



## NOS AMIS À LA FERME

Maternelle et jardin d'enfants  
(Préscolaire)



À quoi ressemblent les animaux de la ferme? Quels sont leurs noms? Quels bruits font-ils? Quels sont leurs besoins? Par l'entremise du jeu et d'activités amusantes, les élèves trouveront les réponses à ces questions.

Cette trousse comprend des illustrations et des photos d'animaux de la ferme, des suggestions de postes d'apprentissage basés sur le jeu et l'enquête, et des instructions pour des jeux et des activités de groupe.

## CONTENU

### Postes d'apprentissage

Jeu de mémoire  
Quel est mon nom?  
Triage et création de suites  
Poste de bricolage  
À qui j'appartiens?  
Comment éclot un poussin?

### Activités de groupe

#### Sciences et technologie

Les sens à la ferme  
Jeu sur les animaux de la ferme  
Un lapin dans un miroir

### Mathématiques

Mesurer un cheval

### Français

Chansons de la ferme  
Histoires d'animaux

**Annexe A :** Cartes illustrées d'animaux

**Annexe B :** Photos des animaux

### Ressources supplémentaires

# POSTES D'APPRENTISSAGE ASSOCIÉS AUX ANIMAUX DE LA FERME

## Apprentissage multidisciplinaire

Ces activités d'apprentissage par le jeu et l'enquête sont une occasion pour les élèves de découvrir le vocabulaire, les besoins et les caractéristiques physiques des animaux de la ferme. Toute activité suggérée comprend des questions stimulant la recherche et la réflexion.

Avant d'inviter les élèves à explorer les stations d'apprentissage, faites la lecture d'un conte au sujet des animaux de la ferme. Après la lecture, passez les stations en revue avec les élèves. Leur expliquer comment chaque station leur permettra d'en apprendre davantage au sujet des animaux de la ferme.

### Suggestions:

*Quel beau petit!* par Christiane Duchesne et Barbara Reid

*Clic Clac Meuh!* par Doreen Cronin et Betsy Lewin

*Le grand livre des Contes de la ferme* par Stephen Cartwright et Heather Amery

*La chatte de la ferme* par Christine Anello et Sharon Tompson

*Rock le coq* par Berny Lucas et Russ Willms

*La chose* par Geneviève Rousseau et Gwyneth Williamson

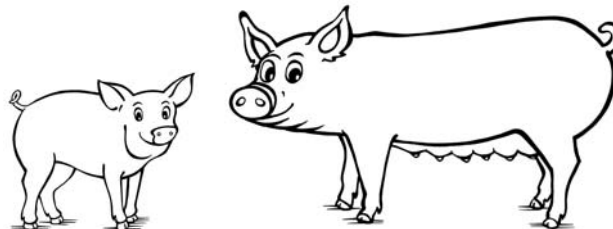
*Bal à la ferme* par Carole Lexa Schaefer et Christine Davenier

## Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités

Vous trouverez à l'annexe A les cartes illustrées d'animaux indispensables à la mise en place de nombreux postes d'apprentissage et au déroulement d'activités de groupe.

### Démarche:

Imprimez et découpez les cartes d'animaux.  
Collez les cartes sur un carton ou les laminer  
pour les rendre plus solides.



## Jeu de mémoire

### Démarche

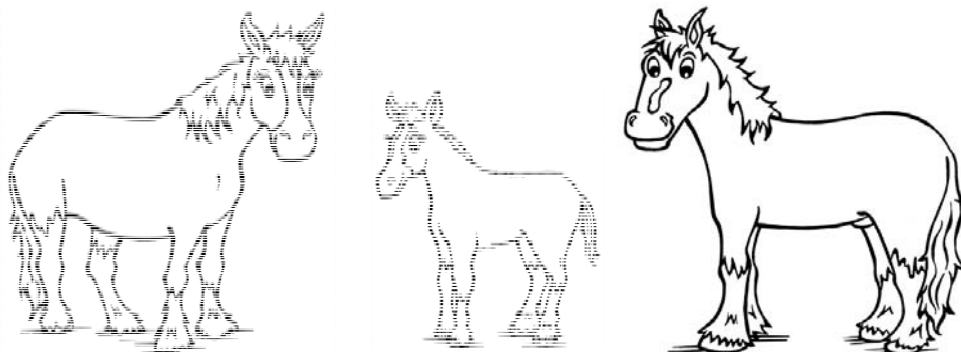
Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des cartes illustrées d'animaux de l'annexe A. Si vous ne les avez pas déjà imprimées, veuillez consulter la démarche à suivre dans la section « Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités ».

1. Étalez les cartes, faces cachées, sur la table.
2. Tour à tour, les élèves retournent trois cartes pour trouver les membres d'une même famille (p. ex. vache, taureau et veau). Si les trois cartes retournées représentent des animaux d'une même famille, l'élève garde les cartes et joue à nouveau. Si les trois cartes retournées ne correspondent pas, l'élève les tourne à nouveau pour cacher l'image et l'élève suivant prend la relève.

Note : Pour faciliter le jeu, enlevez les cartes des petits d'animaux. Au lieu de retourner trois cartes, les élèves en retournent deux.

### Questions à poser à l'élève

- Était-ce difficile de trouver les trois (deux) animaux de cette famille?
- Comment as-tu deviné qu'ils formaient une famille?
- Y a-t-il un animal que tu ne reconnais pas? Lequel?
- Dans cette famille, montre-moi l'adulte mâle (le papa)? Comment s'appelle-t-il?
- Comment reconnais-tu les adultes (la maman et le papa) des petits (bébés) animaux? Montre-moi les différences.



## Quel est mon nom?

### Démarche

Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des cartes illustrées d'animaux de l'annexe A. Si vous ne les avez pas déjà imprimées, veuillez consulter la démarche à suivre dans la section « Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités ».

1. Découpez les noms des animaux au bas des cartes.
2. Étalez les cartes d'animaux et les cartes de noms au centre de la table.
3. Les élèves associent les cartes de noms aux bons animaux.

### Suggestion

Les jeunes élèves peuvent éprouver de la difficulté à apprendre le nom du mâle, de la femelle et du petit de chaque famille animale. Pour simplifier l'activité, utilisez uniquement les cartes du mâle et remplacez leur nom par celui de l'espèce (famille). Vous trouverez le nom des familles d'animaux à la première page de l'annexe A.

Par exemple, le nom verrat serait remplacé par cochon.

### Questions à poser à l'élève

- Était-ce difficile de jumeler cet animal avec son nom?
- Quel est le nom de cet animal?
- Quel animal préfères-tu et pourquoi?
- Quel est son cri?
- Quelle est la première lettre de ton nom? Vois-tu cette lettre sur la table?



## Triage et création de suites

### Démarche

Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des cartes illustrées d'animaux de l'annexe A. Si vous ne les avez pas déjà imprimées, veuillez consulter la démarche à suivre dans la section « Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités ».

1. Placez les cartes d'animaux au centre de la table.
2. Les élèves peuvent trier et regrouper les cartes de différentes façons :
  - en familles (p. ex. mâle, femelle et petit).
  - en fonction des caractéristiques physiques des animaux (p. ex. les animaux à plumes, même nombre de pattes, animaux à sabots, animaux à fourrure, animaux avec un bec, etc.)
3. Les élèves peuvent former des suites à l'aide des cartes :
  - fondées sur l'âge et/ou le sexe des animaux (p. ex. adulte / petit / adulte / petit et ainsi de suite).
  - fondées sur les caractéristiques physiques des animaux (p. ex. un animal à fourrure / un animal à plumes / un animal à fourrure et ainsi de suite).

### Questions à poser à l'élève

- Pourquoi as-tu trié les cartes de cette façon? Qu'est-ce que ces animaux ont en commun?
- Peux-tu trier les cartes d'une autre façon? Si oui, comment?
- Comment reconnais-tu le mâle de la femelle et du petit? Quelles sont les différences?
- Quelle suite as-tu formée? Quel est le motif répété (la régularité) dans la suite?
- Que ce passe-t-il si je déplace cette carte? La suite est-elle cassée?

## Poste de bricolage

### Matériel

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| • plumes                         | • cure-pipes                             |
| • laine                          | • feutre                                 |
| • épis de maïs                   | • papier                                 |
| • pompons                        | • crayons feutres, de cire ou de couleur |
| • boules de coton                | • colle                                  |
| • rouleaux de papier de toilette | • ciseaux                                |
| • boîtes d'œufs                  | • pâte à modeler                         |
| • bâtonnets                      |  |

### Démarche

1. Placez les matériaux au centre des tables.
2. **Option A :** Les élèves fabriquent des figurines d'animaux de la ferme en utilisant divers matériaux.

**Option B :** Les élèves utilisent les matériaux de bricolage afin de bâtir une étable pour les animaux. Avec les élèves, discuter des besoins des animaux. De quoi ont-ils besoin? Comment peut-on les protéger des intempéries et de leurs prédateurs?

### Questions à poser à l'élève

- Pourquoi as-tu choisi ces matériaux pour fabriquer l'animal ou l'étable?
- La texture te rappelle-t-elle celle de l'animal?
- L'étable pourrait-elle protéger un animal lorsque le temps est mauvais?
- Ton animal a-t-il des yeux? Des oreilles? Une queue? Des ailes?
- Pourquoi as-tu choisi de bricoler cet animal?

## À qui j'appartiens?

Les élèves s'amuse à faire correspondre les parties du corps aux bons animaux. Ils apprennent ainsi à reconnaître les caractéristiques physiques des mammifères élevés à la ferme.

### Démarche

Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des photos d'animaux et de leurs parties de corps. Vous trouverez ces dernières à l'annexe B.

1. Imprimez les photos en couleur (pour une meilleure visibilité) et découpez-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 ont tous des yeux, des oreilles, une bouche et un nez (museau), une queue, des pattes et un pis dans lequel la femelle produit du lait pour nourrir ses petits. Amenez vos élèves à comparer les caractéristiques physiques des animaux à celles des humains. Comment les animaux utilisent-ils les parties de leur corps? Comment les élèves utilisent-ils les parties de leur corps? Marchent-ils sur deux jambes ou quatre pattes? Les élèves peuvent-ils bouger leur oreilles? Ont-ils une queue pour chasser les mouches? Une bouche pour manger? Un nez pour sentir? Et les animaux?
3. Placez les cartes des parties du corps au centre d'une table ou au sol. Limitez à six le nombre d'élèves à ce poste. Distribuez une carte d'animaux à chacun des six élèves participants.
4. Les élèves doivent choisir, parmi les parties du corps, celles qui correspondent à leur animal. Les élèves peuvent travailler seuls ou en groupe.

### Suggestion

Inscrivez le nom de l'animal derrière chaque carte de partie du corps pour faciliter la vérification.

### Questions à poser à l'élève

- Comment as-tu découvert que cette partie appartient au corps de cet animal?
- Est-ce que les pattes (ou les yeux, oreilles, etc.) se ressemblent? Comment sont-elles différentes?
- Quelle partie du corps était la plus difficile à faire correspondre?
- En quoi les oreilles des vaches sont-elles différentes des tiennes?

## 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.
6. Faites la lecture du livret aux élèves. La lecture peut être effectuée avant ou après avoir complété le bricolage.



### Questions à poser à l'élève

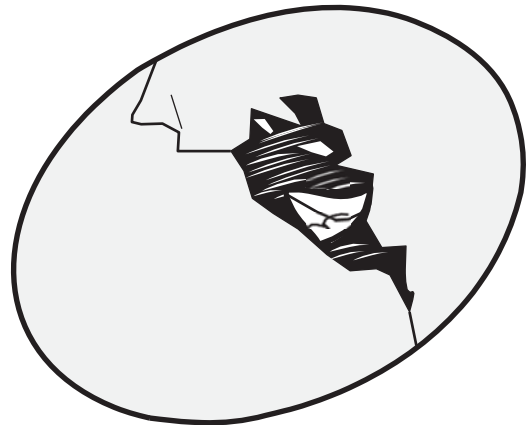
- D'où viennent les bébés oiseaux?
- Comment appelle-t-on le bébé de la poule?
- Combien de temps faut-il au poussin pour grandir dans l'œuf?
- Comment la poule garde-t-elle l'œuf au chaud?
- La coquille de l'œuf est-elle dure?

# Comment éclot un poussin?



Nom : \_\_\_\_\_

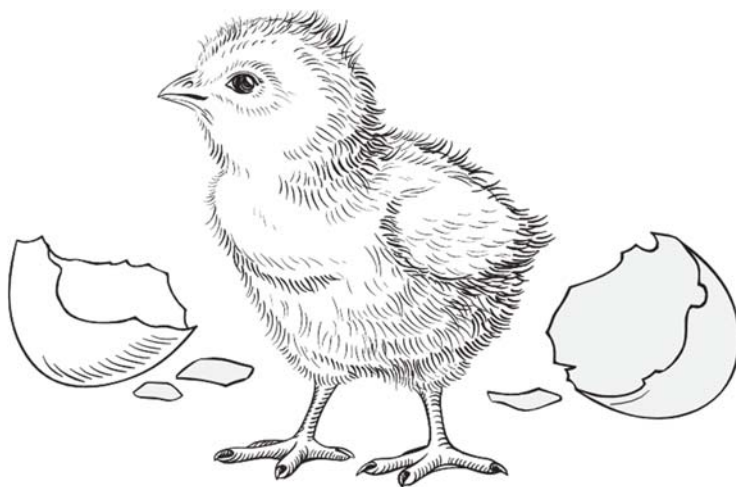
Le poussin donne des coups  
de bec sur la coquille  
jusqu'à ce qu'elle craque  
tout autour.



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



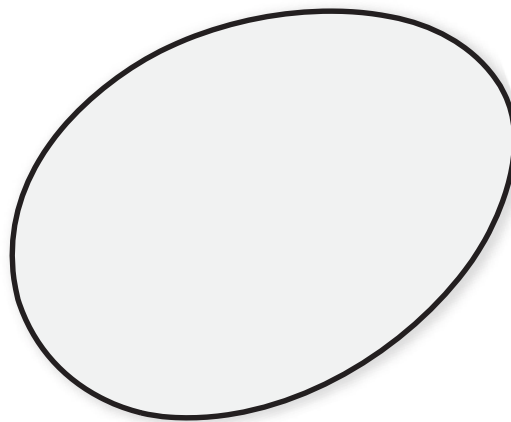
Deux heures plus tard, le poussin est actif et son duvet est sec. Le poussin aura atteint sa taille adulte en six mois.



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



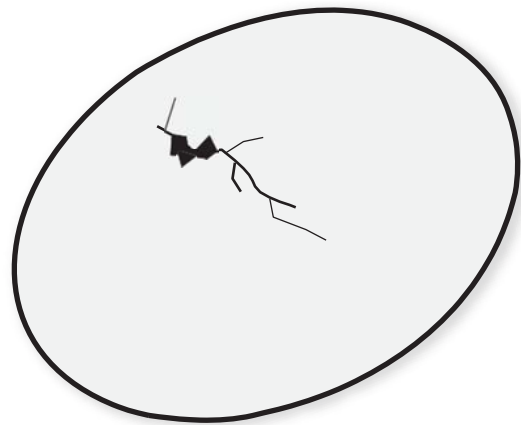
Un embryon de poussin met 21 jours pour se développer dans un œuf fécondé. L'œuf doit être gardé au chaud par la poule ou placé dans un incubateur.



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.





# LES SENS À LA FERME

## Activité de groupe

Pendant la période de cercle, élaborez sur les cinq sens et sur la façon dont ceux-ci peuvent nous être utiles lors d'une visite à la ferme. Posez des questions aux élèves. Au besoin, présentez les illustrations d'animaux pour amener les élèves à imaginer une ferme et ses habitants. Quels bruits entendraient-ils à la ferme? Que sentiraient-ils? Que verraient-ils? Que ressentiraient-ils en touchant les animaux? Devraient-ils parler fort ou doucement à la ferme?

# JEU SUR LES ANIMAUX DE LA FERME

## Activité de groupe

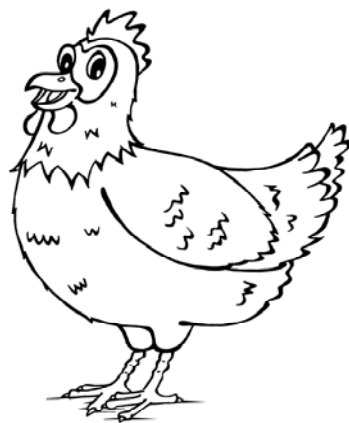
Il s'agit ici d'un jeu amusant avec plusieurs variantes. Ce jeu d'association est un excellent moyen de familiariser les élèves avec les animaux de la ferme et leurs caractéristiques physiques.

## Démarche

Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des cartes illustrées d'animaux de l'annexe A. Si vous ne les avez pas déjà imprimées, veuillez consulter la démarche à suivre dans la section « Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités ».

1. Invitez les élèves à former un cercle.
2. Expliquez 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. Expliquez qu'une carte peut représenter le mâle, la femelle ou le petit d'une espèce. Demandez aux élèves de nommer quelques animaux qui vivent à la ferme.
3. 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. Placez-vous au centre du cercle et nommez une catégorie ou un groupe d'animaux. Par exemple, demandez à tous les « lapins » de venir au centre du cercle. Les élèves ayant en main la carte d'un membre de cette famille se déplacent vers le milieu du cercle. Ils nomment leur animal (lapin, lapine ou lapereau) et montrent leur carte aux autres élèves, puis retournent s'asseoir. Les élèves qui ont en main une carte qui ne correspond pas à la catégorie restent à la périphérie du cercle.
5. Nommez une autre famille d'animaux. Continuez de la même façon en variant les choix de catégories à votre discrétion :
  - Appelez les diverses familles d'animaux (vache, poule, cheval, chèvre, etc.)
  - Appelez les petits d'animaux, ou toutes les femelles, ou tous les mâles.
  - Appelez les mammifères, les oiseaux ou les insectes.
  - Appelez les animaux ayant une toison.
  - Appelez les animaux capables de sauter.
  - Appelez les animaux qui ont des ailes.
  - Appelez les animaux qui ont des sabots.



## Suggestions

Pour un plus grand défi, demandez aux élèves de circuler dans la classe ou à l'extérieur. Les élèves se regroupent lorsque vous nommez une catégorie. 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:

- Trouvez un animal qui a le même nombre de pattes que le vôtre.
- Trouvez un animal qui a le même type de pelage ou de plumage que le vôtre.
- Trouvez un animal qui mange la même chose que le vôtre.
- Trouvez un animal qui vit dans le même édifice que le vôtre.

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

Une autre variante consiste à procéder par élimination. Le groupe le plus lent est éliminé.

# 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.

### Démarche

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? Demandent-ils à leurs parents de les prendre dans leurs bras? 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.

# 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.



# CHANSONS DE 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

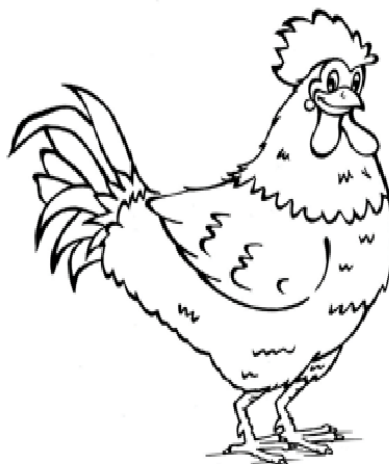
Dans la ferme de Mathurin  
Hi-ya-hi-ya-ho  
Y'a des centaines de canards  
Hi-ya-hi-ya-ho  
Y'a des « coin » par ci, y'a des « coin » par là  
Y'a des « coin », y'a des « coin »,  
y'a des « coin, coin, coin, coin »  
Dans la ferme de Mathurin  
Chacun son refrain

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



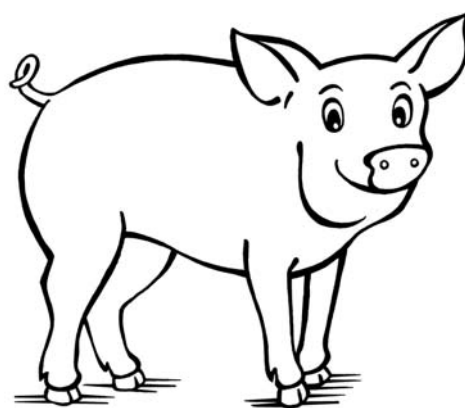
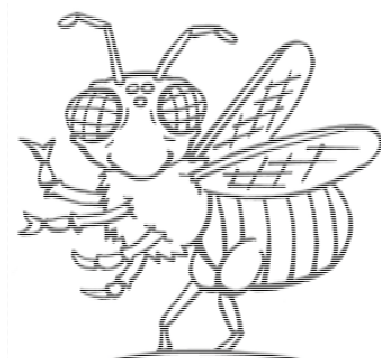
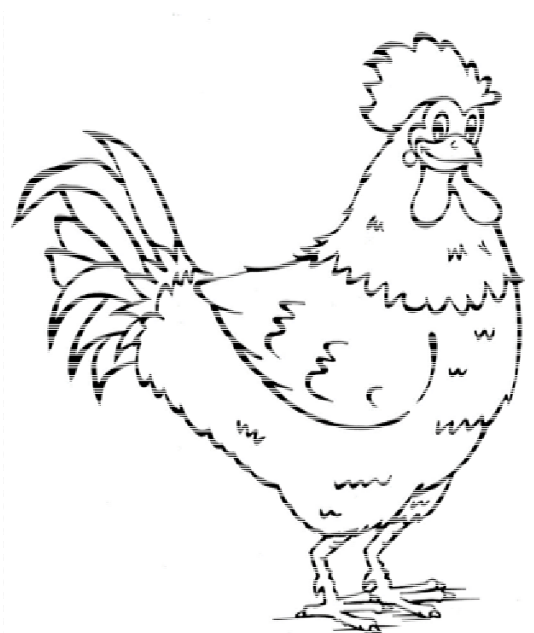
# HISTOIRES D'ANIMAUX

## Activité de groupe

### Démarche

Pour mettre en place ce poste d'apprentissage, vous aurez besoin des cartes illustrées d'animaux de l'annexe A. Si vous ne les avez pas déjà imprimées, veuillez consulter la démarche à suivre dans la section « Illustrations d'animaux pour postes d'apprentissage et activités ».

1. Faites asseoir les élèves en cercle, chacun ayant une carte d'animal en main.
2. Un élève commence l'histoire par une phrase à propos de son animal. C'est une bonne occasion de réviser le sens de termes clés tels que « au début », « ensuite », « plus tard », « finalement », etc.
3. Chaque élève s'exprime tour à tour en introduisant son animal dans l'histoire.





## CARTES ILLUSTRÉES D'ANIMAUX

Les cartes illustrées sont indispensables à la mise en place de plusieurs postes d'apprentissage et au déroulement d'activités de groupe.

### 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

**Chèvre**  
Mâle: bouc  
Femelle: chèvre  
Petit: chevreau

**Mouton**  
Mâle: bélier  
Femelle: brebis  
Petit: agneau

**Vache**  
Mâle: taureau  
Femelle: vache  
Petit: veau

**Lapin**  
Mâle: lapin  
Femelle: lapine  
Petit: lapereau

**Dinde**  
Mâle: dindon  
Femelle: dinde  
Petit: dindonneau

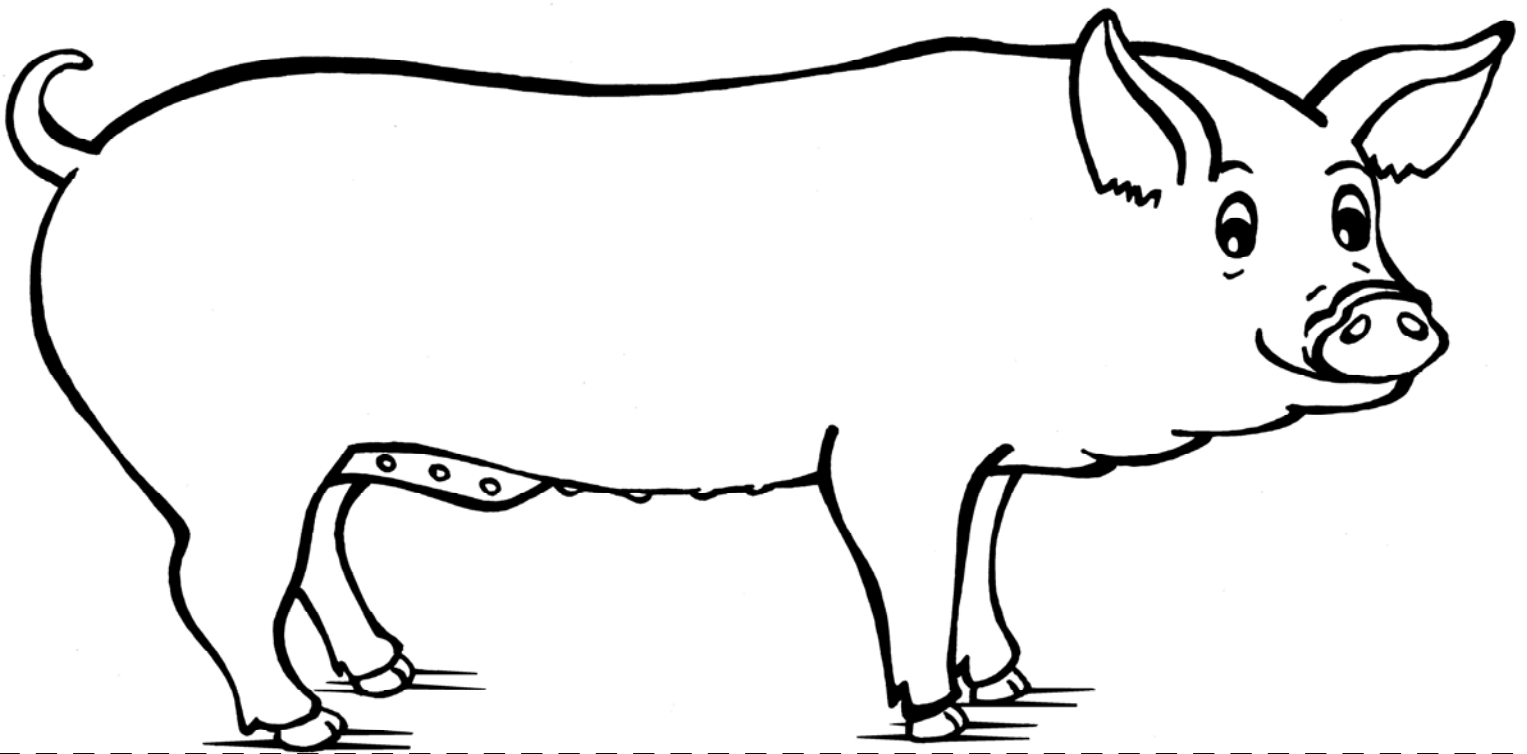
**Poule**  
Mâle: coq  
Femelle: poule  
Petit: poussin

**Canard**  
Mâle: canard  
Femelle: cane  
Petit: caneton

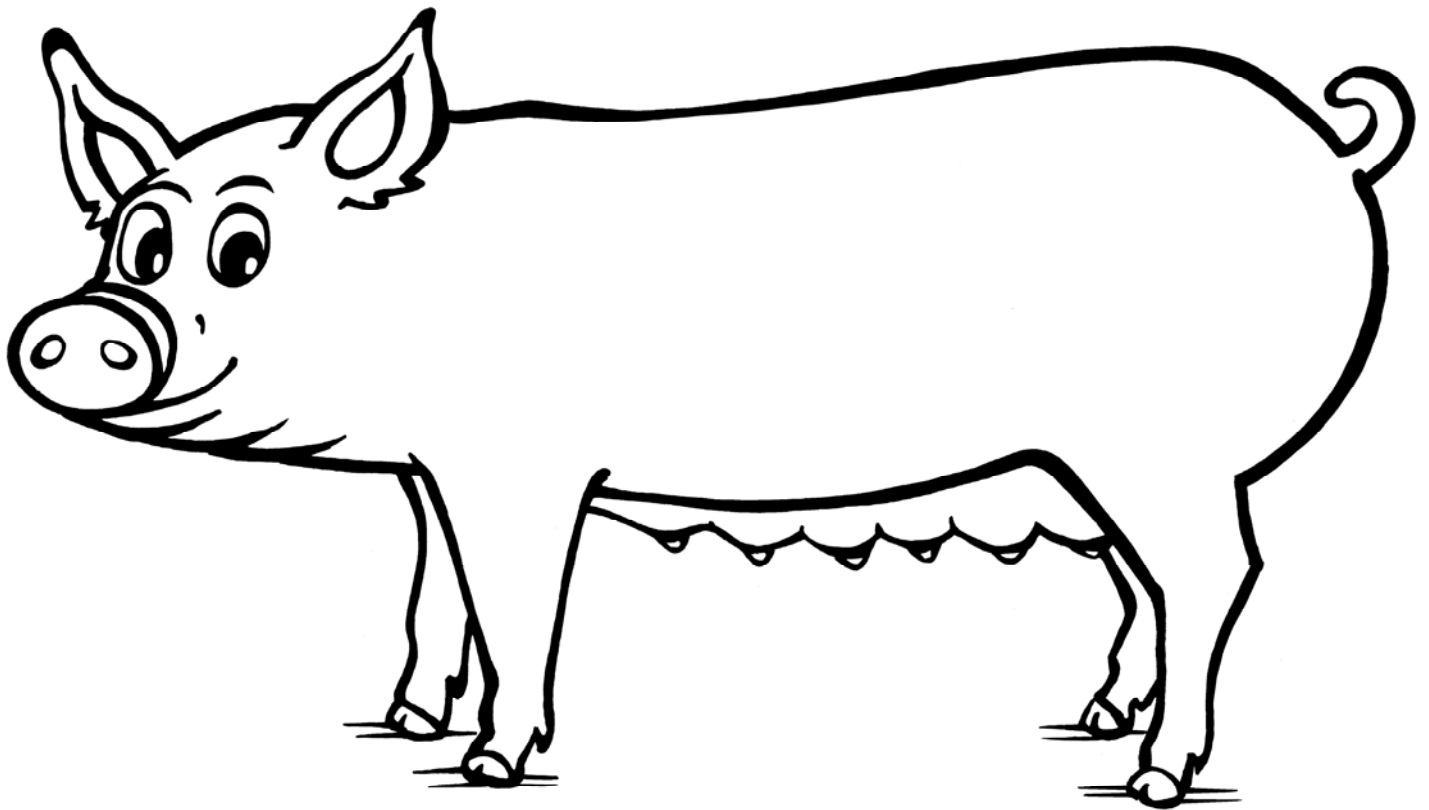
**Cheval**  
Mâle: étalon  
Femelle: jument  
Petit: poulain

**Abeille mellifère**  
Mâle: faux-bourdon  
Femelle fertile: reine  
Femelle infertile: ouvrière

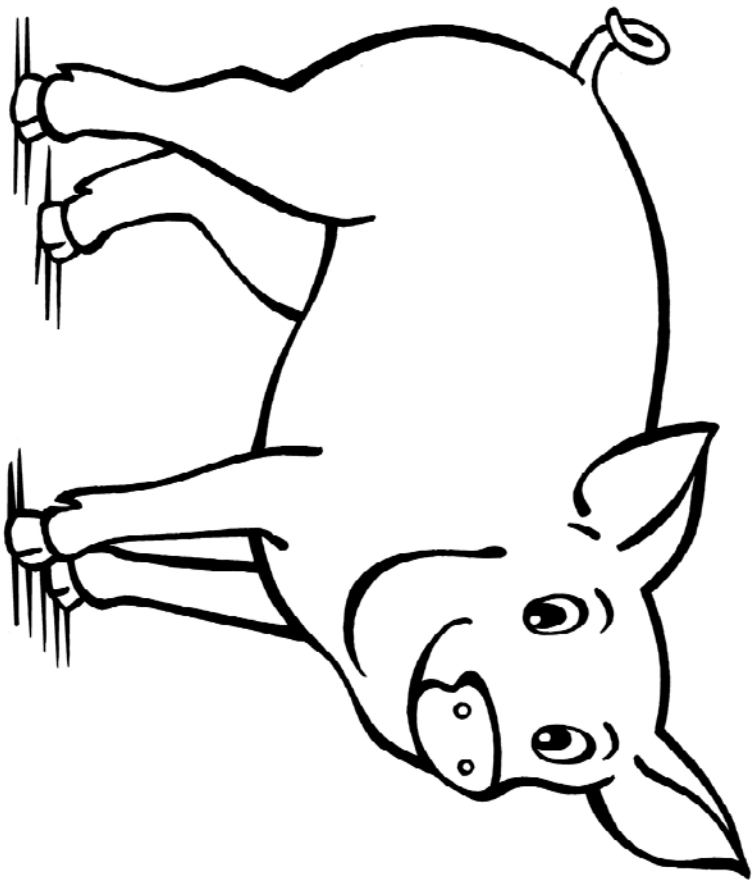




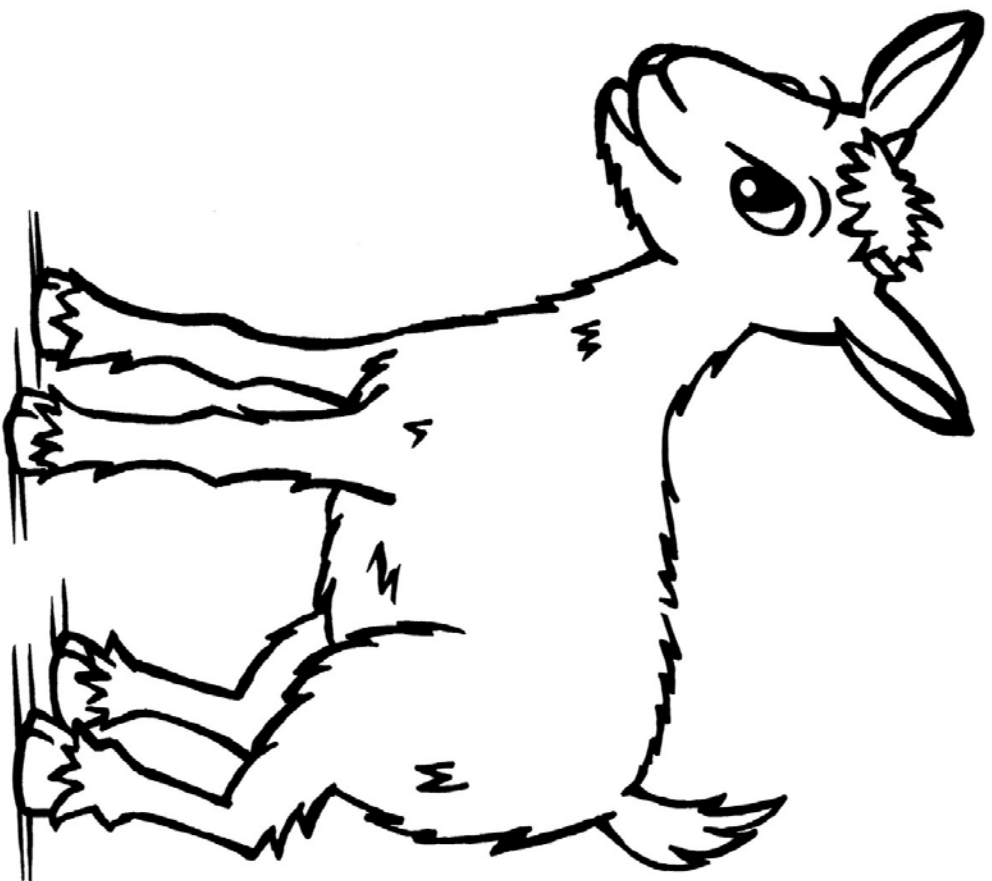
Un verrat



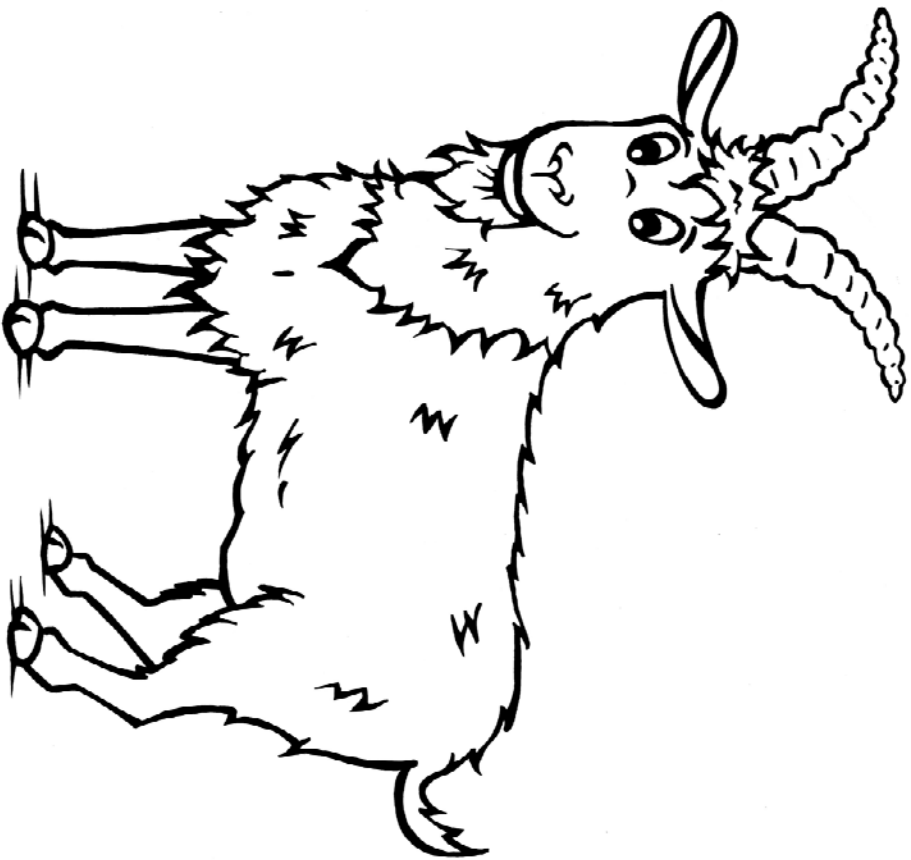
Une truie



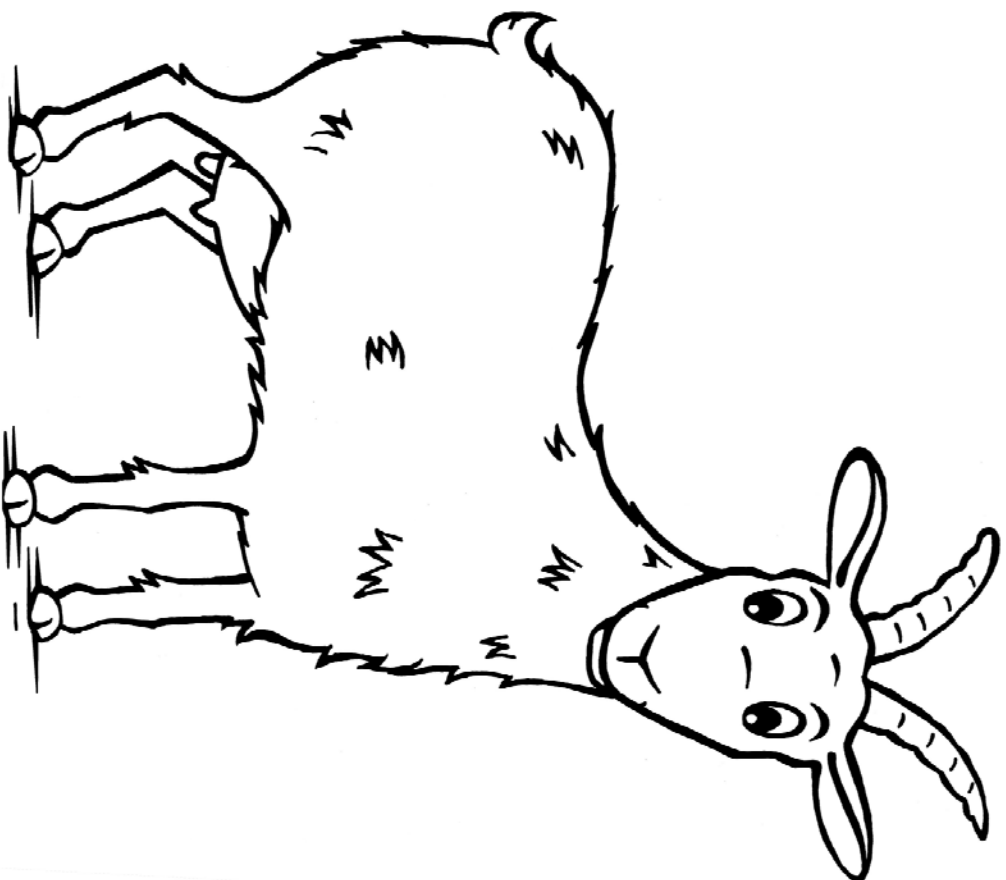
Un porcelet



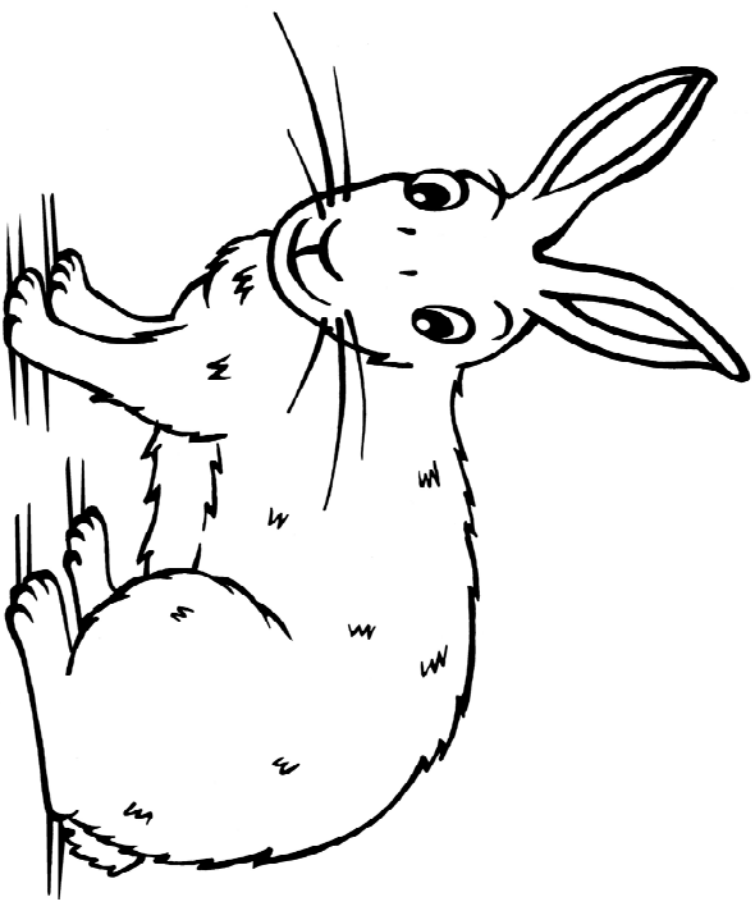
Un chevreau



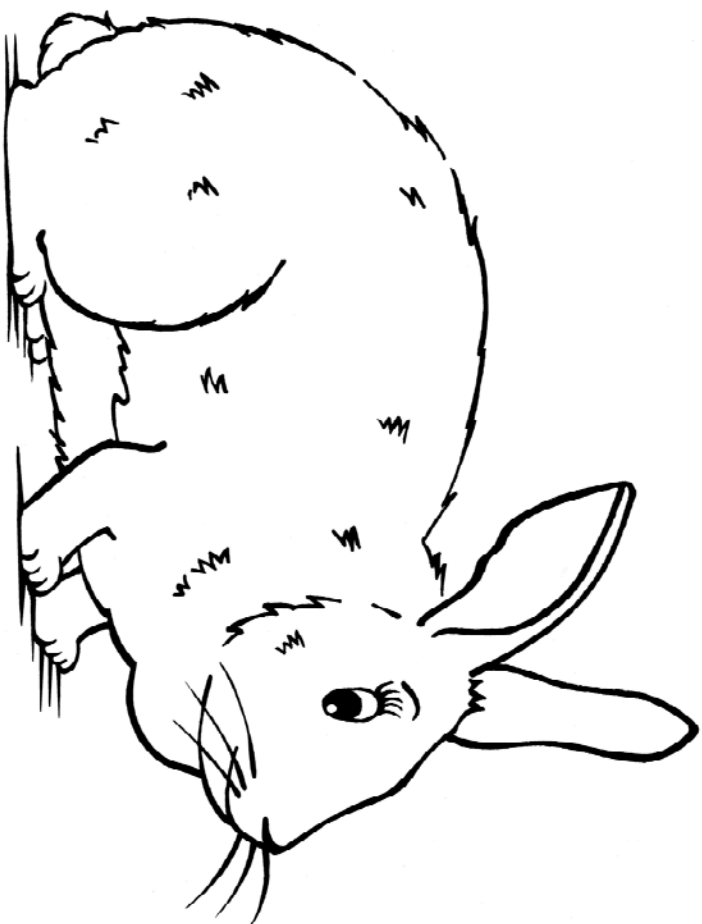
Un bouc



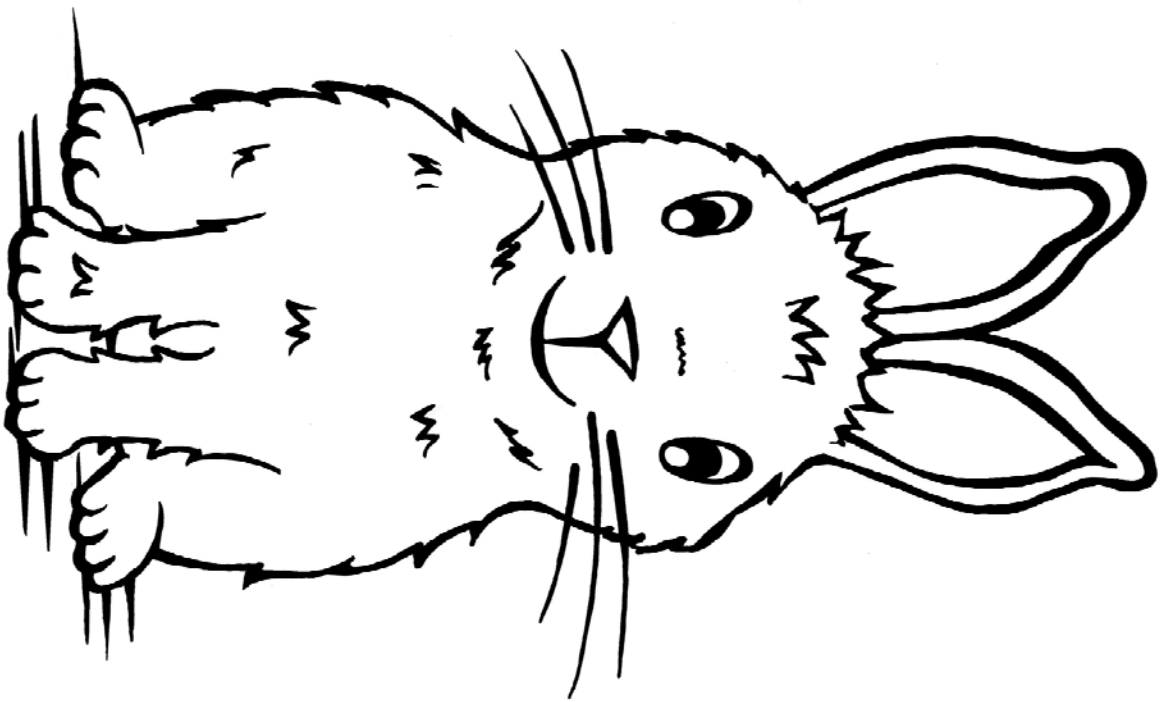
Une chèvre



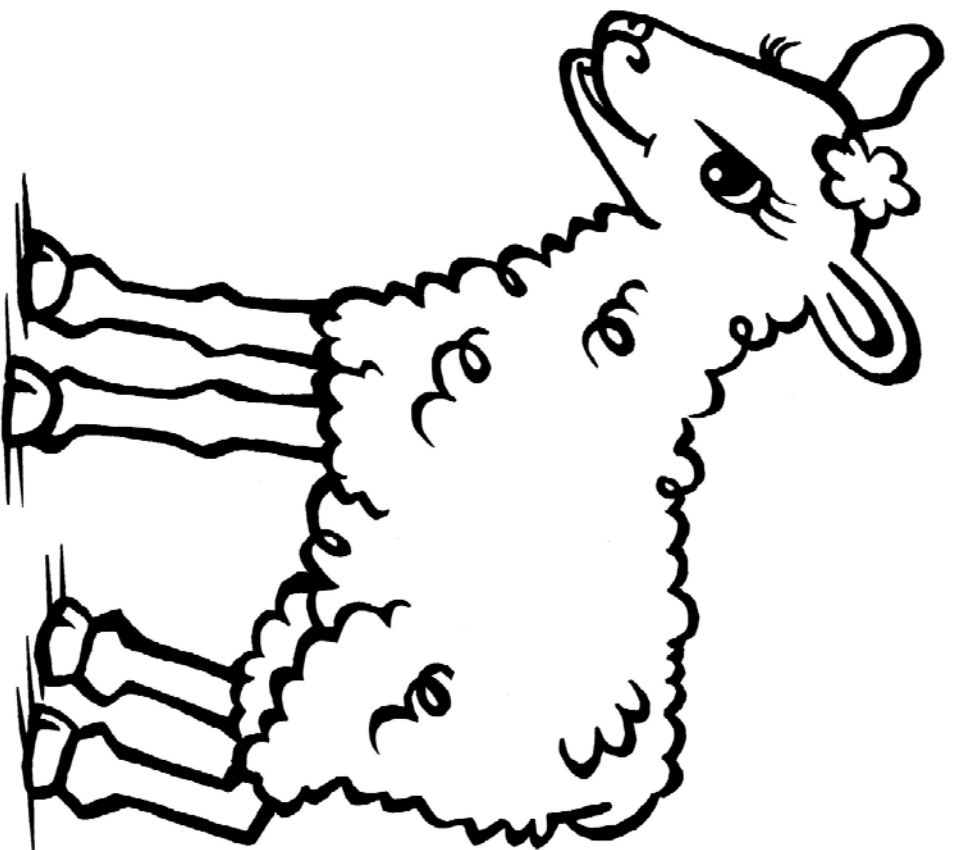
Un lapin



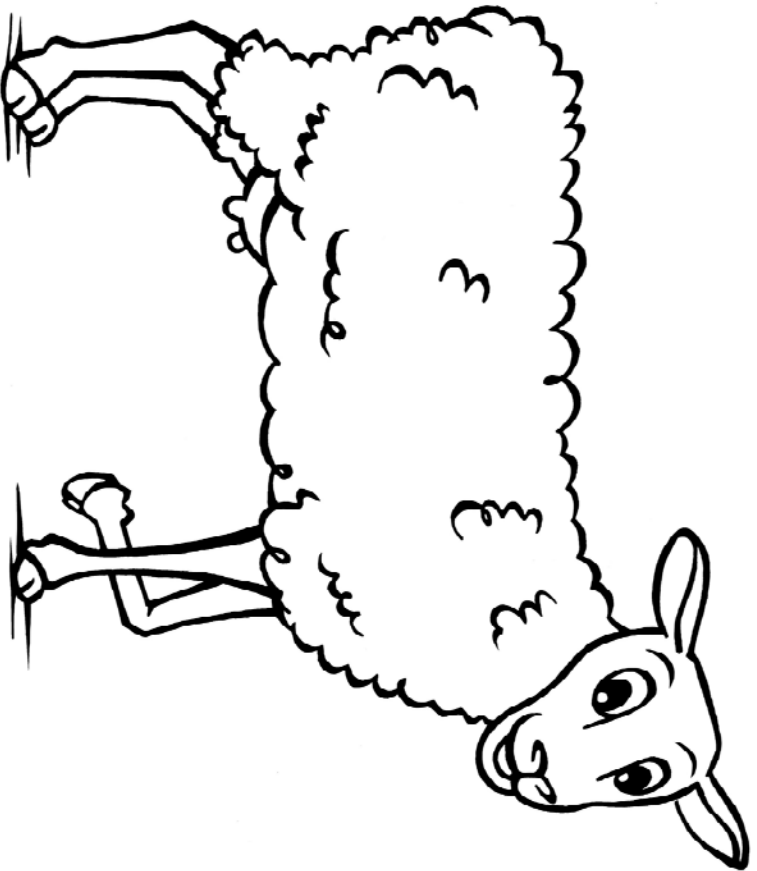
Une lapine



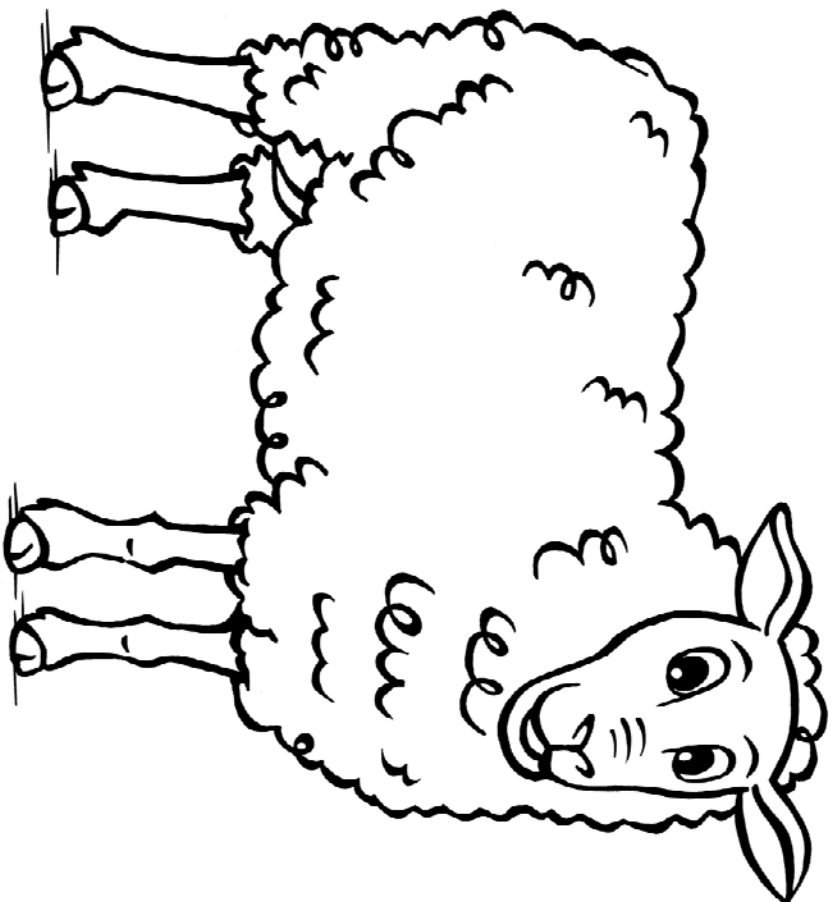
Un lapereau



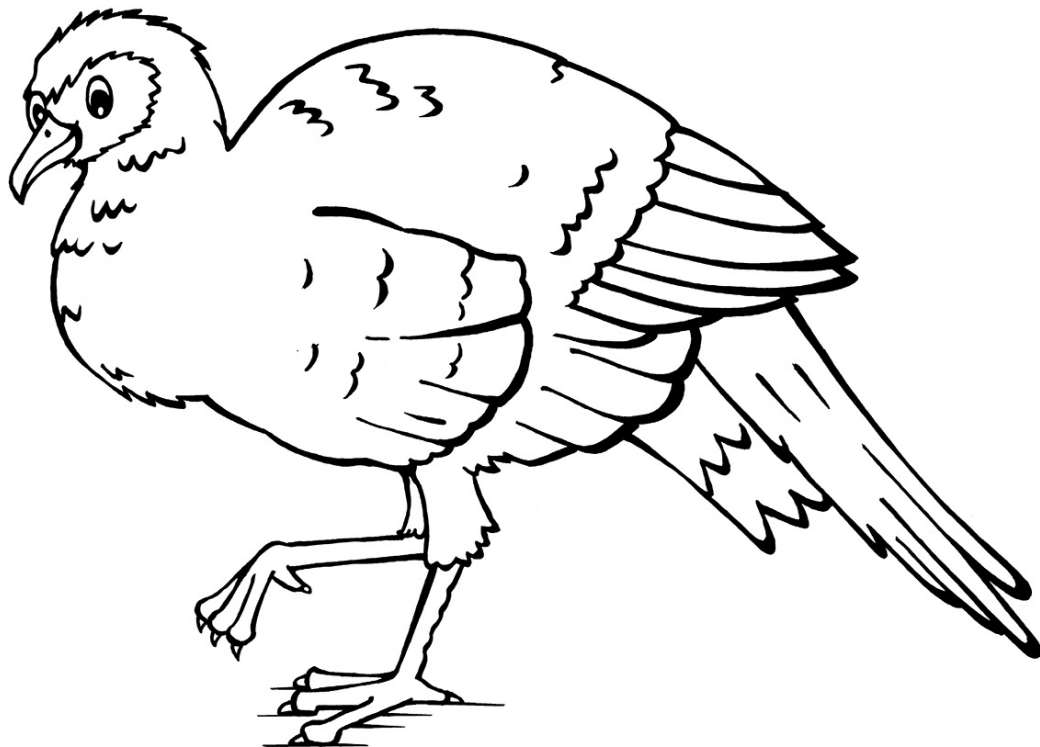
Un agneau



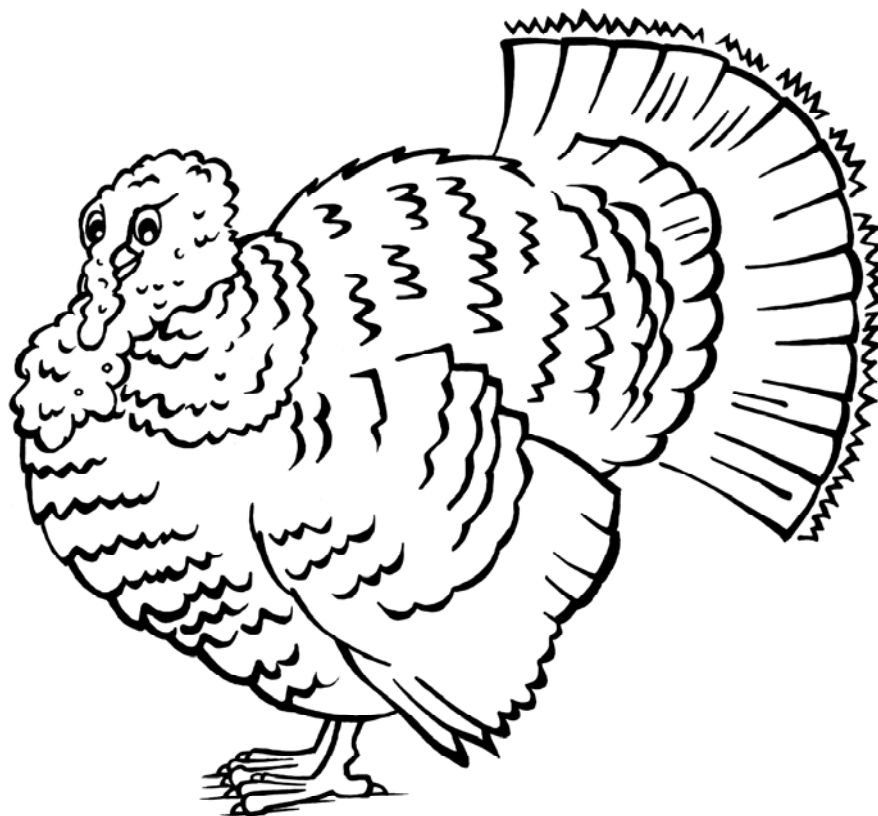
Une brebis



Un bélier

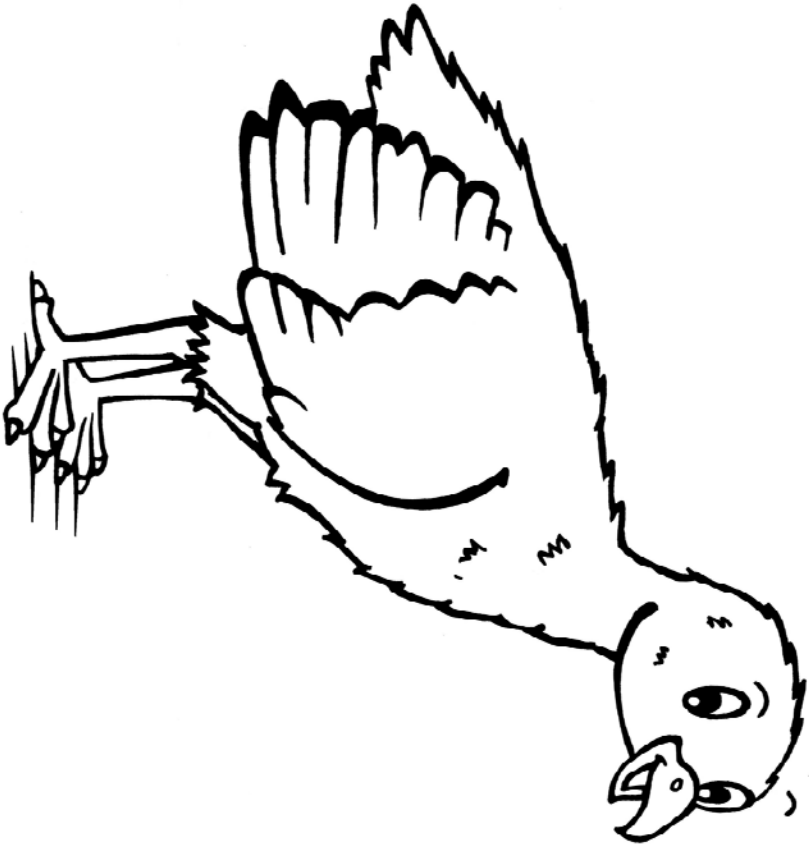


Une dinde

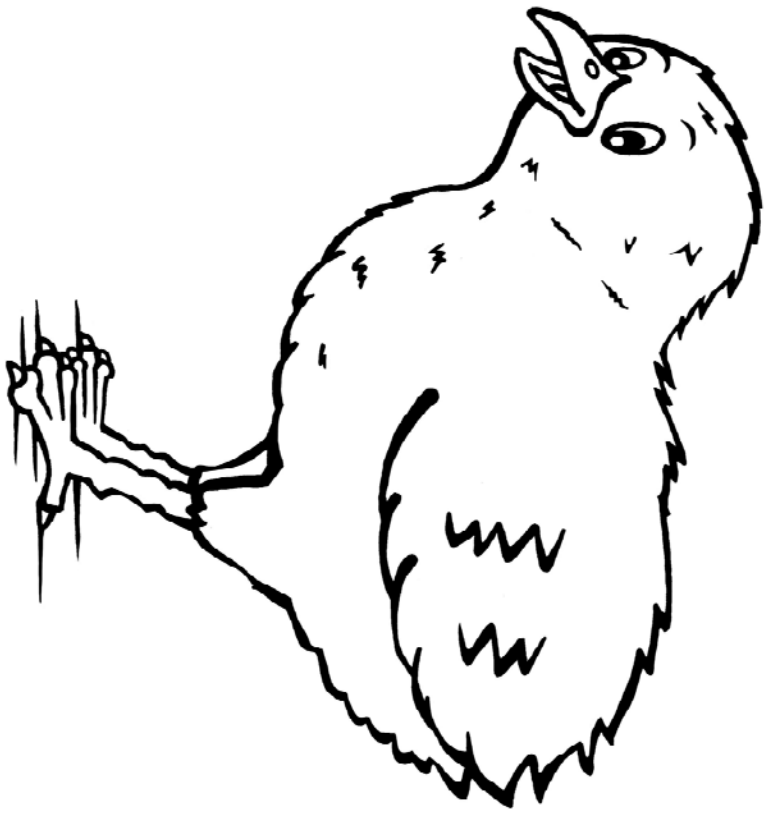


Un dindon

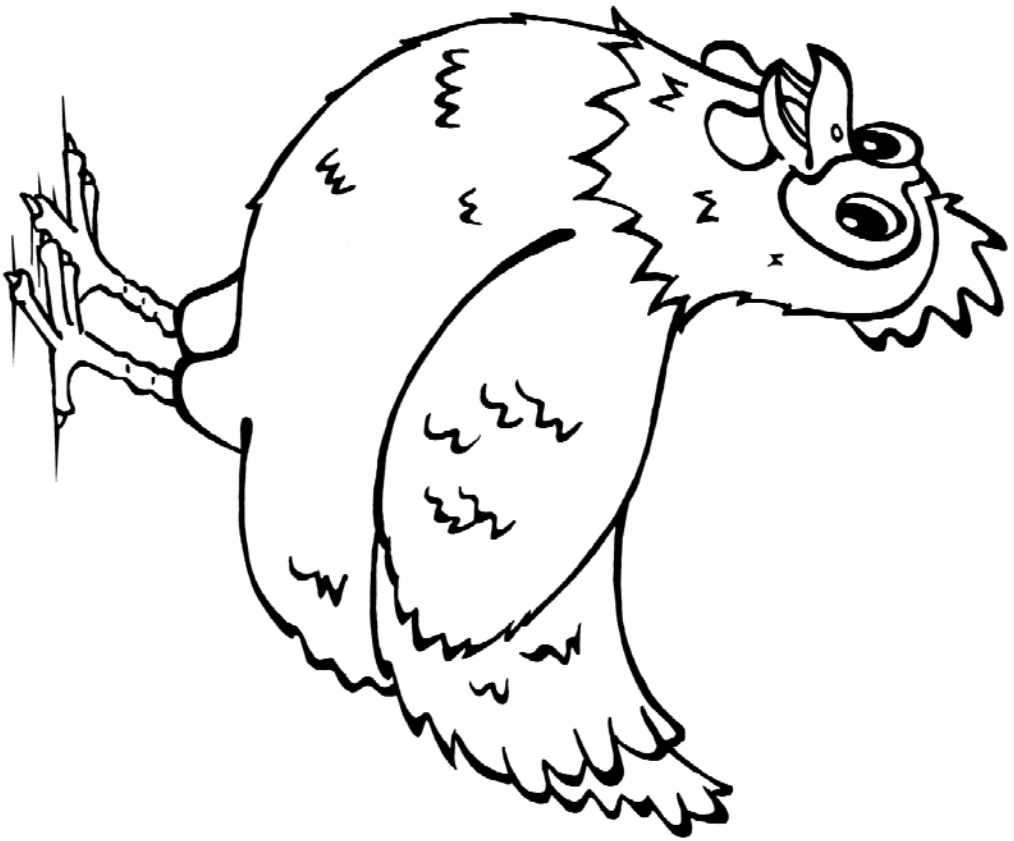




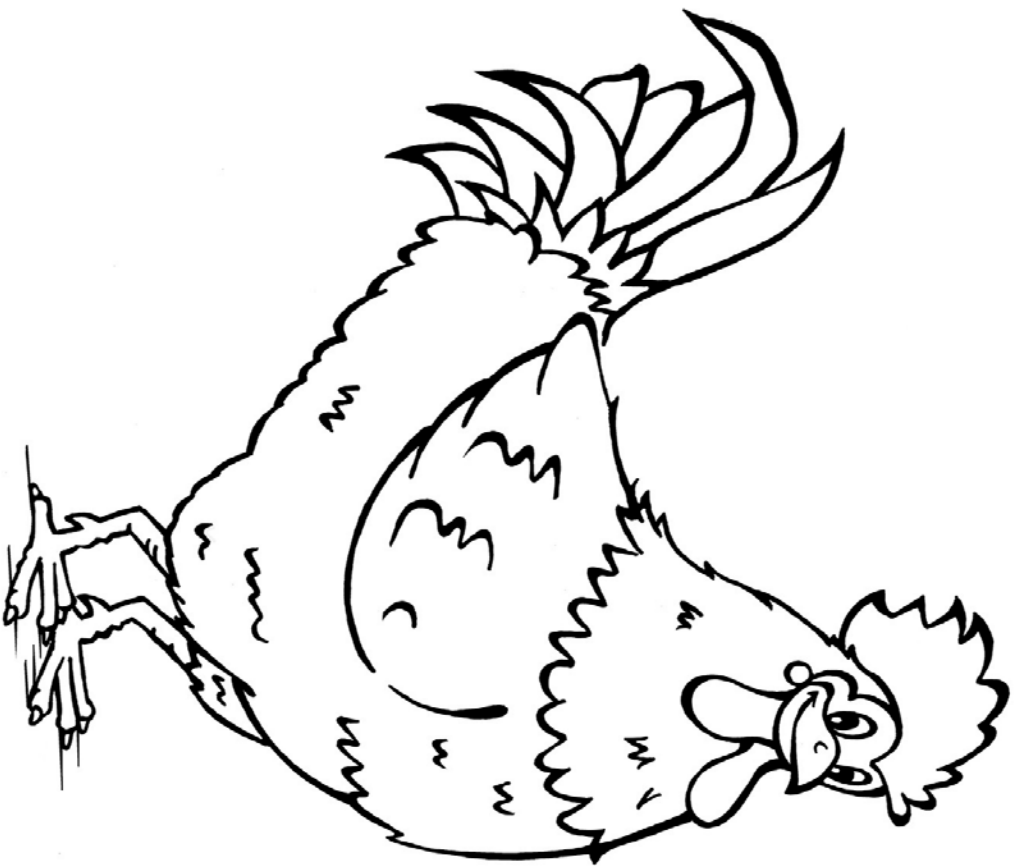
Un dindonneau



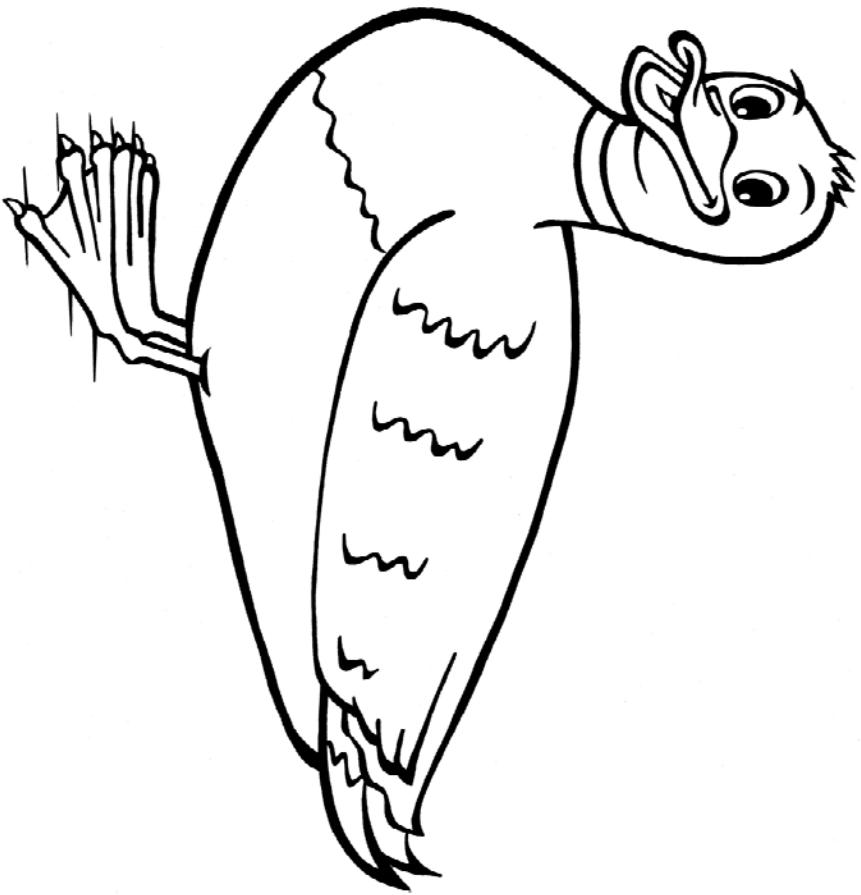
Un poussin



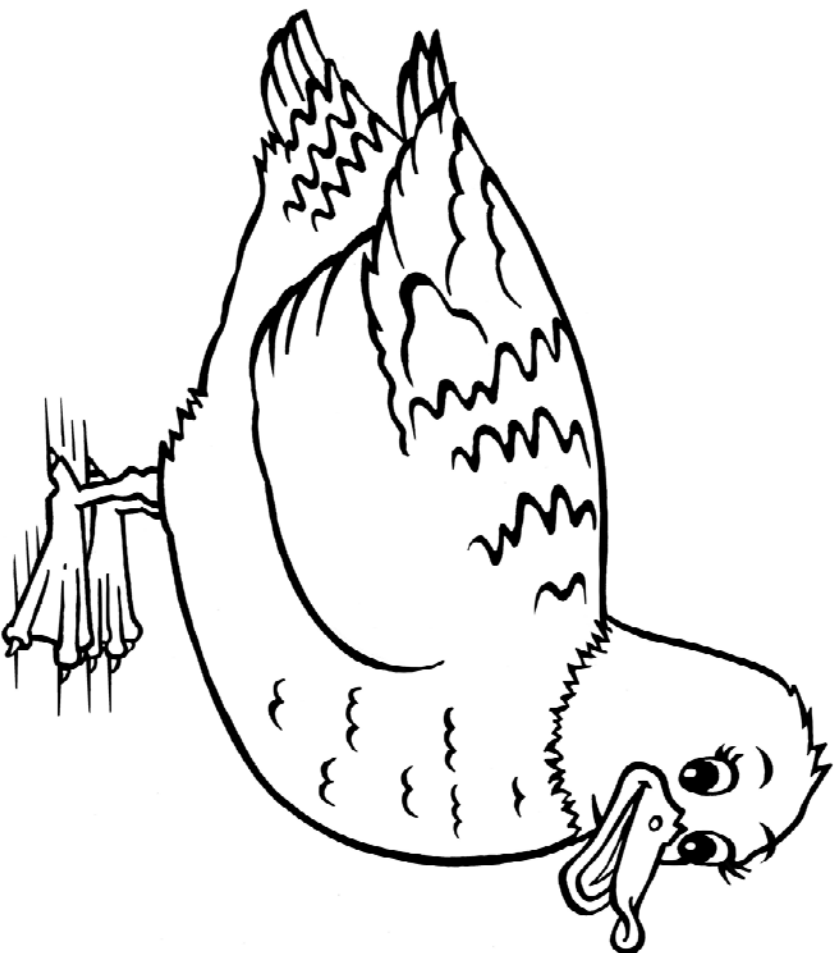
Une poule



Un coq



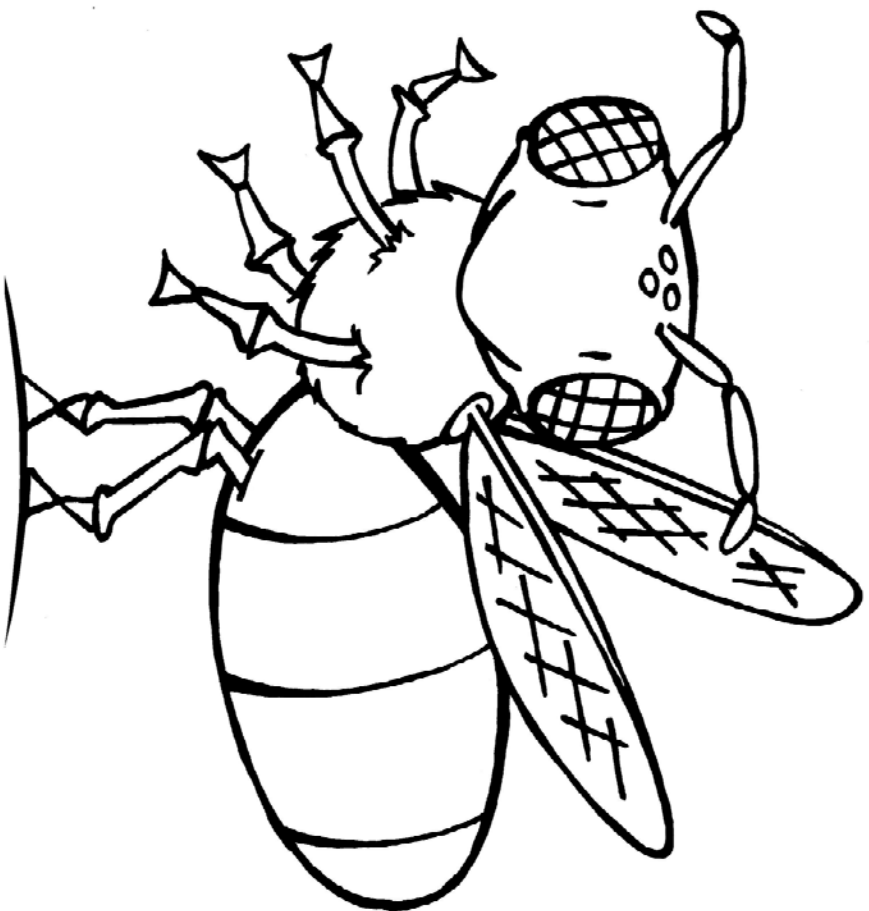
Un canard



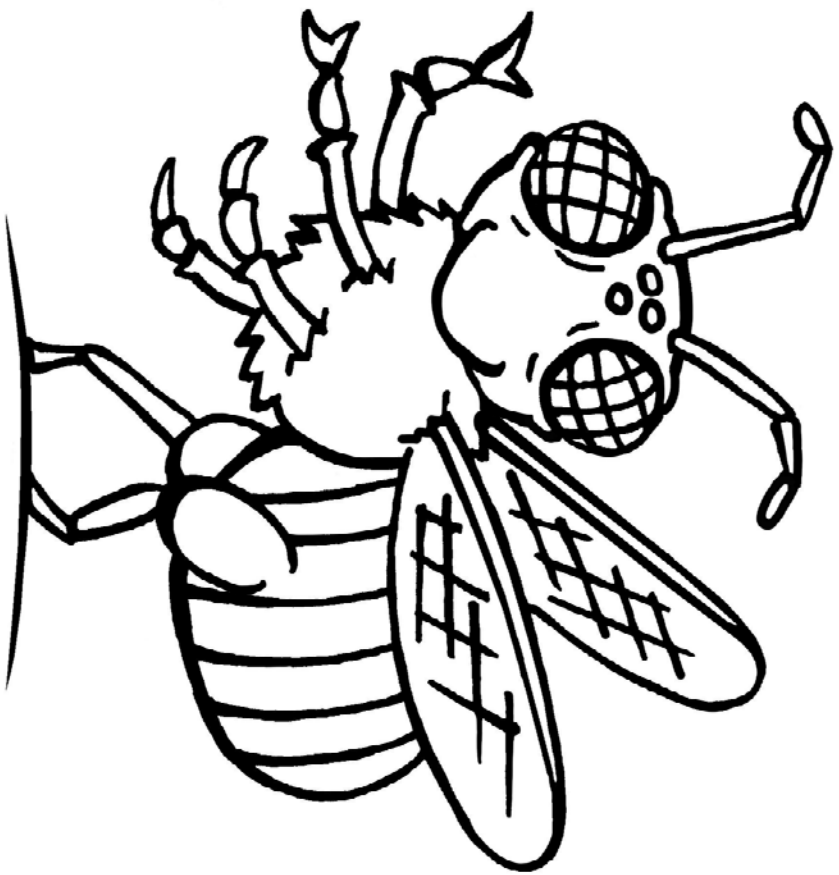
Une cane



Un caneton



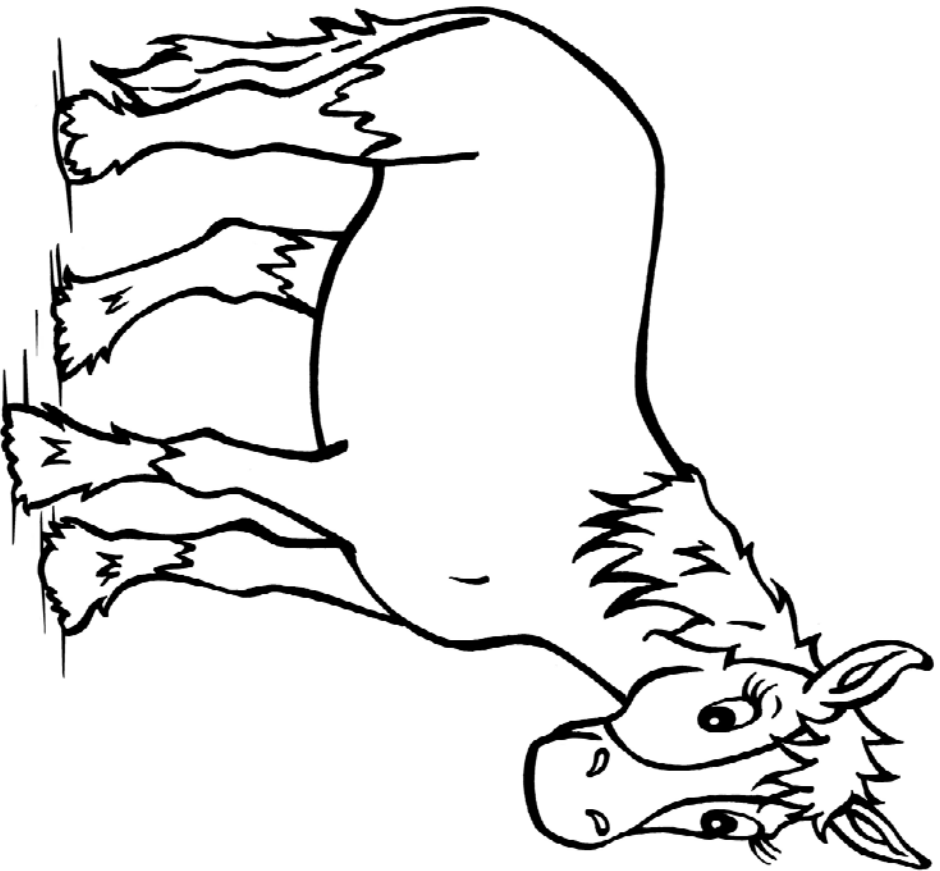
Une reine



Une ouvrière



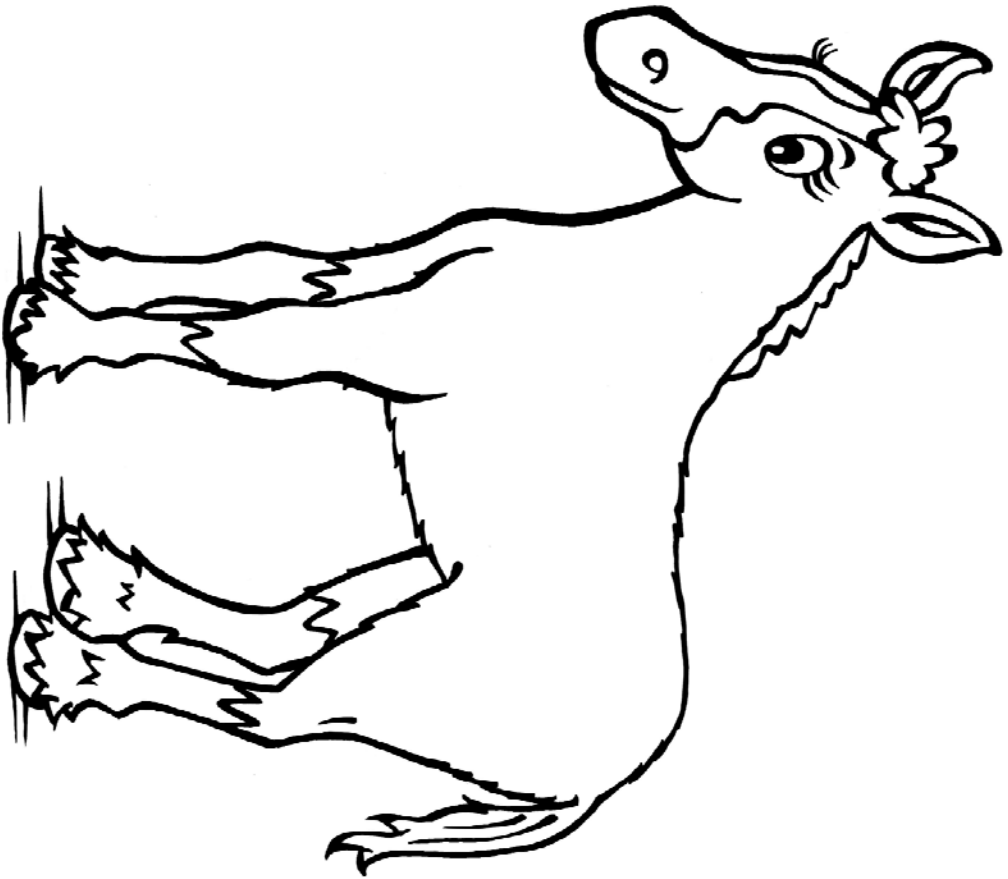
Un faux-bourdon



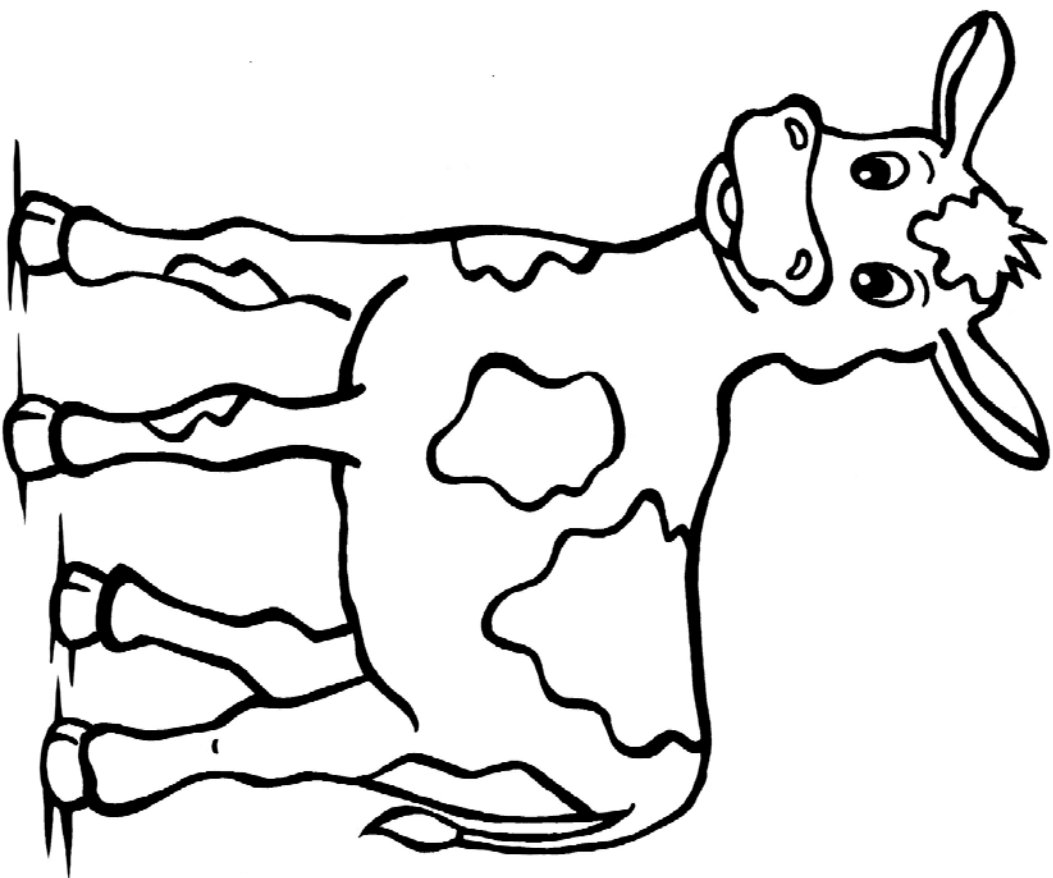
Une jument



Un étalon

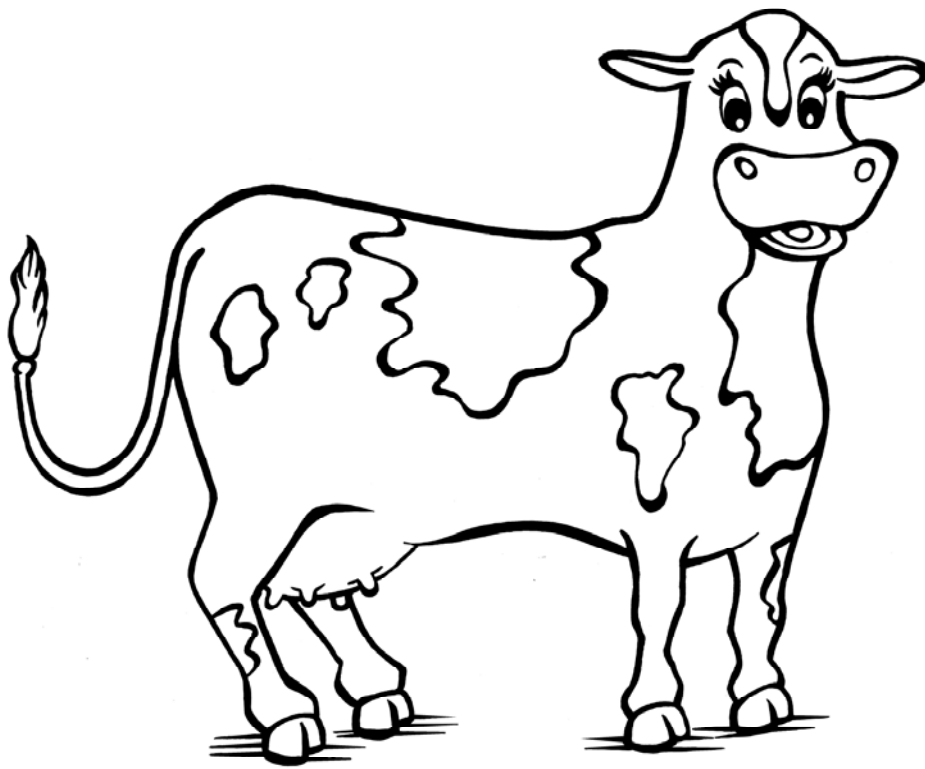


Un poulain

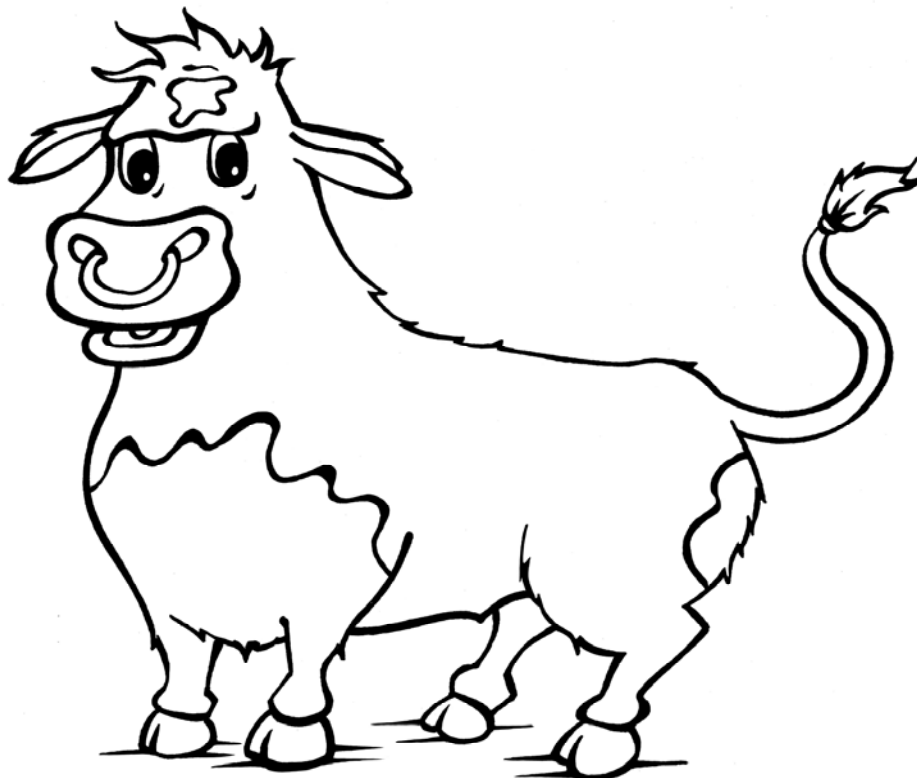


Un veau





Une vache



Un taureau

## PHOTOS DES ANIMAUX

Les photos d'animaux sont indispensables à la mise en place de la station « À qui j'appartiens ».

**Notes:**

- Imprimez en couleur d'un seul côté.







vache



mouton



chèvre



cheval

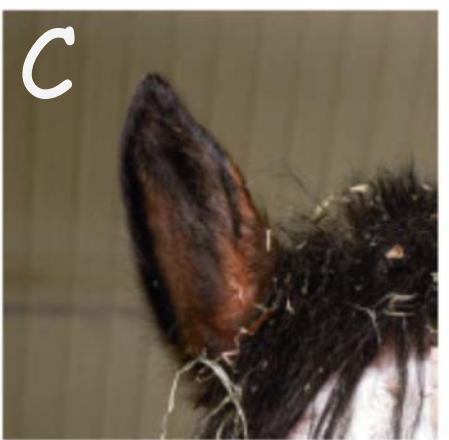
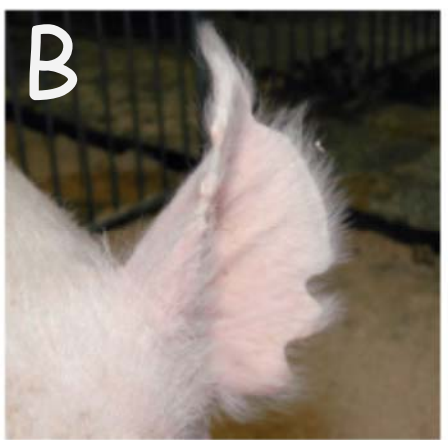
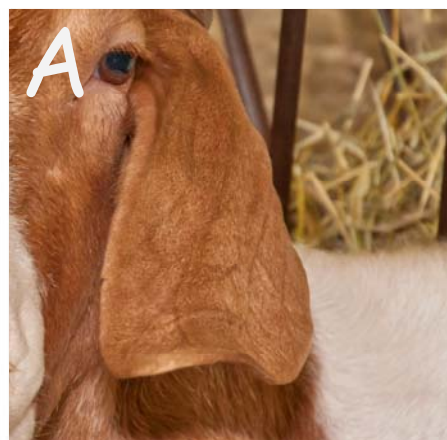
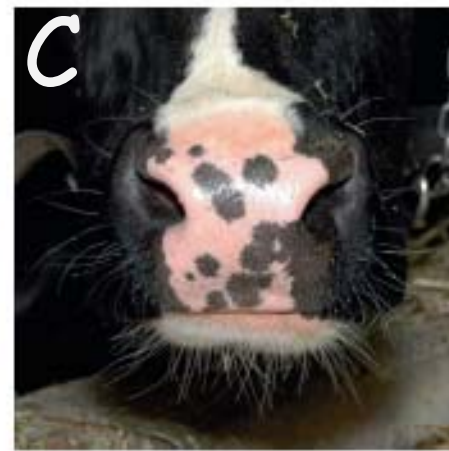
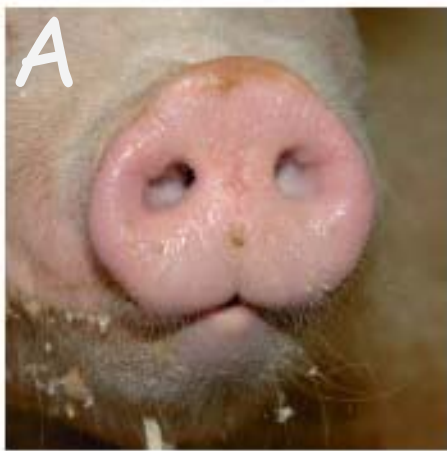


cochon



alpaga

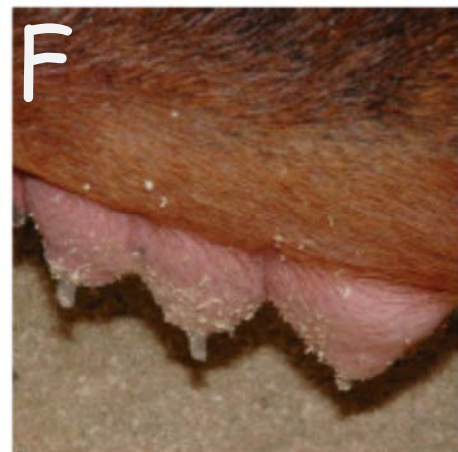
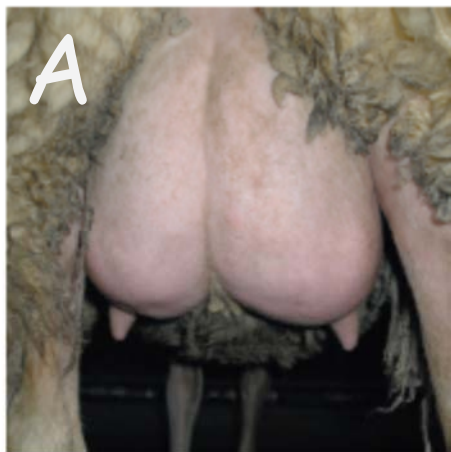








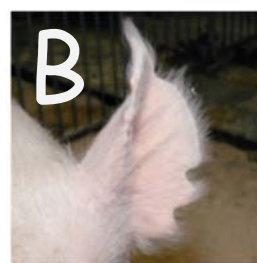
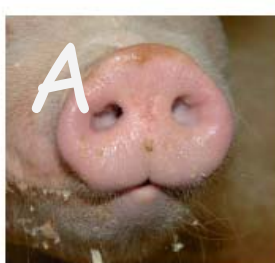
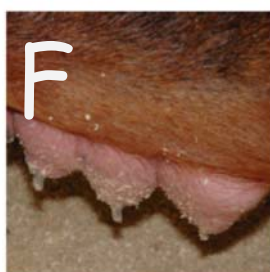
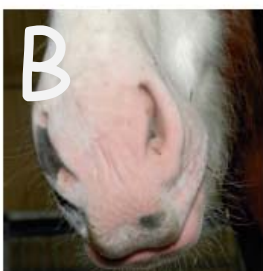




# À QUI J'APPARTIENS? – FEUILLES RÉPONSES







## 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](http://WebIngeniumCanada.org/fr/programmes-educatifs).



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

Procurez-vous une trousse **EduKit** du Musée, soit une gamme complète de plans de cours, de documents d'information et de matériel qui vous seront livrés directement à l'école.



Frimousse le mouton



# Odyssee abeille

Un outil éducatif amusant pour la classe

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play