

**Alphabet nature**

*Matériel* : Un grand sac de papier par équipe.

*Déroulement* : Séparer les joueurs en équipes égales et leur demander de trouver un spécimen naturel pour chacune des lettres de l'alphabet, ex : une feuille pour la lettre " F ". Une limite de temps doit être fixée. Les lettres difficiles (K,W, X, Y et Z peuvent être omises)

**Reconnaître des bruits d'animaux**

*Matériel* : un disque de bruits d'animaux de votre région .

Pour le Québec : "Les sons de nos forêts",  
par Lang Elliot et Ted, Mack, © 1991,  
Centre de conservation de la faune ailée de Montréal.

Ce petit coffret contenant un disque et un livret donne les bruits de 111 espèces : 10 batraciens, 7 mammifères, 1 insecte et 93 oiseaux.

Les sons choisis ici sont ceux principalement d'animaux nocturnes, pour que les jeunes apprivoisent les bruits de la nuit.

*Préparation* : Sur une cassette, enregistrer avec votre voix "Numéro un", puis la piste 1 *après* que le nom de l'animal ait été dit, puis "numéro 2", la piste numéro 3 *en supprimant le nom*, et ainsi de suite selon le tableau suivant.

Numéro	No. Piste	Nom de l'espèce qui fait ce bruit
Batraciens 1	1	Rainette crucifère
2	3	Crapaud d'Amérique
3	4	Rainette versicolore
4	8	Grenouille verte
5	9	Ouaouaron
Mammifères 6	11	Cerf de Virginie
7	12	Écureuil roux
8	14	Raton laveur
9	15	Porc-épic d'Amérique
10	16	Castor
Insecte 11	18	Longicorne gris
Oiseaux 12	19	Huart à collier
13	22	Grand héron
14	23	Bernache du Canada
15	29	Râle de Caroline
16	40	Grand-Duc d'Amérique
17	41	Chouette rayée
18	43	Engoulevent bois-pourri
19	44	Engoulevent d'Amérique
20	72	Grive solitaire

Sur Internet, il existe de nombreuses photos de ces animaux que vous pourrez imprimer pour compléter l'activité.

**Reconnaître des  
bruits d'animaux**  
(suite)

Ensuite, imprimez les tableaux et distribuez-en une copie à chaque jeune.

On commence par leur lire la liste des animaux, puis on leur dit que dans chaque groupe (batraciens, mammifères et oiseaux), ils sont mélangés. Lorsqu'ils écouteront la cassette, ils doivent mettre la lettre de l'animal vis-à-vis le numéro du bruit lorsqu'ils pensent l'avoir reconnu. Par exemple, dans les batraciens de 1 à 5, ils doivent associer les lettres de A à E. On écoute donc la cassette dans un éclairage tamisé la première fois (l'éclairage doit être à peine suffisant pour qu'ils puissent écrire). Ensuite, on réécoute la cassette en donnant les réponses et en montrant la photo de l'animal correspondant.

Réponses :

1-B	2-A	3-E	4-C	5-D
6-H	7-I	8-G	9-J	10-F
11-K	12-N	13-T	14-P	15-M
16-O	17-Q	18-L	19-R	20-S

**Reconnaître des  
empreintes**

Pour reconnaître à quel animal appartient une empreinte, on peut faire un jeu d'association : on imprime les pages 3 à 6 de cette section, ou on dessine (ou on photocopie dans un livre) les empreintes sur un papier (un par papier) et on écrit aussi (un par papier) le nom de l'animal qui laisse cette empreinte. On distribue au hasard les papiers parmi les jeunes et ils doivent former les bonnes paires

Si l'unité possède des moulages d'empreintes faits lors d'un camp, on peut aussi en refaire à l'intérieur. Dans une grande boîte, on met du sable humide. Avec le négatif de l'empreinte déjà moulée, on fait une trace dans le sable. On peut ensuite faire mouler cette empreinte aux jeunes (voir la section des bricolages pour la technique de moulage).