

LIVRET-JEUX VACANCES



QUI VOLE LÀ-HAUT ?



CE CARNET APPARTIENT À :

J'AI : ANS

ekolien



LE VOL, MODE D'EMPLOI

Pour voler, les oiseaux utilisent leurs ailes, leur corps léger (car leurs os sont creux) et leurs muscles puissants. Et les plumes ? Une mésange en a environ 3 000, un cygne 25 000 ! Celles des ailes font avancer, celles de la queue servent à se diriger... comme un gouvernail !

**Ces oiseaux sont les rois de la voltige !
Mais que font-ils ?
Repère et entoure :**

1



2



3



• **EN ROUGE LE ROLLIER D'EUROPE** : il enchaîne les acrobaties dans les airs pour impressionner sa femelle.

• **EN BLEU LE BUSARD CENDRÉ** : le mâle lâche une proie que la femelle attrape en vol en se retournant sur le dos.

• **EN JAUNE LE GOBEMOUCHE GRIS** : il s'élance pour attraper les insectes en plein vol.

Les oiseaux n'ont pas tous la même façon de voler ! Observe le vautour-fauve 1, le faucon crécerelle 2 et le martin-pêcheur 3. Puis dessine leur trajectoire en t'aidant des petits signes orange.

- ↓ VOL EN PIQUÉ : l'oiseau descend très vite et tout droit.
- VOL PLANÉ : l'oiseau glisse sur l'air sans battre des ailes.
- × VOL STATIONNAIRE : l'oiseau fait du sur-place en battant des ailes.

LE SAIS-TU ?

Les hiboux et les chouettes volent en silence ! Pourquoi ? Leurs plumes ont des bords dentelés et une texture veloutée qui absorbent le bruit de l'air sur leurs ailes !

JEU 1

JEU 2

EN VOYAGE AVEC LES OISEAUX



Comment s'orienter ? Les oiseaux migrateurs mémorisent la localisation des fleuves, des côtes. Ils utilisent aussi le champ magnétique terrestre et la position du soleil comme des boussoles ! La cigogne migre la première fois sans ses parents, par instinct. L'oie, elle, apprend la route en famille.

JEU 3

C'est le printemps !
La cigogne blanche revient d'Afrique. Mais le voyage est long et semé d'embûches... Aide-la à rejoindre son nid.

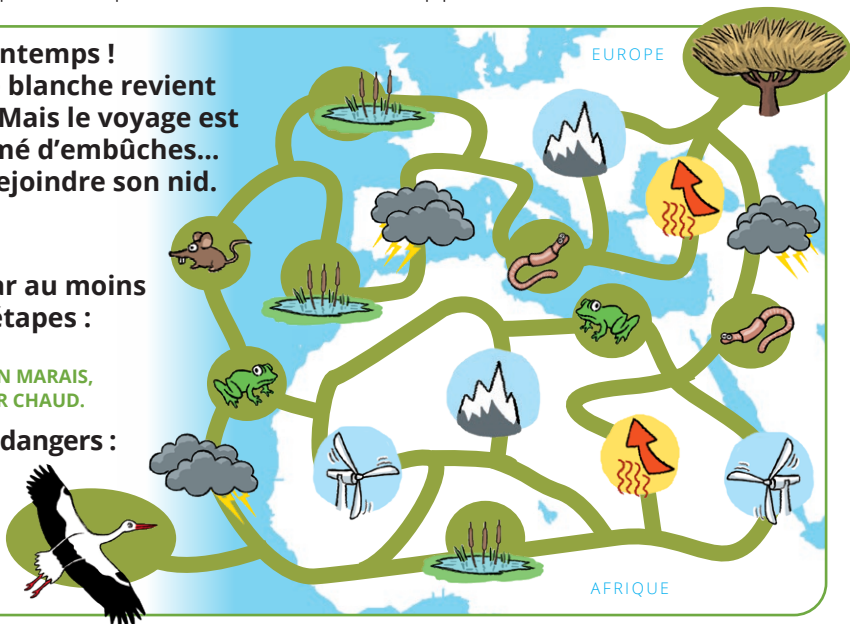
TU DOIS :

- Passer par au moins 3 bonnes étapes :

NOURRITURE,
HALTE DANS UN MARAIS,
COURANT D'AIR CHAUD.

- Éviter les dangers :

TEMPÊTE,
ÉOLIENNE,
MONTAGNES.



Pendant sa migration, le martinet noir parcourt 10 000 km. Bravo ! Il peut rester des mois dans le ciel, sans toucher le sol ! Entoure ce qu'il fait en vol, et barre ce qui l'oblige à se poser.



LE SAIS-TU ?



JEU 4



ILS VOLENT AUSSI !



Voler, ce n'est pas réservé qu'aux oiseaux ! De nombreux insectes ont des ailes : les mouches, les abeilles, les coccinelles... Comme un vitrail, celles-ci sont souvent transparentes et décorées de petites lignes (les nervures), qui les rendent plus solides et les empêchent de se déchirer.

Observe ces animaux et relie chacun d'entre eux à sa bulle.

CHAUVE-SOURIS



1

Je fais du bruit car je bats des ailes environ 700 fois par seconde !

LIBELLULE



2

Je vole sur place pour butiner !



PAPILLON
MORO-SPHINX

3

Je vole avec mes mains ailées, grâce à des membranes de peau !

MOUSTIQUE



4

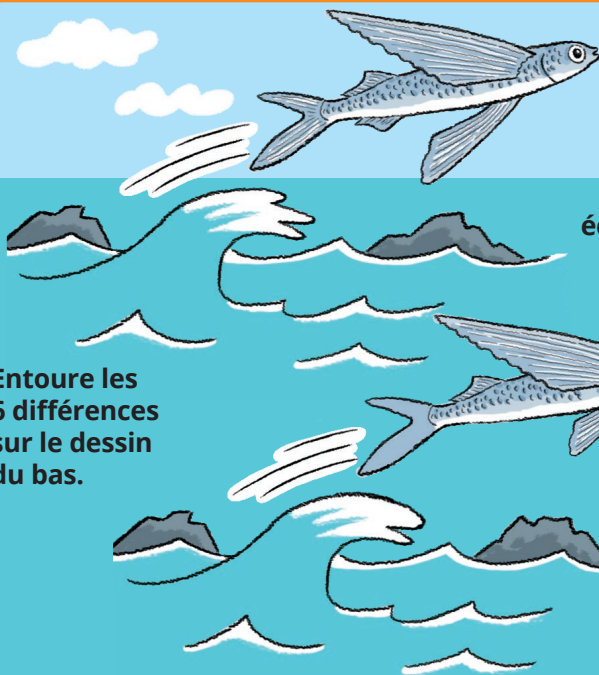
Je peux voler en marche arrière !

5



6

Entoure les 6 différences sur le dessin du bas.



Grâce à ses nageoires très développées, le poisson volant saute au-dessus des vagues et fait des vols planés de 100 mètres de long pour échapper à ses prédateurs, comme le thon ou le maquereau...

LE SAIS-TU ?



Les ailes des papillons sont couvertes de minuscules écailles, disposées comme les tuiles d'un toit !



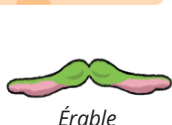
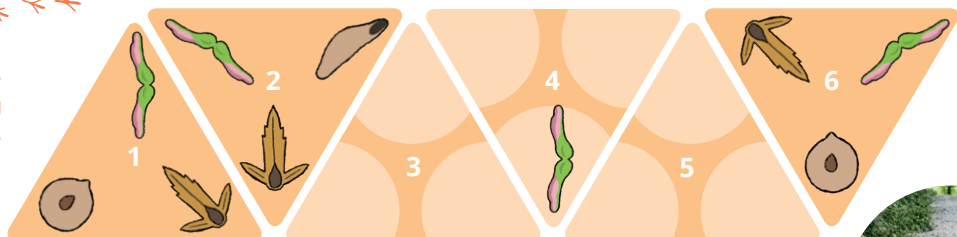
GRAINES AU GRÉ DU VENT

Les plantes ne se déplacent pas... mais leurs graines savent voyager !
 Pour se disperser et coloniser de nouveaux endroits, certaines
 utilisent le vent, se transformant en petits parachutes ou en
 hélicoptères ! Une astuce efficace pour partir loin de la plante mère.

Voici un pissenlit ①, un chardon ②
 et une clématite des haies ③.
 En t'aidant des modèles, dessine
 leurs graines emportées par le vent.
 Puis relie les images de chaque fleur
 avant et après la formation de ses graines.



JEU 8



Observe bien ces pièces triangulaires. Elles
 représentent des graines ailées : des « samares ».
 Complète la série en dessinant les graines
 manquantes. Attention : chaque angle doit avoir
 la même graine que l'angle de la pièce voisine !

LE SAIS-TU ?

Les graines cotonneuses
 du **peuplier** ressemblent
 à des flocons qui se
 dispersent avec le vent.
 C'est « la neige des
 peupliers » !





TA MANCHE À AIR



Observe le vent en action ! Quand il souffle, ta manche à air s'anime et t'indique d'où il vient et s'il est fort ou léger.

BRICO

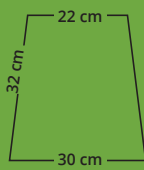


MATÉRIEL :

- Un morceau de tissu clair
- Du carton souple (boîte de céréales, papier à dessin...)
- 4 rubans, de la ficelle
- Des ciseaux, une règle
- Une agrafeuse, une perforatrice
- Des feutres

ÉTAPE 1

Dans le tissu, découpe un trapèze en respectant les dimensions indiquées ici



ÉTAPE 2

Décors le tissu avec des feutres.



ÉTAPE 3

Dans le carton souple, découpe une bande de 30 cm sur 5 cm. Forme un cercle et agrafe-le pour le fermer.



ÉTAPE 4

Agrafe la grande base du tissu (30 cm) autour du cercle en carton. Puis agrafe le tissu sur toute sa longueur pour former un tunnel.



ÉTAPE 5

Agrafe les quatre rubans autour de la petite ouverture.



ÉTAPE 6

Fais deux trous bien symétriques dans le carton avec la perforatrice. Passes-y une longue ficelle et fais un nœud.



ÉTAPE 7

Attache la ficelle à une branche ou à un bâton planté en terre. Astuce : S'il n'y a pas de vent, cours en tenant la ficelle !

SOLUTIONS DES JEUX

JEUX 1, 2, 3, 6 ET 8 : Voir ci-contre.

JEU 4 : En vol, capable de : dormir, se nourrir (attraper des insectes), se toiletter.

Se pose pour : pondre ou couvrir des œufs, nourrir les petits. **JEU 5 :** Chauve-souris - 3,

libellule - 4, moro-sphinx - 2, moustique - 1. **JEU 7 :** 1 - A, 2 - C, 3 - B.



ekolien

Suivez-nous sur  et 

Conception et réalisation :
[www.lapetiteboite-communication.fr /](http://www.lapetiteboite-communication.fr/)
Illustrations : G. Lerouvillois.

Crédits photo : stock.adobe.com ; La Petite Boîte - 04/2026.

Rendez-vous en
juillet avec un livret-jeux
au bord de l'eau !

