

Rallye

5-7 ans

1h00

Départ :

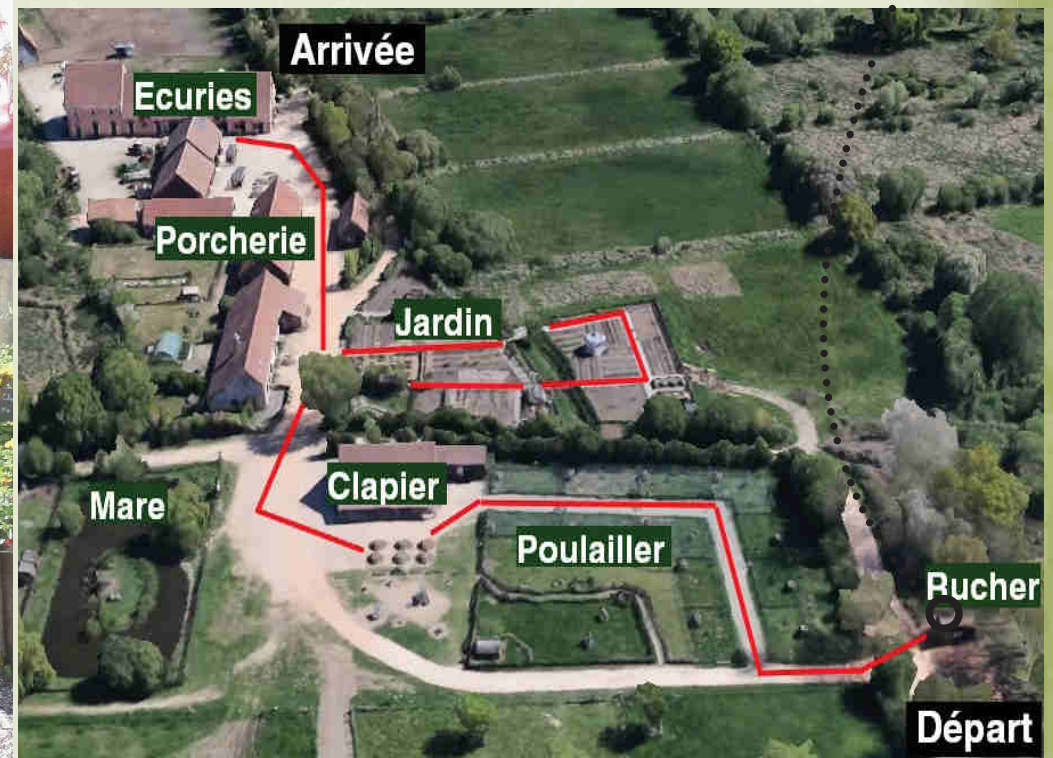
Rucher de la
Maison de la Prairie



C'est parti pour une balade en pleine nature !



Te voilà à la Maison de la Prairie.
Rends-toi à la maison des abeilles (rucher)



Coordonnées GPS Maison de la Prairie
Latitude : 47°59'51.28»N, Longitude : 0°15'19.25»E

1 Voici le corps d'une abeille. Avec l'aide des informations sur les panneaux, complète le dessin en y ajoutant les antennes, les pattes et les ailes.

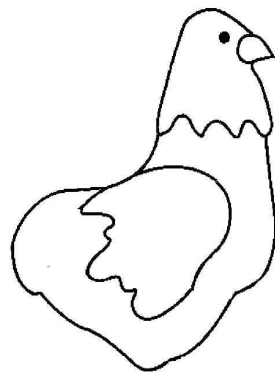
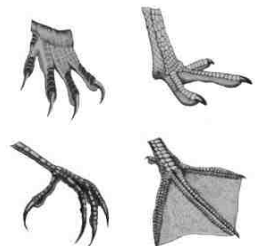


2 Entoure ce que fabrique l'abeille dans sa ruche.



Sors de la maison des abeilles et dirige-toi vers le poulailler.

3 En observant un coq dans le poulailler, choisis sa bonne patte parmi les quatre proposées puis dessine sa crête et sa queue.



Quitte le poulailler pour aller vers les clapiers.

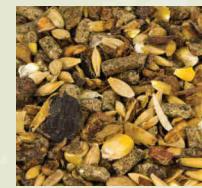
4 Le lapin ne mange pas que des carottes. Regarde dans les clapiers et entoure la nourriture qu'on lui donne.



foin



viande



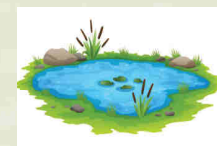
céréales



gâteau

Dirige-toi à présent vers la mare.

5 Quels animaux vois-tu sur la mare ou à proximité ? Entoure-les






6 Relie chaque petit à sa mère.

PETITE
PAUSE

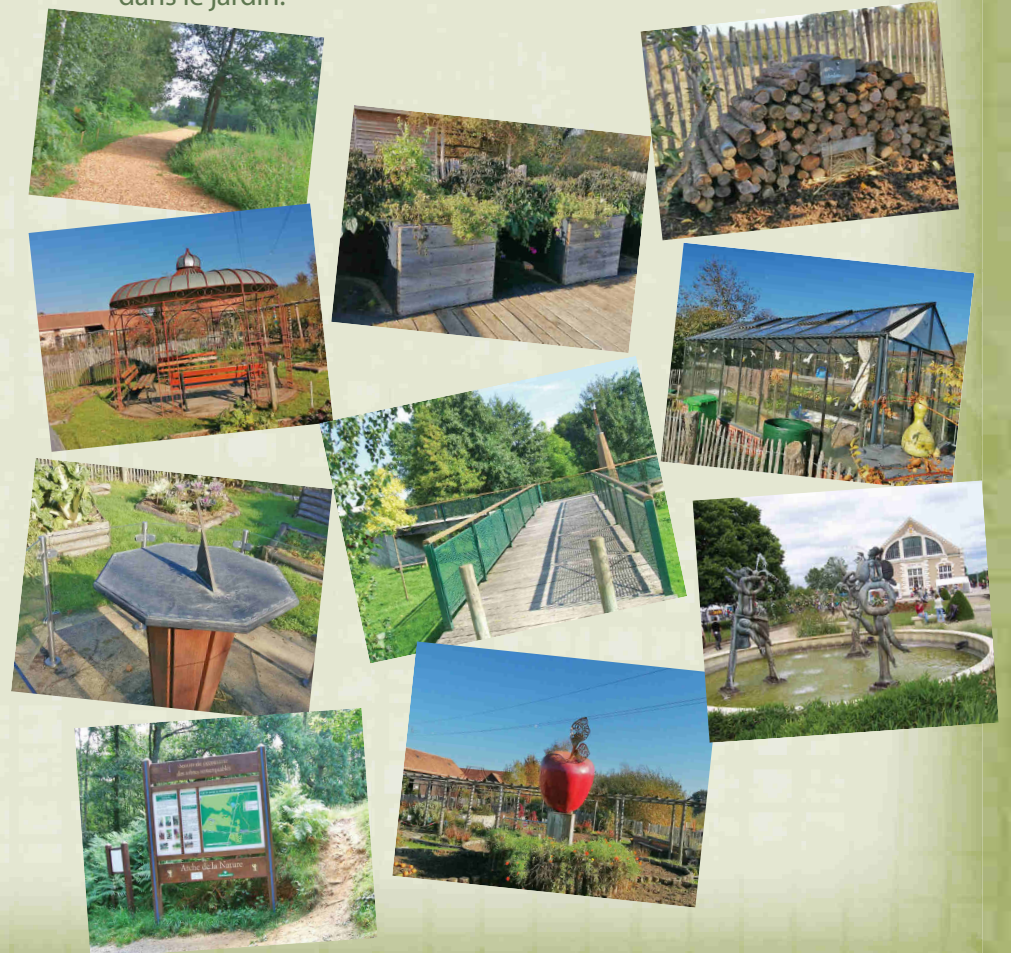
Assieds-toi sur les tables devant les clapiers, pour faire l'activité suivante :

Passes devant la bergerie puis dirige-toi vers le jardin potager.

 **LE SAIS-TU ?**

Le canard et l'oie ne coulent pas ! Ils possèdent une petite glande grasseuse bien cachée dans leurs plumes au dessus du croupion. Ils y prélèvent avec leur bec de la graisse et en enduisent leur plumage qui devient alors imperméable ; l'eau n'y rentre donc pas. Ainsi, l'air « bloqué » dans les plumes fait l'effet d'une bouée !

7 Entoure les images que tu peux trouver dans le jardin.



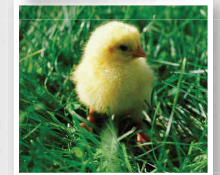
Chevreau



Lapereau



Porcelet



Poussin



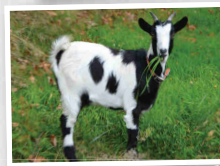
Veau



Poule



Truie



Chèvre

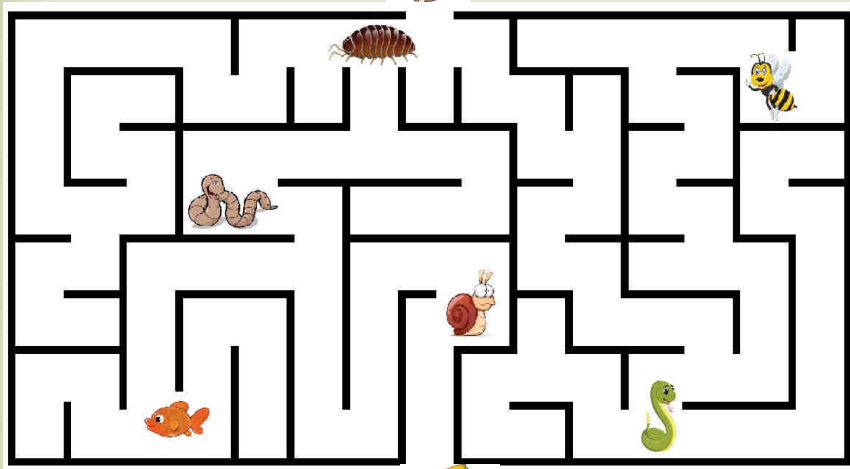


Vache



Lapine

8 Aide le hérisson à trouver son chemin pour rejoindre le jardinier.
En chemin, découvre ce qu'il peut manger.



11 Jeu des 7 erreurs.



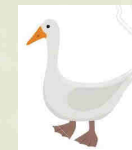
12 Relie les différents animaux à leur habitat.



Clapier

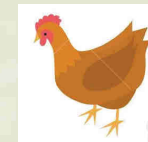


Mare



Ecurie

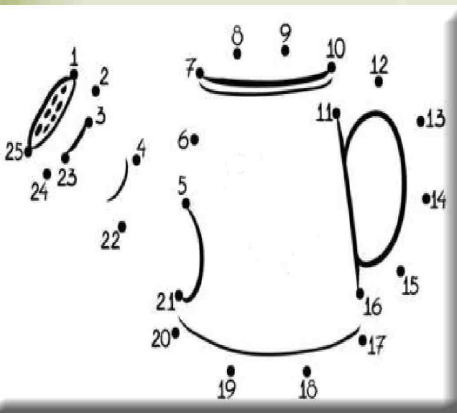
Bergerie



Etable

Porcherie

Poulailler



9 Relie les points dans l'ordre pour découvrir cet outil du jardinier.

Sors du jardin pour aller à droite vers les écuries.



10 Dessine l'objet que l'on met sous le sabot du cheval.

Arche de la Nature - CS40010 - 72039 Le Mans Cedex 9
02.43.47.40.00 - www.arche-nature.fr
archedelanature@lemans.fr

Arche de la Nature
Le Mans Métropole

