



MISSION DÉFENSE !



CE CARNET APPARTIENT À :

J'AI : ANS

ekolien

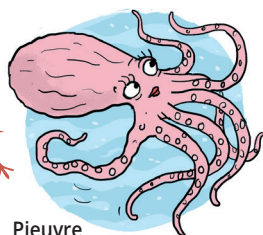
ATTRAPE-MOI SI TU PEUX !



Chez les animaux, chacun sa technique pour se défendre ! Les uns ripostent à coups de corne, de sabot. D'autres ont de vraies armes naturelles : l'oursin brandit ses piquants, la carapace de la tortue lui sert de bouclier... Et connais-tu ceux dont les capacités physiques sont plus étonnantes ?

JEU 1

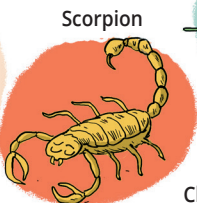
Encre noire, odeur nauséabonde, poils urticants, venin ou même queue qui se détache... Relie chaque moyen de défense au bon animal !



Pieuve



Putois



Scorpion



Lézard



Chenille processionnaire



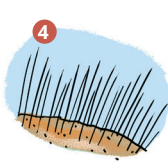
1



2



3



4



5

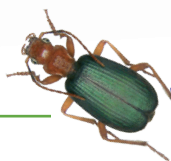
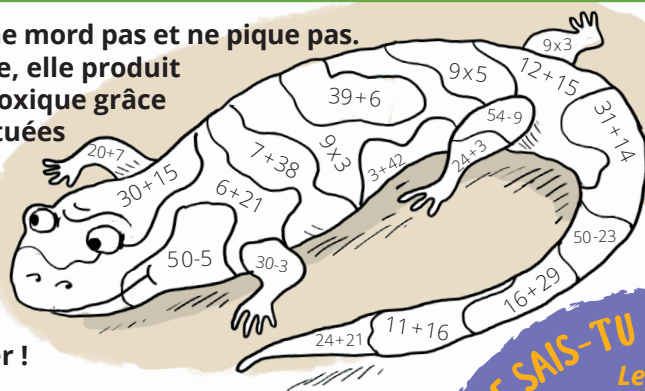
La salamandre ne mord pas et ne pique pas.

Pour se défendre, elle produit une substance toxique grâce à des glandes situées derrière sa tête.

Ses couleurs jaune et noir sont un avertissement : mieux vaut ne pas la dévorer !

Résous les calculs pour lui redonner ses couleurs :

- Si le résultat fait 45 : colorie en **JAUNE**
- Si le résultat fait 27 : colorie en **NOIR**



LE SAIS-TU ?

Le bombardier porte bien son nom ! En cas d'attaque, ce petit coléoptère projette un liquide brûlant et irritant qui repousse ses prédateurs.

JEU 2



BOUH !



Certains animaux font croire qu'ils sont dangereux pour impressionner leurs prédateurs et ne pas se faire dévorer. Comme le syrphe, une mouche rayée inoffensive qui se fait passer pour une abeille. Pas bête !

Sur les ailes de ce papillon, de faux yeux ressemblant à ceux d'un hibou font peur à l'ennemi. Leur nom vient du mot latin *oculus*, qui signifie « œil ».

OPACPIELLLOENS



Barre les 8 lettres du mot **PAPILLON**, puis déchiffre le mot caché pour découvrir le nom de ces taches.

LES _____

Quel drôle d'oiseau ! Son sifflement, sa longue langue, ses contorsions et son plumage rappelant les écailles d'un serpent font fuir ses prédateurs.



Déchiffre le rébus pour trouver son nom :

LE _____



LE SAIS-TU ?

Le **crabe vert** mérite bien son surnom de « **crabe enragé** » ! Lorsqu'il se sent menacé, il se dresse et **brandit ses pinces** comme un vrai petit bagarreur.



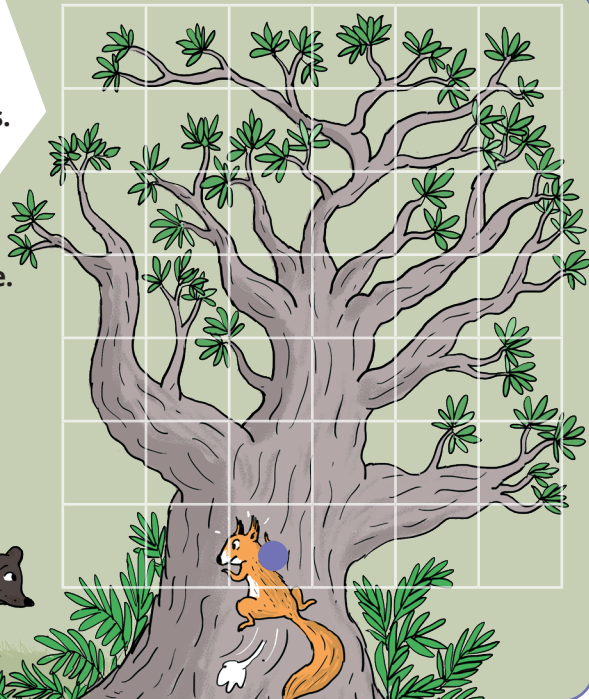
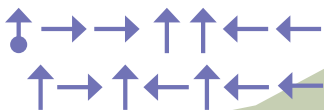
JEU 4



TACTIQUES DE SURVIE

Le lièvre, roi de la discrétion, se plaque au sol pour ne pas être repéré. Les couleuvres, rusées, font les mortes. Les papillons, eux, volent en zigzag : impossible de prévoir leur trajectoire !

La martre des pins poursuit l'écureuil. Vite, direction les branches les plus fines ! La martre ne s'y risquera pas. Elle est plus lourde, et les branches casseraient sous son poids ! Suis le parcours de l'écureuil et entoure l'endroit où il a trouvé refuge.



JEU 5

JEU 6

Relie les points pour faire apparaître un étonnant oiseau des marais : le butor étoilé. Quand il se sent menacé, il se tient bien droit et se balance comme un roseau.

Avec son plumage rayé, il devient alors très difficile à repérer.



LE SAIS-TU ?

La larve de la phrygane vit dans l'eau, cachée dans un fourreau. Ce « sac de couchage » fabriqué avec des bouts de bois, du gravier et des débris végétaux est un abri bien pratique !





UN POUR TOUS... TOUS POUR UN !

Seul, un animal est vulnérable. Mais, en groupes, c'est plus compliqué de l'attraper. Les sardines l'ont bien compris et nagent en bancs serrés. Pour un dauphin ou un thon, pas facile de cibler une seule proie dans cette multitude qui bouge dans tous les sens !

JEU 7

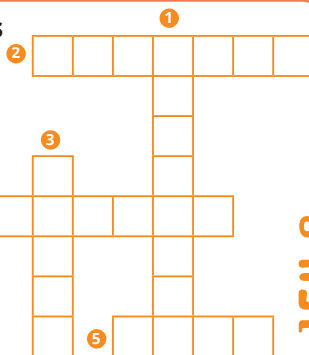
Chez les étourneaux aussi, l'union fait la force ! Leurs immenses nuées ondulant dans le ciel rendent la tâche difficile aux prédateurs. Classe les lettres de chaque couleur, de la plus grande à la plus petite, pour découvrir deux rapaces mangeurs d'étourneaux.

C U E O A S N U B F



LE _____ ET LA _____

Tous ces animaux préviennent leurs compagnons lorsqu'un danger approche. Observe bien les illustrations, puis complète la grille. Aide-toi des indices.



Mes sifflements sont différents selon les prédateurs.



Je frappe l'eau avec ma queue.



Je tape le sol avec mes pattes arrière.



Je souffle bruyamment par les naseaux.



Je lance des cris puissants.

JEU 8

LE SAIS-TU ?



Les pucerons libèrent des substances chimiques pour donner l'alerte.

FAIS DISPARAÎTRE UNE COQUILLE



La coquille de l'escargot lui sert d'armure protectrice. Mais que se passe-t-il lorsqu'on la plonge dans du vinaigre ?

À réaliser avec l'aide d'un adulte. Utilise uniquement une coquille vide.

EXPÉRIENCE



MATÉRIEL :

- une coquille d'escargot vide
- un verre transparent
- du vinaigre blanc

EST-CE DE LA MAGIE ?

Non ! Le vinaigre « ronge » la coquille de l'escargot, composée de calcaire. Tu vois des petites bulles ? C'est parce que cette dissolution crée un gaz : du dioxyde de carbone !

ÉTAPE 1

Rince la coquille pour retirer la terre et les débris à l'intérieur.



ÉTAPE 2

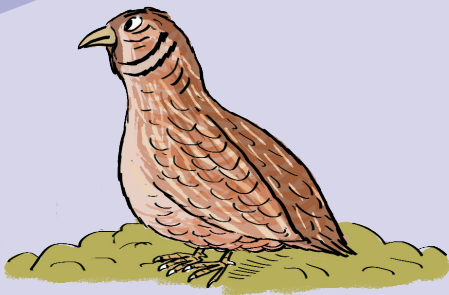
Recouvre-la de vinaigre blanc et laisse agir quelques heures : elle disparaîtra complètement !



CAMOUFLAGE EXPRESS

La caille des blés se cache dans les hautes herbes pour échapper aux renards, aux chats...

Aide-la à passer inaperçue : récolte des brins d'herbe sèche, de la paille ou des petits végétaux, et colle-les autour d'elle.



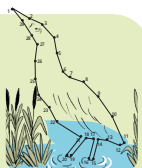
SOLUTIONS DES JEUX

JEU 1 : 1 – Putois (odeur nauséabonde) ;

2 – Scorpion (aiguillon venimeux) ; 3 – Pieuvre (jet d'encre) ;

4 – Chenille processionnaire (poils urticants) ; 5 – Lézard (queue détachable).

JEU 2 : Voir ci-contre. **JEU 3 :** Les ocelles. **JEU 4 :** Le torcol fourmilier (T' + or + col + four + mie + lit + É). **JEU 5 :** Branchette dans la première case en haut à gauche. **JEU 6 :** Voir ci-contre. **JEU 7 :** Le faucon et la buse. **JEU 8 :** Voir ci-contre.



ekolien

Suivez-nous sur   et 

Conception et réalisation : www.lapetiteboite-communication.fr/
Illustrations : Éric Meurice, mascottes : G. Lerouvillois.
Crédits photo : stock.adobe.com ; U. Schmidt CC BY-SA 2.0 ;
La Petite Boîte - 09/2026.

Rendez-vous en décembre
avec un livret-jeux coloriage
sur la montagne !

