

NOS AMIS À LA FERME

1^{re} et 2^e années
(1^{er} cycle du primaire)



Il est temps de découvrir les animaux de la ferme : vaches, cochons, chevaux, chèvres, moutons, lapins, poules, dindes, canards, et les plus petits, les abeilles!

Illustrations et photos en mains, les élèves apprennent les caractéristiques des animaux et observent les différences entre mammifères, oiseaux et insectes. Ils participent à des jeux et des activités afin de découvrir les besoins des animaux et de savoir comment s'en occuper.

CONTENU

Sciences et technologie

Un lapin dans un miroir
Jeu d'association sur les animaux de la ferme
Bandeaux à devinettes
Fais-moi un dessin
À qui j'appartiens?
L'abeille et moi
Soins des animaux
L'épicerie
À la chasse aux sous-produits
Comment éclot un poussin?

Français

Raconte-moi une histoire

Mathématiques

Mesurer un cheval
Des calculs à la ferme

Arts

Un cheval à l'exposition
Chansons pour la ferme

Annexe A : Cartes illustrées d'animaux

Annexe B : Photos d'animaux

Ressources supplémentaires

UN LAPIN DANS UN MIROIR

Activité de groupe

Le but de cette activité est d'aider les élèves à comprendre que, tout comme eux, les lapins réagissent à leur environnement en modifiant leur comportement et leurs mouvements.

Instructions

1. Avant de débiter l'activité, demandez aux élèves de décrire leur réaction face à diverses situations. Par exemple, comment réagissent-ils lorsqu'ils sont effrayés? Se cachent-ils? Expliquez aux enfants que, tout comme nous, les lapins réagissent à leur environnement. Lorsqu'on observe un lapin attentivement, on peut identifier par son comportement s'il a peur, s'il est curieux ou encore s'il a faim. Discutez avec les enfants de la façon dont les lapins réagissent à divers stimuli. Par exemple, un lapin fâché tape des pattes.

Voici d'autres réactions :

- peur – il reste parfaitement immobile
- peur – il replie ses oreilles vers l'arrière
- curiosité – il remue le museau
- écoute – il dresse les oreilles bien droites et les fait osciller d'avant en arrière
- détendu – il se couche allongé sur le ventre, les pattes étirées devant et derrière lui
- enjoué – il sautille
- enjoué – il creuse dans la paille ou la terre

2. Regroupez les élèves par deux. Dans chacun des groupes, un élève jouera le rôle du lapin, et l'autre celui du miroir. Le lapin bouge comme un vrai lapin, mais sans se déplacer, et le miroir l'imité aussi fidèlement que possible. Puis, le lapin et le miroir intervertissent leur rôle.



Suggestion

Pour commencer le jeu, vous pouvez jouer vous-même le lapin et demander à tous les élèves de jouer les miroirs.

JEU D'ASSOCIATION SUR LES ANIMAUX DE LA FERME

Activité de groupe

Ce jeu d'association est un excellent moyen de familiariser les élèves avec les animaux de la ferme et leurs caractéristiques physiques.

Matériel

- cartes illustrées d'animaux (annexe A)

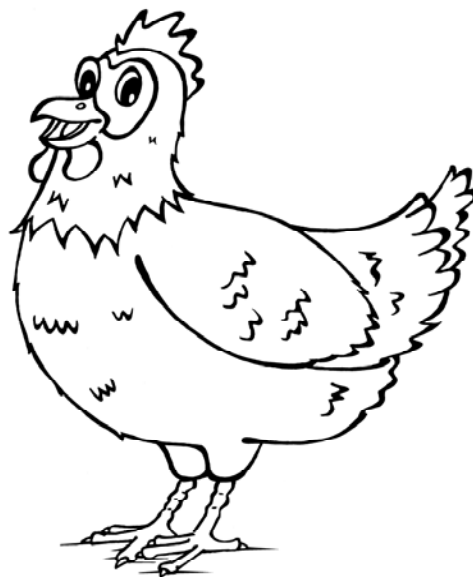
Démarche

1. Avant de commencer l'activité, imprimez et découpez les cartes illustrées d'animaux. Pour plus de rigidité, collez les cartes sur du carton.
2. Expliquez aux élèves qu'il s'agit d'un jeu d'appariement par catégorie. Chaque élève reçoit une carte représentant un animal dont le nom est indiqué sur la carte. Montrez quelques cartes en exemple. Une carte peut représenter le mâle, la femelle ou le petit d'une espèce. Distribuez les cartes. Laissez les élèves examiner celle qu'ils ont en main. Au besoin, aidez les élèves à identifier l'animal illustré sur leur carte.
4. Les élèves circulent dans la classe ou à l'extérieur. Lorsque vous nommez une catégorie d'animaux, les élèves se regroupent en fonction de cette dernière. Par exemple, pour la catégorie « famille d'animaux », les élèves forment un groupe avec les membres de leur famille en se tenant par le bras. Le poussin, la poule et le coq forment un groupe, alors que le lapin, la lapine et le lapereau forment un autre groupe, et ainsi de suite. Les élèves peuvent se rassembler en petits ou en grands groupes (p. ex. plusieurs animaux ayant le même nombre de pattes). Après avoir nommé une catégorie, demandez aux élèves de se disperser à nouveau avant de nommer la prochaine catégorie.

Voici des exemples de catégories:

- Animaux qui ont le même nombre de pattes.
- Animaux qui consomment les mêmes aliments.
- Animaux qui appartiennent à la même classe d'animaux (mammifères, oiseaux ou insectes).
- Animaux de la même taille (gros ou petits).
- Animaux qui habitent dans le même abri.

5. Terminez le jeu d'une façon amusante en nommant la catégorie « animaux qui vivent à la ferme ». Les élèves devraient tous se regrouper.



Suggestions

Procédez par élimination. Le groupe le plus lent est éliminé.

Une autre variante consiste à nommer des catégories qui ne regroupent pas tous les animaux. Certains élèves formeront des groupes, d'autres non. Par exemple:

- Les petits d'animaux, les femelles ou les mâles.
- Les animaux qui pondent des œufs.
- Les animaux qui se nourrissent de lait lorsqu'ils sont petits.
- Les mammifères, les oiseaux ou les insectes.
- Les animaux qui sautent.
- Les animaux qui ont des ailes.
- Les animaux qui ont des sabots.
- Les animaux qui ont du poils.
- Les animaux qui ont des plumes.

Vous trouverez une variante plus simple de ce jeu dans la trousse d'activités éducatives Nos amis à la ferme pour les maternelle et jardin (préscolaire).

BANDEAUX À DEVINETTES

Activité de groupe

En participant à ce jeu de devinettes, les élèves apprennent à reconnaître et à décrire les caractéristiques physiques des animaux de la ferme.

Matériel

- bandes de papier de construction
- cartes illustrées d'animaux (annexe A)

Préparation

1. Imprimez et découpez les cartes illustrées d'animaux. Pour plus de rigidité, collez les cartes sur du carton.
2. Distribuez à chacun des élèves une bande de papier de construction. Demandez aux élèves d'inscrire leur nom sur la bande.
3. Brochez les bandes de façon que chaque élève ait un bandeau à son nom. Pour éviter les blessures, veillez à ce que les pointes des agrafes soient à l'extérieur du bandeau.

Instructions

1. Former des équipes de 2 à 5 élèves. Au centre de chaque équipe, étalez à l'envers quelques cartes.
2. Dans chaque équipe, l'un des élèves porte son bandeau et pioche une carte au hasard. L'élève glisse la carte dans son bandeau (côté animal face aux autres joueurs). Attention, l'élève au bandeau ne doit pas savoir quel animal est illustré sur sa carte.
3. L'élève au bandeau pose des questions dont la réponse ne peut être que oui ou non à ses partenaires afin de deviner l'identité de l'animal illustré sur la carte. Voici quelques exemples de questions :
 - Suis-je une maman?
 - Ais-je des plumes?
 - Est-ce que j'ai du poil?
 - Est-ce que j'ai quatre pattes?

3. Lorsque l'élève a deviné l'animal illustré sur son bandeau, il remet la carte au centre et laisse son tour au prochain élève.
4. Lorsque tous les élèves ont participé au jeu, élaborez sur les animaux illustrés sur les cartes. Les connaissent-ils? Ont-ils déjà visité une ferme? Ces animaux habitaient-ils sur la ferme visitée? Pourquoi élève-t-on ces animaux à la ferme? Quel est le cri de cet animal? Cet animal est-il un mâle, une femelle ou un petit?

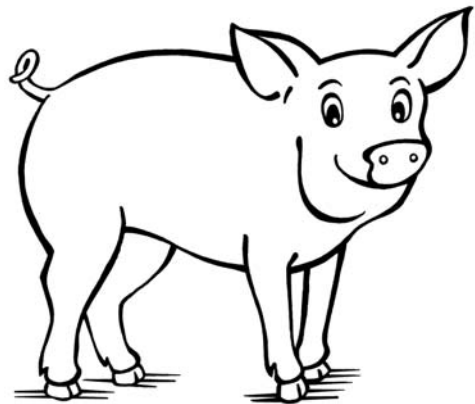
FAIS-MOI UN DESSIN

Activité de groupe

À partir de directives orales ne mentionnant jamais le nom d'un animal, les élèves exécutent un dessin et devinent l'identité de l'animal dessiné. Les élèves apprennent à décrire les caractéristiques physiques des animaux de la ferme.

Instructions

1. Avant de commencer l'activité, imprimez et découpez les cartes illustrées d'animaux. Pour plus de rigidité, collez les cartes sur du carton.
2. Jumelez les élèves deux par deux et leur demander de s'asseoir dos à dos avec une feuille de papier et un crayon.
2. Distribuez une carte d'animal à chaque élève.
3. Tour à tour, les élèves donnent un détail de l'apparence physique de l'animal illustré sur la carte qu'ils ont en main.
4. Chaque élève dessine l'animal en fonction des directives reçues et essaie de deviner son identité après avoir dessiné un nouvel indice.
5. Le premier membre de l'équipe à deviner l'identité de l'animal gagne.
6. Redistribuez les cartes et recommencer.



À QUI J'APPARTIENS?

Activité individuelle ou de groupe

Les élèves s'amuse à faire correspondre les parties du corps aux bons animaux. Ils apprennent ainsi à reconnaître les caractéristiques physiques des mammifères à la ferme. Les élèves découvrent que, malgré les similitudes, il existe des différences entre les espèces.

Instructions

1. Pour mettre en place cette activité, vous aurez besoin des photos d'animaux et de leurs parties de corps. Vous trouverez ces dernières à l'annexe B. Imprimez les photos en couleur (pour une meilleure visibilité) et découper-les en petites cartes.
2. Présentez les cartes aux élèves et revoir les parties du corps avec eux. Leur expliquer que les animaux de ferme représentés sur les cartes sont tous des mammifères. Ils ont la peau couverte de poils, le sang chaud, donnent naissance à des bébés vivants et ont un pis dans lequel la femelle produit du lait pour nourrir ses petits. Amenez vos élèves à comparer les caractéristiques physiques de ces mammifères à celles des humains.
3. Placez les cartes des parties du corps au centre d'une table ou au sol. Limitez à six le nombre d'élèves à cette activité. Distribuez une carte d'animaux à chacun des six élèves participants.
4. Les élèves choisissent, parmi les parties du corps, celles qui correspondent à leur animal. Les élèves peuvent travailler seuls ou en groupe.



Nom : _____

Date : _____

L'ABEILLE ET MOI

Comme toi, l'abeille est un être vivant. Elle a besoin de manger, de boire et de respirer pour être en santé. L'abeille est également très différente des humains. Explique comment tu es différent de l'abeille en complétant les phrases ci-dessous.



J'utilise mes antennes pour sentir et goûter.

J'ai cinq yeux.

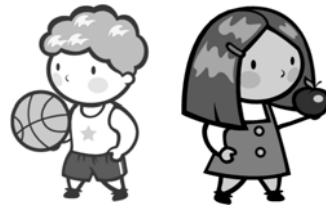
Je me déplace en marchant et en volant.

J'ai six pattes.

J'habite la ruche.

Je respire par la peau.

J'ai éclos d'un œuf. J'étais d'abord une larve, puis une nymphe avant de devenir une abeille.



J'utilise _____ pour sentir et _____ pour goûter.

J'ai _____ yeux.

Je me déplace en _____
_____.

J'ai _____.

J'habite dans _____
_____.

Je respire par _____
_____.

Avant d'être un enfant, j'étais un
_____.

SOINS DES ANIMAUX

Les élèves effectuent des recherches sur un animal de la ferme et partagent leurs découvertes avec la classe. Ils découvrent les besoins des animaux et les soins qui leur sont apportés.

Démarche

1. Tout comme nous, les animaux ont des besoins essentiels. Demandez aux élèves d'énumérer les besoins essentiels des animaux de la ferme : nourriture, eau, air, chaleur (abri/protection), espace, activité physique. Les inscrire au tableau.
2. Pour répondre aux besoins des animaux, il faut avant tout les connaître. Ce projet de recherche est divisé en deux parties. Seuls ou en équipes, les élèves devront d'abord effectuer des recherches sur un animal de la ferme et présenter leurs découvertes au reste de la classe. Par la suite, les élèves devront préparer un guide de soins à apporter à cet animal et partager l'information avec le reste du groupe.

Volet 1 : À la découverte des animaux de la ferme

1. Assignez à chaque élève ou groupe d'élèves un animal de la ferme. Les élèves effectuent des recherches et utilisent le medium de leur choix (présentation PowerPoint, affiche, livret de style « scrap-book », vidéo, ou autre) pour partager leurs découvertes avec leurs camarades de classe. Les questions ci-dessous peuvent servir de guides:



- Quel animal a fait l'objet de tes/vos recherches?
- Quelles sont les caractéristiques de cet animal?
- Comment appelle-t-on le mâle, la femelle et le petit de cet animal?
- Est-ce un mammifère, un oiseau ou un insecte? Comment le savoir?
- Pourquoi ton animal est-il élevé à la ferme?
- Quel est son cycle de vie?

Partie 2 : Guide de soins

1. Demandez aux élèves de créer un guide de soins pour leur animal. Si la classe devait adopter cet animal, quels soins devrait-elle lui apporter? Seuls ou en équipes, les élèves présentent le guide dans le format de leur choix (PowerPoint, affiche, livret de style « scrap-book », vidéo, etc.). Voici quelques avenues à explorer :

Guide de soins d'un(e) _____

- Que mange cet animal?
- À quelle fréquence faut-il lui donner à manger?
- Que boit cet animal?
- A-t-il besoin d'un abri? Si oui, décrit cet abri.
- À quelle fréquence faut-il nettoyer l'endroit où vit cet animal?
- Cet animal doit-il être protégé de ses prédateurs?
- Doit-on tondre cet animal ou raser ses poils?
- Doit-on tailler ses onglons, son bec ou ses griffes?
- Doit-on lui administrer des vaccins?



L'ÉPICERIE

Activité de groupe

La plupart des animaux sont élevés sur les fermes pour produire de la nourriture. Cette activité permet aux élèves de découvrir d'où viennent les œufs, le lait, la viande et le miel.

Démarche

1. Demandez aux élèves d'apporter en classe des circulaires d'épicerie qu'ils ont reçus à la maison.
2. Invitez les élèves à découper des photos d'aliments et à les coller sur une feuille de papier de bricolage.
3. Demandez aux élèves de présenter leurs photos à la classe. Pour chacun des aliments, les élèves devinent en groupe s'il provient ou non d'un animal de la ferme. Si oui, de quel animal provient-il? Par exemple, les œufs proviennent des poules pondeuses, le fromage des vaches, des brebis ou des chèvres laitières, alors que la longe de porc provient du cochon.
4. Discutez de la production d'œufs, de lait, de viande et de miel avec les élèves. Pourquoi consommons-nous ces aliments? Que nous procurent-ils? Sont-ils nutritifs?



À LA CHASSE AUX SOUS-PRODUITS

Activité de groupe

Les animaux nous procurent une panoplie de produits que nous utilisons quotidiennement. En participant à une chasse aux sous-produits des animaux de la ferme, les élèves apprennent qu'ils consomment du matin au soir des sous-produits dérivés de l'élevage des animaux.

Note : Les sous-produits de l'élevage des animaux, ce sont tous les produits autres que ceux pour lesquels un animal a été élevé.

Démarche

1. Demandez à vos élèves pourquoi l'humain fait l'élevage d'animaux de ferme. Expliquez-leur que nous utilisons bien plus que la viande, le lait et les œufs produits par les animaux. Chaque partie d'un animal est recyclée et utilisée pour fabriquer un autre produit. Par exemple, la viande d'une volaille élevée pour la production d'œufs est un sous-produit de cet élevage, le produit étant les œufs.
2. En vous servant de la liste des sous-produits des animaux de la ferme, posez à vos élèves des questions pour les amener à réfléchir sur la place qu'occupent ces produits dans leur quotidien. Informez les élèves du rôle important que jouent les animaux, non seulement dans la fabrication de produits d'usage courant (oreillers, sacs à main, souliers), mais aussi pour la recherche médicale, la mise au point de vaccins, la fabrication de cosmétiques, de produits d'hygiène, etc. Au-delà de 350 produits pharmaceutiques sont à base de sous-produits d'animaux.
3. Cachez quelques objets fabriqués à partir de sous-produits d'animaux dans la classe (p. ex. dentifrice et gants de cuir).
4. Demandez aux élèves de se placer deux par deux et de trouver, à l'intérieur de la salle de classe et sur leurs amis, le plus grand nombre d'objets qui sont fabriqués à partir d'un animal de la ferme.
5. Fixez une limite de temps. Lorsque le temps est écoulé, comparez les réponses.
6. Pour les récompenser, vous pouvez prendre une collation qui contient un sous-produit, tel que des oursons de gélatine, des collations aux fruits en gélatine, des guimauves ou des légumes et de la trempette (la gélatine utilisée dans la trempette et les friandises est un sous-produit des animaux).

LISTE DES SOUS-PRODUITS DES ANIMAUX DE LA FERME

Sous-produits des animaux	Exemples de produits
	Veillez noter qu'il existe une multitude d'autres produits dérivés des
Cire d'abeille : sous-produit des abeilles élevées pour le miel	produits cosmétiques, crèmes et lotions pour la peau, lustre pour meubles, scellage des aliments (fromage), savon et chandelles
Cuir : sous-produit de l'élevage des bovins de boucherie ou laitiers, des porcs, des	meubles, vêtements, sacs à main, ballons de football, gants et balles de baseball
Duvet : sous-produit des oiseaux élevés	vêtements, couvertures, oreillers et appâts pour la pêche
Gélatine : gelée produite lorsque la peau et les os des animaux sont bouillis. La gélatine est limpide et incolore, et sa structure est semblable à celle de la colle	agent épaississant, stabilisant ou texturant dans les aliments (p. ex. crème glacée, Jell-O, jujubes, guimauves, mayonnaise, yogourt, fromage en crème, confiture, aliments congelés, viande en conserve et aliments à faible teneur en gras), agent clarifiant pour les boissons (p. ex. jus de fruit, vinaigre, vin et bière), capsules pour médicaments, crayons, colle à bois, allumettes, papier sablé et papier lustré
Glycérine (glycérol) : sous-produit liquide, limpide et incolore issu de la fabrication des savons et de certains acides gras	rouge à lèvres et autres cosmétiques, savon, dentifrice, rince-bouche, crèmes hydratantes, produits pour la peau, sirops contre la toux, aliments (édulcorant, solvant et produit pour la rétention de l'humidité), pellicules pour rayon-X, produits pour polir les voitures, plastiques, cellophane et antigels
Lanoline : gras sécrété par la peau des moutons et contenu dans la laine	savon, crème à raser, produits cosmétiques, crèmes et lotions pour la peau
Laine : la laine est un sous-produit des	vêtements et couvertures de laine, feutre et balles de baseball
Fumier, plumes, os et sang : sous-	engrais
Pressure : enzyme coagulante provenant de l'estomac (la caillette) de jeunes ruminants	fromage

COMMENT ÉCLOT UN POUSSIN?

Matériel

- copies des trois feuilles d'activités « Comment éclot un poussin? »
- crayons feutres, de cire ou de couleurs
- ciseaux
- agrafeuse

Démarche

1. Faites des copies des trois pages du livret (sur un seul côté). Assurez-vous qu'il y ait assez de copies pour la classe.
2. Mettre le matériel au centre d'une table.
3. Présentez le livret aux élèves. Expliquez-leur que les pages ont été mélangées. Invitez les élèves à colorier les images, puis à découper les encadrés.
4. Demandez aux élèves de placer les pages dans le bon ordre. Encouragez les élèves à observer les images sur les pages et offrez-leur des indices au besoin. Par exemple, dans quelle image la coquille de l'œuf est-elle intacte? Selon toi, est-ce que cette image devrait être placée au début ou à la fin de l'histoire?
5. Agrafez les pages pour faire un livret.



Comment éclot un poussin?



Nom : _____

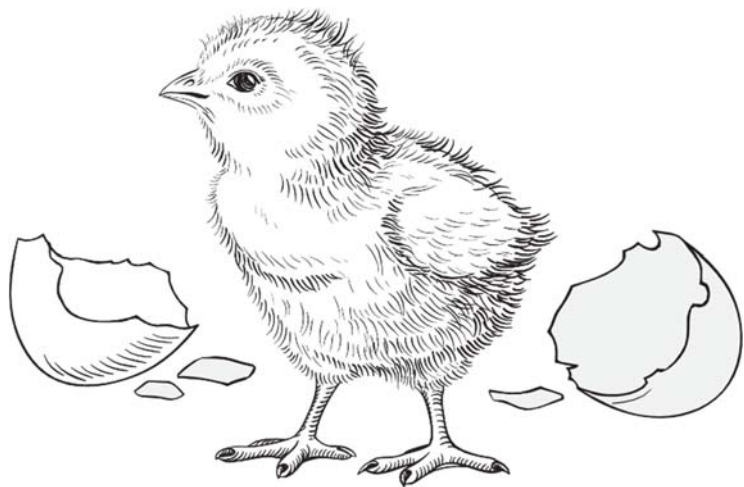
Le poussin donne des coups de bec sur la coquille jusqu'à ce qu'elle craque tout autour.



Le poussin sort de l'œuf une fois la coquille brisée.



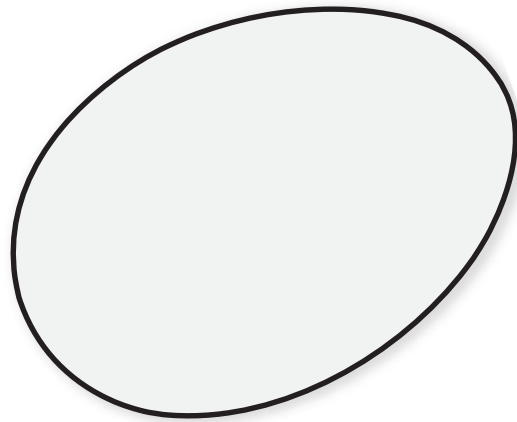
Deux heures plus tard, le poussin est duveteux et actif. Il aura atteint sa taille adulte en six mois.



Le poussin appuie avec la tête et les pattes afin d'élargir la fissure de la coquille.



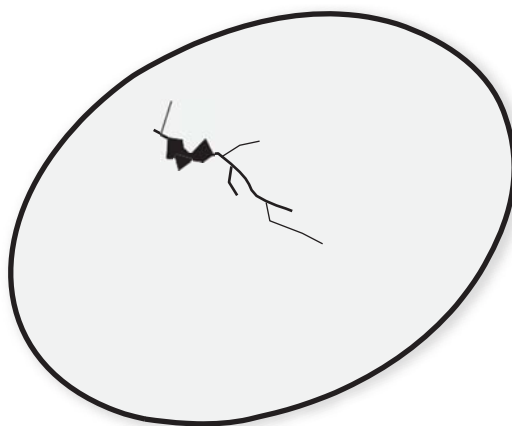
Un embryon de poussin met 21 jours pour se développer dans un œuf fécondé. L'œuf doit être gardé au chaud par la poule ou placé dans un incubateur.



Le poussin est alors très fatigué; il se repose pendant que son duvet sèche.



Le poussin utilise son bec pour percer un trou dans la coquille. Cette tâche est difficile. Le poussin doit souvent se reposer.



RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

Une image ne vaut-elle pas mille mots? Grâce à leur imagination, les élèves développent un court récit à partir d'une illustration humoristique.

Matériel

- feuille d'activité « Raconte-moi une histoire »
- crayons de couleur (facultatif)
- illustration humoristique
- agrafeuse (facultatif)

Démarche

1. Distribuez à tous les élèves une copie de la feuille d'activité « Raconte-moi une histoire » ainsi qu'une copie de l'illustration humoristique.
2. À partir des éléments de l'illustration, les élèves doivent inventer et écrire un court récit sur la feuille d'activité « Raconte-moi une histoire ». Ne pas oublier d'écrire le titre de l'histoire au haut de la page.
3. Les élèves peuvent colorier l'illustration et l'agrafer à leur récit.
4. Demandez aux élèves de lire leur récit au reste de la classe ou à un groupe d'élèves. Discutez des similitudes et des différences entre les récits. Bien que tous les récits découlent d'une même illustration, aucun n'est identique. Pourquoi?

Suggestion

Dans les livres et dans les films, on attribue souvent aux animaux des caractéristiques humaines ou stéréotypées. Distribuez une copie de l'illustration humoristique et demandez aux élèves d'identifier les caractéristiques humaines attribuées aux animaux dans l'illustration. Demandez aux élèves s'ils ont visionné des films ou des dessins animés dans lesquels il y avait des animaux. Discuter des façons réalistes ou irréalistes de décrire les animaux.

Nom : _____

Date : _____



FOT



Nom : _____

Date : _____

RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

[illegible]

MESURER UN CHEVAL

Activité de groupe

L'unité de mesure du cheval est la main (largeur de la paume), qui équivaut à 10 centimètres. Les élèves utilisent la main comme unité de mesure pour mesurer leur taille. La taille du cheval est mesurée à partir du sol jusqu'au garrot, qui correspond aux épaules d'un être humain. Veuillez prendre les mesures des élèves de la même façon, c'est-à-dire à partir du sol jusqu'aux épaules.

Démarche

1. Demandez aux enfants de tracer le contour de leur main et de le découper.
2. Les élèves utilisent la main comme unité de mesure pour mesurer leur taille. Voici deux façons de procéder :
 - Collez les découpages de mains au mur, l'un par-dessus l'autre, pour créer un tableau de taille. Utilisez le tableau de taille pour mesurer les élèves.
 - Invitez les élèves, un à la fois, à se coucher au sol. Les autres élèves placent les découpages de main, tour à tour, sur le plancher près de l'élève pour créer un tableau de taille horizontal.

Suggestions

Utilisez les découpages pour mesurer la taille d'objets en salle de classe.

Décorez la salle de classe en y affichant les découpages.



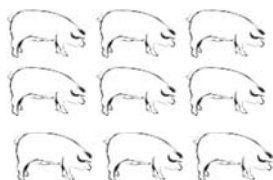
Nom : _____

Date : _____

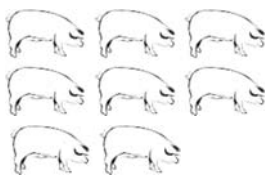
DES CALCULS À LA FERME

1. À combien de porcelets la truie a-t-elle donné naissance en un an?

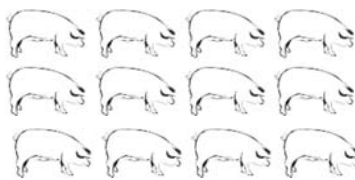
Portée du 15 janvier



Portée du 2 juin



Portée du 20 octobre



_____ + _____ + _____ = _____ porcelets

Laisse les traces de ta démarche.

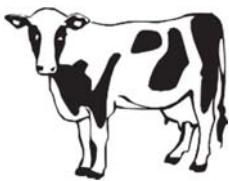
Nom : _____

Date : _____

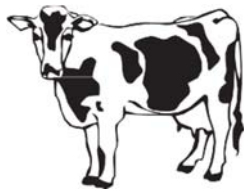
DES CALCULS À LA FERME

2. Combien de lait ces trois vaches produisent-elles en un jour?

Peggy l'Ayrshire



Katia la Holstein



Daphné la Canadienne



26 litres + 40 litres + 21 litres = _____ litres de lait

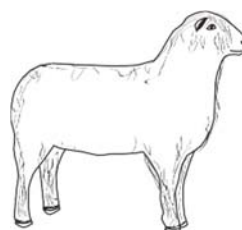
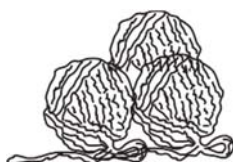
Laisse les traces de la démarche.

Nom : _____

Date : _____

DES CALCULS À LA FERME

3. Quel est le poids du mouton après la tonte?

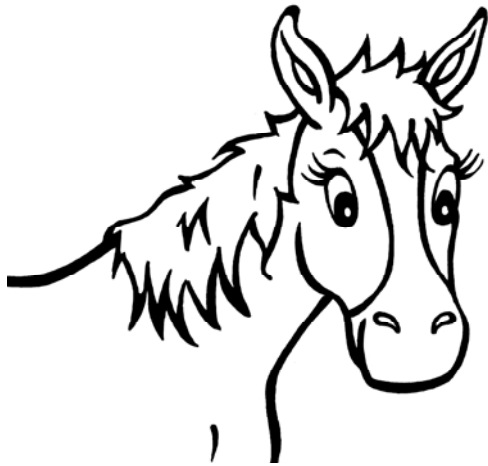


$$85 \text{ kg} \quad - \quad 8 \text{ kg} \quad = \quad \underline{\hspace{2cm}} \text{ kg}$$

Laisse les traces de ta démarche.

UN CHEVAL À L'EXPOSITION

Activité de groupe



On tresse la crinière des chevaux pour les expositions. Demandez aux élèves de s'exercer à faire une tresse avec de la laine et d'en orner l'extrémité d'un ruban de fantaisie. Faites un grand découpage d'une tête de cheval et fixez-y les tresses des élèves pour représenter la crinière.



CHANSONS POUR LA FERME

Activité de groupe

Une poule sur un mur

Une poule sur un mur
Qui picore du pain dur
Picoti picota
Lève la queue et puis s'en va

Dans la ferme de Mathurin

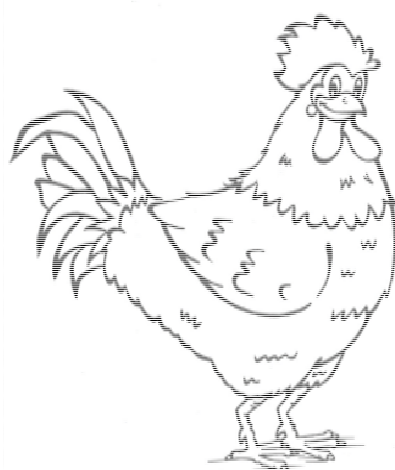
Dans la ferme de Mathurin
Hi-ya-hi-ya-ho
Y'a des centaines de canards
Hi-ya-hi-ya-ho
Y'a des « coin » par ci, y'a des « coin » par là
Y'a des « coin », y'a des « coin »,
y'a des « coin, coin, coin, coin »
Dans la ferme de Mathurin
Chacun son refrain

Dans la ferme de Mathurin
Hi-ya-hi-ya-ho
Y'a des centaines de vaches
Hi-ya-hi-ya-ho
Y'a des « meuh » par ci, y'a des « meuh » par là
Y'a des « meuh », y'a des « meuh »,
y'a des « meuh, meuh, meuh, meuh »
Dans la ferme de Mathurin
Chacun son refrain

Répétez avec d'autres animaux de la ferme
(p. ex. cochon, cheval, abeilles, lapin, etc.)

Rock and Roll dans la basse-cour

Dans la basse-cour il y a,
Des poules, des dindons, des oies
Il y même des canards
Qui barbotent dans la mare
Allez cott, cott, cott, codette
Allez cott cott cott codette
Allez cott, cott, cott, codette,
Rock' n roll dans la basse-cour



CARTES ILLUSTRÉES D'ANIMAUX

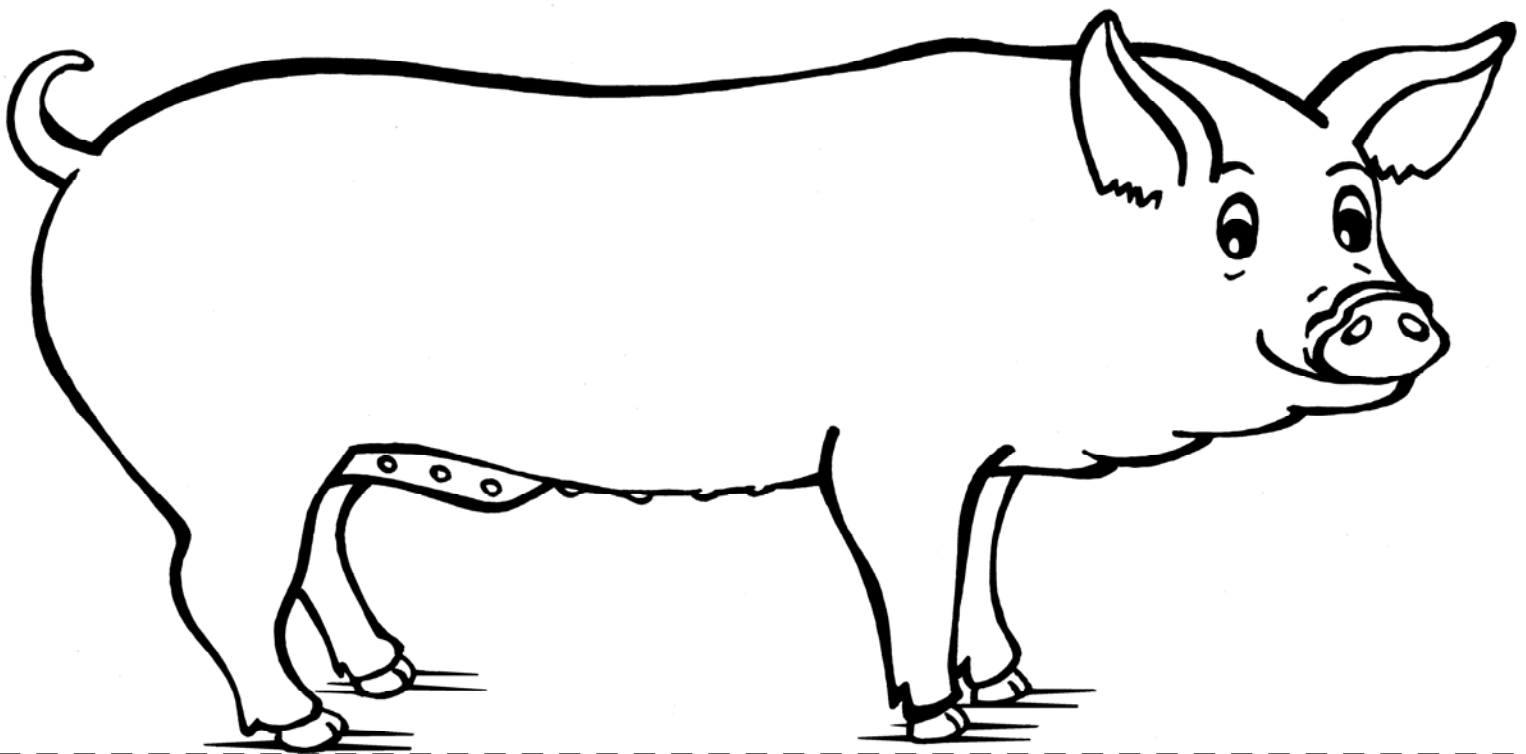
Les cartes illustrées sont indispensables au déroulement de plusieurs activités.

Notes:

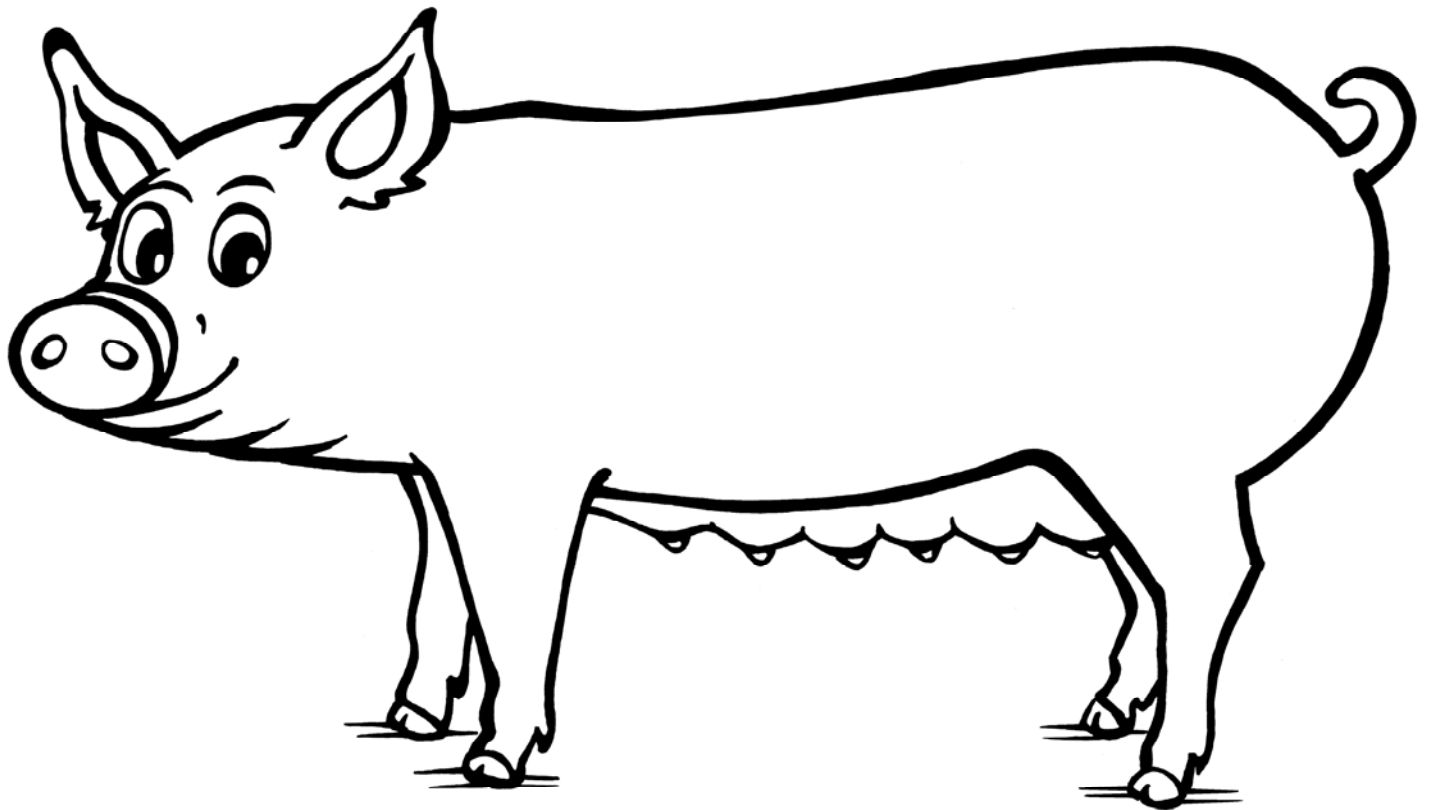
- Il est recommandé d'imprimer et faire des copies sur un côté seulement.
- Les cartes illustrées peuvent aussi servir de feuilles à colorier.

Listes des animaux illustrés:

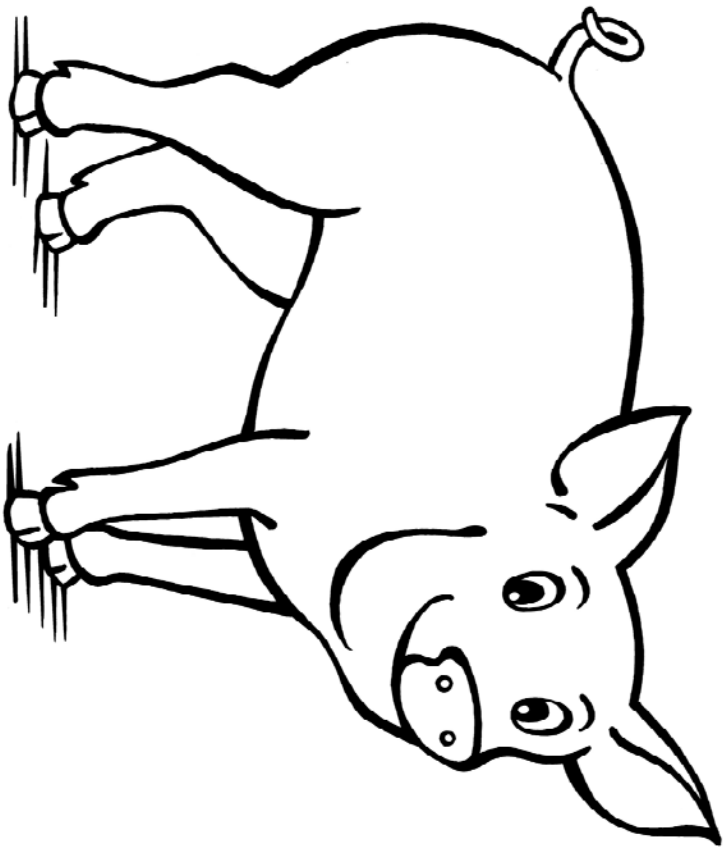
Cochon	Mâle: verrat Femelle: truie Petit: porcelet	Dinde	Mâle: dindon Femelle: dinde Petit: dindonneau
Chèvre	Mâle: bouc Femelle: chèvre Petit: chevreau	Poule	Mâle: coq Femelle: poule Petit: poussin
Mouton	Mâle: bélier Femelle: brebis Petit: agneau	Canard	Mâle: canard Femelle: cane Petit: caneton
Vache	Mâle: taureau Femelle: vache Petit: veau	Cheval	Mâle: étalon Femelle: jument Petit: poulain
Lapin	Mâle: lapin Femelle: lapine Petit: lapereau	Abeille mellifère	Mâle: faux-bourdon Femelle fertile: reine Femelle infertile: ouvrière



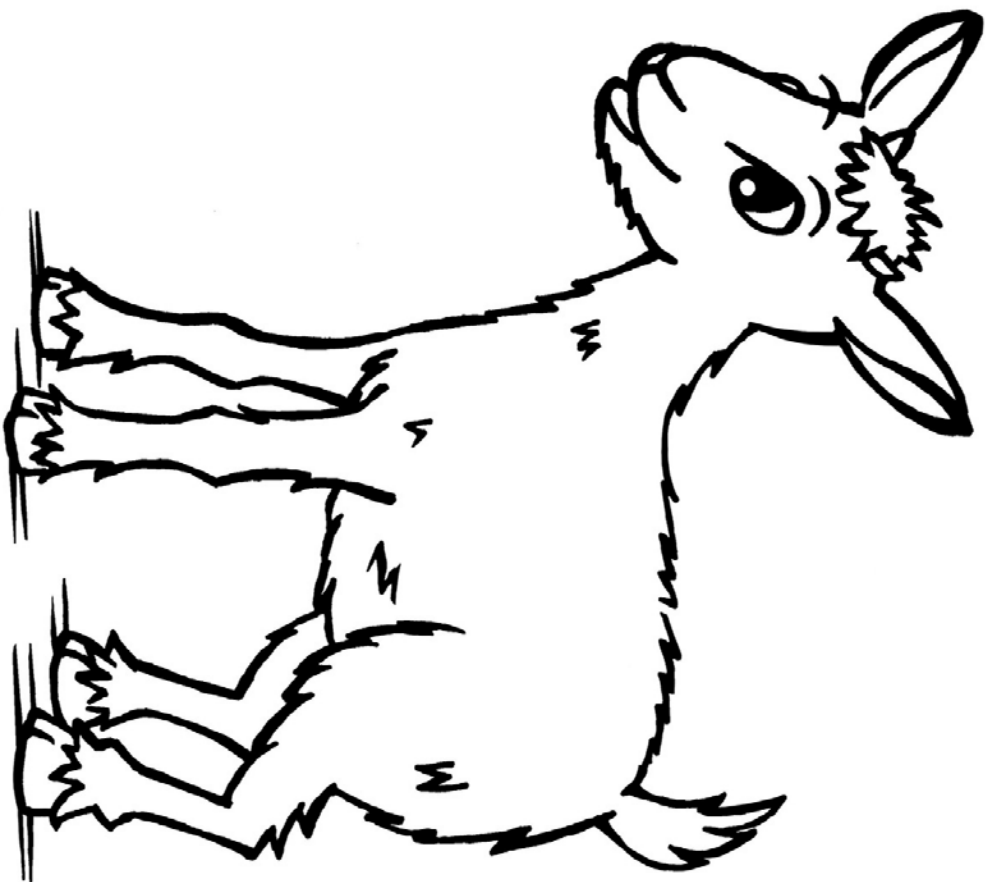
Un verrat



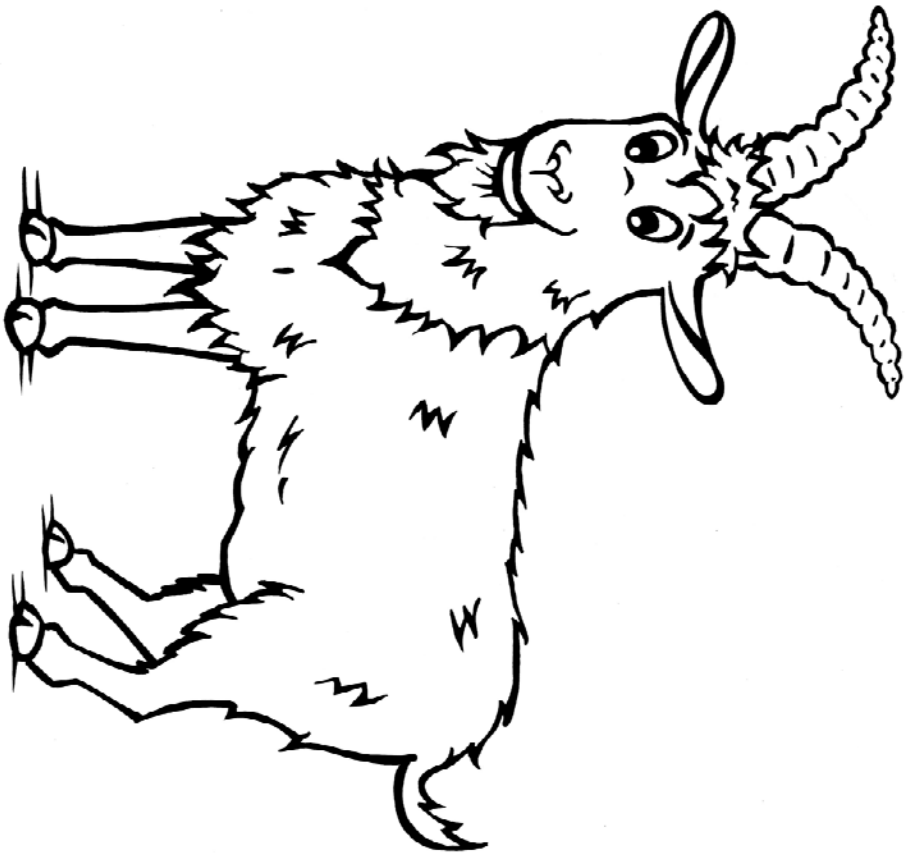
Une truie



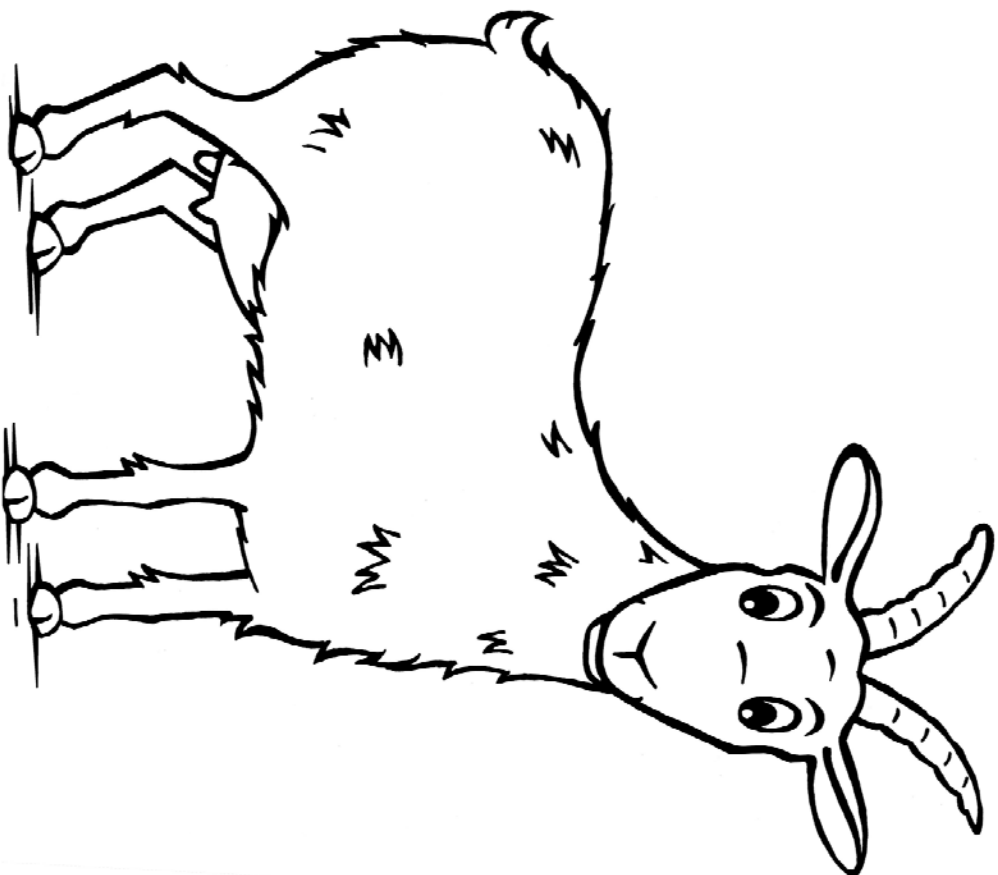
Un porcelet



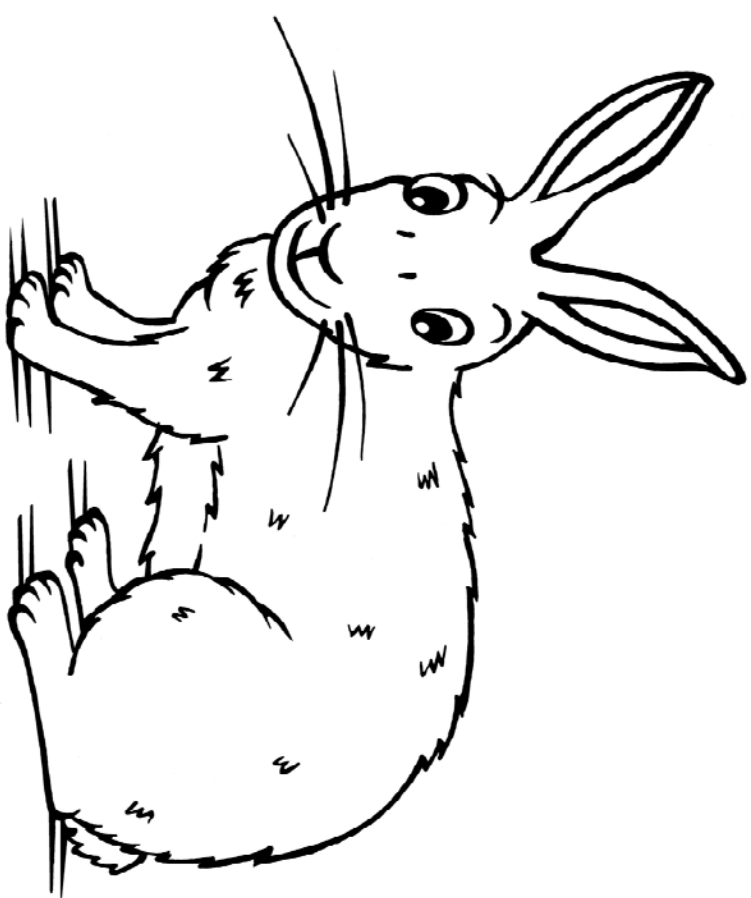
Un chevreau



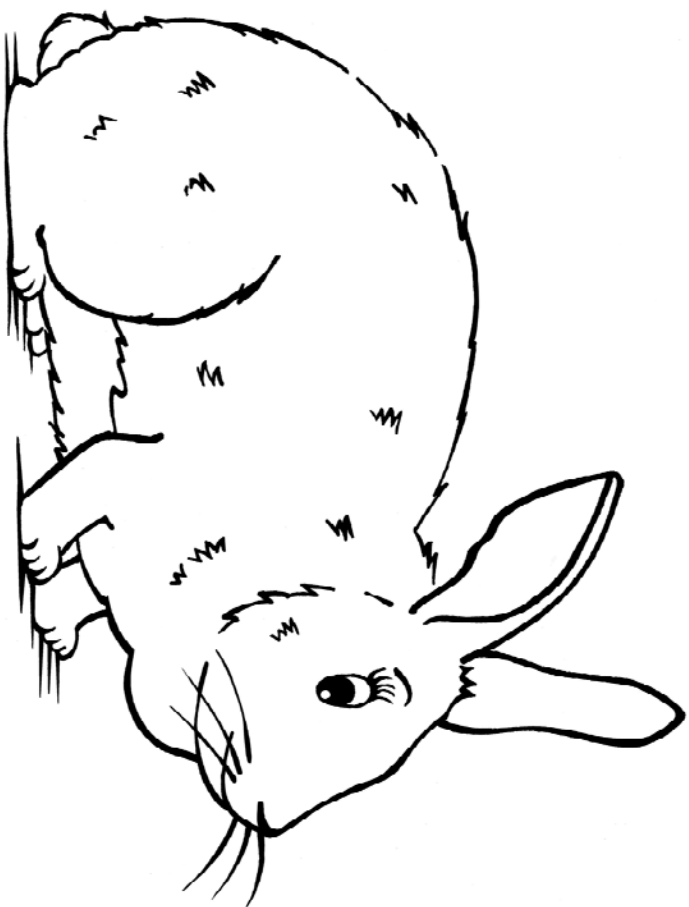
Un bouc



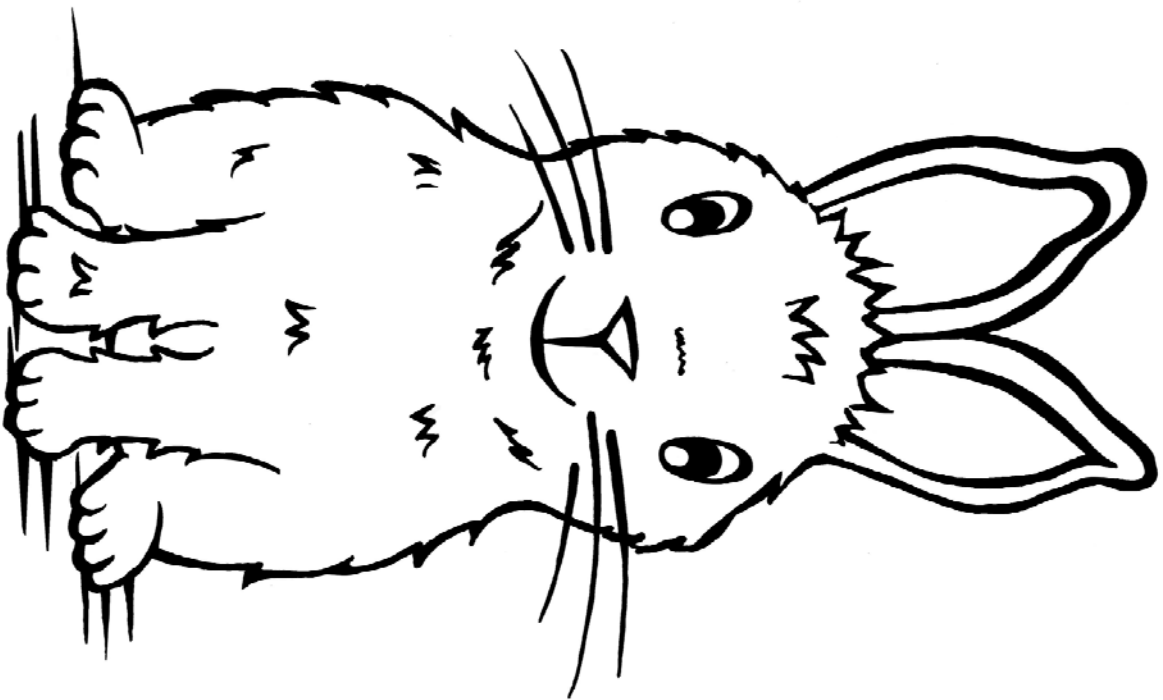
Une chèvre



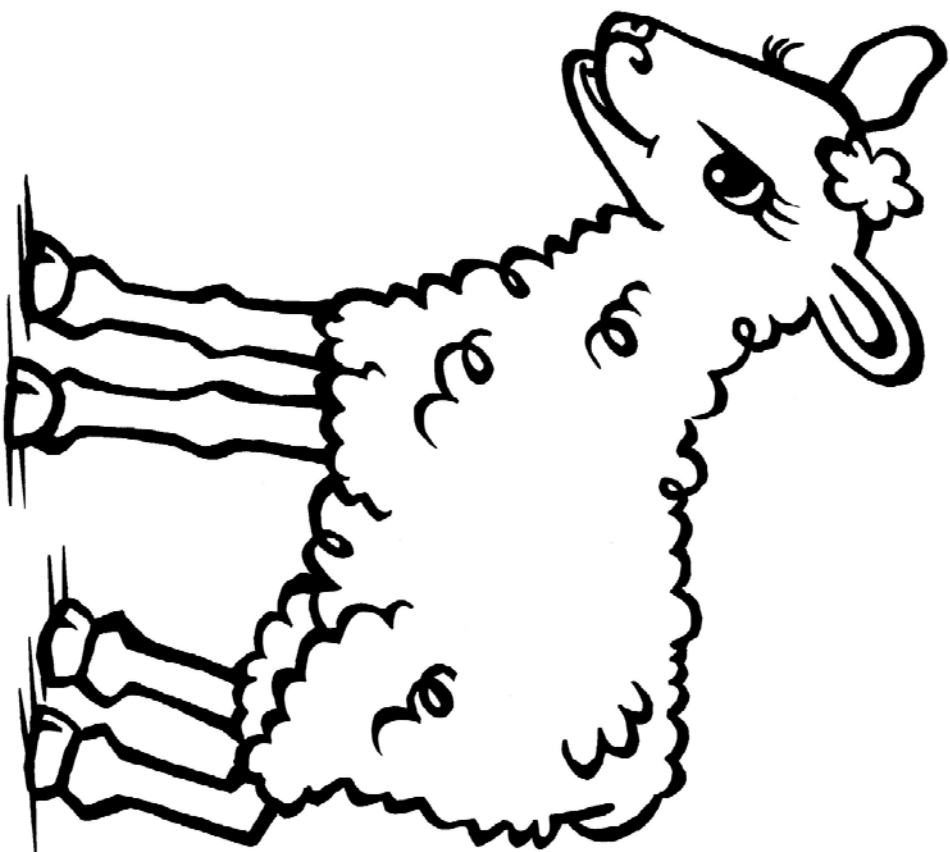
Un lapin



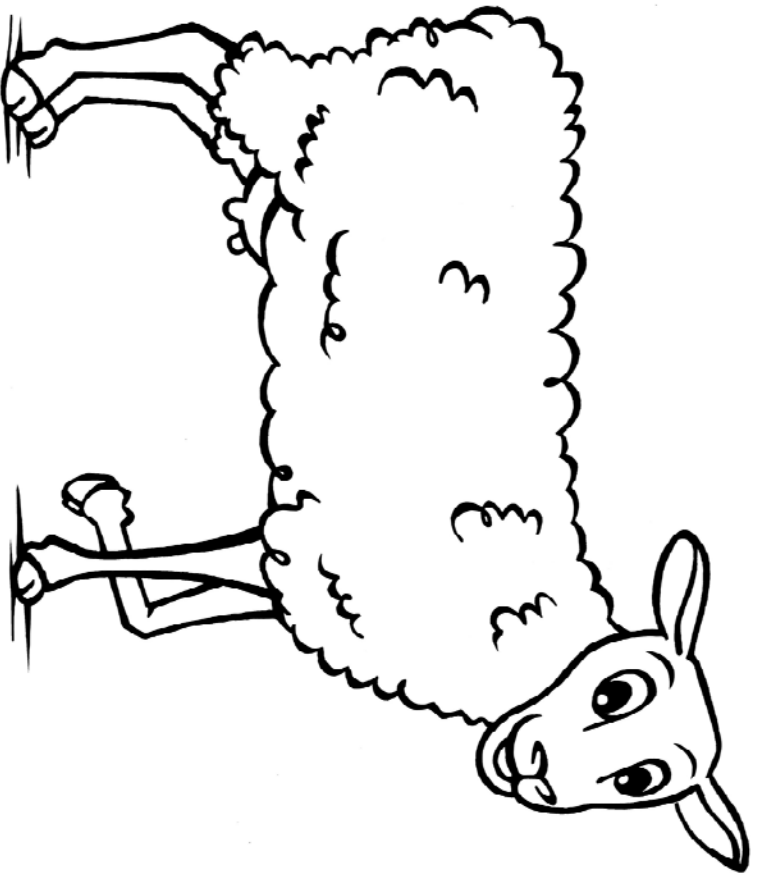
Une lapine



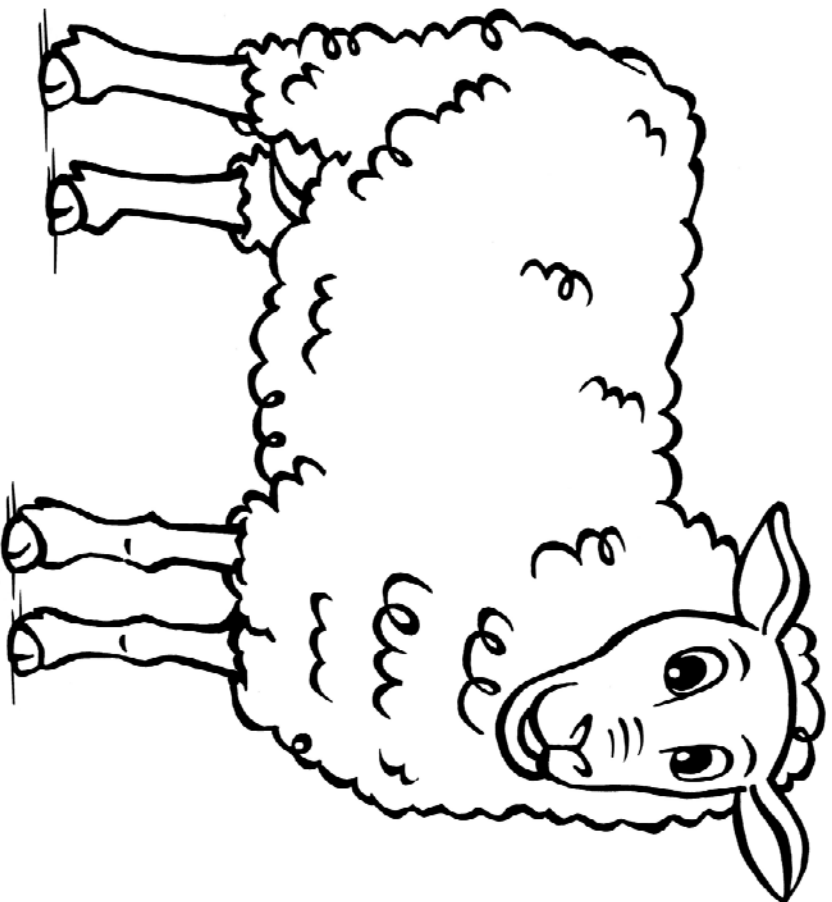
Un lapereau



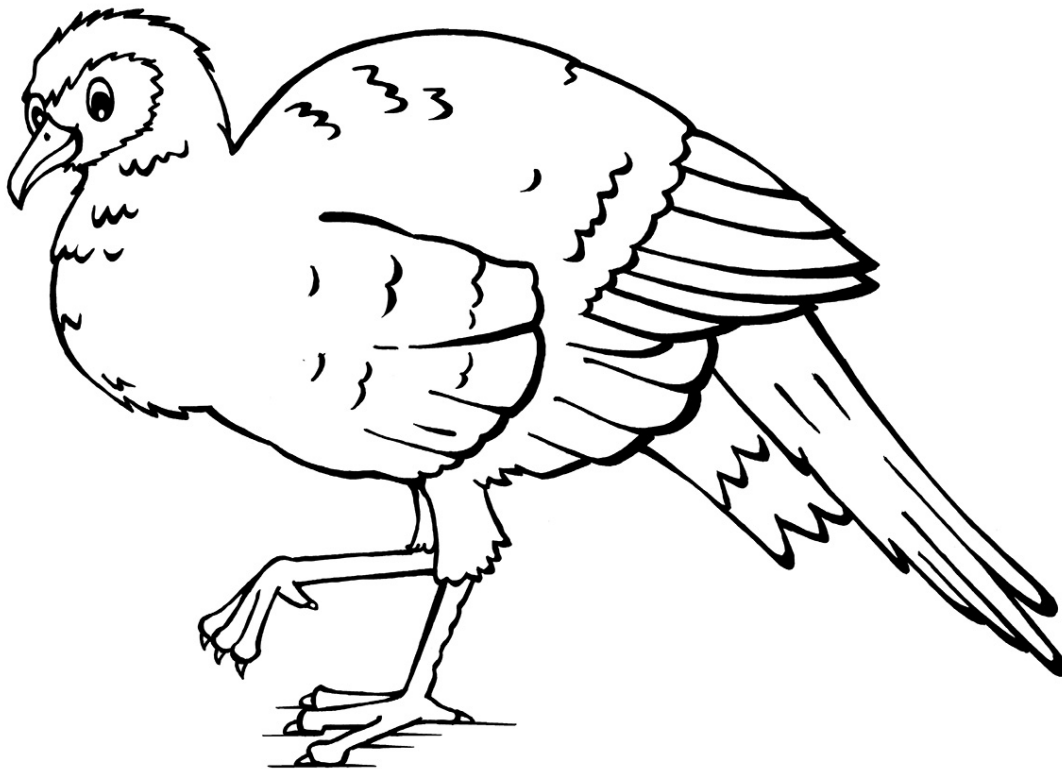
Un agneau



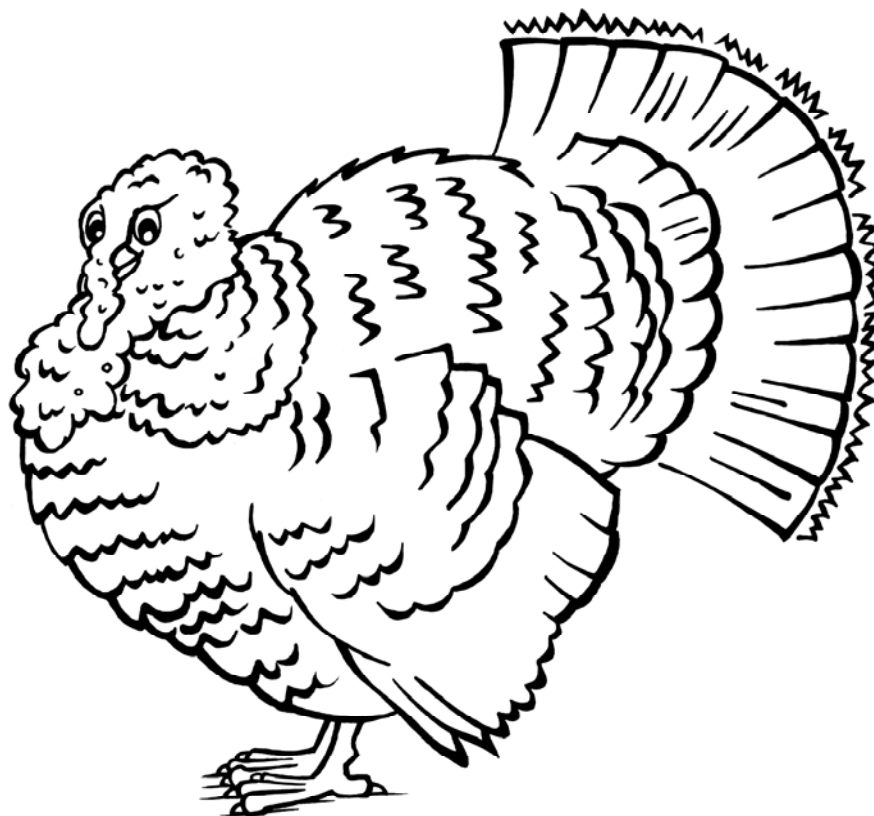
Une brebis



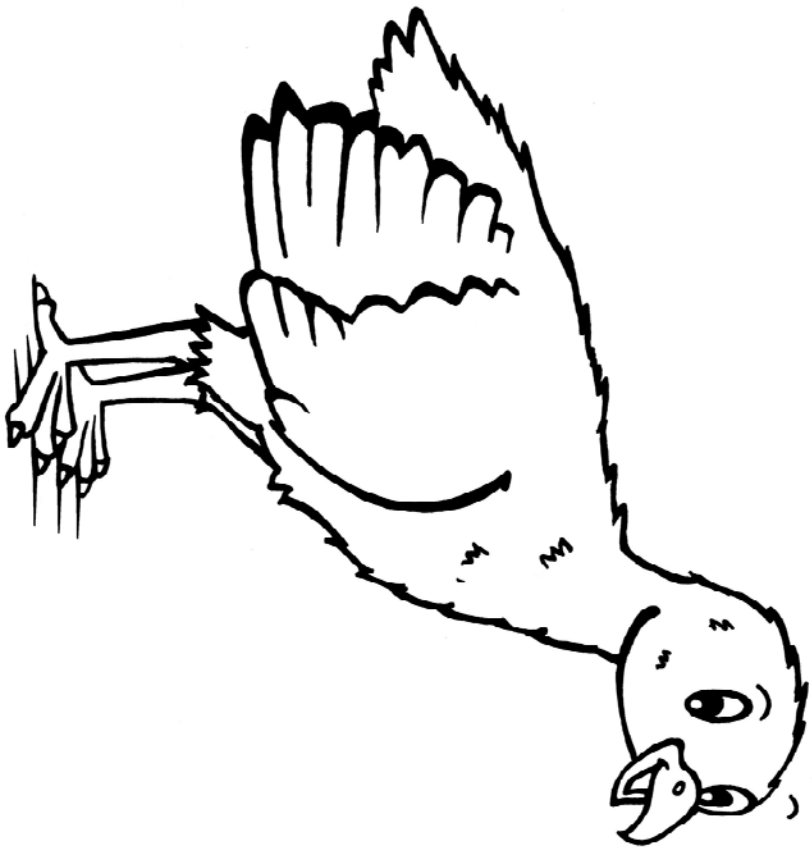
Un bélier



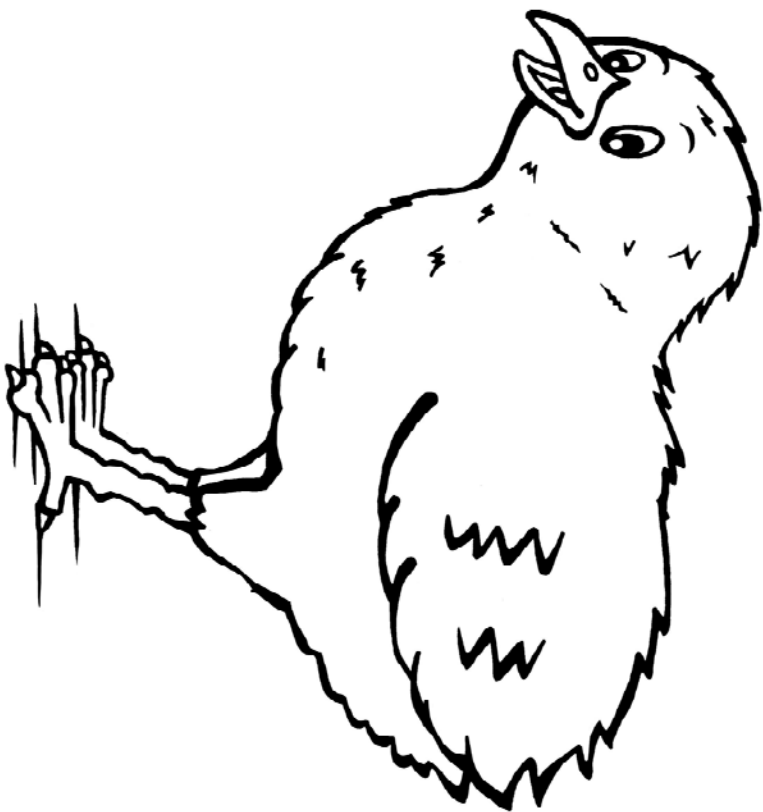
Une dinde



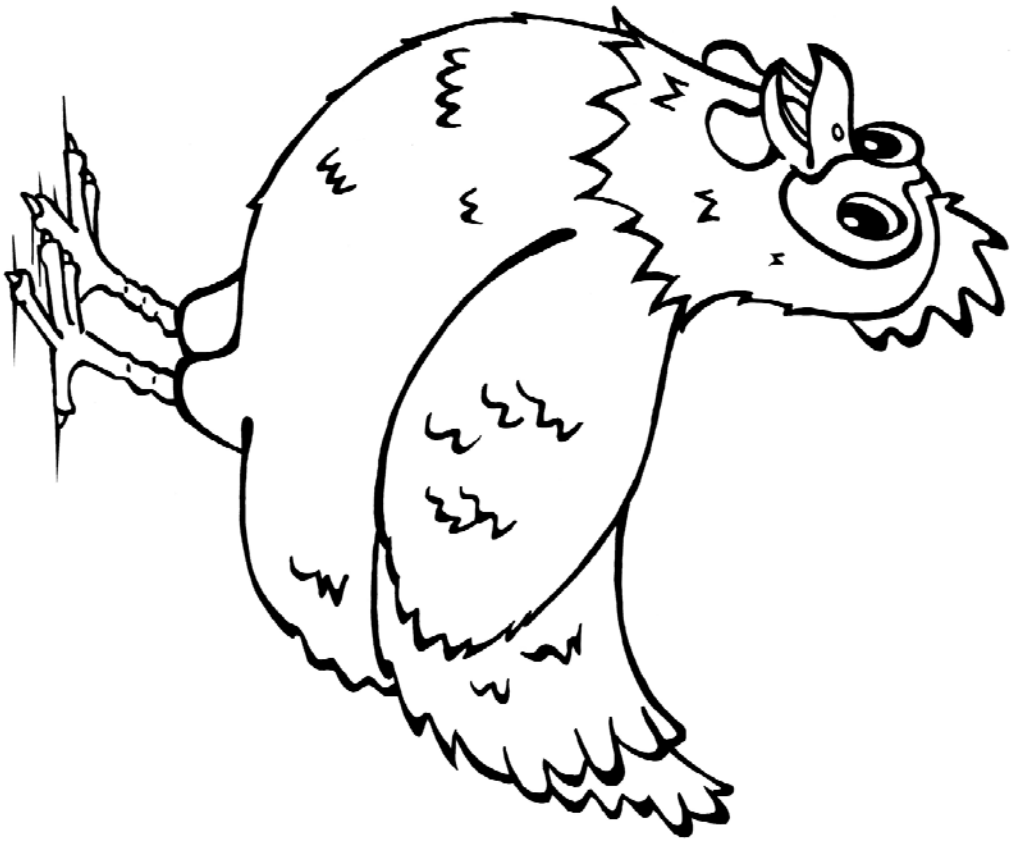
Un dindon



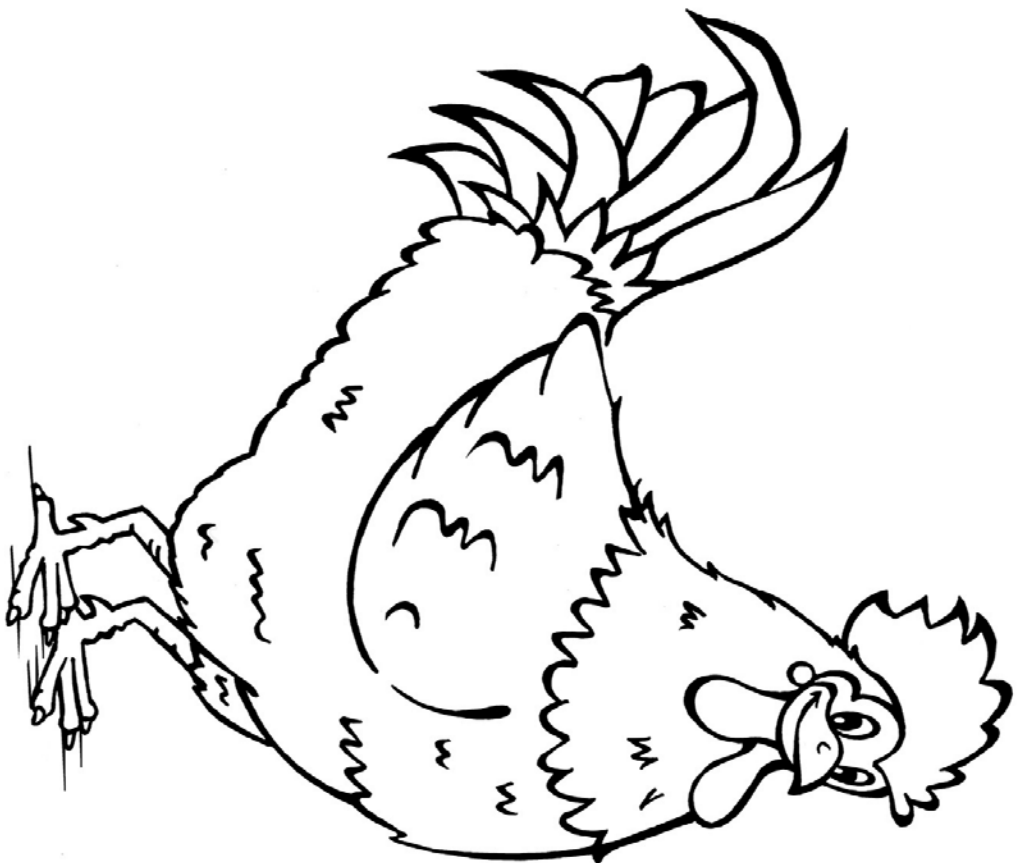
Un dindonneau



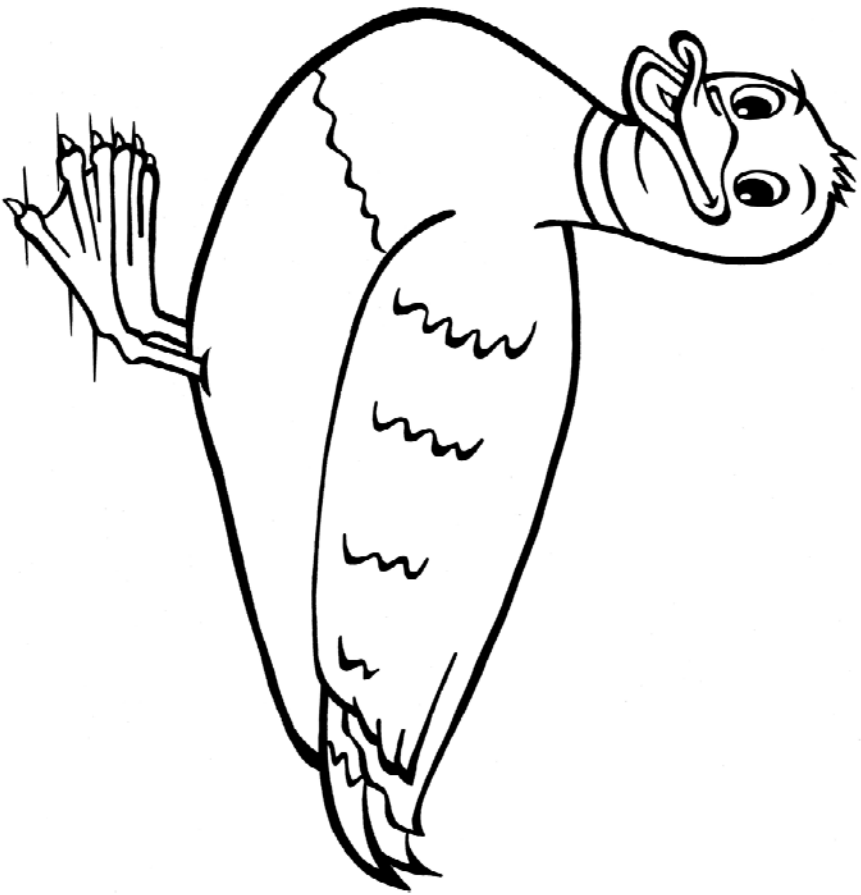
Un poussin



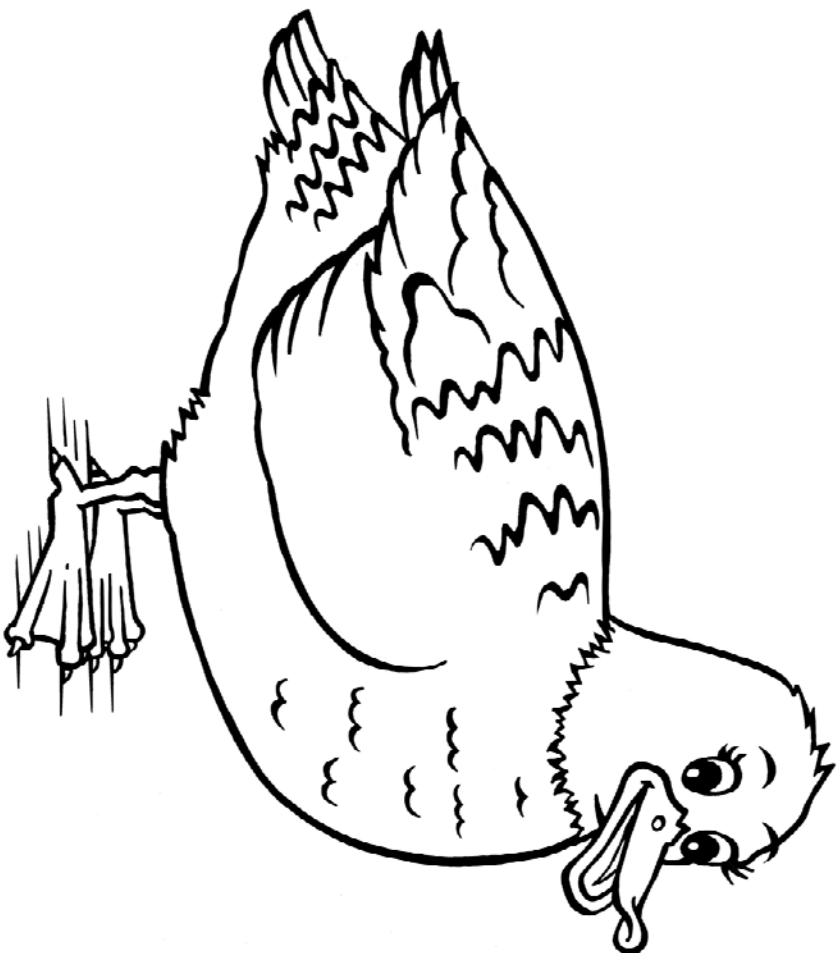
Une poule



Un coq



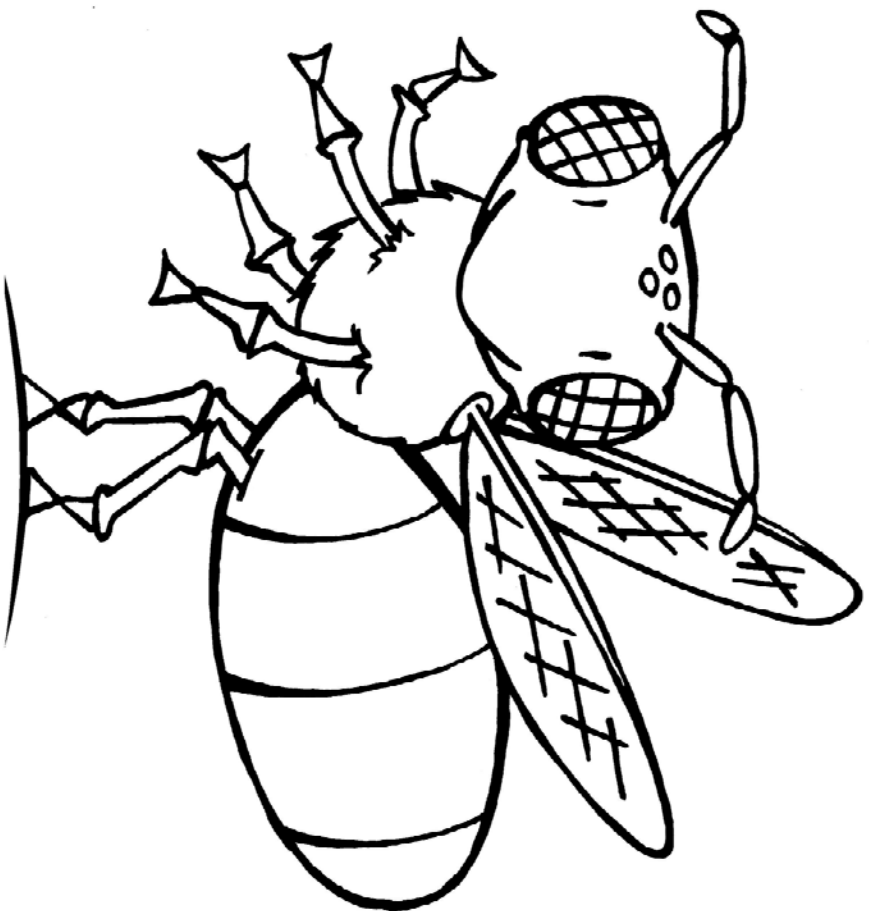
Un canard



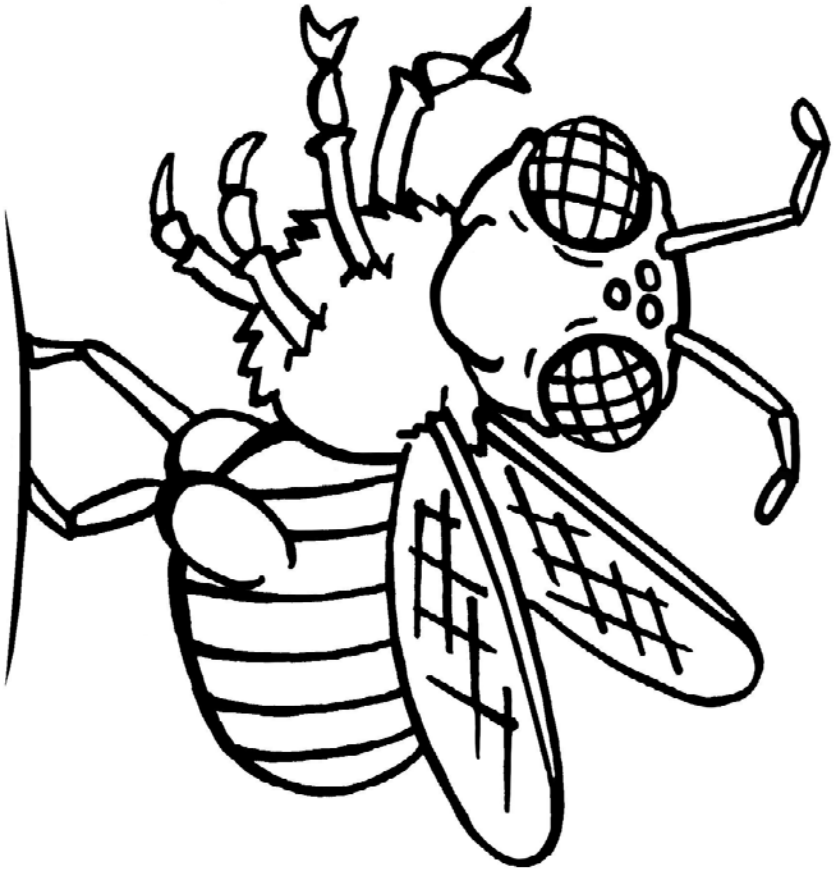
Une cane



Un caneton



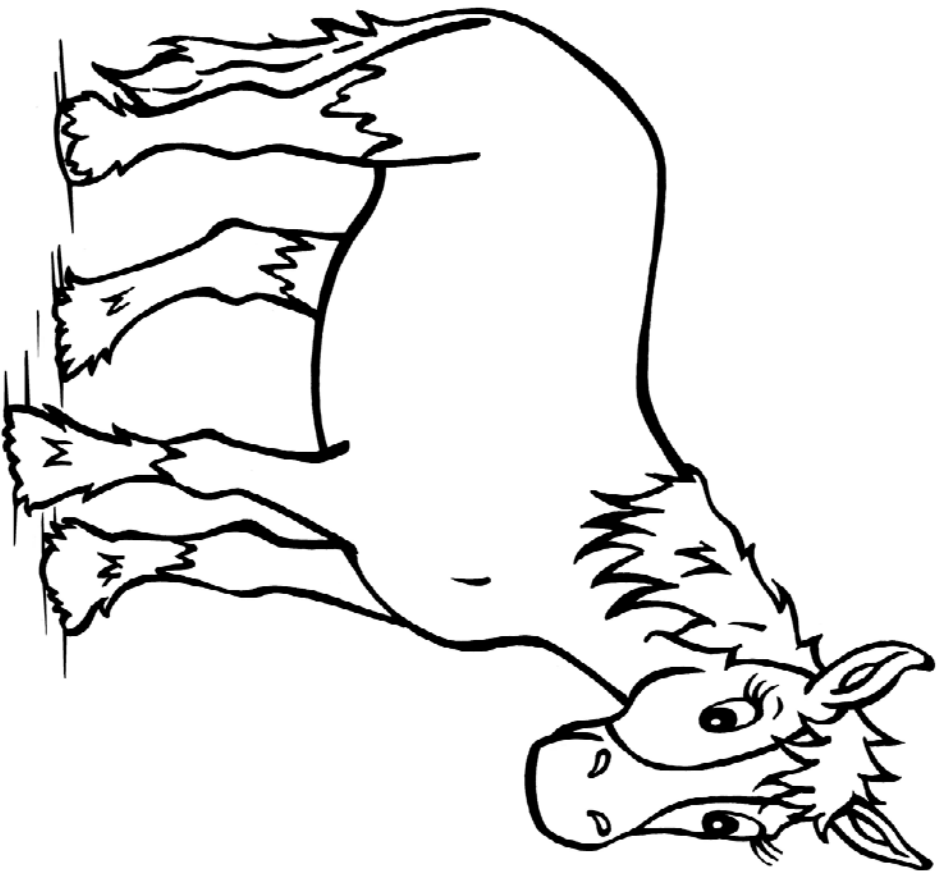
Une reine



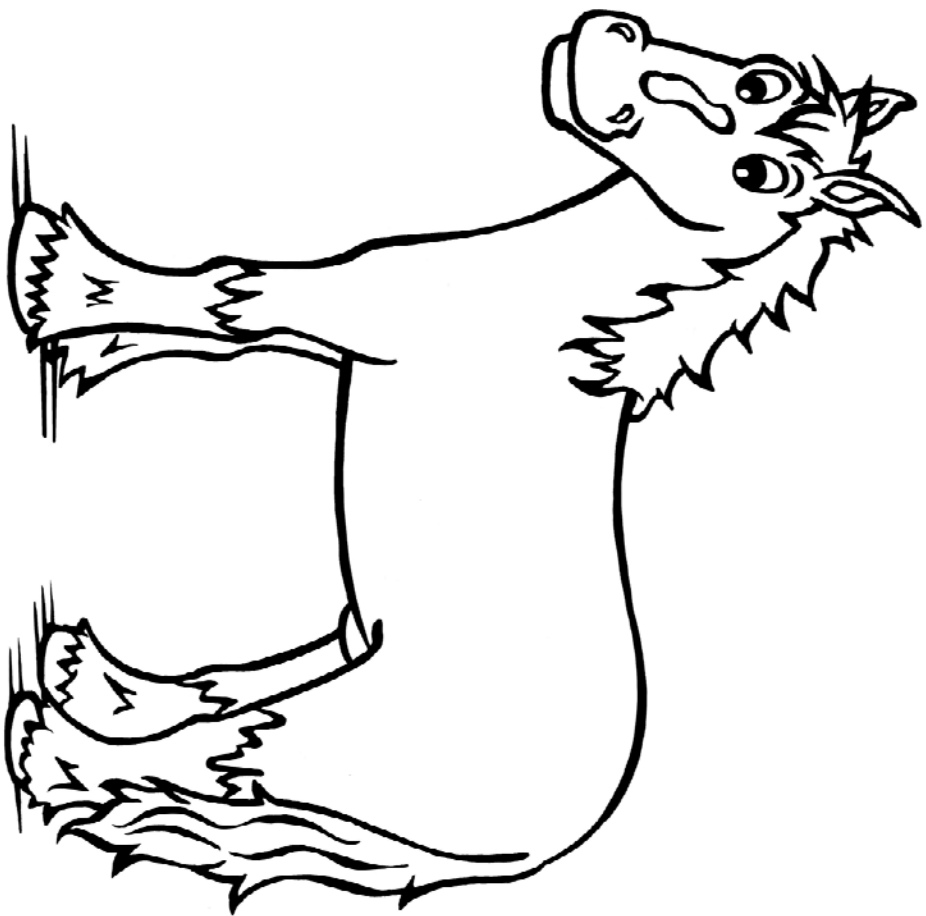
Une ouvrière



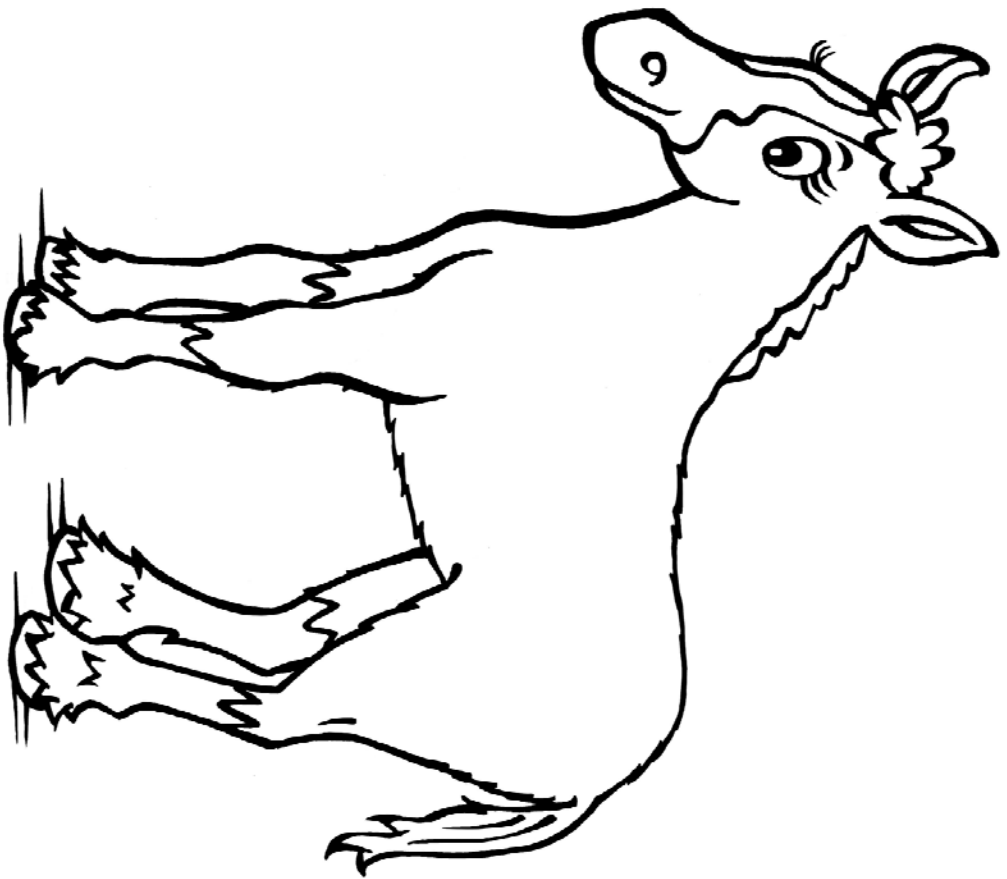
Un faux-bourdon



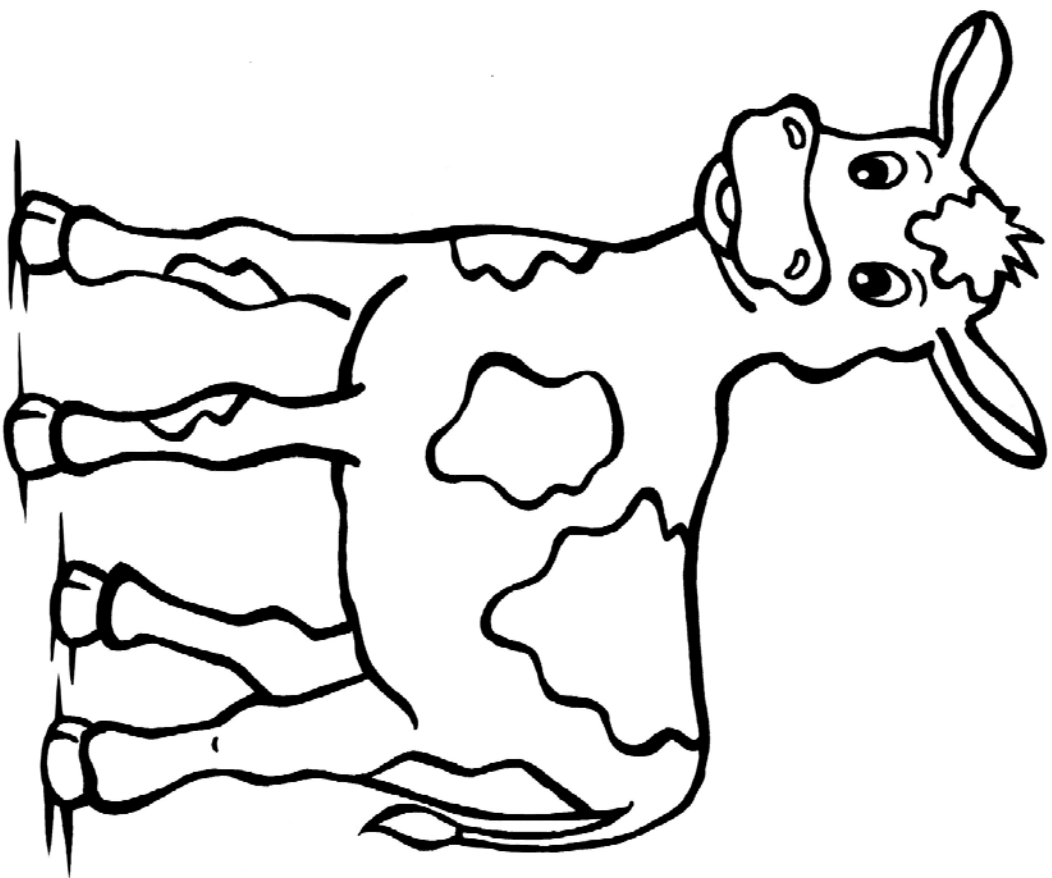
Une jument



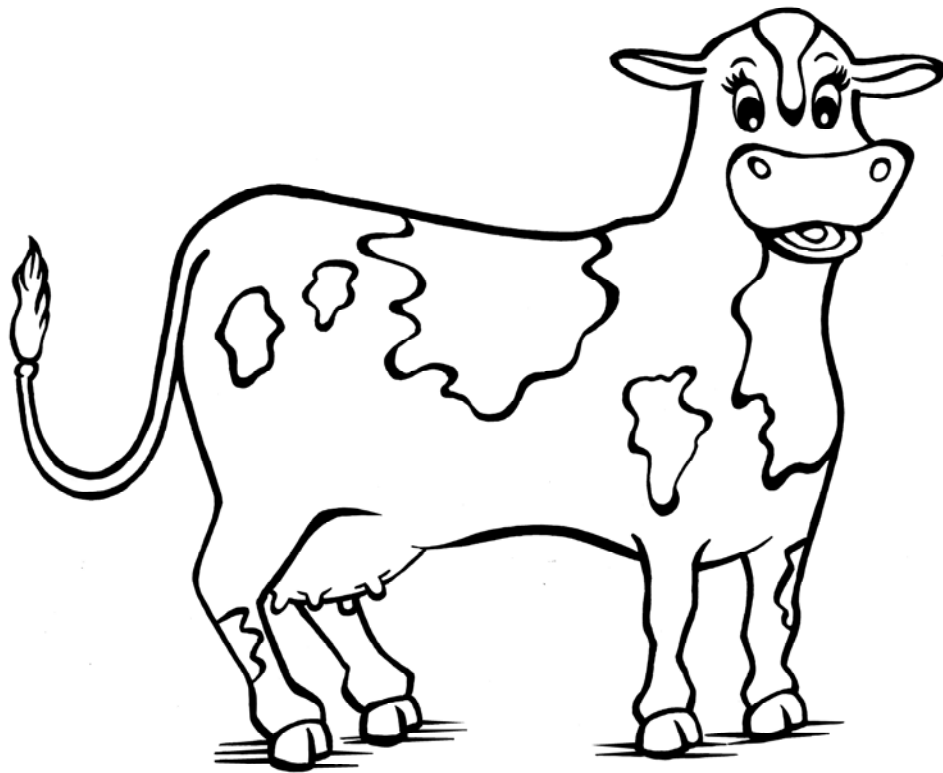
Un étalon



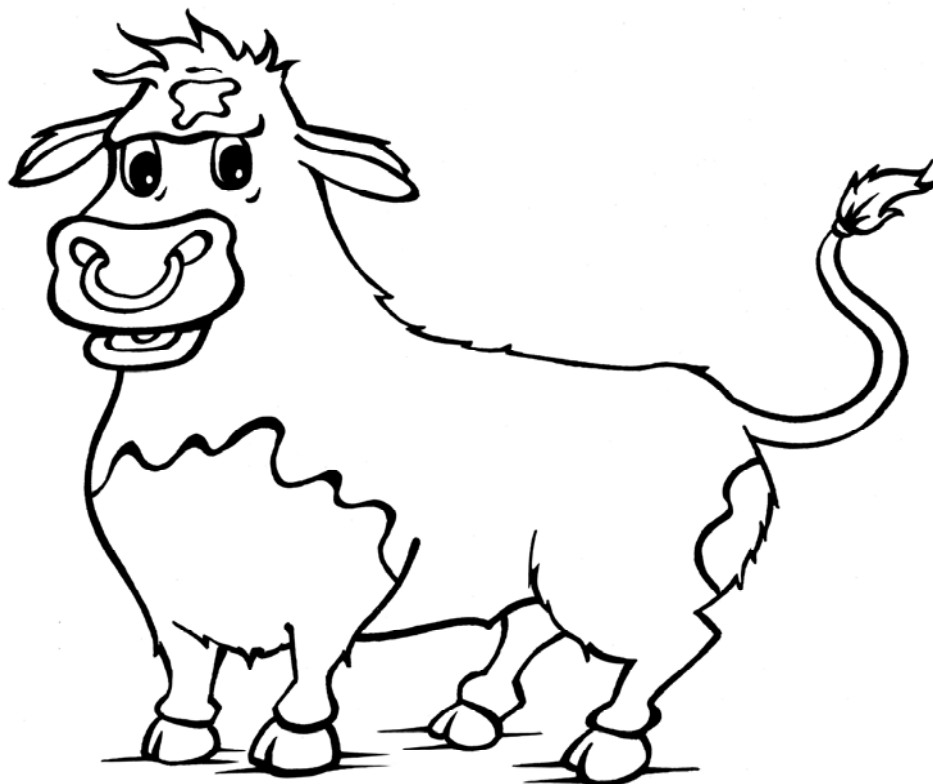
Un poulain



Un veau



Une vache



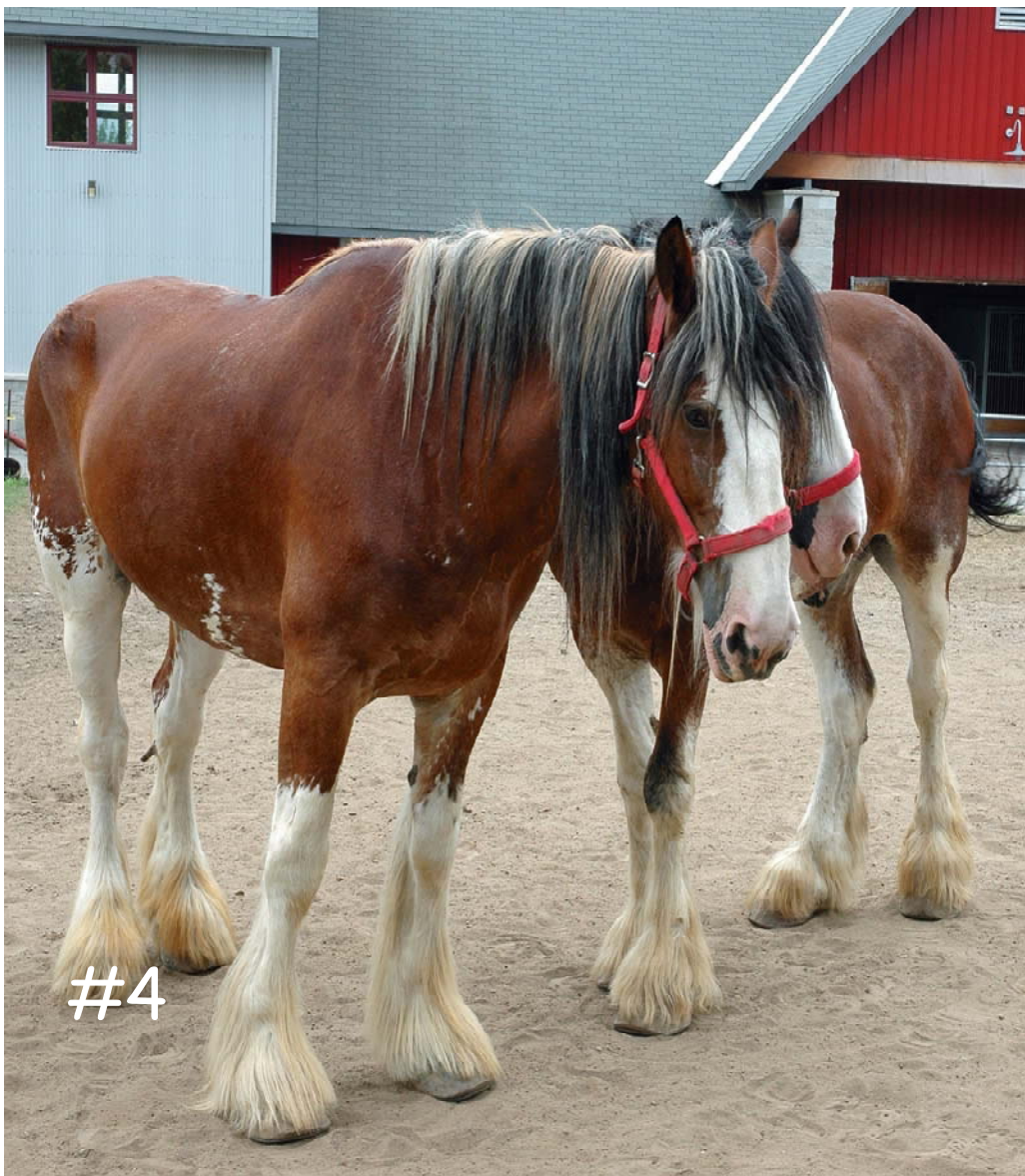
Un taureau

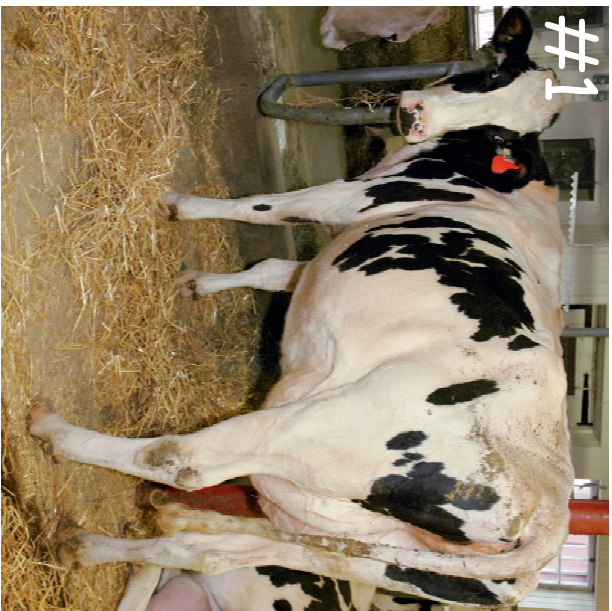
PHOTOS DES ANIMAUX

Les photos d'animaux sont indispensables au déroulement de l'activité « À qui j'appartiens ».

Notes:

- Imprimez en couleur d'un seul côté.





#1

vache



#2

mouton



#3

chèvre



#4

cheval



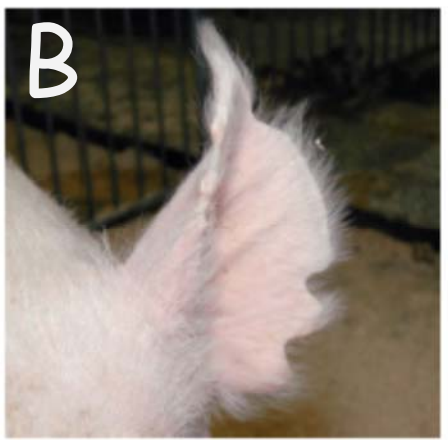
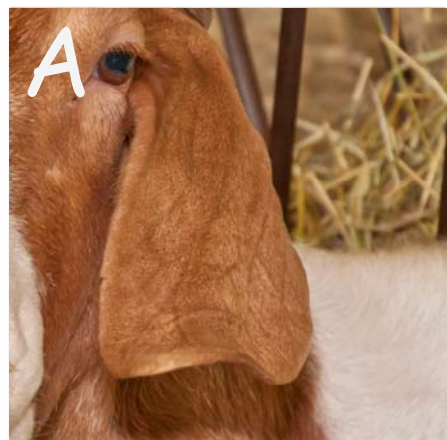
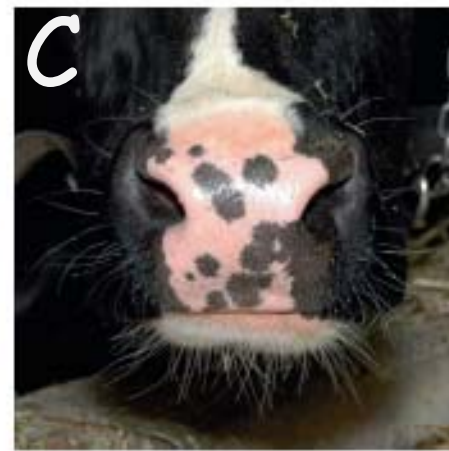
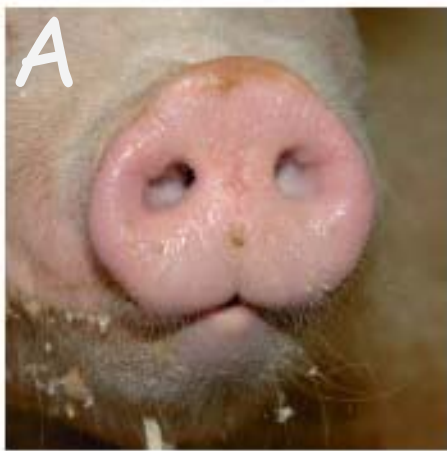
#5

cochon

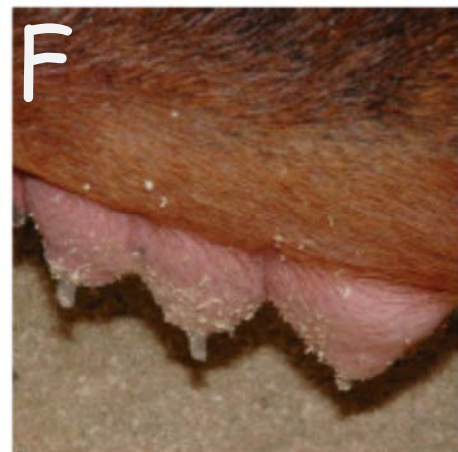
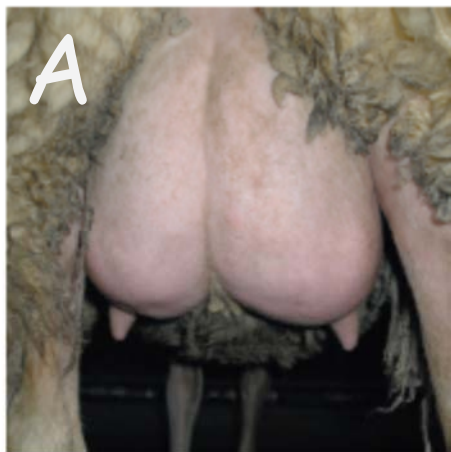


#6

alpaga

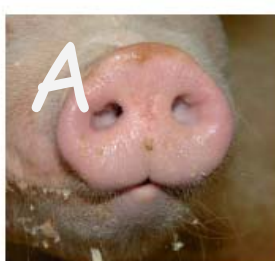
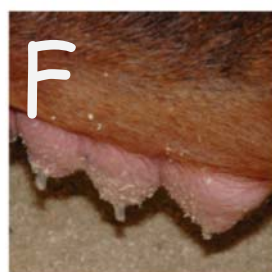
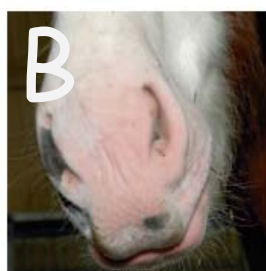
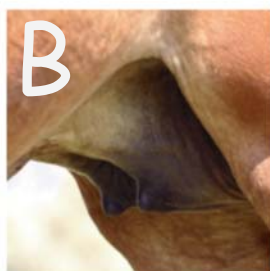






À QUI J'APPARTIENS? – FEUILLES RÉPONSES



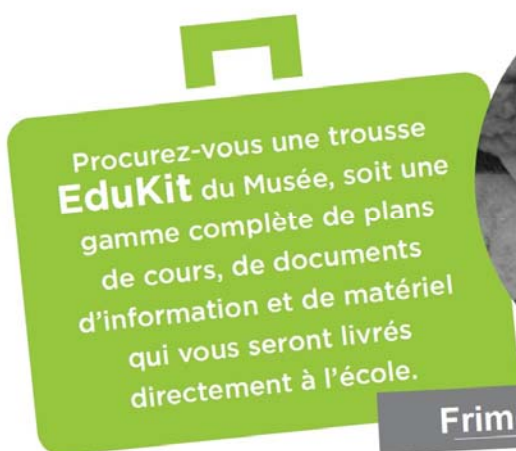


RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

D'autres activités et ressources au sujet des animaux de la ferme, des plantes, de la nutrition et des bonnes habitudes de vie sont offertes en ligne sur le site Web IngeniumCanada.org/fr/programmes-educatifs.



Offrez à vos élèves les outils dont ils ont besoin pour adopter de saines habitudes de vie!



Frimousse le mouton



Un outil éducatif amusant pour la classe