-4 animaux)
 - Animaux vivant uniquement dans l'eau (3-4 animaux)
 - Animaux qui peuvent voler (3-4 animaux)
 - Animaux qui peuvent sauter (2-3 animaux)
 - Animaux qui ont des cornes (2-3 animaux)
- Alternativement: si les apprenants trouvent ce qui précède trop difficile , ils peuvent jouer au jeu suivant pour penser aux animaux qu'ils veulent.
 - Sur une feuille de papier, l'apprenant écrira les alphabets de la langue dans laquelle vous souhaitez qu'il mène le projet. Par exemple, A-Z
 - L'apprenant dira les alphabets à haute voix (ex: A, B, C, D, E...) et un autre l'arrêtera à n'importe quelle lettre. Tous les joueurs doivent ensuite trouver un nom d'animal qui commence ou contient cette lettre. Par exemple, si l'apprenant est arrêté à la lettre E, chaque joueur doit trouver

un nom d'animal commençant par ou contenant cette lettre (par exemple éléphant, serpent, etc.)

- Si les apprenants ne connaissent pas encore beaucoup d'animaux, ils peuvent voir l'annexe 1 et identifier un animal dont le nom contient cette lettre.

- Le jeu peut s'arrêter lorsque 20 - 30 noms d'animaux ont été collectés.

20 minutes

- Expliquez que les animaux sont classés par les scientifiques en fonction de ce que nous observons à leur sujet, comme l'apparence de leur peau ou de leurs dents, l'endroit où ils vivent, ce qu'ils mangent, etc. Demandez à l'apprenant de regarder des images de différents animaux et de penser à la façon dont ils se ressemblent.
- Invites:
 - Quels sont les animaux de notre liste qui sont très semblables les uns aux autres? Pourquoi sont-ils semblables? Est-ce que cela a à voir avec le nombre de pattes qu'ils ont, s'ils peuvent nager ou voler? Quels sont les autres moyens que nous pouvons les comparer? Laissez l'apprenant faire un remue-méninges.
 - Quels sont les animaux qui sont très différents? En quoi sont-ils différents?
 - L'endroit où vit un animal affecte-t-il son apparence ou son comportement? Pouvez-vous nous donner quelques exemples? Par exemple, de nombreuses espèces de singes, comme celle de l'image ci-dessous, ont de longs membres (comme les bras et les pattes) qui leur permettent de vivre dans les forêts où il y a beaucoup d'arbres. Parce que les forêts sont énormes et souvent difficiles à naviguer, elles ont également développé la capacité de se localiser par le son. Expliquez que ce sont des exemples d'adaptation des animaux et que chaque espèce animale s'est adaptée à son environnement pour lui permettre de survivre - la survie est l'objectif de chaque espèce animale.

15 -20 minutes

- L'apprenant fera un remue-méninges et notera quelques exemples d'adaptation chez les animaux qu'il a identifiés lors du jeu précédent. Si l'apprenant éprouve des difficultés, rappelez-lui que:
 - Chaque fonctionnalité d'un animal est utile et sert à quelque chose
 - Les dents frontales pointues, appelées canines, aident les humains et les autres animaux à couper la viande
 - Pensez à pourquoi les poissons ont des branchies, les oiseaux ont des ailes et les sauterelles ont de longues pattes qui leur permettent de sauter rapidement? En quoi sont-ils utiles pour la survie de ces animaux?
- Autres exemples d'adaptation pour référence:
 - Les animaux comme les écureuils et les ours qui vivent dans des endroits très froids hibernent (ou dorment) pendant les mois les plus froids!

- Les animaux dans des endroits très chauds comme les chameaux dans les déserts peuvent utiliser la graisse de leur corps pour se nourrir, ce qui signifie qu'ils peuvent survivre sans manger ni boire pendant des semaines! Ils ne transpirent pas vraiment!

JOUR 2

Aujourd'hui, vous apprendrez à classer et à regrouper les animaux en fonction de ce qu'ils mangent!

Durée suggérée	Activité et description
5 -10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les apprenants apprendront quelques façons de classer et de regrouper les animaux en fonction de ce qu'ils mangent et de l'endroit où ils vivent. • Demandez à l'apprenant s'il sait quels sont les différents types de consommateurs? Expliquez que, en fonction de la nourriture qu'ils mangent; les animaux sont classés en: <ul style="list-style-type: none"> - Herbivores: les animaux qui ne mangent que des plantes et des bactéries - Omnivores: les animaux qui mangent des plantes et d'autres animaux - Carnivores: les animaux qui mangent principalement d'autres animaux.
5 -10 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Demandez à l'apprenant de deviner quel type de consommateur il ou elle est? Expliquez que les personnes végétariennes et végane sont des herbivores, tandis que les mangeurs de viande sont pour la plupart omnivores! Demandez à l'apprenant de trouver d'autres exemples dans chaque catégorie.
10 -20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction à la chaîne alimentaire: <ul style="list-style-type: none"> - Expliquez que tout être vivant mange une autre être vivant ou est mangé par une autre être vivant! - Demandez à l'apprenant de penser à un carnivore et à quelque chose qu'il mange, puis pensez à ce que cet animal mange. - Expliquez que tout ce qui est mangé est considéré comme de l'énergie et que la chaîne alimentaire nous montre comment l'énergie est transférée d'un être vivant à un autre sous forme de nourriture! - Expliquez que les êtres vivants peuvent être classés en producteurs d'énergie et en consommateurs d'énergie. Les plantes produisent leur propre énergie à partir du soleil, qui est la source d'énergie. Les animaux obtiennent de l'énergie en mangeant ou en consommant d'autres plantes et animaux. Par conséquent, le soleil est la source d'énergie, tandis que les plantes sont des producteurs d'énergie et les animaux sont des consommateurs d'énergie.

Exemple :



consommateur 2 consommateur 1 producteur

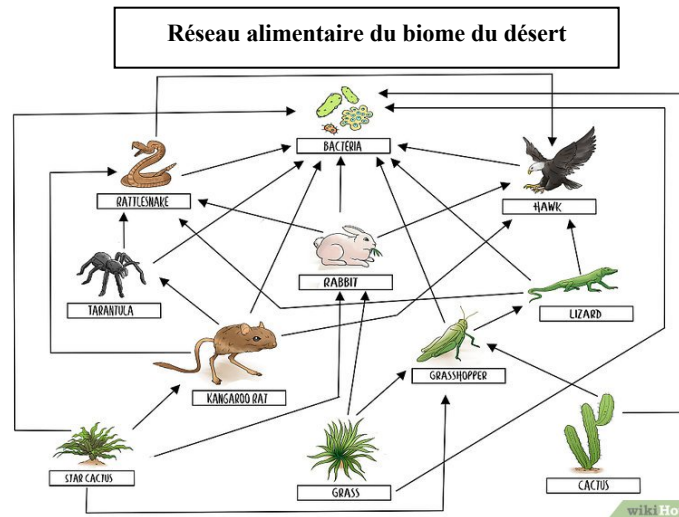
10 -15 minutes

- Réseaux alimentaires

- Les chaînes alimentaires sont très simples, mais la nature est compliquée! Dans la nature, de nombreuses chaînes alimentaires se produisent en même temps, ce qui crée un réseau complexe de chaînes alimentaires qui dépendent les unes des autres.

- Exemple illustratif: les lapins et les sauterelles mangent de l'herbe, puis ils sont mangés par différents animaux, et à la fin, tous les animaux sont mangés par des bactéries dans le sol lorsqu'ils meurent. C'est ce qu'on appelle la décomposition

- Exemple d'un réseau alimentaire:



Source: <https://www.wikihow.com/Draw-a-Food-Web>

- Pouvez-vous identifier les différentes chaînes alimentaires dans ce réseau alimentaire?
- Expliquez que le mot biome sur le réseau alimentaire signifie une zone où vivent des plantes et des animaux qui partagent certaines caractéristiques et se sont adaptées à la vie dans cette zone. Les poissons, les plantes océaniques et les autres animaux vivant dans l'océan sont un biome. Les animaux et les plantes des forêts sont

également un biome.

10 -15 minutes

- L'apprenant créera un tableau tel que celui ci-dessous et inscrira 4-5 habitats dans les colonnes. L'apprenant placera ensuite les animaux de la liste qu'ils ont faite hier dans leur habitat approprié.
- Habitats suggérés:
 - Déserts
 - Forêts
 - Plan d'eau
 - Zone montagneuse enneigée
 - Prairie

Exemple :

Catégorie 1: Vivre en forêt	Catégorie 2: Avoir 4 membres
1. Singe	1. Chat
2. Ours	2. Lion
3. Animal 3	3. Animal 3
4. Animal 4	4. Animal 4
5. Animal 5	5. Animal 5
6. Animal 6	

JOUR 3

Aujourd'hui, vous utiliserez vos compétences artistiques pour créer votre propre réserve d'animaux!

Durée suggérée

Activité et description

40 -45 minutes

- Les apprenants dessineront chaque animal sur la liste qu'il a faite hier et découperont les animaux à l'aide d'une paire de ciseaux
- *POINTE: l'apprenant peut voir les animaux dans l'annexe 1 ou tout autre livre, magazine, manuel, etc. contenant des images d'animaux*

30 minutes

- L'apprenant concevra une réserve d'animaux (ou jungle) en utilisant les découpes qu'il a faites hier. N'utilisez pas toutes les découpes pour cette activité. Demandez à l'apprenant de:
 - Dessiner le schéma avec les différents habitats que l'apprenant a identifiés dans le tableau qu'il a créé hier. Les options comprennent: zone herbeuse, plan d'eau ou aquarium, zone désertique, forêt avec des arbres. Les apprenants peuvent voir l'annexe 2 pour des idées
 - Coller la découpe de chaque animal où il se trouve dans la réserve.
 - Décorer, colorier, etc. pour finaliser le parc ou la réserve.

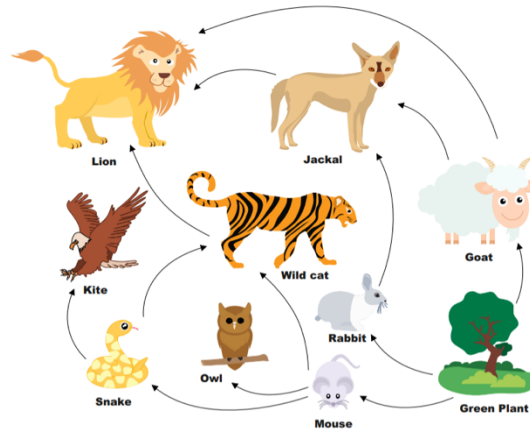
- Alternative: l'apprenant peut également dessiner directement les biomes animaux dans leurs habitats respectifs au lieu de coller des découpes.

JOUR 4

Aujourd'hui, vous finirez la conception de votre réserve / jungle, présenterez votre réserve / jungle et obtiendrez des commentaires à ce sujet.

Durée suggérée	Activité et description
20 -30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Les apprenants élaboreront leur guide du visiteur dans un cahier ou des morceaux de papier séparés où chaque page est un biome ou un habitat. Le guide doit comprendre: <ul style="list-style-type: none"> - Nom de chaque animal - Type d'habitat - Exemples d'adaptation: caractéristiques ou comportements de l'animal qui l'aide à survivre dans son habitat - Rang dans la chaîne alimentaire ou le web: consommateur ou producteur d'énergie - Un exemple bien étiqueté d'une chaîne alimentaire ou d'un réseau alimentaire dans un biome spécifique de votre parc ou réserve.
10 -20 minutes	<ul style="list-style-type: none"> ● Sur une grande feuille de papier séparée ou sur une autre page du cahier du guide, l'apprenant utilisera les découpes d'animaux restantes de l'activité d'hier (ou dessinera de nouveaux animaux et plantes) pour créer une chaîne alimentaire ou un réseau pour un biome spécifique (par exemple, animaux et plantes du désert , animaux et plantes de la forêt): <ul style="list-style-type: none"> - L'apprenant collera ou dessinera chaque être vivant dans sa position correcte - L'apprenant dessine des flèches indiquant clairement la direction du transfert d'énergie d'un être vivant à un autre. - L'apprenant doit étiqueter chaque être vivant comme consommateur ou producteur d'énergie et prédateur contre proie. <p>Exemple :</p>

Réseau alimentaire dans une forêt



Source: <https://www.edrawsoft.com/template-food-web-diagram.php>

- Remarque: Assurez-vous d'étiqueter chaque être vivant dans la chaîne alimentaire ou le réseau (producteur vs consommateur, prédateur vs proie)

10 -20 minutes

- Les apprenants présenteront leur réserve ou leur jungle à la famille et expliqueront:
 - Les différents types d'habitats animaux
 - Les noms des animaux dans chaque habitat et leur classification en tant que consommateurs (herbivores, omnivores ou carnivores)
 - 2-3 exemples d'adaptation dans chaque biome.

10 -15 minutes

- Les parents / tuteurs donneront leur commentaires sur la conception et la présentation de la réserve / jungle et revisiteront la discussion du jour 1 autour des parcs animaliers ou des réserves et des zoos.
- Pensez-vous qu'il est juste de mettre des animaux dans des zoos? Pourquoi ou pourquoi pas?
 - Les parents discutent de la meilleure chose pour un animal à l'état sauvage, mais qu'un parc, une réserve ou un sanctuaire est meilleur qu'un zoo parce que les animaux ne sont pas mis en cage dans de très petits espaces et sont placés dans des endroits qui ressemblent à leurs habitats naturels .Expliquez que de nombreux animaux sont protégés de la chasse de cette façon

CRITERES D'EVALUATION

- Croquis complété d'une réserve d'animaux ou d'un parc avec 4 -5 catégories d'habitats différentes et divers habitats.
- Guide du visiteur complété et chaîne alimentaire ou réseau étiqueté.
- Présentation: noms des animaux, habitats des animaux, classification de la consommation animale, 2-3 exemples d'adaptation animale

ACTIVITES D'ENRICHISSEMENT SUPPLEMENTAIRES

- Vous pouvez étendre l'apprentissage de cette activité en augmentant le nombre de catégories sur lesquelles les apprenants peuvent comparer les animaux en plus de l'habitat pour inclure des caractéristiques semblables.

Annexe 1








Source: <https://www.eslbuzz.com/learn-english-vocabulary-through-pictures-100-names-of-animals/>

Annexe 2

Habitats

Énumérez le nombre d'animaux que vous pouvez trouver pour chaque habitat.

 <p style="text-align: center;">Dans une ferme</p>	 <p style="text-align: center;">Dans la forêt</p>	 <p style="text-align: center;">Dans le désert</p>
 <p style="text-align: center;">Dans la mer</p>	 <p style="text-align: center;">Dans une maison</p>	 <p style="text-align: center;">Dans la jungle</p>
 <p style="text-align: center;">Dans la montagne</p>	 <p style="text-align: center;">Dans la savane</p>	 <p style="text-align: center;">Dans un endroit très froid</p>

Source: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/material-type/fun-activities-and-games/animals-habitats/108960>

EAA recevra des commentaires sur son projet pour amélioration, veuillez utiliser ce lien : <https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>