

LIVRET - JEUX VACANCES



# ZOOM SUR LES MAL-AIMÉS



CE CARNET APPARTIENT À :

J'AI : ANS

ekolien



# PAS TOUCHE !



Elles piquent, grattent... Certaines plantes méritent d'être « touchées avec les yeux » pour éviter les bobos. Malgré leurs piquants, elles savent se rendre utiles !

## JEU 1

**Bien qu'épais et très épineux, le roncier fait une excellente cachette pour le renard, la belette, la pie-grièche écorcheur, le hérisson... Il y pousse aussi une baie délicieuse que tu aimes sûrement ! Laquelle ?**

Pour le savoir, range dans l'ordre alphabétique ces gourmands qui s'en régalent. Puis assemble les lettres rouges.



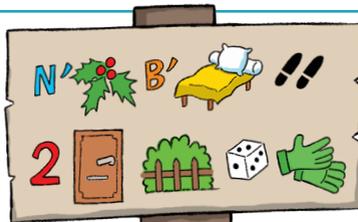
LA \_ \_ \_ \_

SANGLIER - ROUGE-GORGE - FAUVETTE MÉLANOCÉPHALE - MUSCARDIN

## JEU 2

L'ortie se reconnaît à ses feuilles ovales en dents de scie, dont les poils brûlent la peau. Ouille !

Si tu veux cueillir de jeunes pousses pour préparer une soupe d'orties, suis ce conseil.



## LE SAIS-TU ?

Connais-tu la particularité du **drosera à feuilles rondes** ? C'est une plante **carnivore** ! Elle avale fourmis et moucheron après les avoir capturés grâce à ses feuilles couvertes de « tentacules » gluants.

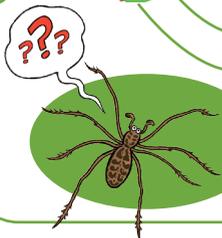
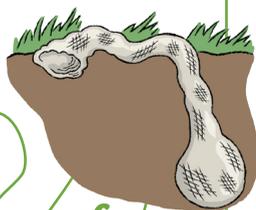
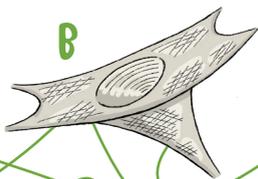
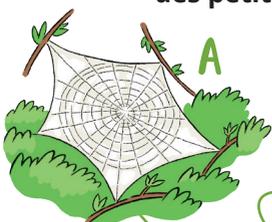


# MÊME PAS PEUR !



Si tu devais citer des animaux qui te font peur, tu donnerais sûrement leur nom. Malgré leur mauvaise réputation, l'araignée, le loup et le serpent ont pourtant des capacités étonnantes !

**La tégénaire, aux longues pattes poilues, est la plus grosse araignée de France ! Elle débarrasse naturellement ta maison des petits insectes en les capturant dans sa toile. Sympa ! Suis le fil pour savoir dans quelle toile elle vit.**



JEU 3

**Le loup ressemble à un grand chien. Pas étonnant, c'est son ancêtre ! Carnivore, il adapte son alimentation aux proies disponibles. Comment appelle-t-on ce comportement ? Fais ce jeu pour le découvrir.**

JEU 4

- CHAMOIS
- MOUFLON
- CHEVREUIL
- LIÈVRE
- BREBIS
- MARMOTTE
- ISARD
- CERF

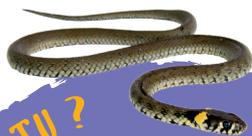
L	I	U	E	R	V	E	H	C
I	M	O	U	F	L	O	N	O
E	P	C	H	A	M	O	I	S
V	P	O	C	E	R	F	R	T
R	U	S	I	B	E	R	B	N
E	I	I	S	A	R	D	S	T
E	E	T	T	O	M	R	A	M

**Entoure dans la grille les animaux qui composent son menu. Puis assemble les lettres restantes.**



LE SAIS-TU ?

Face à un prédateur, la **couleuvre à collier** simule la **mort** : elle se retourne, ouvre grand la gueule et tire la langue ! N'aie crainte : son venin n'est pas dangereux pour l'homme et elle mord rarement.



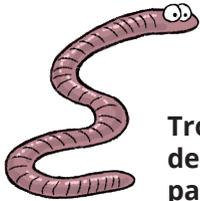


# BEURK OU PAS BEURK ?

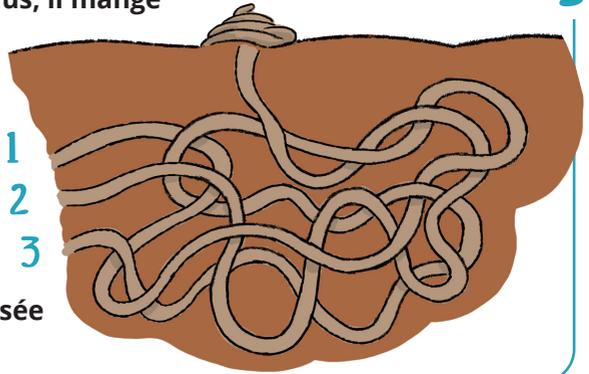
Certains animaux te semblent repoussants ou antipathiques ? Intéresse-toi à eux, tu ne les verras plus du même œil !

JEU 5

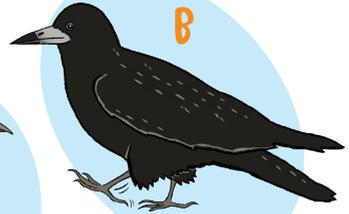
C'est vrai qu'il est moche et gluant, mais le lombric a un rôle essentiel : ses galeries souterraines aèrent la terre et permettent à l'eau de s'y introduire. De plus, il mange la terre, la digère et la rend plus fertile grâce à ses crottes en tortillons déposées à la surface.



Trouve la sortie de la galerie creusée par ce lombric.



Malgré son air sévère, le corbeau freux est loin d'être acariâtre. Au contraire, il aime vivre en groupe ! Il se réunit avec des centaines d'autres corbeaux dans des dortoirs géants, les corbeautières.



## LE CORBEAU FREUX

Je n'ai pas de plumes à la base du bec.  
Je ne sautille pas.

## LA CORNEILLE NOIRE

Je suis toute noire, mon bec est plus courbé.  
Au sol, je sautille après les proies.

Sais-tu le reconnaître ? Relie ces deux oiseaux à leur pancarte grâce aux indices !

## LE SAIS-TU ?

Le **crapaud vert** n'est pas très beau avec ses verrues sur le dos. Mais avoue qu'il est super rigolo quand il projette sa **langue collante** sur une limace bien juteuse et qu'il s'en régale les yeux fermés !



JEU 6



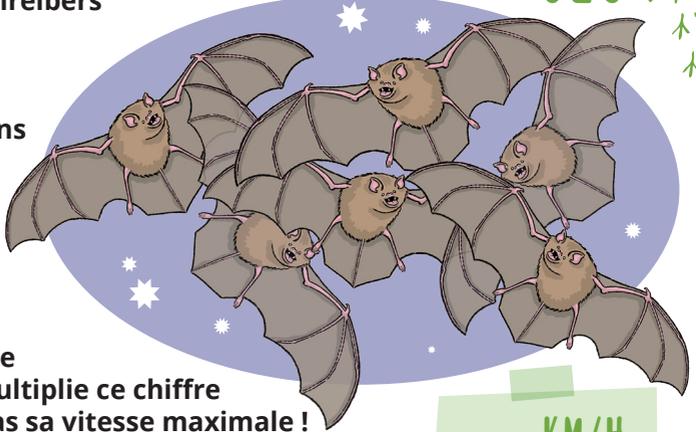


# DANS LA NUIT NOIRE

Quand tu vas te coucher, ne sois pas effrayé si tu entends le hululement d'une chouette ou aperçois le battement d'ailes d'une chauve-souris par la fenêtre. Elles vont juste chasser !

## JEU 7

**Le minioptère de Schreibers vit dans des grottes. Cette chauve-souris ne sort que pour capturer des papillons ou des moustiques. Ses ailes longues et étroites lui permettent de voler très rapidement.**



**Compte le nombre de chauves-souris et multiplie ce chiffre par dix. Tu connaîtras sa vitesse maximale !**

-- KM/H

## JEU 8

**As-tu déjà vu ce petit rapace à la jolie tête ronde, aux yeux jaune citron et au plumage constellé de points blancs ? Il vit dans les forêts de montagne.**

<b>CODE</b>	T = 	M = 
	E = 	C = 
	A = 	O = 

JE SUIS

L  H  U      
 L \_ \_ \_ H \_ U \_ \_ \_  
 D    N G   L \_ !  
 D \_ \_ \_ N G \_ \_ L \_ !



**Déchiffre son nom à l'aide du code.**

## LE SAIS-TU ?

Le putois est un chasseur nocturne très discret, qui vit près des cours d'eau. Sais-tu d'où vient son nom peu flatteur ? Quand il a peur ou pour attirer les femelles, il dégage une **odeur nauséabonde !**

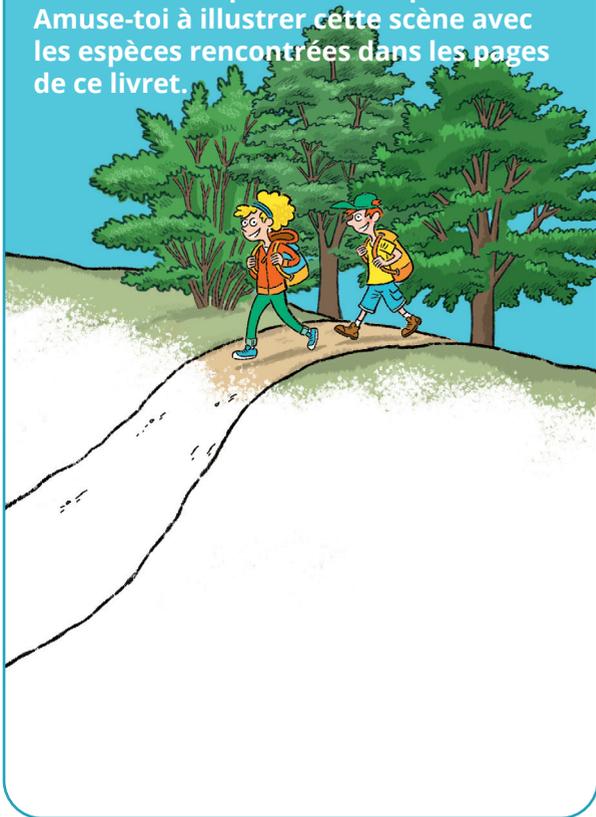




# À TOI DE CRÉER !



Camille et Léo partent en exploration ! Amuse-toi à illustrer cette scène avec les espèces rencontrées dans les pages de ce livret.



## BRICO



Transforme de jolies feuilles d'automne en monstres terrifiants ou amusants !

### ÉTAPE 1

Ramasse de jolies feuilles mortes.



### ÉTAPE 2

Dessine au feutre noir des têtes de monstres sur tes feuilles à la manière des citrouilles d'Halloween.

Tu peux aussi faire des motifs (pois, rayures).



### ÉTAPE 3

Laisse sécher puis décore ta maison avec !



## SOLUTIONS DES JEUX

L	I	U	E	R	V	E	H	C
I	M	O	U	F	L	O	N	O
E	P	C	H	A	M	O	I	S
V	P	O	C	E	R	F	R	T
R	U	S	I	B	E	R	B	N
E	I	S	A	R	D	S	T	
E	E	T	O	M	R	A	M	

**JEU 1 :** la MÛRE. **JEU 2 :** n'oublie pas de porter des gants (N' - houx - B' - lit - pas - 2 - porte - haie - dé - gants).

**JEU 3 :** la toile B (la toile A appartient à l'épéire diadème, la toile C à la mygale à chaussette).

**JEU 4 :** opportuniste (voir ci-contre). **JEU 5 :** chemin 2 (voir ci-contre). **JEU 6 :** A = la corneille noire ;

B = le corbeau freux. **JEU 7 :** 6 silhouettes. 6 x 10 = 60 kilomètres à l'heure. **JEU 8 :** la chouette de Tengmalm.

Rendez-vous en décembre avec un livret-jeux sur les as du camouflage !

