

# PARC CHLOROPHYLLE

de DOCHAMPS

## Dossier pédagogique

(à l'attention des élèves de 6 à 8 ans)



Nom : .....

Prénom : .....

Bienvenu(e) dans ce parc dédié à la forêt et à tous ses habitants .

Nous espérons que ta visite t'apprendra bien des choses et que tu apprécieras les mille et une merveilles de ta promenade.

Si tu ouvres bien les yeux, tu trouveras sans problèmes les réponses aux questions qui suivent .

Si nécessaire , fais-toi aider de ton professeur, de ton papa , ta maman ou de ton accompagnateur.

**Alors , SOIS TRES ATTENTIF ET BONNE RECHERCHE .**

Après quelques mètres de balade , tu traverseras une 1<sup>è</sup> **PORTE** en forme de **CADRE** .

Sur le panneau situé à côté , tu peux voir :



(barre l'animal que tu ne vois pas)

### **ACTIVITE 1 : LE TUNNEL VEGETAL**

A l'intérieur des caisses sensorielles , tu pourras toucher 2 fruits qu'adore manger l'écureuil.Colorie-les en brun.

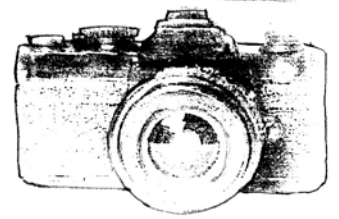
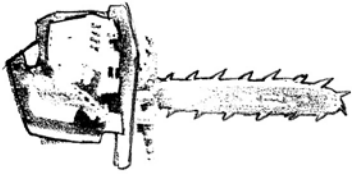


### **ACTIVITE 2 : TABLES D'OBSERVATION**

Si tu te couches sur une de ces tables, tu découvriras une petite souris au nom bizarre.Remets en ordre les lettres suivantes pour savoir comment elle s'appelle.

G A P O N M A C L

Un peu plus loin , tu franchiras une 2è **PORTE – CADRE** .  
 Sur le panneau voisin trouve quels objets tu dois emporter pour être un bon observateur. Entoure deux d'entre eux.



**ACTIVITE 3 : SOUS LA TERRE**

Qu'y trouve-t-on ??? Retrouve 4 choses dans cette grille.

A	B	C	D	R	E	F
G	H	V	I	A	J	K
S	R	E	H	C	O	R
L	M	R	N	I	S	C
P	Q	S	R	N	S	T
U	V	W	X	E	Y	Z

---



---



---



---

**ACTIVITE 5 : Le M3 de TERRE**

Pour accéder à leur nid , certains rongeurs doivent en creuser .  
 De quoi s'agit-il ???

S R I E A L G E

**ACTIVITE 7 : CACHETTES SOUTERRAINES**

Qui suis-je ???

- je suis un animal qui construit son terrier sous terre,
- je suis de couleur *noire* avec une ligne *blanche*.
- j'ai un long muscau,
- je m'appelle le \_\_\_\_\_



## **ACTIVITE 15 : LES TROUS DANS LA PALISSADE**

Passes ton œil à travers les trous et trouve le nom :

- d'un rapace aux grands yeux : .....
- d'un gibier avec des bois : .....
- d'un mammifère roux : .....
- d'un oiseau aux grandes pattes : .....
- d'un oiseau au bec pointu : .....

## **ACTIVITE 16 : LES CHAMPIONS**

Complète avec les mots suivants :

Funambule – escalade – force – saut en longueur – équilibre

- la fourmi a beaucoup de .....
- l'écureuil est un vrai .....
- le chevreuil est champion du .....
- La cigogne se tient en .....
- Le pic est un as de l' .....

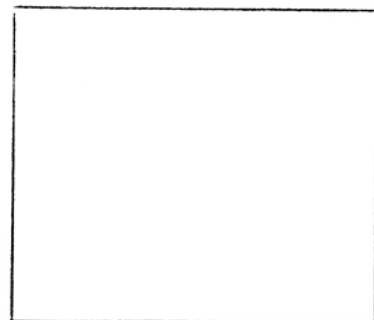
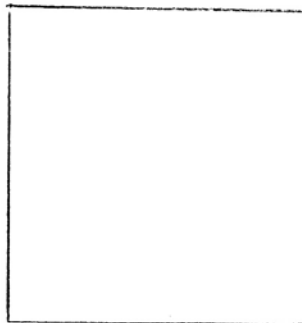
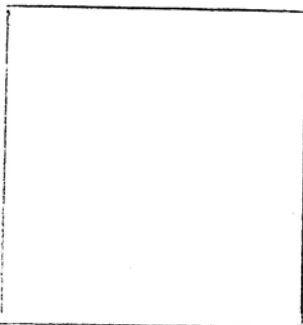
## **ACTIVITE 17 : LE LABYRINTHE**

Dessine l'empreinte laissée par :

Un humain

un chien

un sanglier



## **ACTIVITE 19 : PARCOURS AVENTURE**

Ecris le nom de 3 animaux qui n'habitent pas dans nos forêts d'Ardenne .

\*

\*

\*

## **ACTIVITE 20 : PUIITS AUX CONTES**

Qui n'est pas une créature imaginaire ? .Barre-le .

Sorcière – fée – elfe – crapaud – nuton

## **ACTIVITE 22 : FILIERE BOIS**

Remets les étapes du travail du bois dans l'ordre.

\*marquage : n°...

\*sciage : n°...

\*élagage : n°

\*débardage : n°...

\*abattage : n°...

\*séchage : n°...

## **PLAINE DE JEUX :**

Le module d'escalade a la forme d'un animal qui est l'emblème de l'Ardenne et de la Province du Luxembourg. Lequel ???

Le \_ \_ \_ \_ \_

Merci de ta visite !

J'espère que tu t'es bien amusé(e)

A bientôt ..... peut-être !!!