



Présentation

Contenu de la malle :

- une fiche « déroulement » (3 pages)
- une liste du matériel par atelier
- une **clé USB** avec des sons des animaux de la ferme
- **7 empreintes** : *lapin, poulain, veau, cochon, mouton, poule, canard*
- **7 crottes** : *poule, cheval, paon, cochon, chèvre, lapin, vache*
- **3 œufs** : *cane (légèrement bleuté), poule, oie (le plus gros)*
- **21 figurines** : *cheval, taureau, vache, veau, paon, bélier, brebis, agneau, cochon, bouc, chèvre, chevreau, lapin, dindon, oie, canard, cane, bloc de 5 canetons, coq, poule, bloc de 3 poussins* (remarque : la pintade est non disponible)
- un jeu de 5 **flacons de poils** : *cochon, lapin, chèvre, équidé (âne ou cheval), mouton*
- un jeu de **plumes sous plastique** : *paon, oie, canard, poule, dindon, pintade*
- un jeu de **plumes** pour toucher : *grandes plumes (rémiges) et duvets + une plume de paon*
- album « **Les œufs de Paulette** » *Julie Sykes / Jane Chapman édition Mijade*
- album « **Crottes de Bêtes** » - *Les excréments des animaux par Élisabeth Dumond-Le Cornec / Émilie Vanvolsem – édition du Ricochet*
- album « **Les animaux de la ferme** » de *François Delebecque – éd. « Les grandes personnes »*
- **12 fiches de déroulement d'activités** :
 1. T'es qui toi ?
 2. Devine qui c'est
 3. Jouons avec les figurines
 4. Jeu des 10 familles
 5. C'est doux ! Ça gratte !
 6. Crotte alors !
 7. À qui est cette empreinte ?
 8. Cétaki
 9. Cocori...quoi ?
 10. Bougeons comme les animaux de la ferme
 11. Animaux mystérieux
 12. Méli-Mélo de la ferme
- un tableau A3 « jouons avec les figurines »
- un référentiel de 14 cartes d'animaux de ferme avec une illustration et le nom de l'animal : *paon, âne, dindon, poule, chèvre, cheval, cochon, pintade, oie, canard, coq, vache, lapin, mouton*
- 3 jeux de 14 cartes des animaux (avec dos) : *les mêmes que précédemment*
- 4 cartes « action » : *sauter, marcher, voler, nager*
- 4 cartes « caractères » : *bec, dents, poils, plumes*
- 7 cartes « crottes » : *paon, vache, cheval, poule, lapin, chèvre, cochon*
- 7 cartes « pattes » : *âne, canard, cochon, lapin, mouton, poule, vache*
- 7 cartes « empreintes » : *âne, canard, cochon, lapin, mouton, poule, vache*
- 7 photos de plumes : *canard, poule, coq, dindon, oie, paon, pintade*
- 7 photos de poils : *âne, cheval, chèvre, cochon, lapin, mouton, vache*
- 5 étiquettes « mots » : *paon, cheval, cochon, mouton, lapin*
- 21 cartes des parties du corps (tête, corps, pattes) de 7 animaux : *canard, âne, poule, chèvre, lapin, oie, cochon*
- 7 photos « animaux » du Cétaki : *canard, âne, poule, chèvre, lapin, oie, cochon*
- 30 grilles de loto (10 grilles de niveau 1 « animaux » – 10 grilles de niveau 2 mixte « animaux » et « écritures » – 10 grilles de niveau 3 « écritures »)
- 13 silhouettes : *âne – canard – cheval – cochon – vache – mouton – chèvre – lapin – paon – dindon – oie – coq – poule*
- 30 cartes du jeu des 10 familles, mâle, femelle et petit des familles suivantes : *âne – cheval – chèvre – paon – cochon – dinde – mouton – poule – vache – canard*
- 20 cartes d'animaux mystérieux
- 26 cartes photos d'animaux de la ferme (pour « animaux mystérieux »)
- 40 petites étiquettes « syllabes »
- une comptine remaniée, « *dans la ferme à Mathurin* »
- 3 fiches synthèse des animaux élevés à la ferme (3 niveaux de difficulté)



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

Public : 3 à 6 ans

Durée : 10 à 20 min selon les ateliers

Matériel complémentaire à prévoir :

- bolas, volants badminton, volants de gymnastique, foulards de cirque
- cerceaux
- un lecteur pour clé USB (sons des animaux)
- fiches d'observation des animaux de la ferme à télécharger :

<https://ecolothèque.montpellier3m.fr/pedagotheque/fiches-d-observation-d-animaux-de-la-ferme>

OBJECTIFS :

- Identifier les animaux de la ferme.
- Connaître les différentes parties de leur corps et leurs principales particularités morphologiques (poils, plumes, becs...).
- Identifier le cri des animaux.
- Associer les animaux à leurs crottes, à leurs empreintes.
- Connaître les modes de déplacement des animaux de la ferme.
- Apprendre du vocabulaire spécifique.

Déroulement

Cette malle se décline en 12 ateliers afin que les élèves s'approprient les noms, les cris, les modes de déplacement, les caractéristiques physiques des animaux de la ferme. Elle est principalement destinée à des élèves de maternelle, mais peut néanmoins être intéressante à utiliser avec des élèves de CP (certains ateliers pouvant être une approche de la lecture).

Les activités proposées sont conçues par nos soins, mais elles ne sont qu'un guide et il est évident que l'encadrant est libre de les adapter et d'utiliser le matériel différemment. C'est également pour cette raison que nous proposons parfois différentes options.

Différents supports peuvent vous accompagner à travers l'utilisation de cette malle et être utilisés indépendamment des ateliers :

- Fiches synthèse des animaux élevés à la ferme (3 niveaux)
- Comptine remaniée : « *dans la ferme à Mathurin* »
- Fiches d'observation des animaux de la ferme à télécharger : <https://ecolothèque.montpellier3m.fr/pedagotheque/fiches-d-observation-d-animaux-de-la-ferme>
- Album « Les œufs de Paulette » de Julie Sykes/Jane Chapman - éditions « Les grandes personnes »
- Album « Les animaux de la ferme » de François Delebecque - éditions Mijade
- « Crottes de Bêtes » - *Les excréments des animaux*, Élisabeth Dumond-Le Cornec/Émilie Vanvolsem - éditions du Ricochet
- 13 silhouettes pour activités manuelles ou artistiques : âne - canard - cheval - cochon - vache - mouton - chèvre - lapin - paon - dindon - oie - coq - poule)

Cette malle peut être principalement abordée sous deux angles, celui du langage (noms des animaux, des familles, parties du corps) et une approche de découverte du monde plus scientifique (caractères morphologiques, modes de déplacement).



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

Le matériel fourni est très fragile (empreintes, crottes et figurines), c'est la responsabilité de l'encadrant d'en prendre soin et de les manipuler avec attention et uniquement dans le but pédagogique prévu par les ateliers.

ATELIER 1 : T'es qui toi ?

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 minutes

Objectif : Identifier et nommer les animaux de la ferme, connaître le nom des adultes et des petits.

ATELIER 2 : Devine qui c'est

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 minutes

Objectif : Nommer les animaux, reconnaître les animaux de la ferme, apprendre à différencier mâles, femelles, petits.

ATELIER 3 : Jouons avec les figurines

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 à 20 minutes

Objectif : Reconnaître les mâles, femelles, petits des 5 familles d'animaux (vache, poule, chèvre, mouton, canard) en y associant les figurines. Utilisation d'un tableau double entrée (tableau des 5 familles).

ATELIER 4 : Jeu des 10 familles

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 minutes

Objectif : Reconnaître et nommer les animaux de la ferme, apprendre à différencier mâles, femelles, petits.

ATELIER 5 : C'est doux ! Ça gratte !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 minutes

Objectif : Observer, toucher et associer les plumes/poils à l'animal correspondant.

ATELIER 6 : Crotte alors !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 minutes

Objectif : Observer et associer les crottes à l'animal correspondant.



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

ATELIER 7 : À qui est cette empreinte ?

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 minutes

Objectif : Observer et associer les empreintes à l'animal correspondant.

ATELIER 8 : Cétaki

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 à 20 minutes

Objectif : Être capable d'identifier les différentes parties du corps des animaux, connaître et comparer les caractères morphologiques des animaux (poils, plumes, crêtes, oreilles, barbillons, sabots, ailes...).

ATELIER 9 : Cocori...quoi ?

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 minutes

Objectifs : Écouter et associer les cris à l'animal correspondant.

ATELIER 10 : Bougeons comme les animaux de la ferme

Nombre de joueurs : groupes, demi-classe, classe entière

Durée : 20 minutes

Objectif : Associer les animaux à leur mode de déplacement.

ATELIER 11 : Animaux mystérieux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 à 20 minutes

Objectifs : Reconnaître les animaux de la ferme constituant la chimère, connaître et comparer les caractères morphologiques des animaux (poils, plumes, crêtes, oreilles, barbillons, sabots, ailes...).

Inventer des animaux en associant des parties des différents animaux puis leur donner un nom en associant les syllabes des animaux choisis.

ATELIER 12 : Méli-Mélo de la ferme (jeu de synthèse)

Nombre de joueurs : groupes de 10, demi-classe

Durée : 20 minutes

Objectif : Retrouver les caractéristiques principales des animaux : empreintes, plumes/poils, crottes.



Liste du matériel par atelier

N°	Nom de l'atelier	Liste du matériel
1	T'es qui toi ?	• jeu des 14 cartes animaux de la ferme • jeu des 10 familles • figurines • album « Les œufs de Paulette »
2	Devine qui c'est	• cartes caractères morphologiques (bec, dent, poils, plumes) • échantillons et photos de poils et plumes • 2 grandes barquettes (non fournies) • figurines (vache, poule, canard, chèvre, brebis) • cartes du jeu des 14 animaux
3	Jouons avec les figurines	• 2 Jeux des 14 cartes animaux de la ferme • cartes du jeu des 10 familles (poule, vache, chèvre, mouton, canard) • 1 tableau A3 • figurines
4	Jeu des 10 familles	• cartes des 5 familles (vache, canard, poule, chèvre, mouton) • figurines correspondantes
5	C'est doux ! Ça gratte !	• 6 plumes à observer (paon, oie, canard, poule, dindon, pintade) • des plumes à toucher • 6 images de plumes • 6 images des oiseaux correspondants • 6 flacons de poils (cochon, lapin, âne, cheval, chèvre, mouton) • 6 images des animaux correspondants (jeu des 14 cartes) • 11 figurines animaux correspondantes (pas de figurine de pintade)
6	Crotte alors !	• 7 crottes vernies (poule, mouton, lapin, paon, cheval, vache, cochon) • 7 images de ces animaux • 7 figurines correspondantes • jeu des 14 cartes • album « crottes de bêtes ! »
7	À qui est cette empreinte ?	• 7 empreintes (mouton, cochon, lapin, poule, canard, poulain, veau) • 7 images des pattes des mêmes animaux • 7 images de leurs empreintes • 7 photos de ces animaux (jeu des 14 cartes)



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

N°	Nom de l'atelier	Liste du matériel
8	Cétaki	Pour chaque animal de l'atelier (poule, âne, chèvre, oie, lapin, canard et cochon) 3 photos représentant leur corps, leur tête et leur patte de manière isolée (soit 21 photos au total) 7 photos des mêmes animaux en entier
9	Cocori...quoi ?	- clé USB avec les sons d'animaux - lecteur de sons (non fourni) 10 planches différentes A4 avec uniquement des images (6 animaux par planche) 10 planches différentes A4 avec uniquement alternance noms/images (6 animaux par planche) 10 planches différentes A4 avec uniquement les noms (CP) (6 animaux par planche)
10	Bougeons comme les animaux de la ferme	- bolas (non fournies) - volants badminton (non fournis) - foulards gymnastiques (non fournis) 6 cartes animaux (jeu des 14 cartes) : lapin - chèvre - cochon - poule - canard - oie - cartes actions (vol - nage - saut - marche)
11	Animaux mystérieux	20 photos de chimères (animaux recomposés à partir de 2 animaux) 26 photos des animaux d'origine ayant permis la réalisation des chimères 40 étiquettes « syllabes »
12	Méli-Mélo de la ferme	5 cerceaux (non fournis) 5 empreintes en argile durcie (paon, cochon, mouton, cheval, lapin) 5 images des animaux 1 plume (paon) 4 flacons de poils (cochon, lapin, cheval, mouton) 5 crottes vernies 5 figurines animaux correspondantes 5 étiquettes « mots »



T'es qui toi ?

identifier les animaux

Matériel : Jeu des 14 cartes animaux de la ferme - jeu des 10 familles - figurines - album « les œufs de Paulette »

Public : 3 à 6 ans

Durée : 4x20 min

OBJECTIFS :

- Identifier et nommer les animaux de la ferme
- Connaître le nom des adultes et des petits

Déroulement

ÉTAPE 1 : Découverte de l'album

Durée : 20 min

- Lecture de l'album « les œufs de Paulette »
- Demander : *Quels animaux avez-vous reconnu ?*

ÉTAPE 2 : Les familles d'animaux (noms génériques)

Durée : 20 min

- Mettre à disposition les images des animaux de la ferme (jeu des 14 cartes) devant les enfants
- Relire l'album et demander aux enfants de sélectionner la bonne image à chaque page de l'album

ÉTAPE 3 : Les personnages (noms adultes et petits)

Durée : 20 min

- Mettre à disposition les images des animaux de la ferme (jeu des 10 familles) devant les enfants
- Relire l'album et demander aux enfants de sélectionner la bonne image à chaque page de l'album

ÉTAPE 4 : Rejouer l'histoire avec les figurines

Durée : 20 min

- Mettre à disposition les images des animaux de la ferme (jeu des 10 familles) devant les enfants
- Relire l'album et demander aux enfants de sélectionner la bonne figurine à chaque page de l'album

Prolongements

- Phonologie
- Jeu des 10 familles



Devine qui c'est

bec, poils, plume...

Matériel : cartes caractères morphologiques (bec, dents, poils, plumes) - échantillons et photos de poils et plumes - 2 grandes barquettes (non fournies) - 5 figurines (vache, poule, canard, chèvre, brebis) - cartes du jeu des 14 animaux

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 équipes de 4

Durée : 20 min

Pré-requis : *T'es qui toi ?* (Connaître le nom générique des animaux de la ferme)

OBJECTIFS :

- Connaître le nom de quelques caractères morphologiques des animaux de la ferme
- Identifier les animaux de la ferme grâce à leurs caractères
- Aborder les notions d'oiseaux et mammifères (5-6 ans)

Déroulement

ÉTAPE 1 : Découverte des caractères morphologiques

Durée : 5 à 10 min

- Identifier avec les enfants : bec, pattes, dent, poils, plumes
- Montrer et faire toucher quelques poils et plumes aux enfants

ÉTAPE 2 : Classement des animaux selon leurs caractères morphologiques

Durée : 10 min

Possibilité de faire cette étape avec les figurines seules, avec les photos ou avec les deux.

- A. À l'aide de deux grandes barquettes, une identifiée « poils » (avec l'image au-dessus), une identifiée « plumes » (avec l'image au-dessus), faire deux équipes, une équipe qui classera les animaux à poils, une équipe qui classera les animaux à plumes. Étaler les cartes bien visibles sur une table et lancer le jeu. Chaque équipe doit décider ensemble quel animal va dans sa barquette en prenant les cartes une à une.

Faire une correction en montrant aux enfants si besoin les échantillons et photos de poils/plumes.

- B. Procéder de la même manière avec les images « bec » et « dent ».

Prolongement

- Cétaki



Jouons avec les figurines

Nommer les animaux de la ferme

Matériel : 2 jeux des 14 cartes animaux de la ferme - cartes du jeu des 10 familles (poule, vache, chèvre, mouton, canard) - un tableau A3 - les figurines des animaux

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 3x20 min

OBJECTIFS :

- Identifier et nommer les animaux de la ferme
- Connaître le nom des adultes et des petits

Déroulement

Ce jeu se déroule sous la forme d'un memory avec plusieurs options de jeu.

OPTION 1 : Maîtriser les noms génériques

Durée : 20 min

Utiliser 2 jeux des 14 cartes animaux de la ferme, les disposer sur une table et y jouer à la manière d'un memory. Pour gagner une figurine, il faut trouver les deux images similaires et nommer l'animal.

OPTION 2 : Identifier et nommer le mâle et la femelle

Durée : 20 min

Placer dans le tableau A3 les figurines au bon endroit.

OPTION 3 : Identifier et nommer le mâle, la femelle et le petit

Durée : 20 min

Placer dans le tableau A3 les figurines au bon endroit.



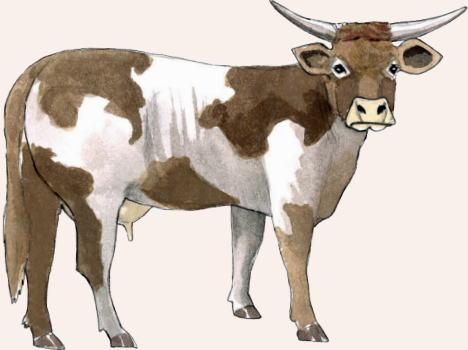
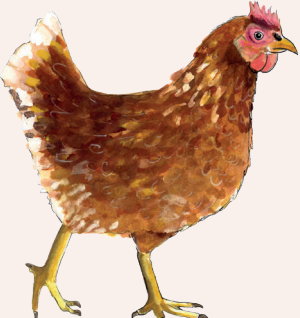
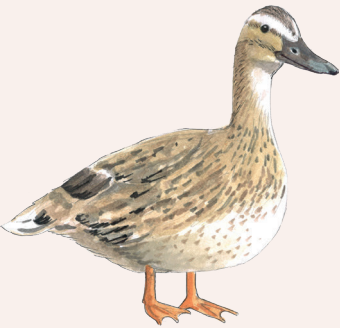
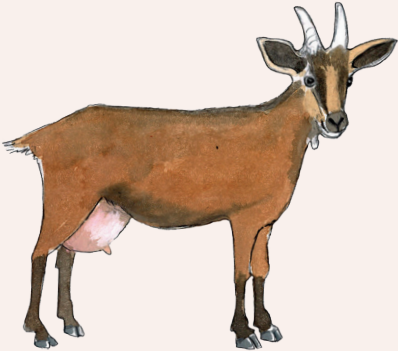
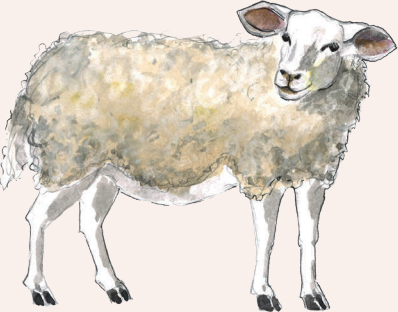
L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



Tableau des familles d'animaux

Place correctement les figurines des animaux dans le tableau.

ANIMAUX	mâle 	femelle 	petit 
			
			
			
			
			



Jeu des 10 familles

mâle - femelle - petit

Matériel : Jeux de 3 photos (mâle, femelle, petit) pour les 10 animaux suivants : poule, canard, paon, dindon, âne, cheval, chèvre, mouton, cochon, vache

Public : 3 à 6 ans

Durée : 10 à 20 min

Pré-requis : Atelier 1 « *T'es qui toi ?* » et Atelier 2 « *Devine qui c'est ?* »

OBJECTIFS :

- Reconnaître et nommer les animaux de la ferme
- Apprendre à différencier le mâle, la femelle et les petits

Déroulement

Le jeu des 10 familles des animaux de la ferme permet d'apprécier les connaissances préalables des élèves ou d'évaluer les acquis après un travail en amont. Grâce à cette activité, les enfants pourront également dresser l'inventaire des animaux présents à la ferme. Pour chaque animal, le jeu permet de découvrir les termes associés, mâle, femelle, petit.

Le jeu se joue comme un jeu de 7 familles classique. La famille est atteinte pour celui qui détient le mâle, la femelle et le petit.

OPTION 1 : Niveau 1 (3-4 ans)

Matériel :

- Cartes des 5 familles (vache, canard, poule, chèvre, mouton)
- Figurines correspondantes

Objectif : Différencier mâle - femelle - petit

Cette option se concentre uniquement sur le nom générique des familles. Exemple : *Je voudrais la maman mouton.*

Il s'agit d'un premier niveau pour comprendre qu'une famille d'animaux se compose d'un mâle, d'une femelle et d'un petit. Dans un second temps, une fois la notion de famille acquise, jouer avec les noms spécifiques des membres de la famille.

OPTION 2 : Niveau 2 (4-5 ans)

Matériel :

- Cartes des 5 familles (vache, canard, poule, chèvre, mouton)
- Figurines correspondantes

Objectif :

- Différencier mâle - femelle - petit
- Approche des caractères morphologiques (cornes, pattes, bec, dents, plumes, poils...)



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

Dans cette option, l'adulte insiste sur les caractères morphologiques et donne leur nom aux enfants.

OPTION 3 : Niveau 3 (4-6 ans)

Matériel :

- Cartes des 10 familles

Objectif :

- Différencier mâle – femelle – petit
- Connaître le nom de chacun
- Citer des caractères morphologiques (cornes, pattes, bec, dents, plumes, poils...)

Cette option va plus loin pour concrétiser les apprentissages des deux niveaux précédents.



C'est doux ! Ça gratte !

À qui sont ces poils ou ces plumes ?

Matériel : 6 plumes (paon, oie, canard, poule, dindon, pintade) - 6 images de plumes - 6 images des oiseaux correspondants - 5 flacons de poils (cochon, lapin, âne ou cheval, chèvre, mouton) - 6 images des animaux correspondants - 11 figurines animaux correspondantes (pas de figurine de pintade) - quelques grandes plumes et duvet

Public : 3 à 6 ans

Durée : 10 à 20 min par atelier

OBJECTIFS :

- Différencier poils et plumes
- Reconnaître les animaux de la ferme en fonction de leurs poils ou plumes

Déroulement

POILS

PROPOSITION 1 : Kim toucher

Montrer les différents flacons et donner le nom des animaux dont les poils sont contenus dans ces derniers. Montrer au besoin les images.

Bander les yeux des enfants ou leur demander de fermer les yeux et leur faire toucher le contenu des flacons pour deviner quel flacon correspond à quel animal.

PROPOSITION 2 : Observation (vue et toucher) des poils, puis association à l'image et à la figurine correspondante

Montrer les différents flacons et donner le nom des animaux dont les poils sont contenus dans ces derniers. Montrer les images et les figurines correspondantes.

Faire une première fois le jeu en même temps que les enfants, puis les laisser le refaire sans aide.

PLUMES

Observation (vue et toucher) des plumes puis association à l'image et à la figurine correspondante. Pour le toucher, se servir des quelques plumes mises à disposition, rémiges et duvet.

Montrer la pochette avec les différentes plumes (ne pas les sortir) et donner le nom des oiseaux concernés. Montrer les images et les figurines correspondantes.

Faire une première fois le jeu en même temps que les enfants, puis les laisser le refaire sans aide.



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

Crotte alors !

identifier les crottes des animaux

Matériel : 7 crottes vernies (poule, mouton, lapin, paon, cheval, vache, cochon) - 7 images des animaux - 7 figurines correspondantes - album « crottes de bêtes ! »

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 min

OBJECTIFS :

- Reconnaître les crottes des animaux

Déroulement

- Associer la crotte à l'image de l'animal correspondant
- Lecture de l'album en complément

lapin



vache



cheval



paon



mouton



cochon



poule





À qui est cette empreinte ?

reconnaître les traces de certains animaux

Matériel : 7 empreintes (mouton, cochon, lapin, poule, canard, poulain, veau) - 7 images des pattes - 7 images des empreintes - 7 photos des animaux

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10 min

OBJECTIF : Reconnaître l'empreinte des animaux

Déroulement

Règle du jeu : Associer l'empreinte à l'image correspondante. Associer la patte à l'animal puis à l'empreinte.

Famille	Nom des animaux	Empreinte fournie	Image patte	Image empreinte
Équidés (monosabot)	âne - cheval	poulain		
Volailles	poule paon dindon pintade	poule		
Palmipèdes de la ferme	oie - canard	canard		
Bovidés (sous-famille des caprins)	chèvre mouton	mouton		



Cétaki

les parties du corps des animaux de la ferme

Contenu de l'outil : Pour 7 animaux (poule, âne, chèvre, oie, lapin, canard et cochon) 3 photos représentant leur corps, leur tête et leur patte de manière isolée (soit 21 photos au total) - 7 photos des mêmes animaux en entier

Public : 3 à 6 ans

Durée : 10 à 20 min

OBJECTIFS :

- Connaître le vocabulaire des caractères morphologiques et spécifiques des animaux (poils, plumes, crêtes, oreilles, sabots, griffes, becs, pattes palmées, dents, mamelles, œufs, nids...).
- Être capable d'identifier les différentes parties du corps des animaux

Déroulement

1. Approche de la morphologie des animaux de la ferme :

Dans un premier temps, montrer les images des différents caractères aux enfants et les nommer avec eux. Faire la même chose pour les 7 photos des animaux.

- **Je devine :**

Par leur description, les enfants doivent faire deviner à l'adulte de quel animal il s'agit. Ils choisissent un oiseau ou un mammifère parmi les photos des animaux. Mettre les enfants en groupes.

- **Jouer avec les parties du corps :**

Mélanger les photos et demander de regrouper les parties du corps de chaque animal en les citant. Nommer avec les enfants les caractères morphologiques particuliers (poils, plumes, crêtes, oreilles, sabots, griffes, becs, pattes palmées, dents, mamelles...).

Reconstituer les sept animaux et vérifier avec la photo de l'animal en entier.

2. Variantes plus ludiques :

Utiliser les photos des parties du corps selon le principe du jeu des 7 familles (reconstituer un animal en retrouvant les trois parties de son corps).

Si chaque photo est imprimée en double exemplaire, cet outil peut faire l'objet d'un jeu de « Memory » (nommer les différentes parties du corps au fur et à mesure de la pioche).

Prolongements

- Noms spécifiques des mâles et femelles
- Différences entre oiseau et mammifère



Cocori...quoi ?

loto des cris

Matériel : 30 planches A4 avec différenciations possibles ; 10 avec uniquement les images des animaux, 10 avec alternances images ou noms, 10 avec uniquement les noms des animaux - 1 référentiel avec images des animaux et le nom dans les 3 graphies - jetons à poser sur la case quand cri reconnu (non fournis) - lecteur de clé USB (non fourni) - clé USB des cris des animaux

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min

OBJECTIFS :

- Reconnaître le cri des animaux
- Connaître leur nom adulte
- Reconnaître le nom de l'animal dans les différentes graphies

Déroulement

Règle du jeu :

L'encadrant fait écouter le bruit de l'animal. Les enfants identifient l'animal. Si l'animal est présent sur sa carte il pose un jeton sur la case concernée. Le premier qui a complété sa planche a gagné.





Bougeons comme les animaux de la ferme !

exercices de motricité

Matériel : bolas (non fournis) - volants de badminton (non fournis) - foulards de gymnastiques (non fournis) - 6 cartes d'animaux (lapin - chèvre - cochon - poule - canard - oie) - cartes d'actions (vol - nage - saut - marche)

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 6 à 8

Durée : 20 min

OBJECTIFS :

- Maîtriser son corps et ses gestes : marcher, sauter, voler, nager
- Connaître les modes de déplacement des animaux de la ferme
- Connaître le nom des animaux de la ferme (jeu niveau 2)
- Écoute

Déroulement

JEU DE NIVEAU 1 :

Règle du jeu :

Possibilité de faire des binômes ou de faire le mime (sans bruit- sans imiter le cri) devant le reste du groupe, selon l'appréciation de l'encadrant.

Un enfant pioche et retourne la carte image de l'animal sans la montrer aux autres, l'enfant explique à l'adulte à voix basse ce qu'il doit faire.

L'enfant mime le déplacement de l'animal. Les enfants spectateurs devinent puis miment le déplacement de l'animal à leur tour (pour la nage faire tourner les bras pour mimer le crawl ou faire le mouvement de brasse).

Exemple :

- image lapin : il saute → les enfants se déplacent en sautant.
- image canard : il vole ou il nage.

Le matériel mimant le vol est répandu en plusieurs exemplaires répartis sur le sol en différents endroits pour que les enfants trouvent facilement un objet à faire voler. Répéter les lancers.

JEU DE NIVEAU 2 :

Règle du jeu :

Possibilité de faire des binômes ou de faire le mime devant le reste du groupe, selon l'appréciation de l'encadrant.

Un enfant pioche et retourne la carte action sans la montrer aux autres, l'enfant donne le nom d'un animal qui fait l'action proposée à l'adulte à voix basse. (exemple : carte vol → canard/oie - carte saut → lapin...).



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



L'enfant mime le déplacement de l'animal. Les enfants spectateurs devinent puis miment le déplacement de l'animal (pour la nage faire tourner les bras pour mimer le crawl ou faire le mouvement de de brasse).

Le matériel mimant le vol est répandu en plusieurs exemplaires répartis sur le sol en différents endroits pour que les enfants trouvent facilement un objet à faire voler. Répéter les lancers.



Animaux mystérieux

...de bien étranges chimères

Contenu de l'outil : 20 photos de chimères (animaux recomposés à partir de 2 animaux) - 26 photos des animaux d'origine ayant permis la réalisation des chimères - 40 étiquettes « syllabes »

Public : 4 à 7 ans

Durée : 20 à 40 min

Pré-requis : Connaître les noms génériques des animaux de la ferme et savoir scander leurs syllabes

OBJECTIFS :

- Reconnaître les animaux de la ferme
- Connaître et comparer les caractères morphologiques des animaux (poils, plumes, crêtes, oreilles, barbillons, sabots, griffes...)
- Développer le sens de l'observation (repérage des formes...)
- Inventer, développer l'imaginaire

Déroulement

1. Découvrir les animaux de la ferme :

Montrer la photo d'un animal mystérieux. À partir des photos des animaux, faire retrouver aux enfants ceux qui ont permis de fabriquer la chimère. Verbaliser autour des différentes parties du corps qui permettent l'identification. Les nommer.

Vocabulaire : plume, poil, laine, corne, crête, sabot, crinière, crête, barbiche...

2. Inventer des noms d'animaux imaginaires :

Donner ensemble un nom à chaque animal imaginaire. Il peut par exemple être formé par une syllabe de chaque animal à l'origine de la chimère.

3. Créer un animal mystérieux :

Inversement à l'activité précédente, ce jeu consiste à dessiner un animal imaginaire.

Après avoir fait son dessin, chaque enfant montre sa chimère et fait deviner aux autres les animaux qui sont à son origine. Lui trouver un nom.

Remarque : Pour enrichir ces animations, on peut s'aider de l'outil pédagogique « Cétaki » qui propose de travailler sur les parties du corps des animaux de la ferme.

Prolongements

- Noms spécifiques des mâles et femelles



Méli-Mélo de la ferme

jeu de synthèse

Matériel : 5 cerceaux (non fournis) - 5 empreintes en argile durcie - 5 images des animaux - image de la plume du paon - 4 flacons de poils (cochon, lapin, cheval, mouton) - 5 crottes (photos et moulages) - 5 figurines des animaux correspondants - 5 étiquettes noms des animaux en 3 graphies

Public : 3 à 6 ans

Nombre de joueurs : 10

Durée : 20 min

OBJECTIFS :

- Associer les caractères spécifiques à chaque famille d'animaux

Déroulement

Règle du jeu :

Faire 5 équipes de 2 enfants.

Disposer les 5 cerceaux bien espacés dans la salle.

Chaque équipe pioche 1 carte « animal » (paon, cochon, mouton, cheval, lapin) et doit y associer tous les éléments qui lui correspondent.

ATTENTION : Les crottes et les empreintes étant fragiles, le jeu doit se faire en marchant.



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



PAON

paon

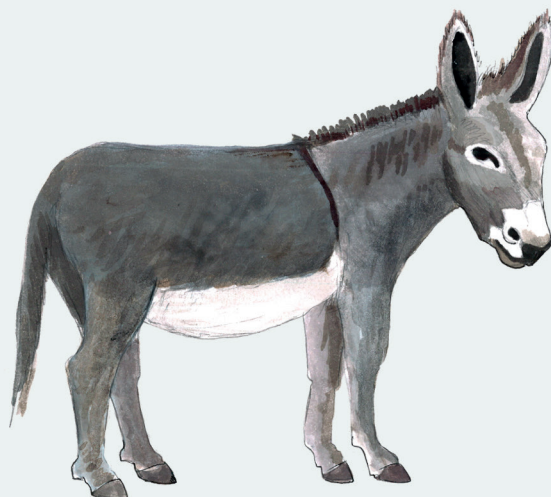
paon



CHEVAL

cheval

cheval



ÂNE

âne

âne



L'ani'malle

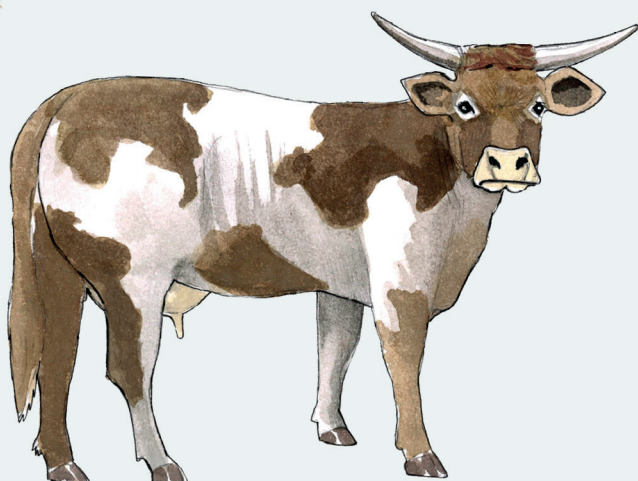
à la découverte des animaux de la ferme



MOUTON

mouton

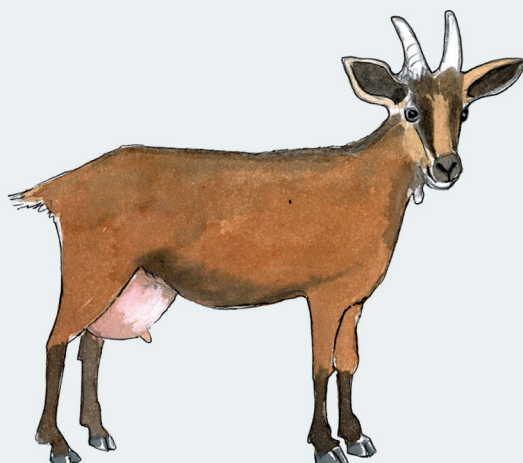
mouton



VACHE

vache

vache



CHÈVRE

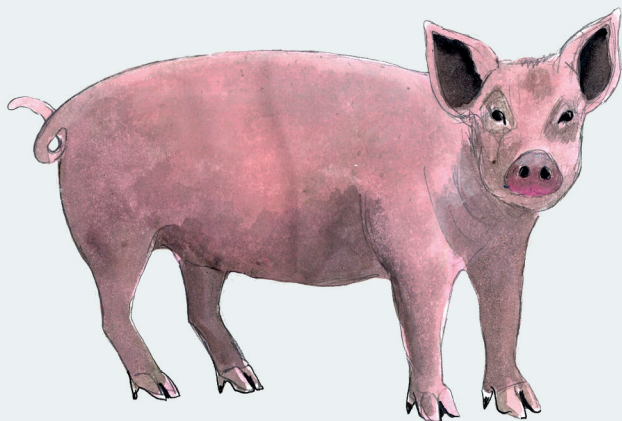
chèvre

chèvre



L'ani'malle

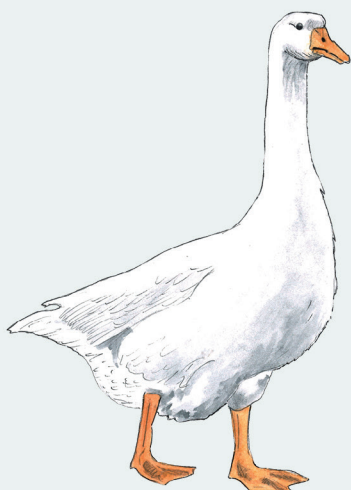
à la découverte des animaux de la ferme



COCHON

cochon

cochon



OIE

oie

oie



COQ

coq

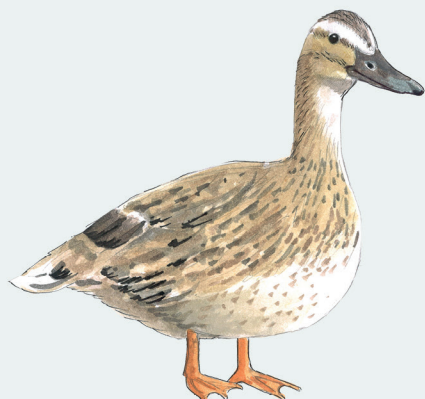
coq





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



CANARD

canard

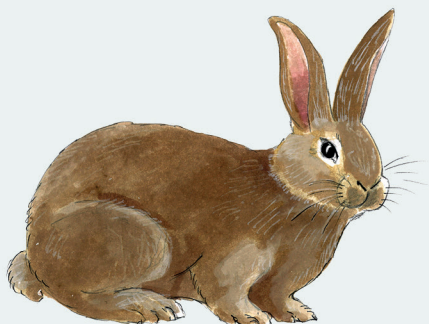
canard



DINDON

dindon

dindon



LAPIN

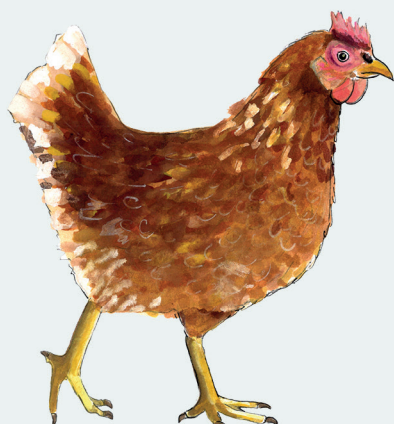
lapin

lapin



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



POULE

poule

poule



PINTADE

pintade

pintade



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

Liste des 14 photos à découper + dos



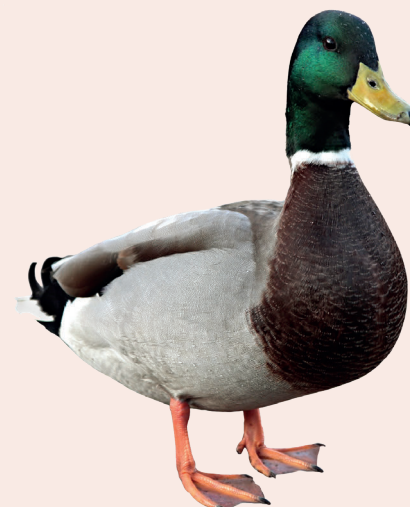
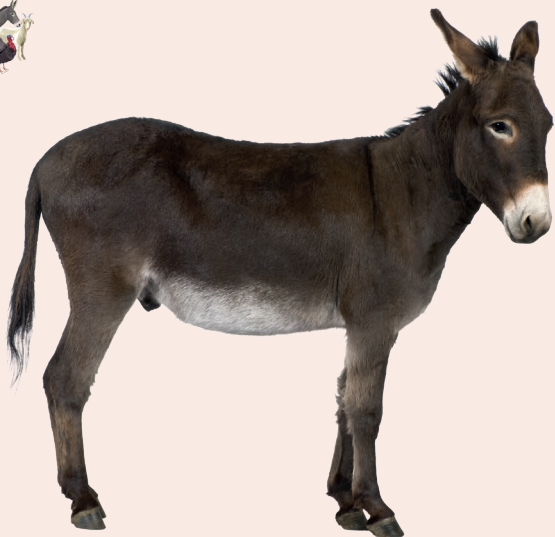
- paon
- âne
- dindon
- poule
- chèvre
- cheval
- cochon
- pintade
- oie
- canard
- coq
- vache
- lapin
- mouton





L'ani'malle

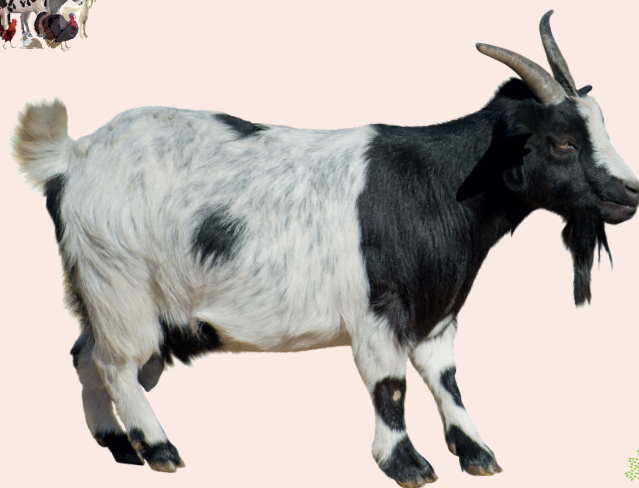
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





L'ani' malle

à la découverte des animaux de la ferme

L'ani'
malle

L'ani'
malle



L'ani'
malle

L'ani'
malle



L'ani'malle

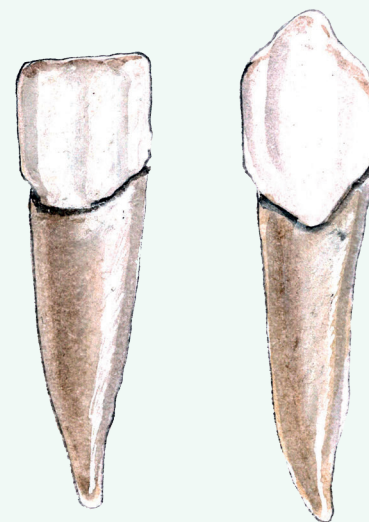
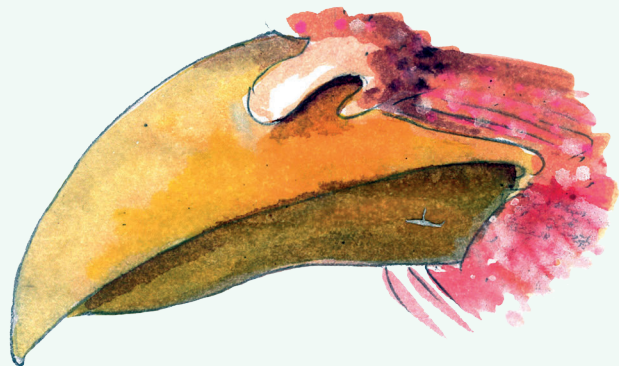
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





Liste des 20 « animaux mystérieux » à découper



- A. Le taurâne
- B. Le bélichon
- C. Le boucâne
- D. Le dindobouc
- E. Le bougeon
- F. La biscane
- G. La brecoque
- H. Le moutapin
- I. La lacane
- J. Le chevaloie
- K. Le cocheval d'Inde
- L. Le verralier
- M. Le cochoreau
- N. Le bouquindon
- O. Le jarval
- P. Le paongeon
- Q. La porcelade
- R. Le coquelain
- S. La chèvroule
- T. La vachoie



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



A



B

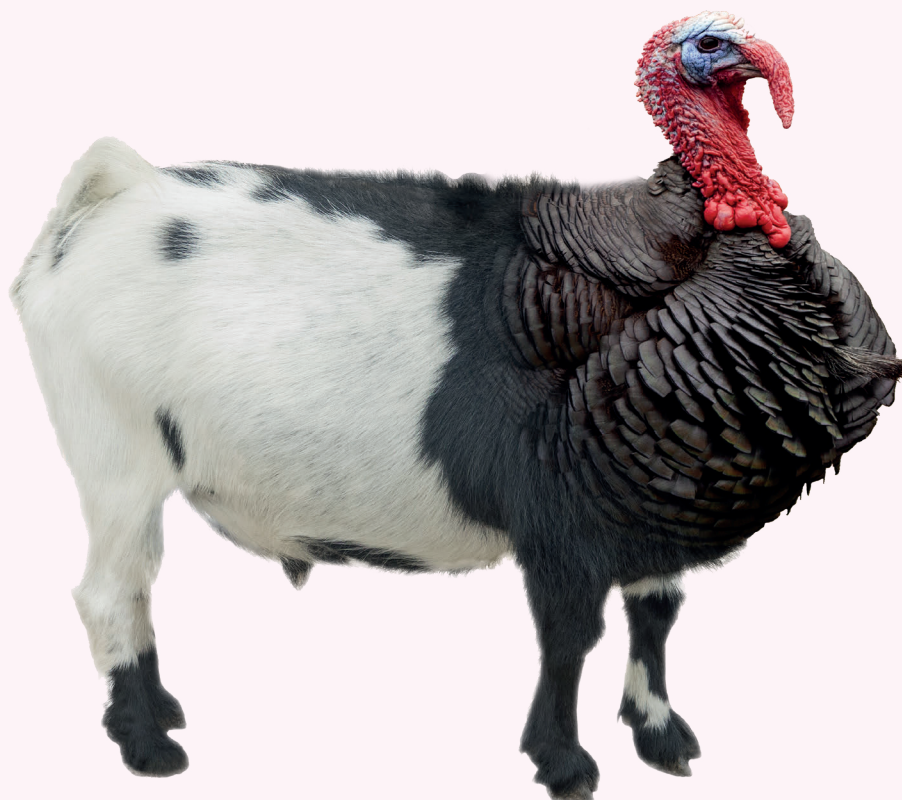


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



C

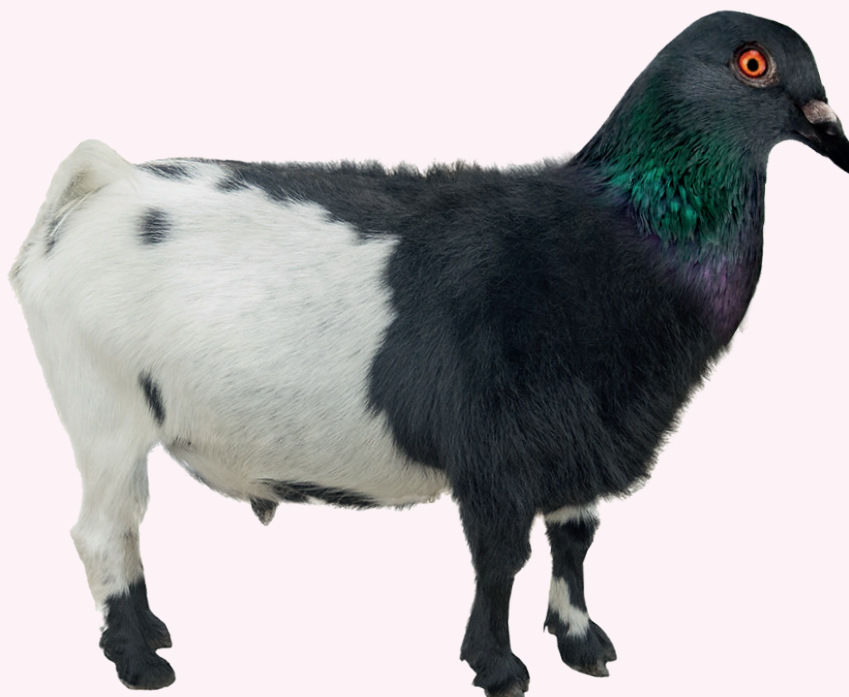


D



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



E

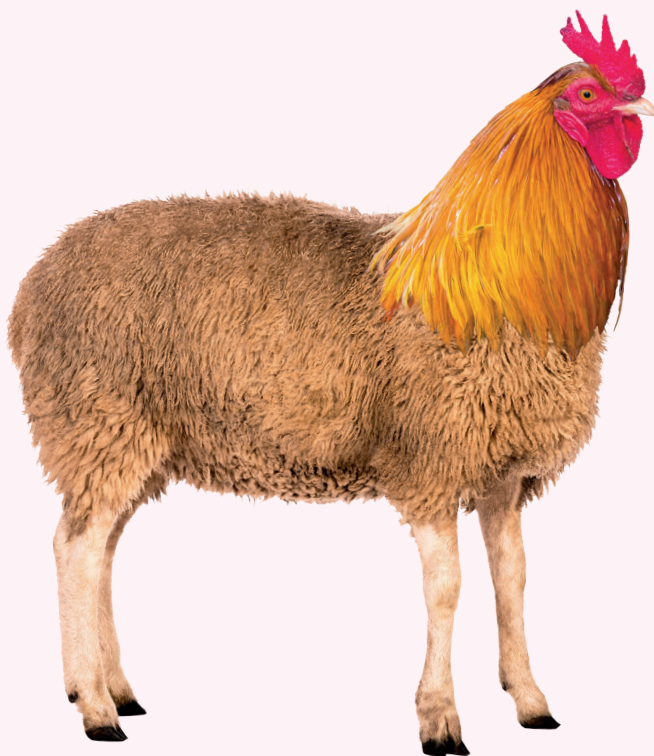


F

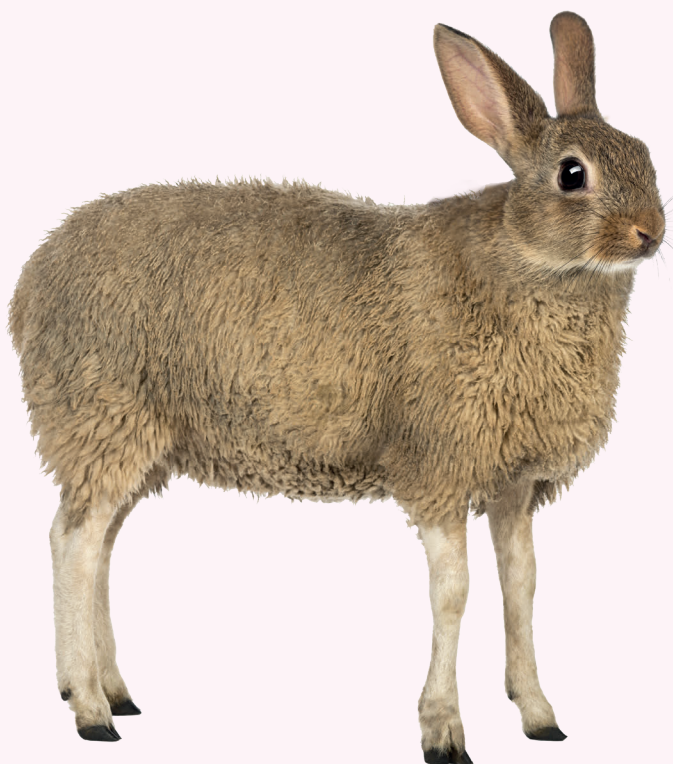


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



G



H



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



I



J

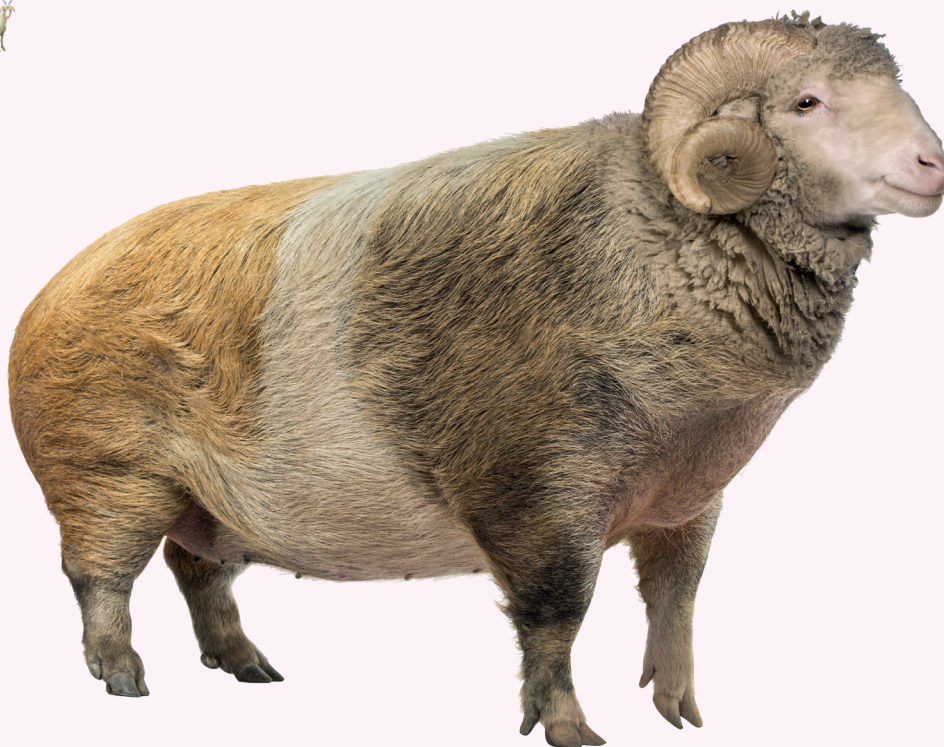


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



K



L



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



M

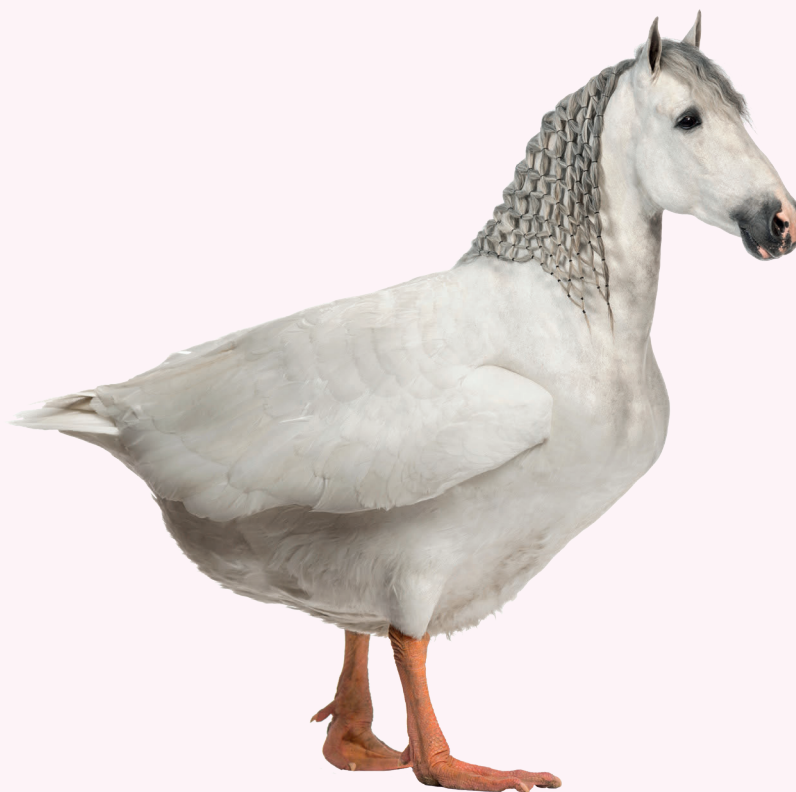


N



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



Q

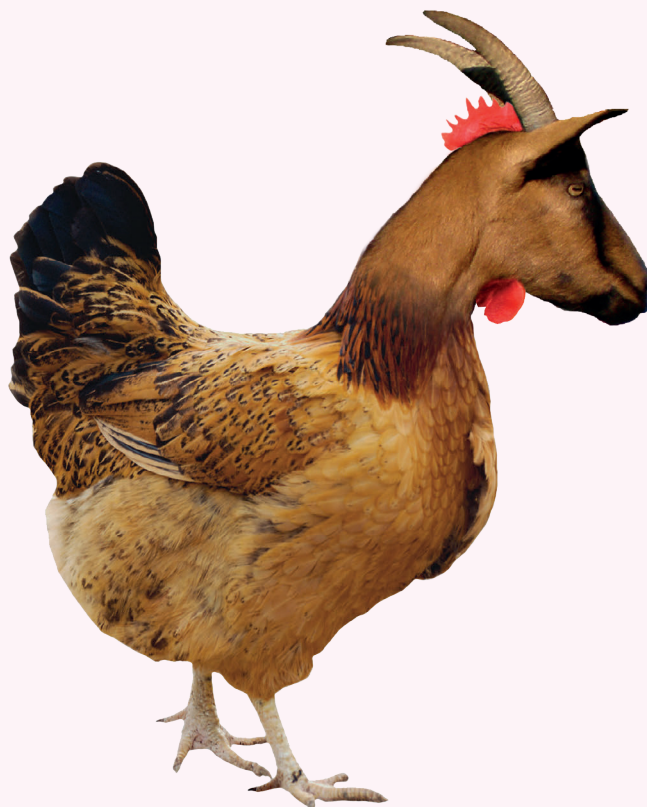


R

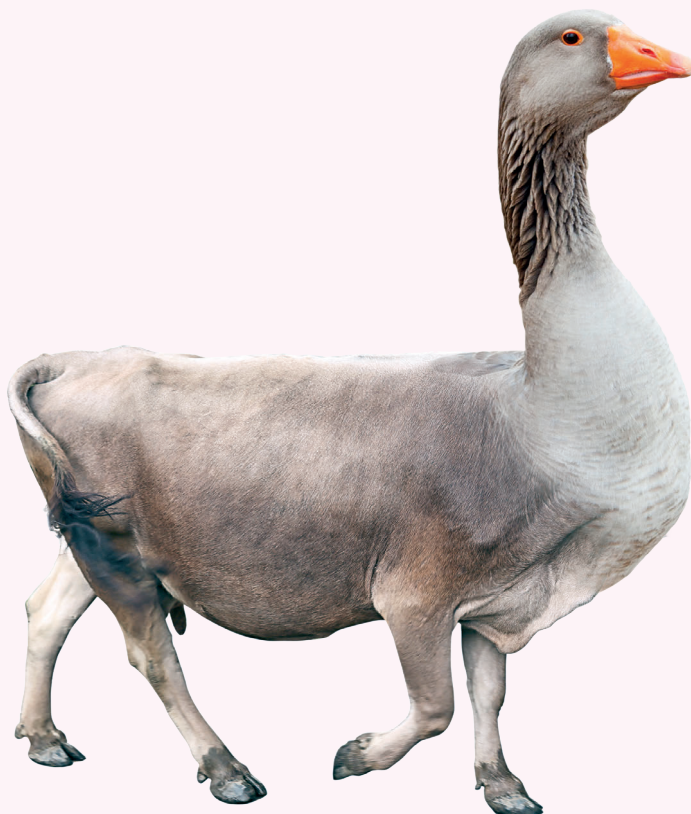


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



S



T



Photos de animaux à l'origine des « animaux mystérieux » à découper

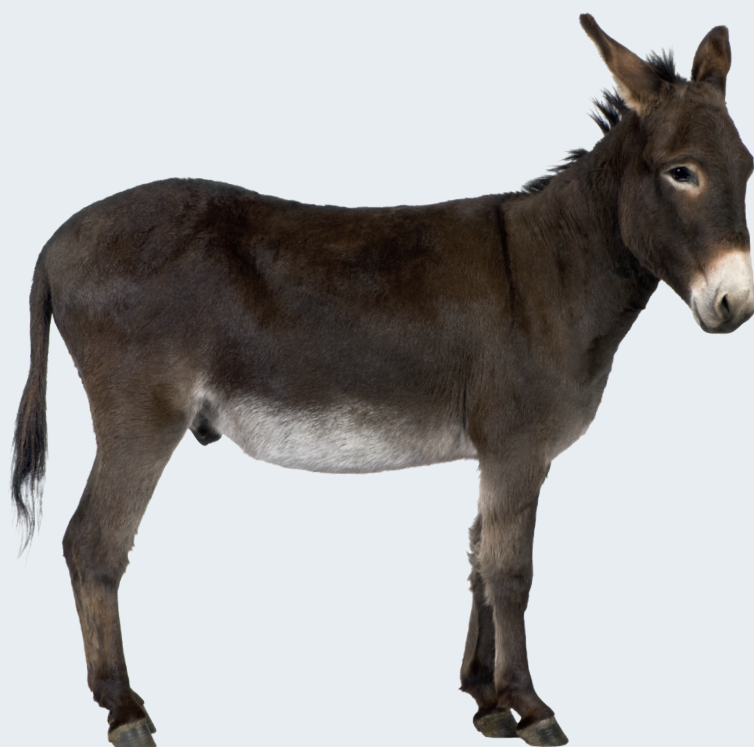


1. âne
2. taureau (race Highland)
3. bélier
4. cochon (verrat)
5. bouc
6. dindon
7. pigeon
8. brebis
9. caneton
10. coq
11. lapin
12. cane
13. oie blanche
14. cheval
15. cochon d'Inde
16. cheval cabré
17. cochon asiatique
18. taureau
19. paon
20. pintade
21. porcelet asiatique
22. poulain
23. chèvre
24. poule
25. oie grise
26. vache



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



1



2

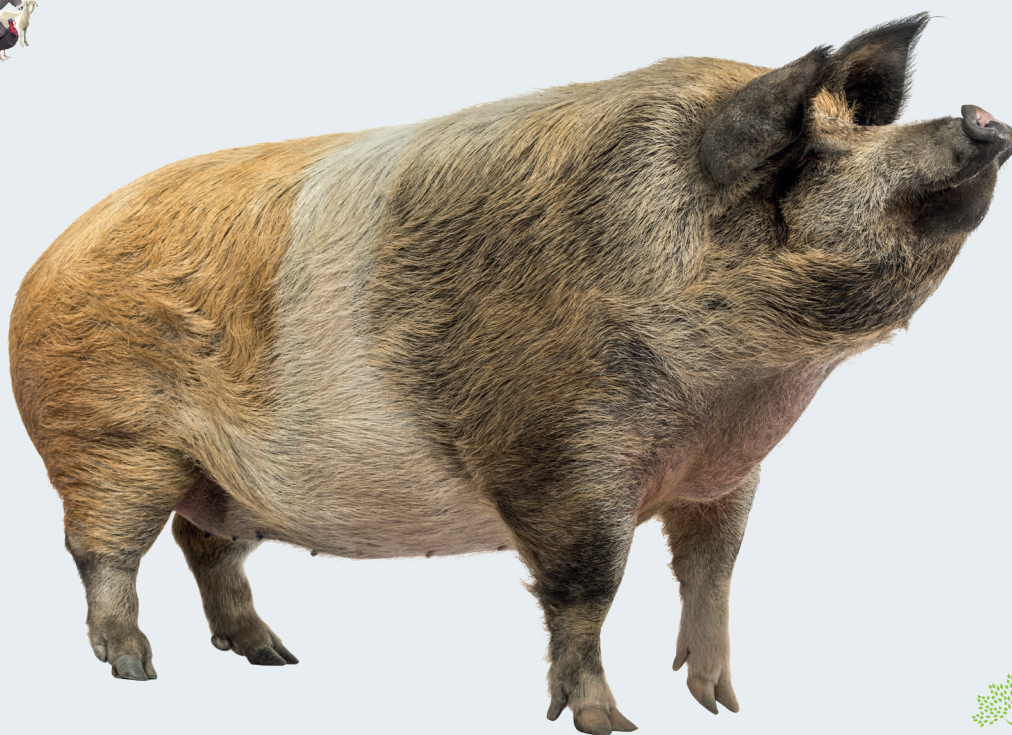


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



3



4



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



5



6

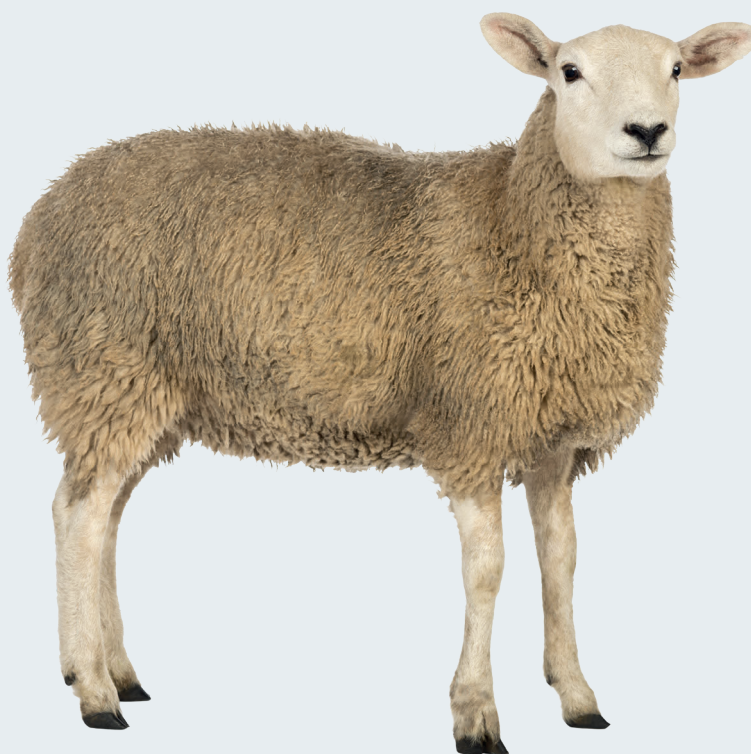


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



7



8



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



9



10

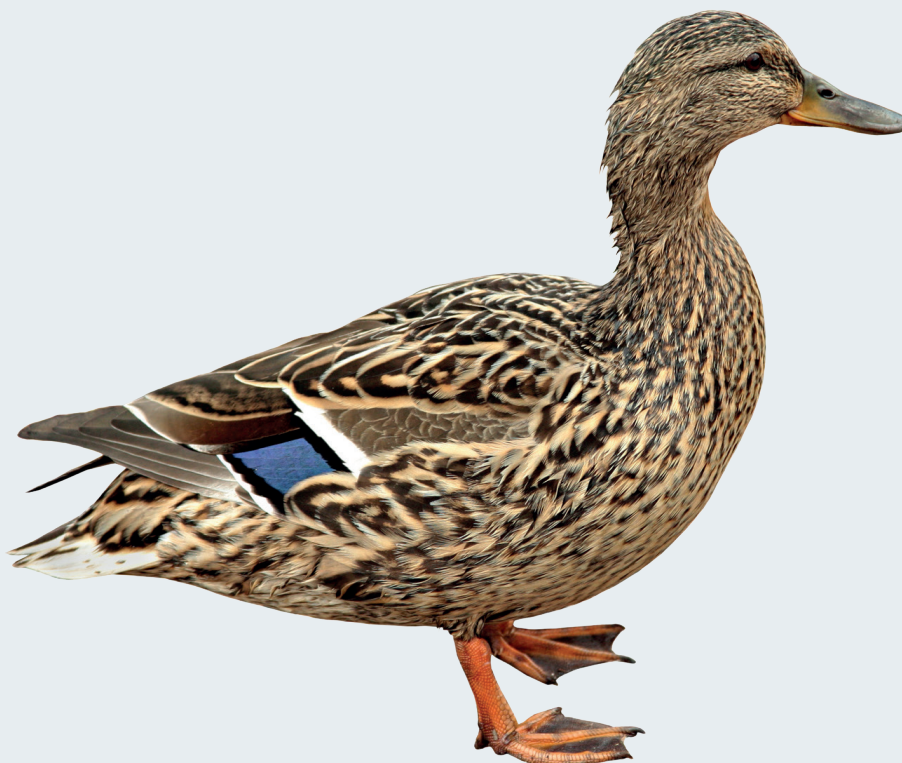


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



11



12



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



13



14



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



15



16



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



17



18



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



19



20



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



21

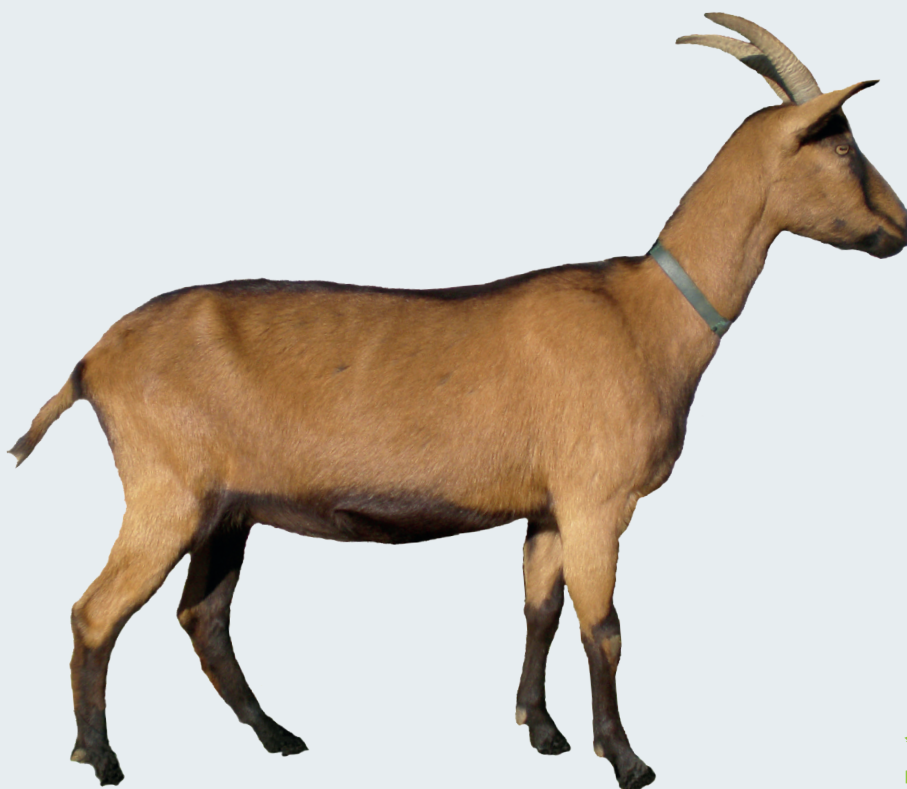


22



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



23



24



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



25



26



Étiquettes de syllabes pour les « animaux mystérieux »



CO

CHÈ

CHON

VRE

LA

POU

PIN

LE

COQ

BOUC

COQ

BOUC

ÂNE

OIE

ÂNE

OIE

VA

DIN

CHE

DON

MOU

CHE

TON

VAL

PI

PIN

GEON

TADE

BRE

TAU

BIS

REAU

VÉ

RAT

LAIN

SIN

CANE

POR

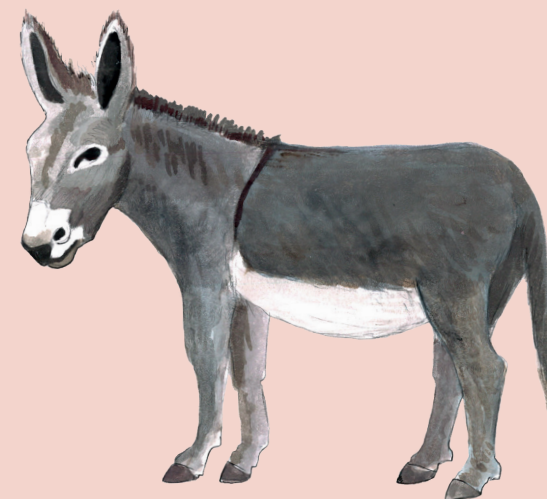
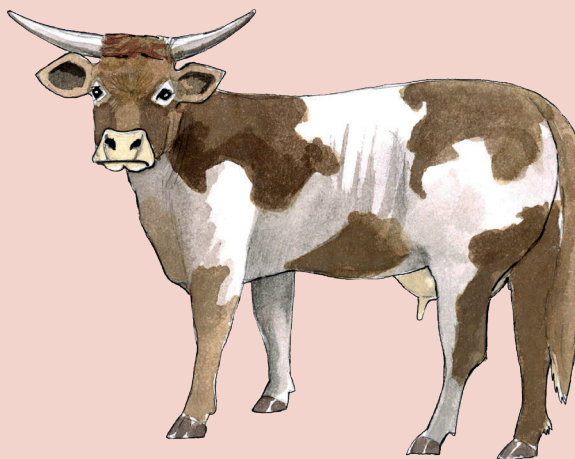
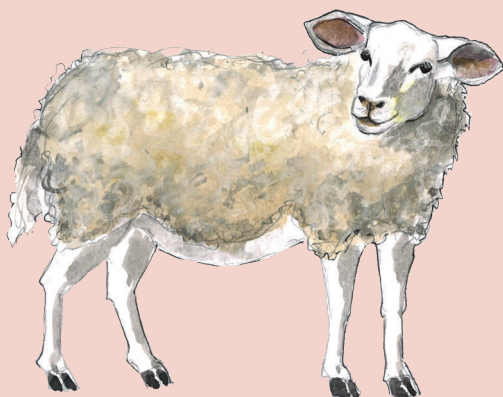
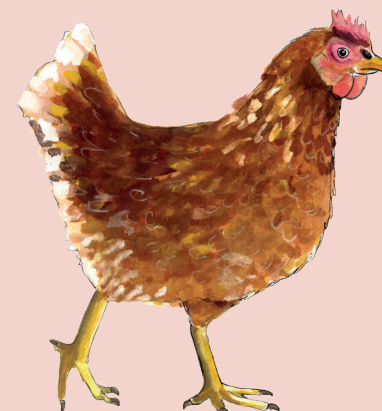
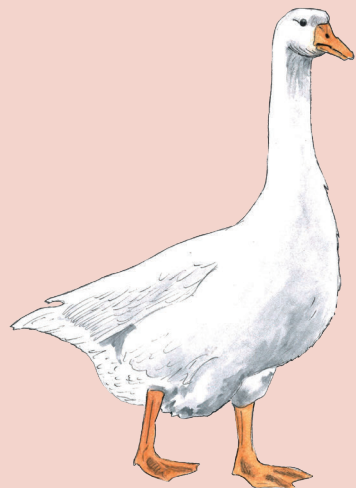
CELET

PAON



L'ani'malle

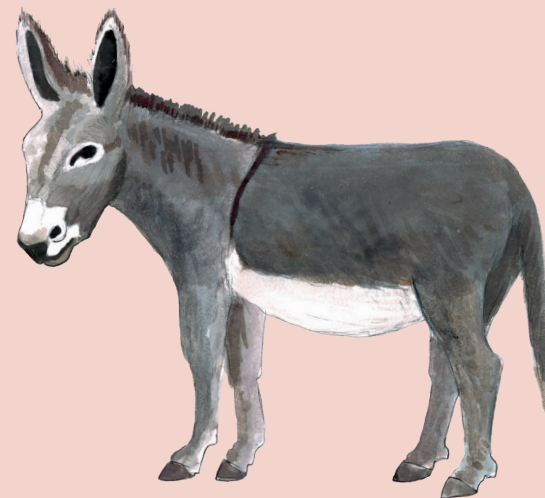
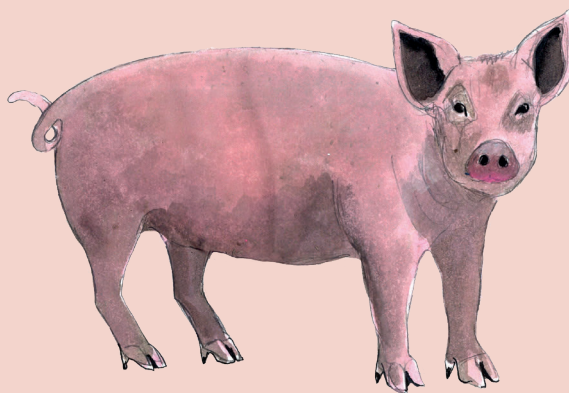
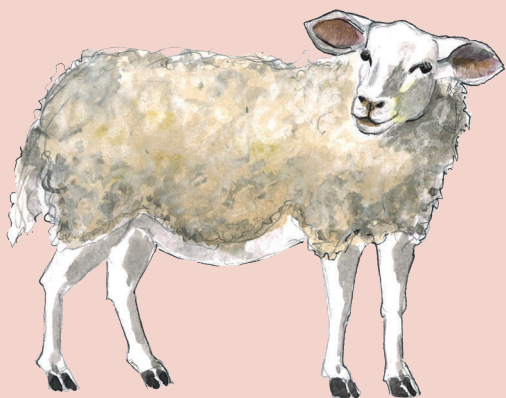
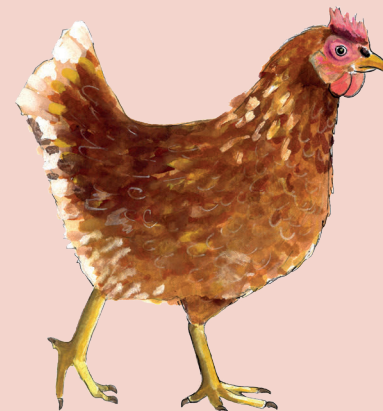
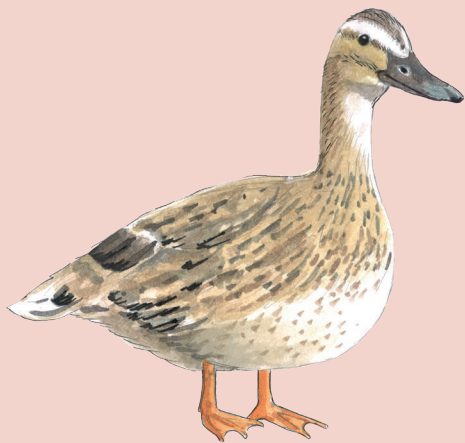
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

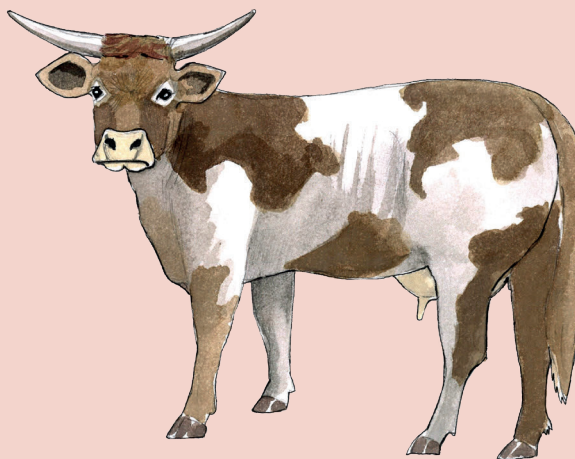
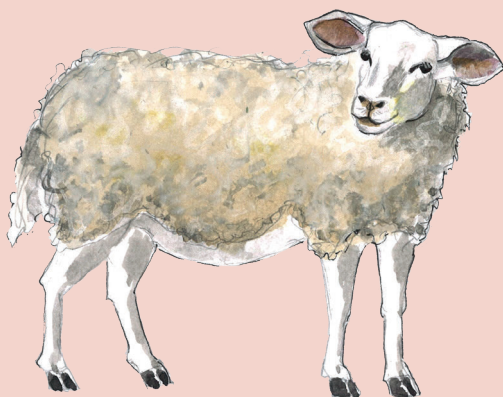
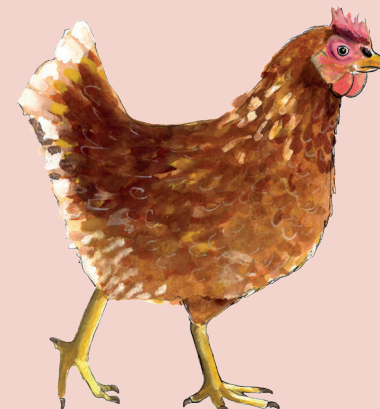
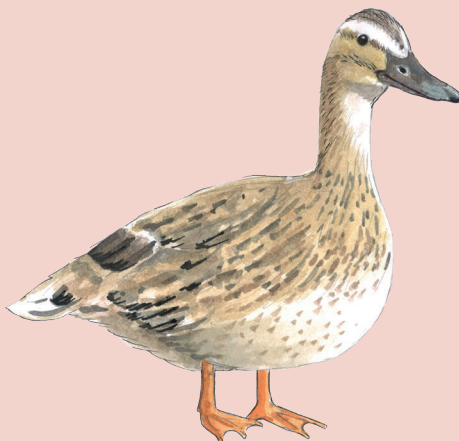
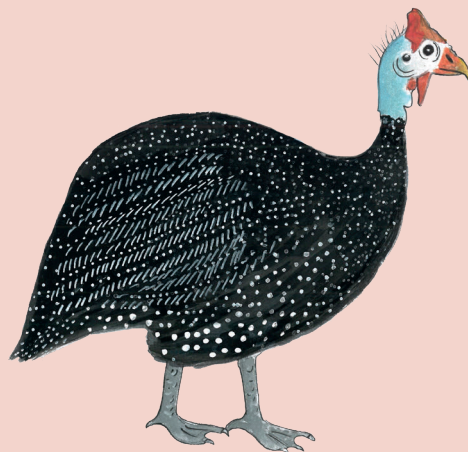
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

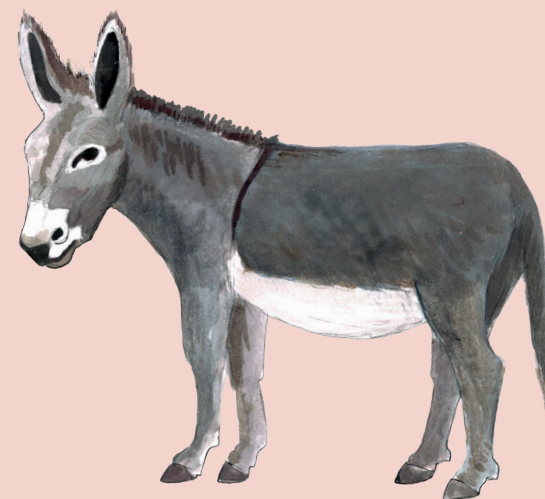
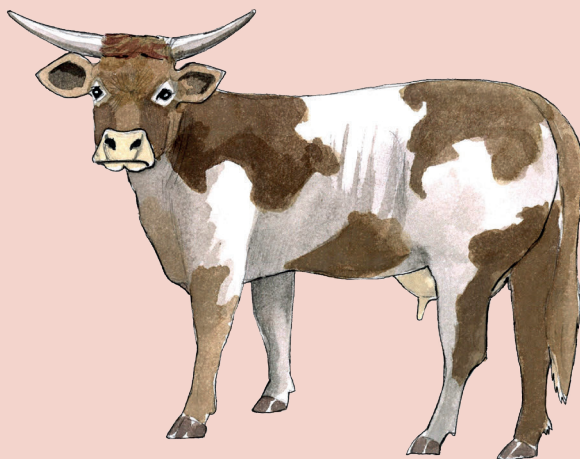
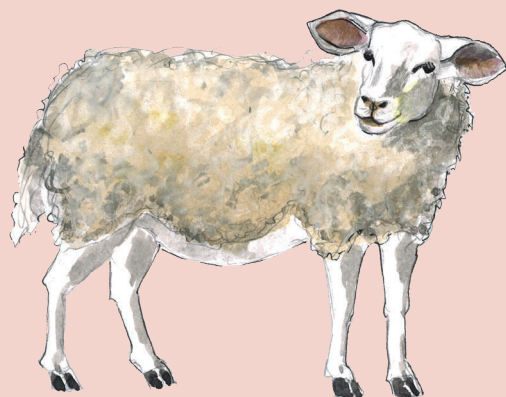
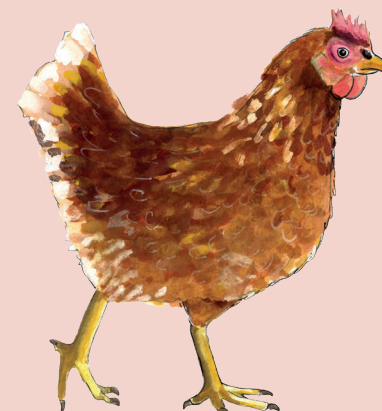
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

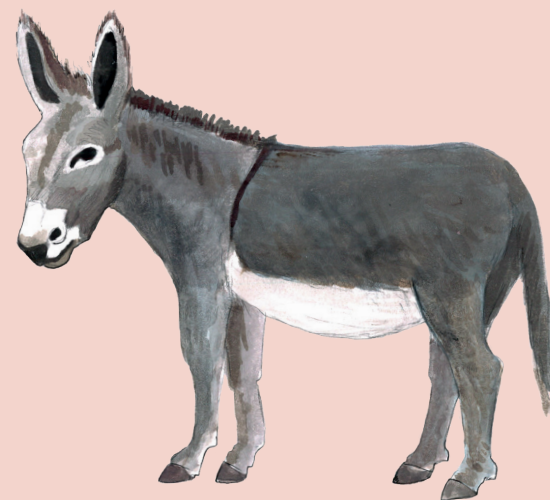
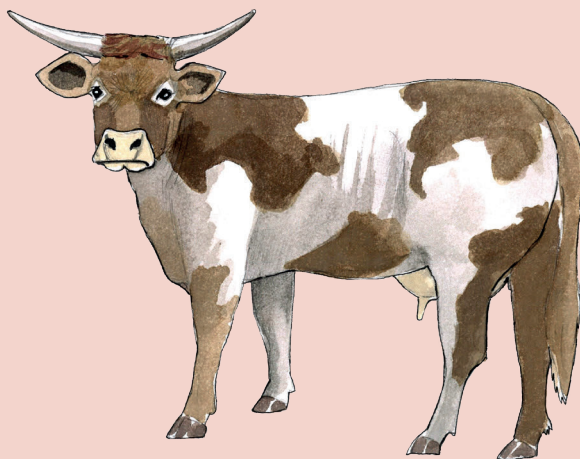
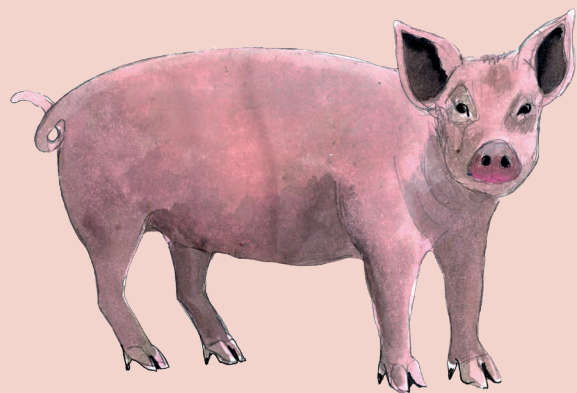
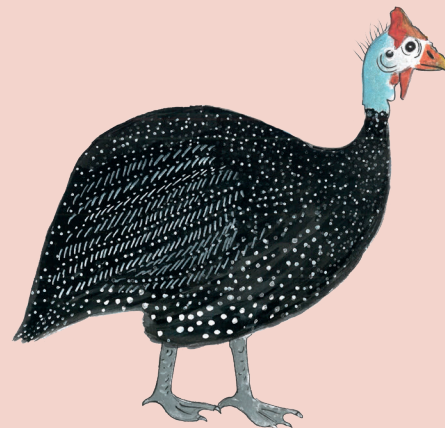
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

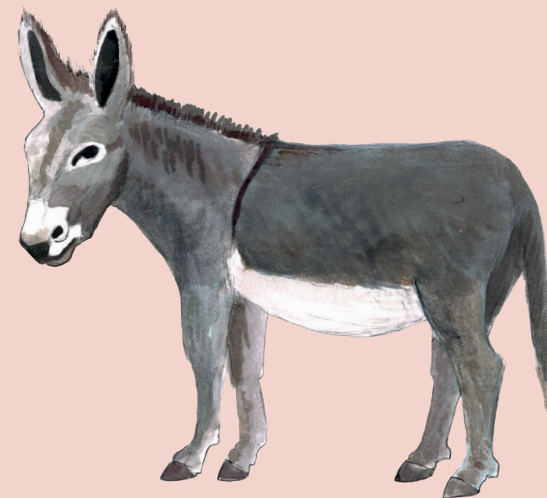
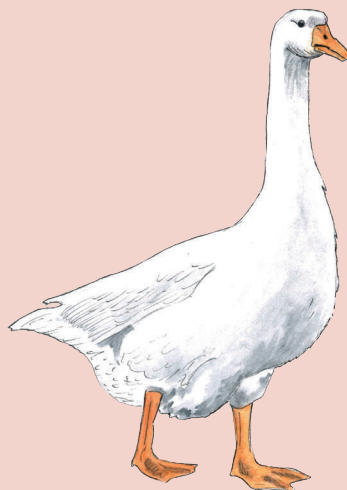
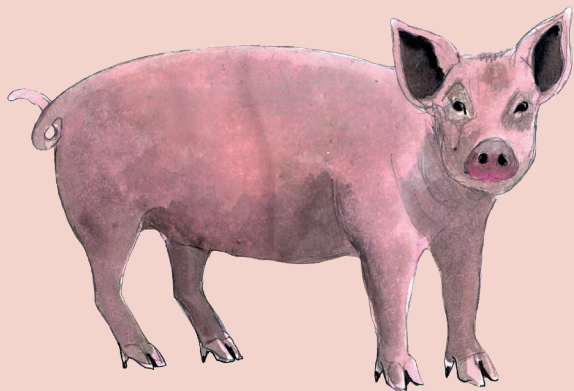
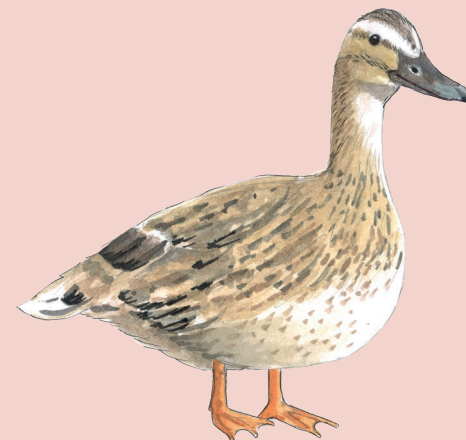
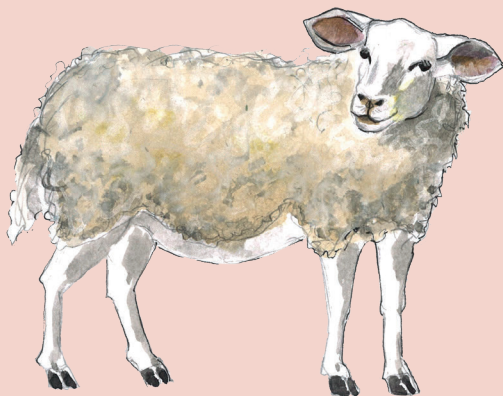
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

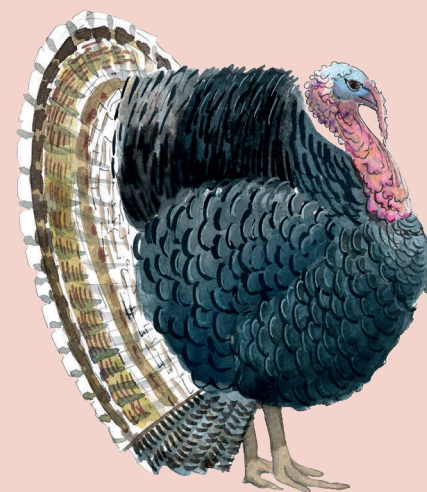
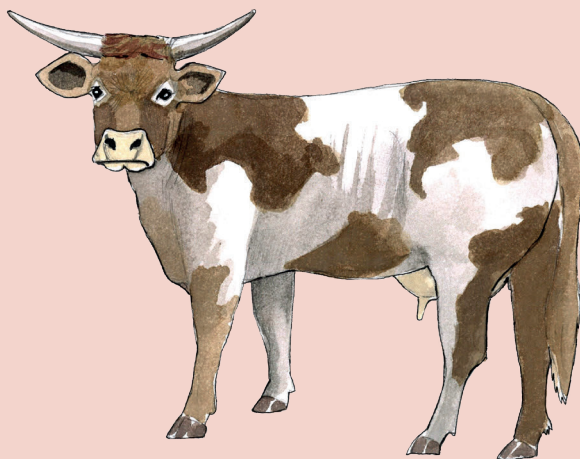
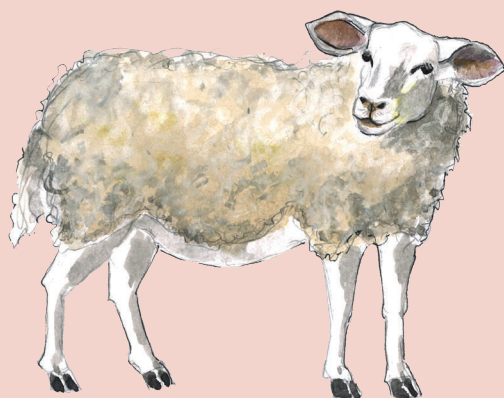
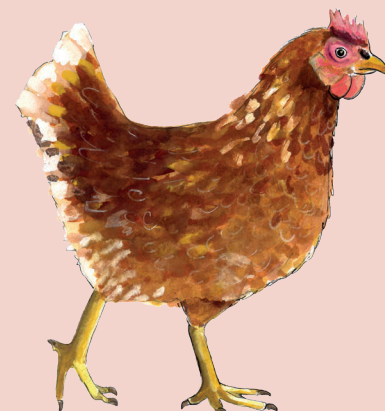
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

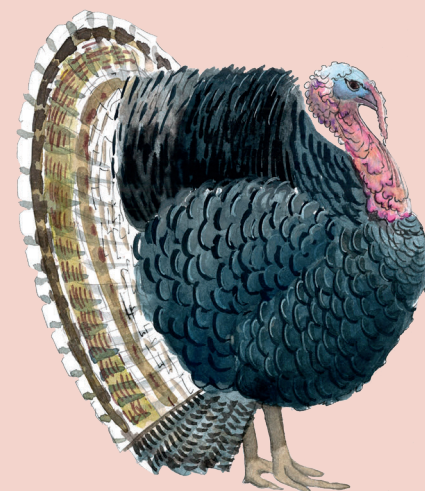
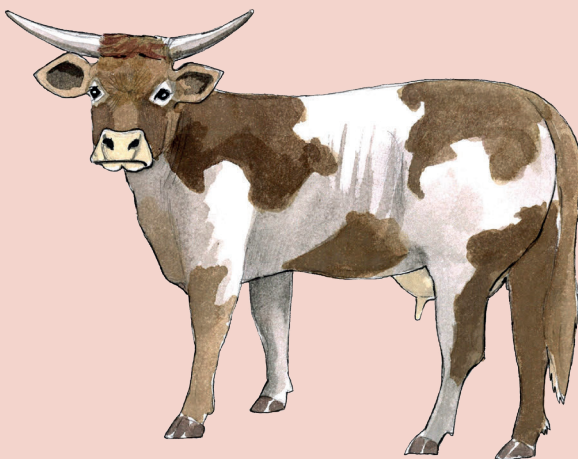
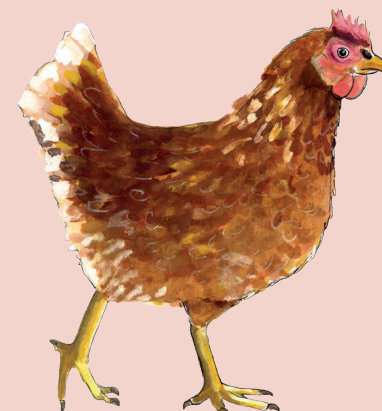
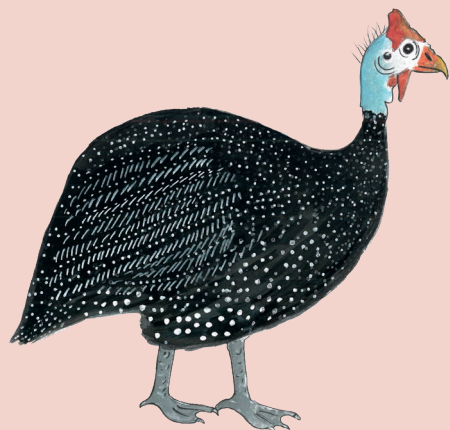
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

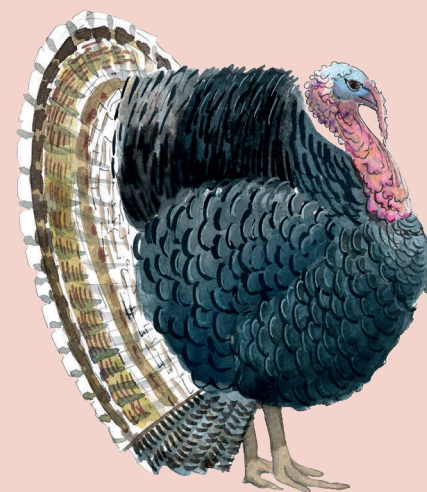
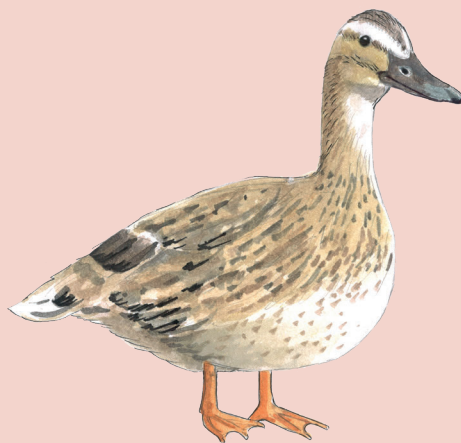
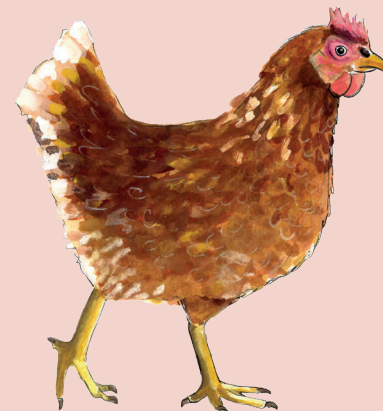
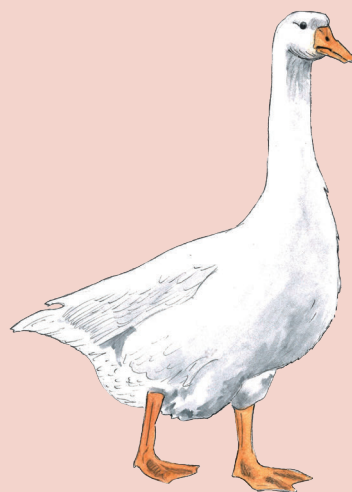
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

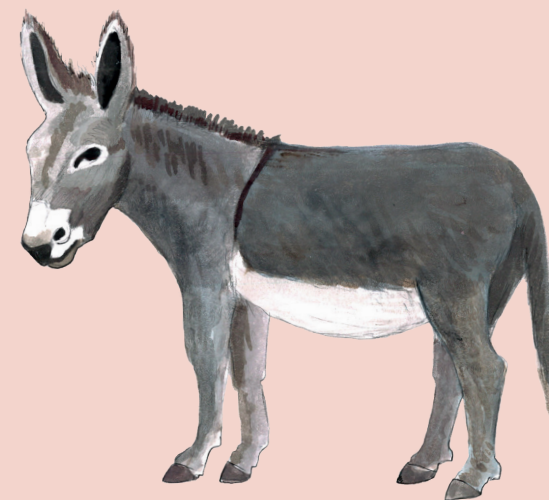
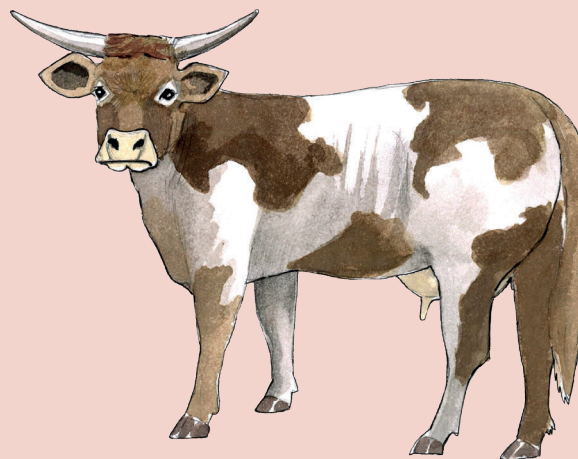
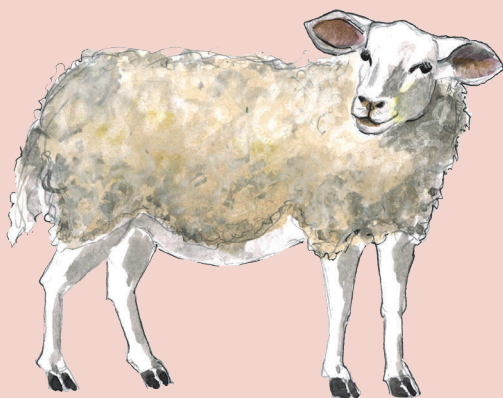
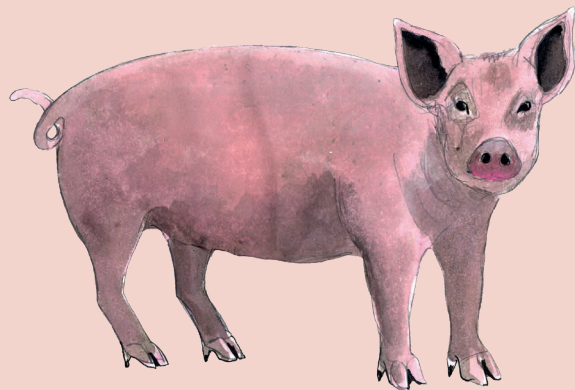
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



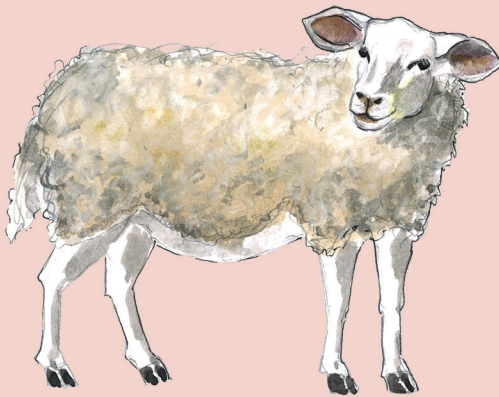
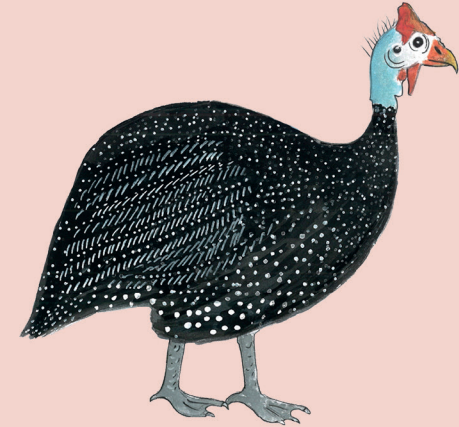


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



CHEVAL
cheval
cherval



VACHE
vache
vache

ÂNE
âne
âne





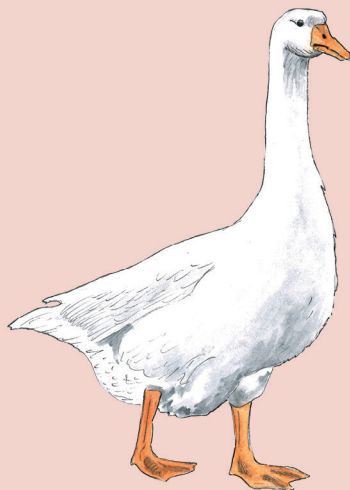
L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PAON

paon

paon



POULE

poule

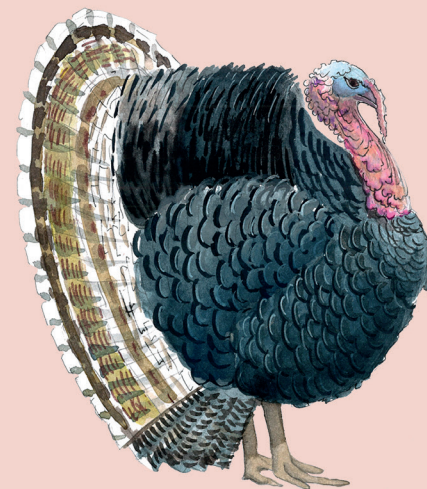
poule



CANARD

canard

canard





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



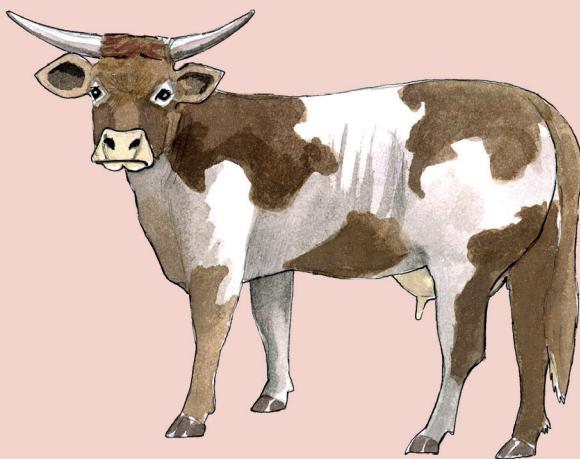
PINTADE
pintade

pintade



COCHON
cochon

cochon



ÂNE
âne

âne





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PINTADE

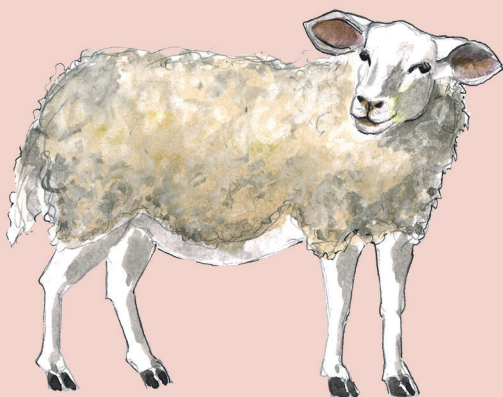
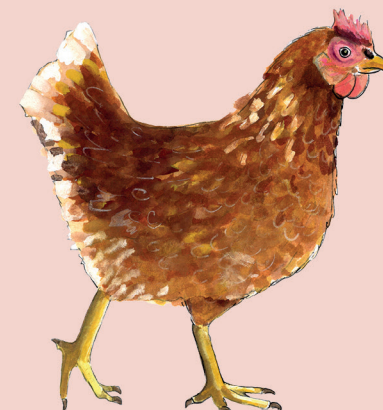
pintade

pintade

PAON

paon

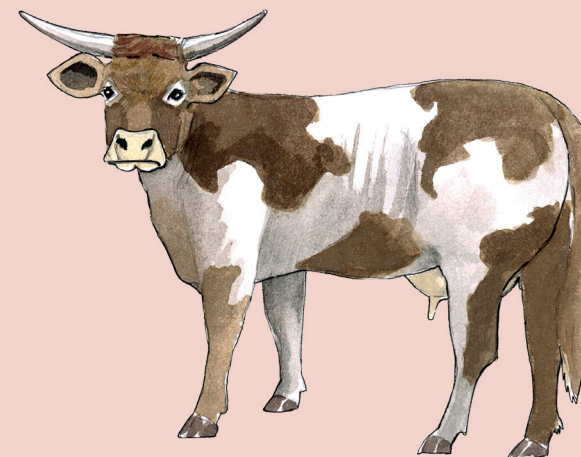
paon



ÂNE

âne

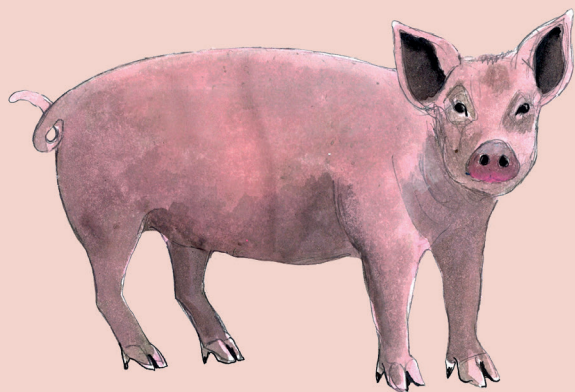
âne





L'ani'malle

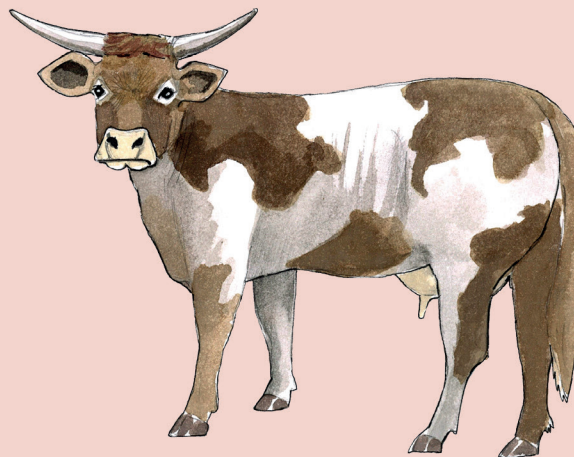
à la découverte des animaux de la ferme



MOUTON
mouton
mouton



POULE
poule
poule



DINDON
dindon
dindon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

CANARD

canard

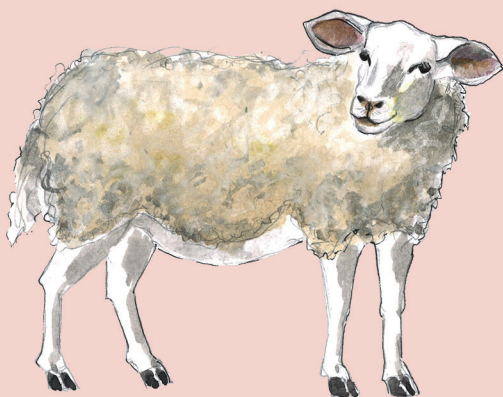
canard



POULE

poule

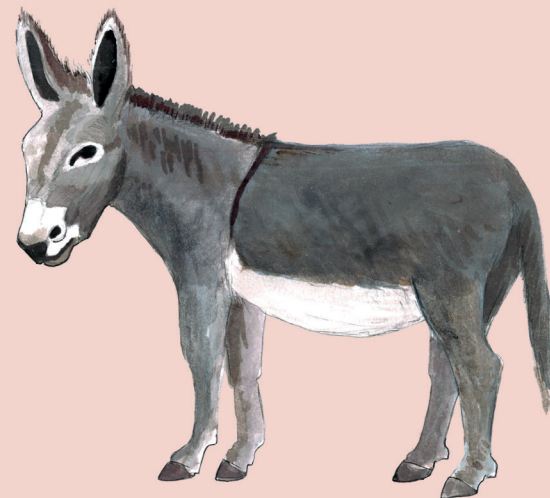
poule



COCHON

cochon

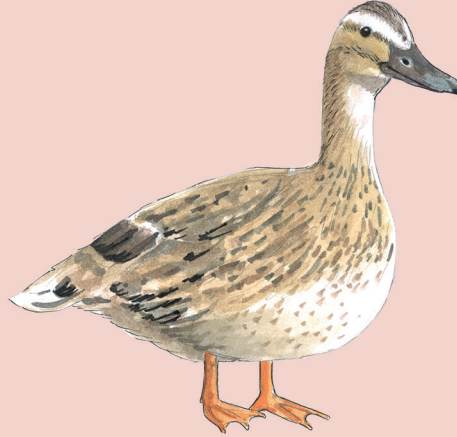
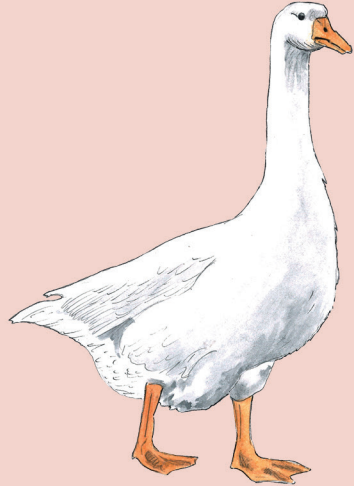
cochon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



POULE

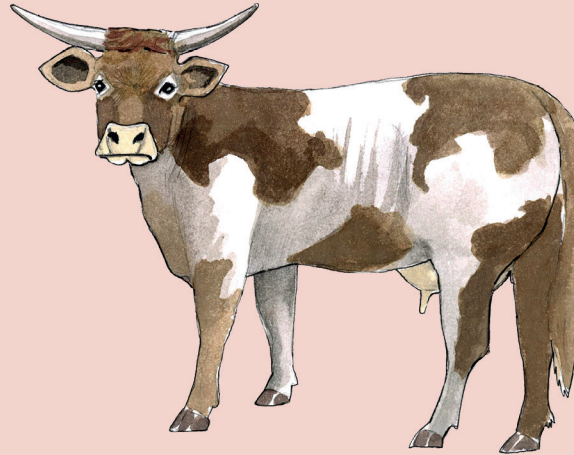
poule

poule

MOUTON

mouton

mouton



CHEVAL

cheval

cheval





L'ani'malle

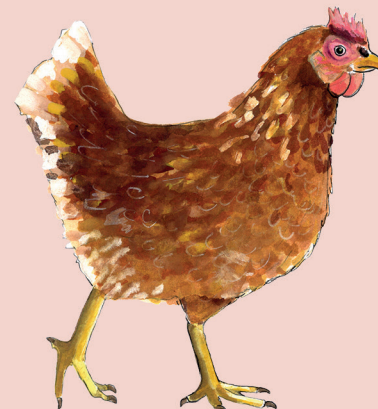
à la découverte des animaux de la ferme



COCHON

cochon

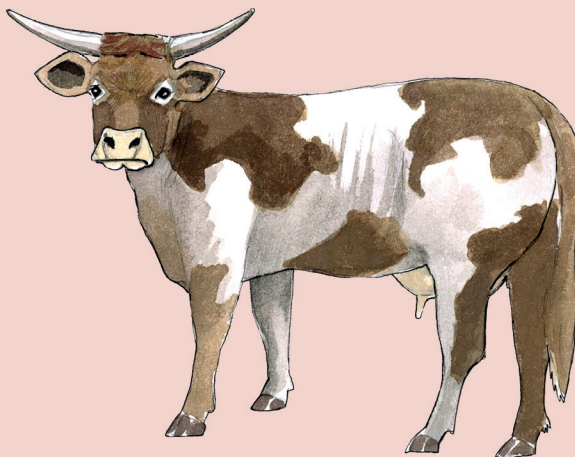
cochon



COQ

coq

coq



DINDON

dindon

dindon





L'ani'malle

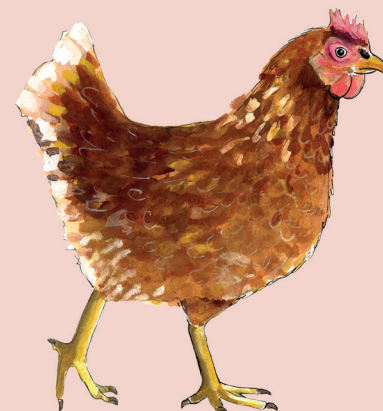
à la découverte des animaux de la ferme



VACHE

vache

vache



MOUTON

mouton

mouton



DINDON

dindon

dindon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

COCHON

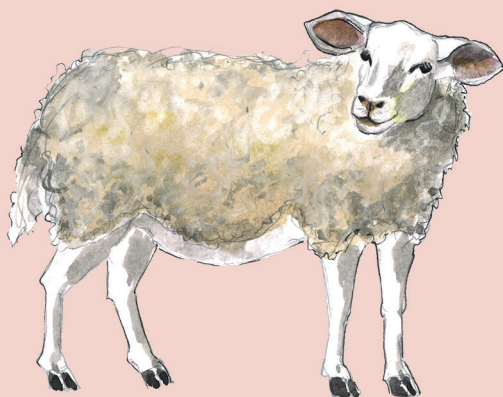
cochon

cochon

DINDON

dindon

dindon



VACHE

vache

vache





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

CHEVAL

cheval

cherval

ÂNE

âne

âne

PAON

paon

paon

MOUTON

mouton

mouton

VACHE

vache

vache

POULE

poule

poule





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PAON

paon

paon

OIE

oie

oie

DINDON

dindon

dindon

COQ

coq

coq

POULE

poule

poule

CANARD

canard

canard





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PINTADE

pintade

pintade

CHEVAL

cheval

cheval

CANARD

canard

canard

COCHON

cochon

cochon

VACHE

vache

vache

ÂNE

âne

âne





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

CHEVAL

cheval

cheval

ÂNE

âne

âne

MOUTON

mouton

mouton

PAON

paon

paon

POULE

poule

poule

COQ

coq

coq





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

CANARD

canard

canard

PAON

paon

paon

POULE

poule

poule

MOUTON

mouton

mouton

COCHON

cochon

cochon

ÂNE

âne

âne





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

OIE

oie

oie

CANARD

canard

canard

PINTADE

pintade

pintade

MOUTON

mouton

mouton

CHEVAL

cheval

cheval

VACHE

vache

vache





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PAON

paon

paon

COCHON

cochon

cochon

OIE

oie

oie

COQ

coq

coq

VACHE

vache

vache

DINDON

dindon

dindon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

PAON

paon

paon

VACHE

vache

vache

POULE

poule

poule

MOUTON

mouton

mouton

CHEVAL

cheval

cheval

DINDON

dindon

dindon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

MOUTON

mouton

mouton

CHEVAL

cheval

cheval

VACHE

vache

vache

COCHON

cochon

cochon

ÂNE

âne

âne

DINDON

dindon

dindon





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

COQ

coq

coq

VACHE

vache

vache

CHEVAL

cheval

cheval

PAON

paon

paon

ÂNE

âne

âne

PINTADE

pintade

pintade





Liste des 21 photos de parties du corps à découper



1. corps de canard
2. corps d'âne
3. corps de poule
4. corps de chèvre
5. corps de lapin
6. corps d'oie
7. corps de cochon
8. tête de cochon
9. tête de canard
10. tête d'oie
11. tête de poule
12. tête de lapin
13. tête d'âne
14. tête de chèvre
15. patte de cochon
16. patte d'oie
17. patte de lapin
18. patte de poule
19. patte d'âne
20. patte de canard
21. patte de chèvre



1



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



2



3



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



4



5





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



6



7





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



8



9



10



11



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



12



13



14



15



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



16



17



18



19



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



20

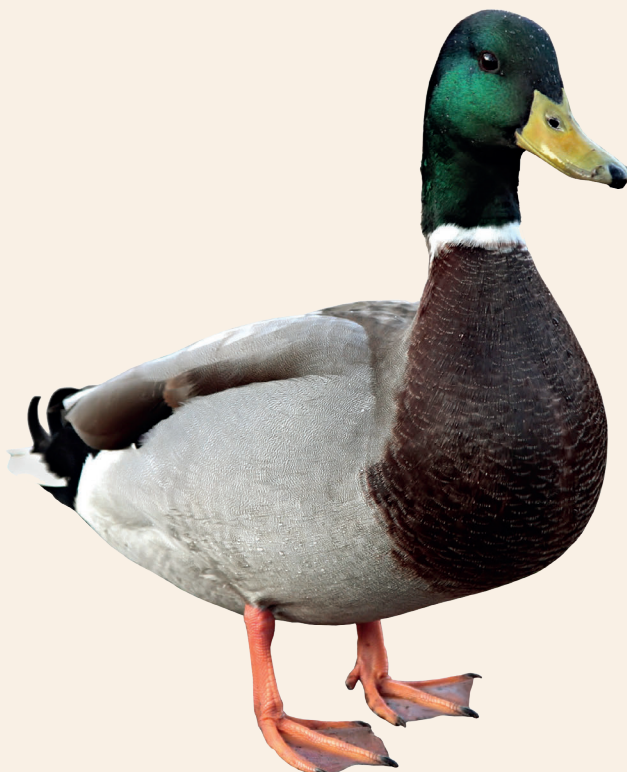


21



Photos des 7 animaux du Cétaki à découper

- A. canard
- B. âne
- C. poule
- D. chèvre
- E. lapin
- F. oie
- G. cochon



A



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



B

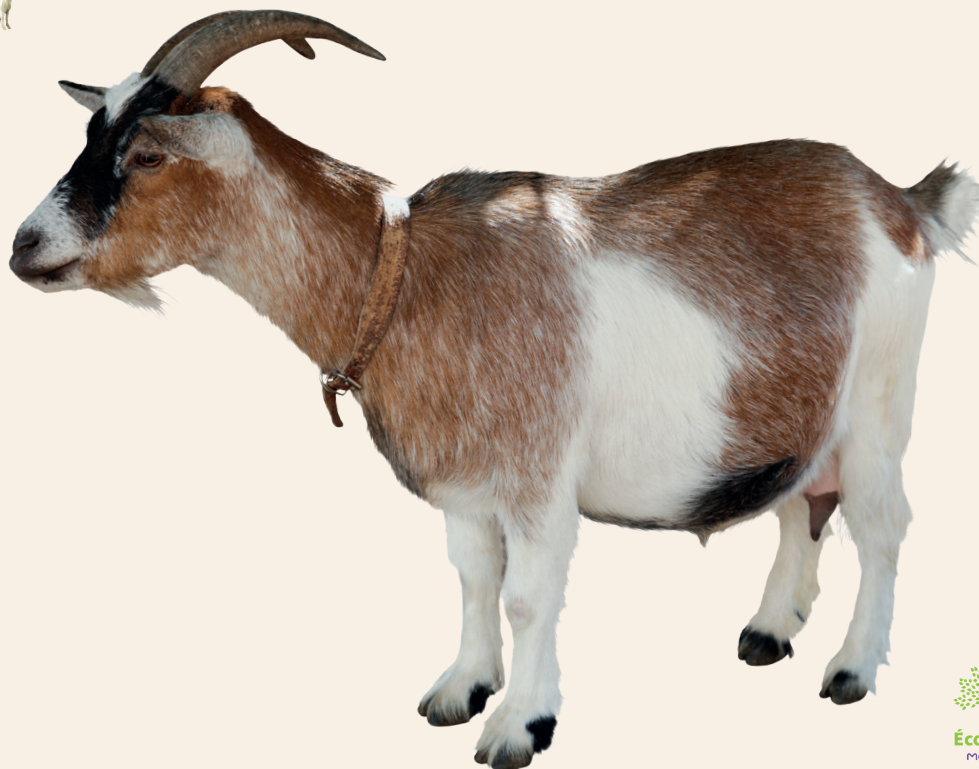


C



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



D



E



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



F



G



Liste des 30 photos à découper



- **Famille « âne »** : âne - ânesse - ânon
- **Famille « canard »** : canard - cane - caneton
- **Famille « cheval »** : cheval - jument - poulain
- **Famille « chèvre »** : bouc - chèvre - chevreau
- **Famille « cochon »** : verrat - truie - porcelet
- **Famille « dindon »** : dindon - dinde - dindonneau
- **Famille « mouton »** : bélier - brebis - agneau
- **Famille « paon »** : paon - paonne - paonneau
- **Famille « poule »** : coq - poule - poussin
- **Famille « vache »** : taureau - vache - veau



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



ÂNE



ÂNESSE





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



ÂNON



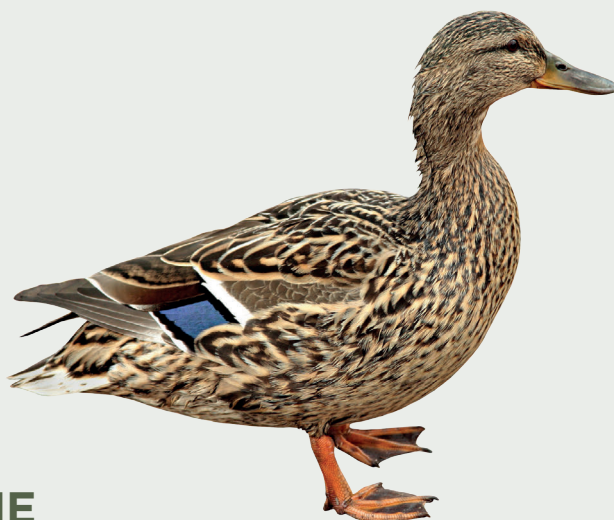
CANARD





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



CANE



CANETON





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



CHEVAL



JUMENT





L'ani'malle

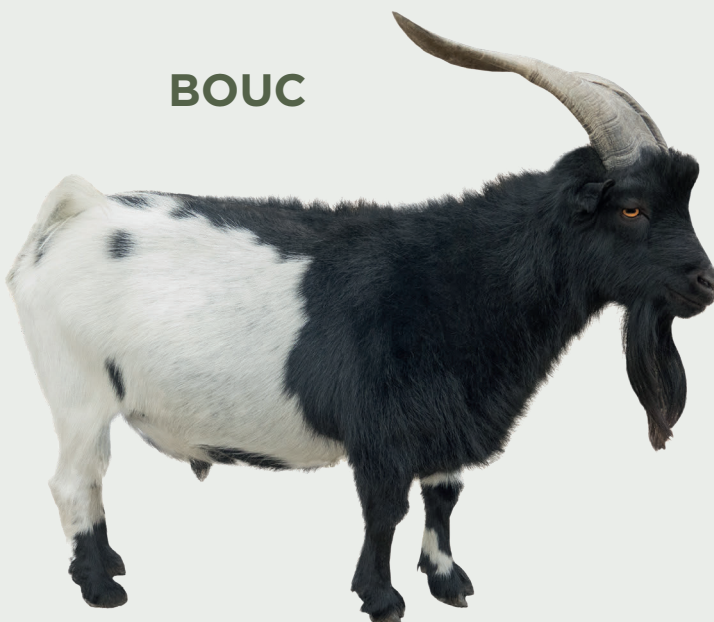
à la découverte des animaux de la ferme



POULAIN



BOUC





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



CHÈVRE



CHEVREAU





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



VERRAT



TRUIE





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



PORCELET



DINDON





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



DINDE



DINDONNEAU





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



BÉLIER



BREBIS





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



AGNEAU



PAON



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



PAONNE



PAONNEAU





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



COQ



POULE



L'ani'malle

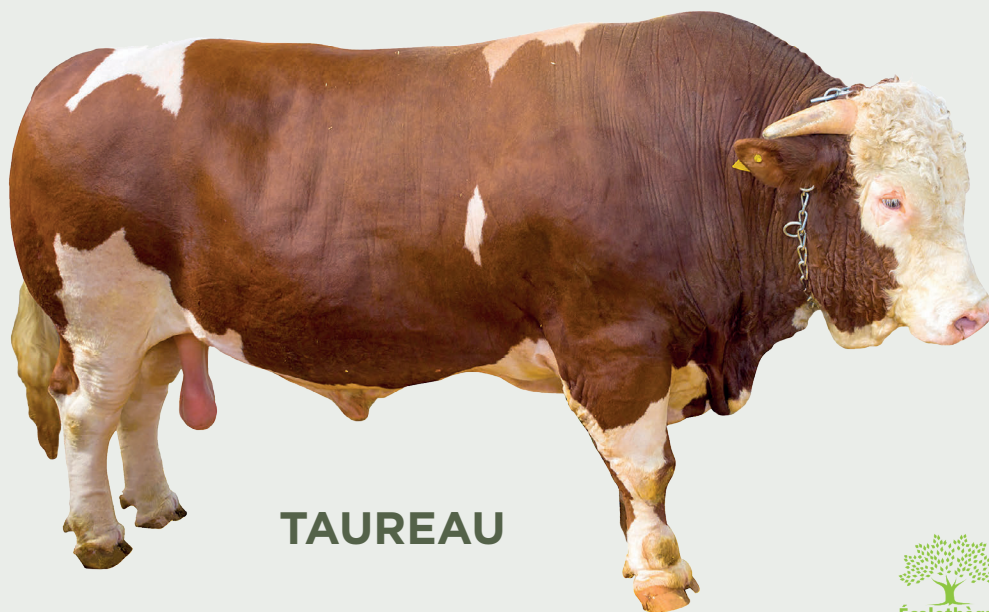
à la découverte des animaux de la ferme



POUSSIN



TAUREAU





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



VACHE



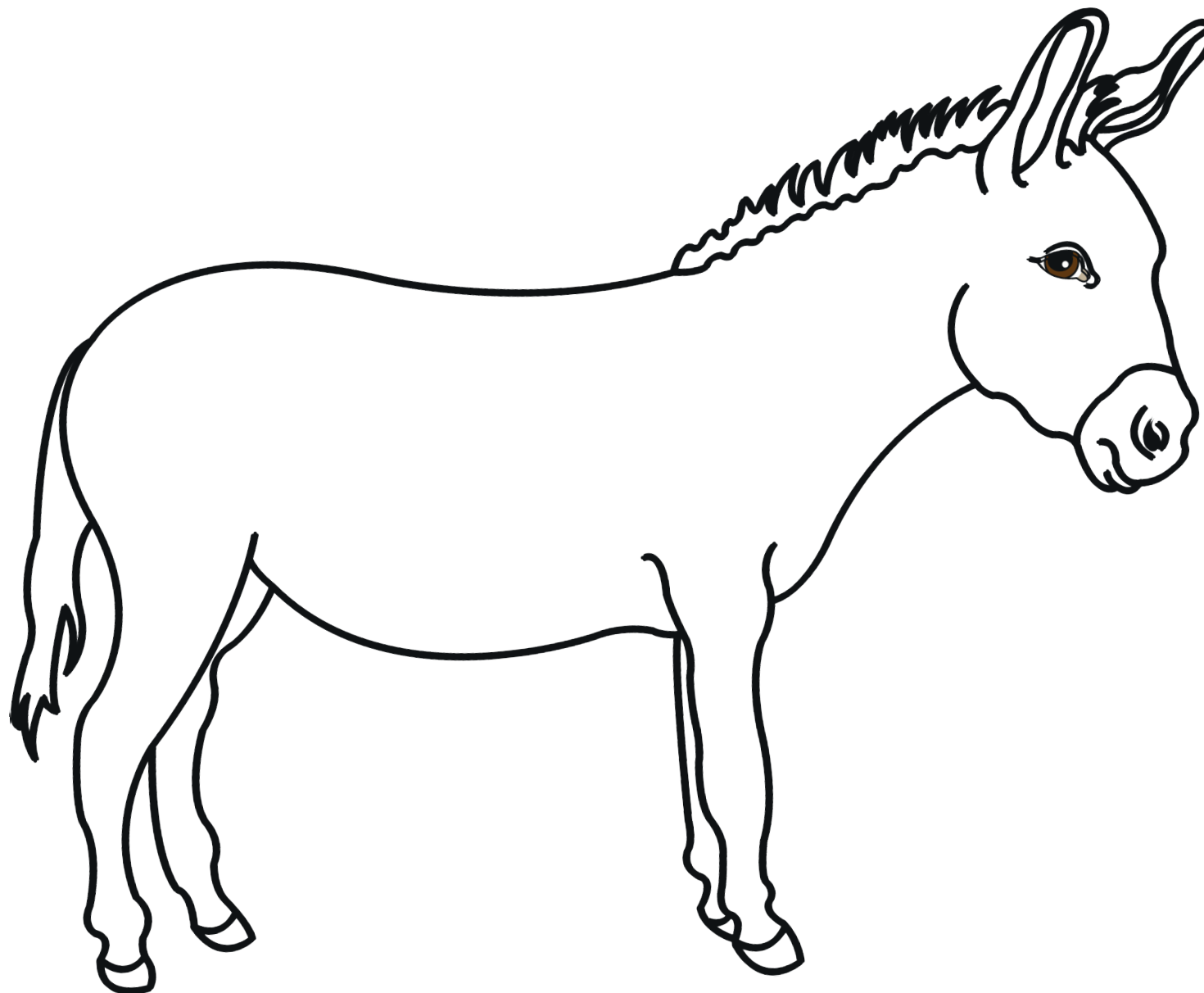
VEAU





L'ani'malle

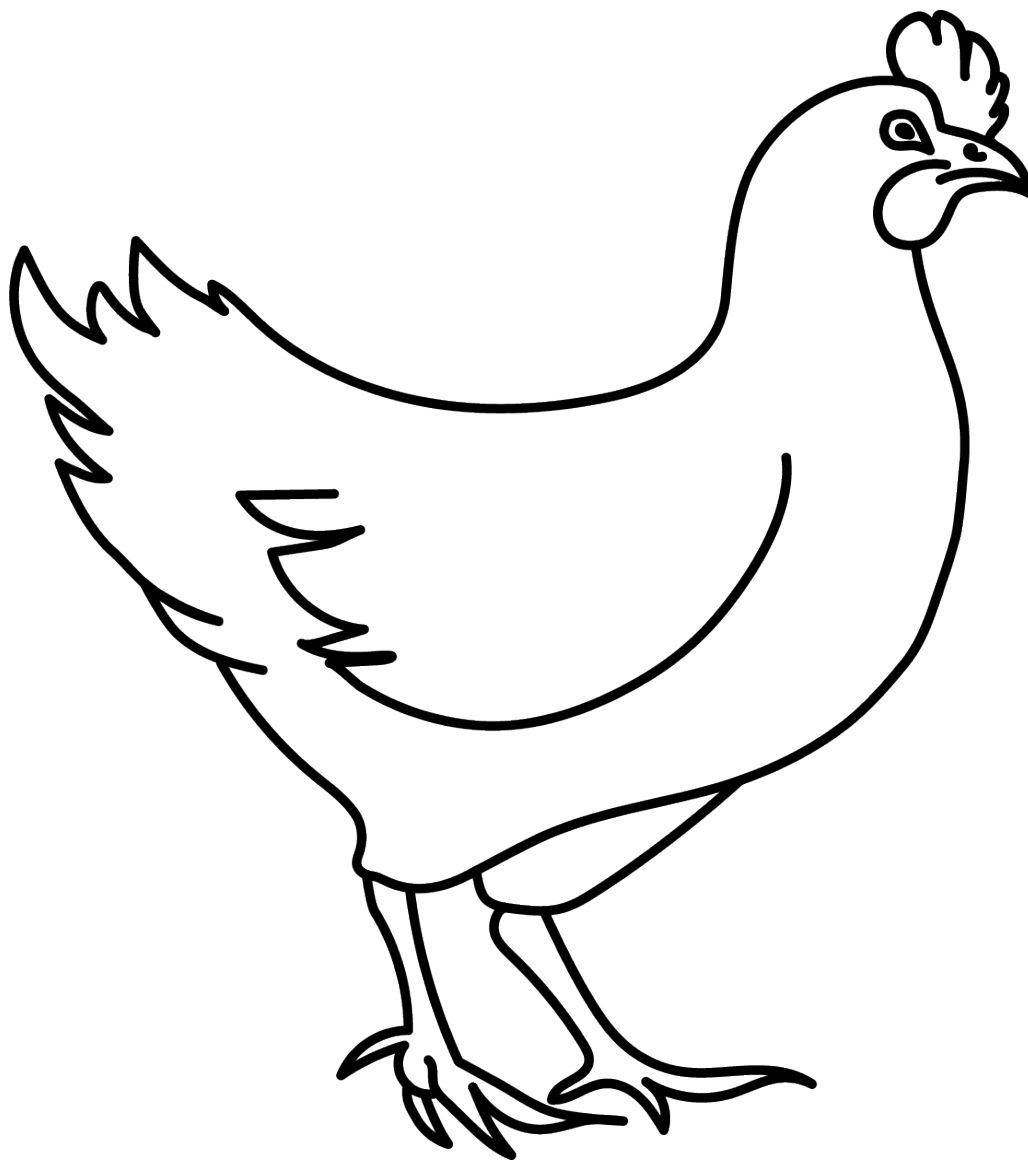
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

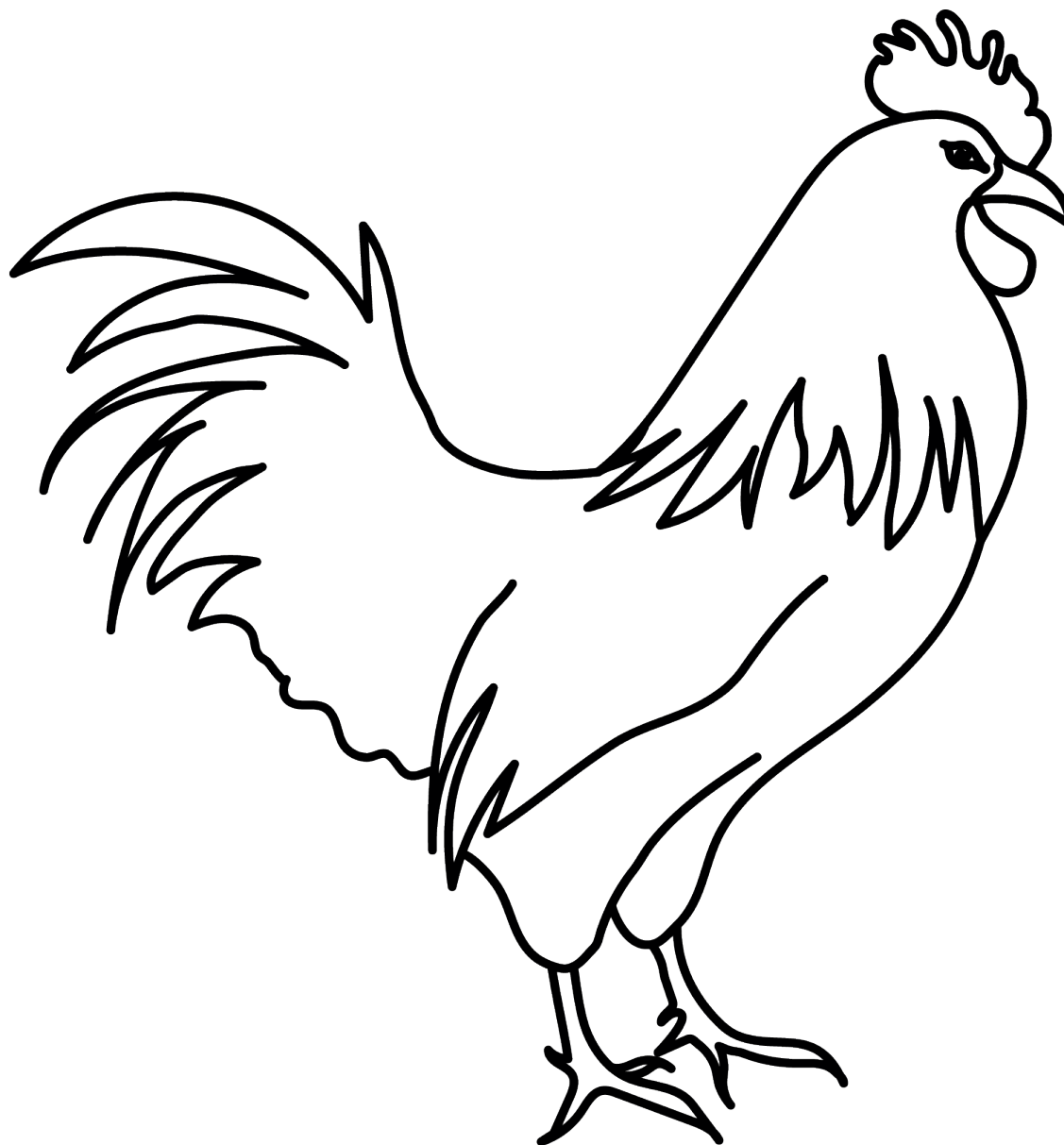
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

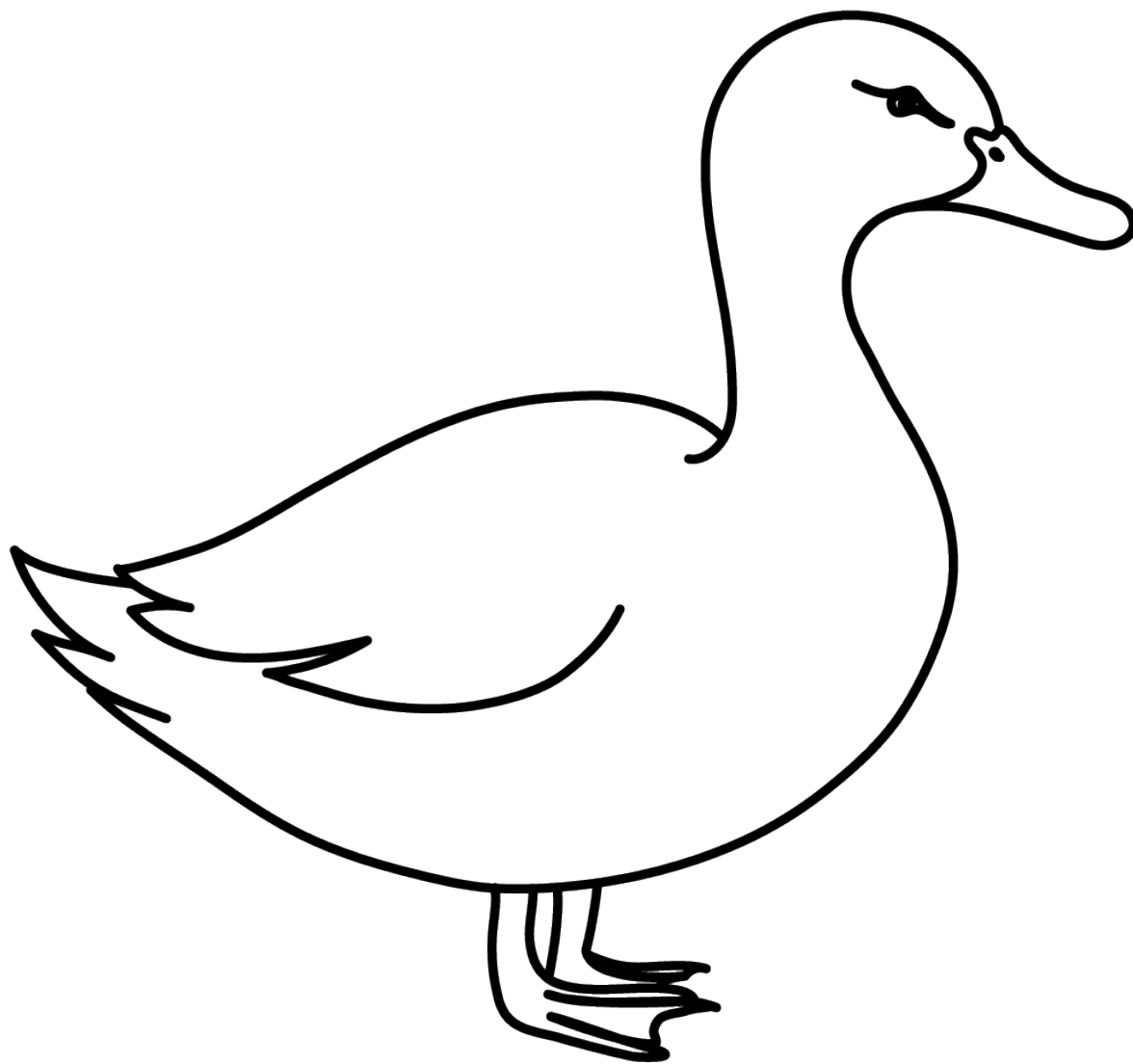
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

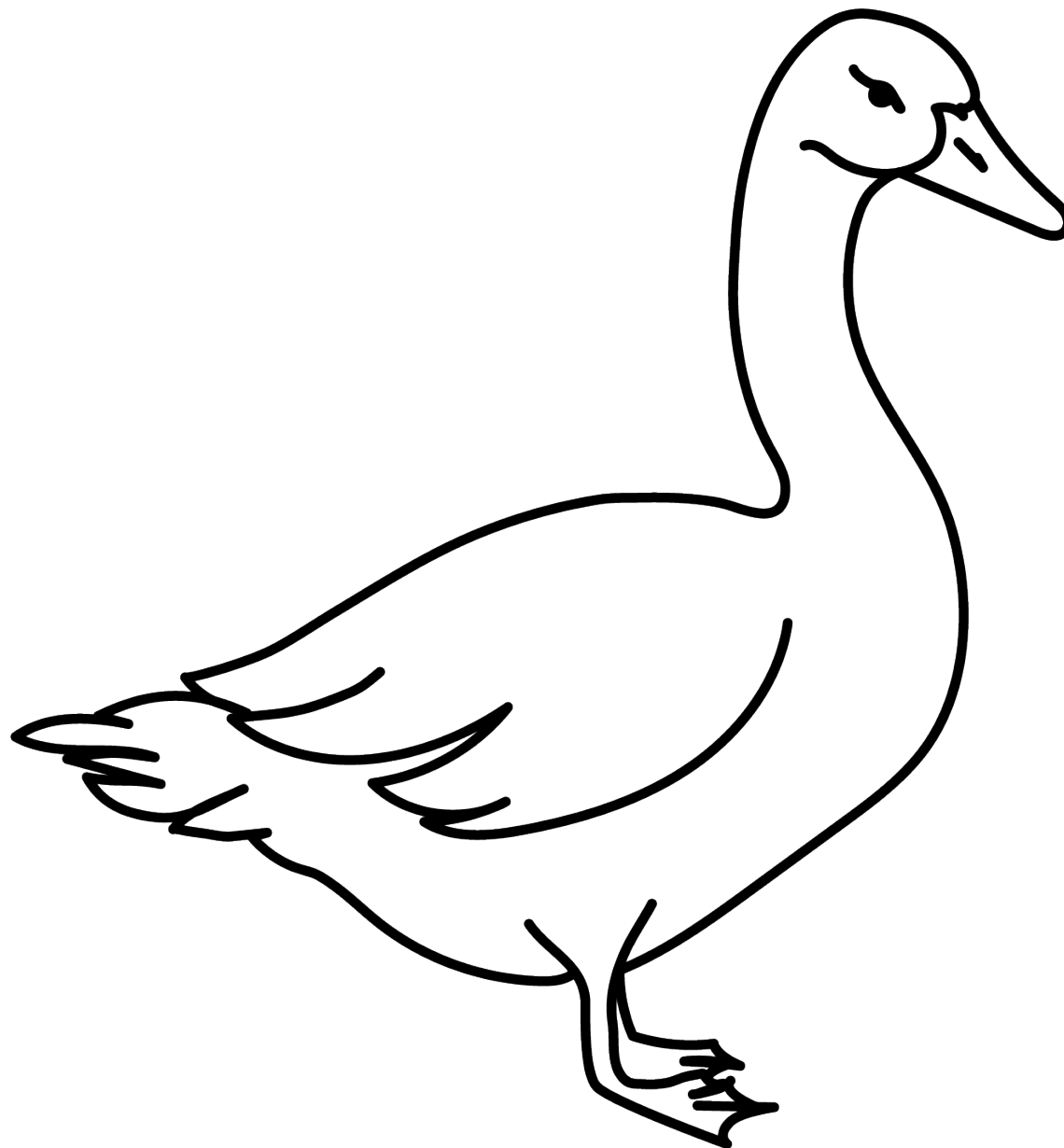
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

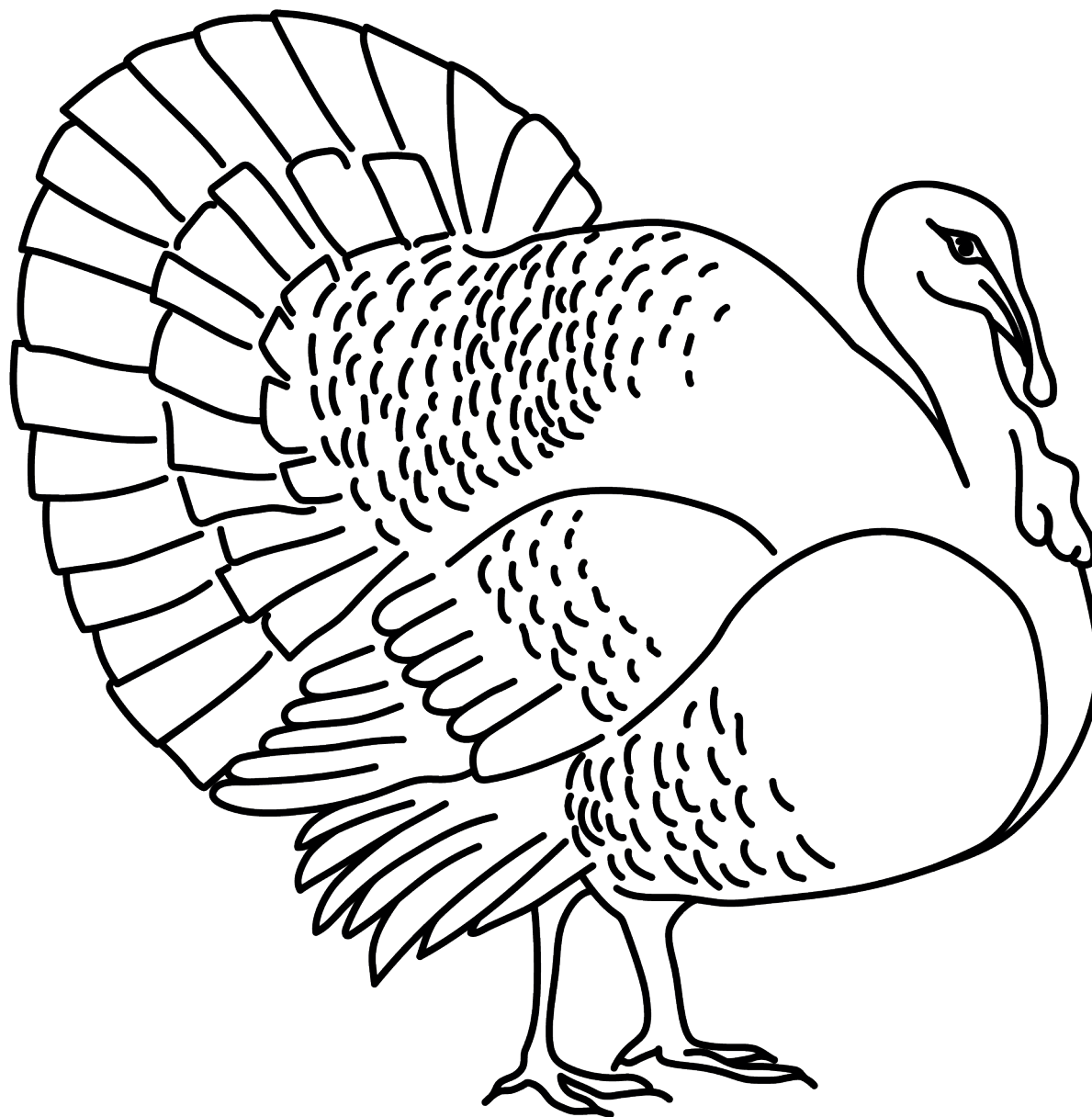
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

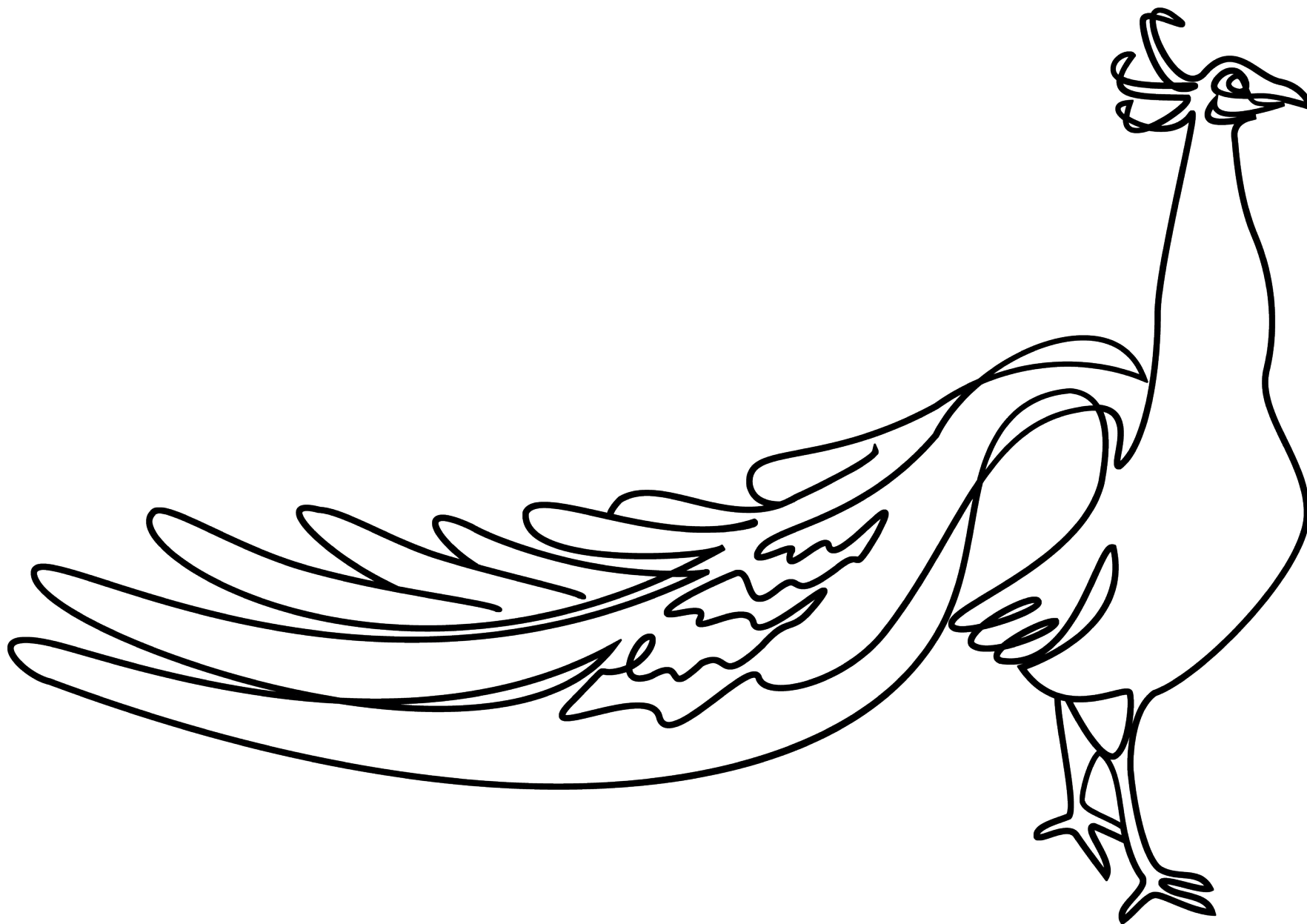
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

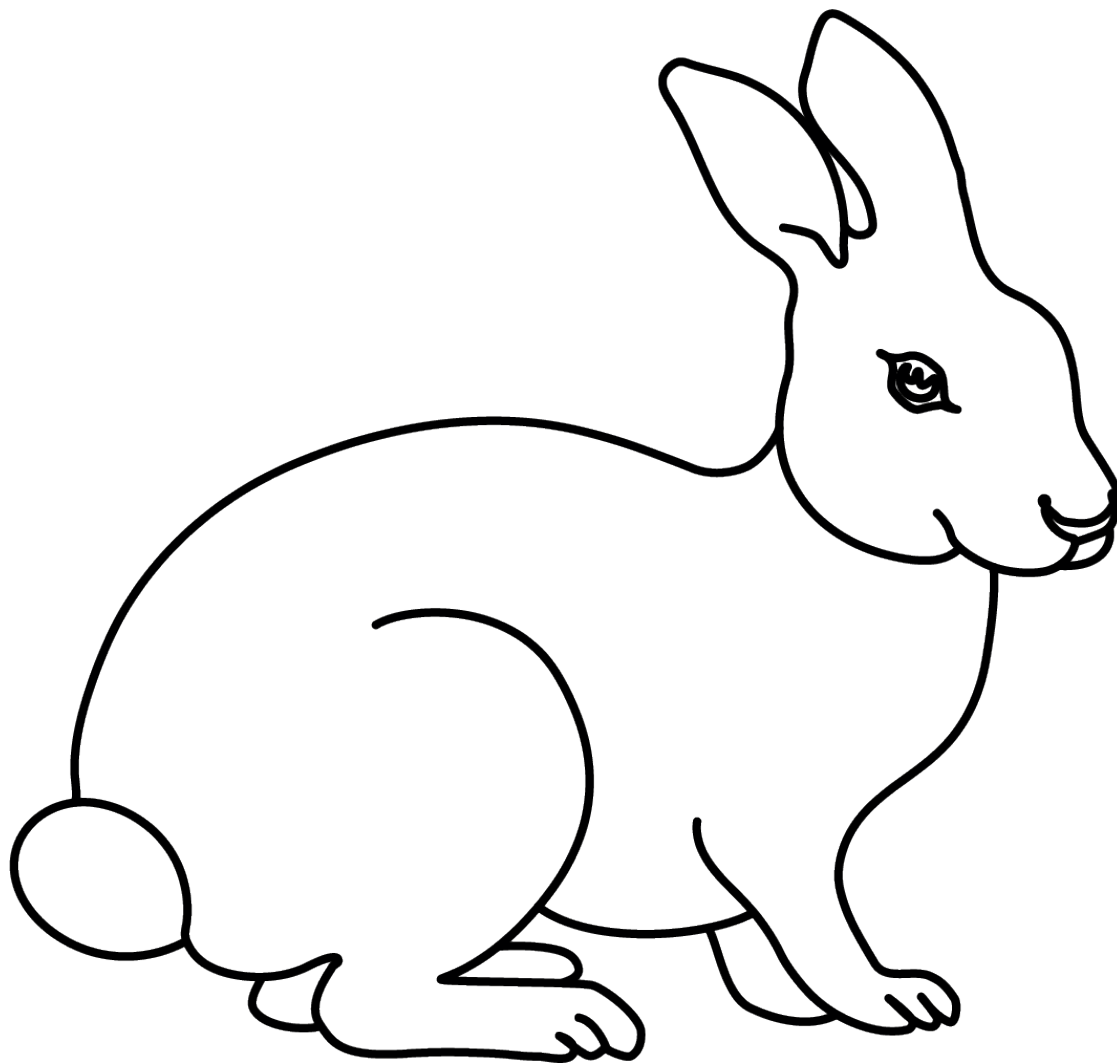
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

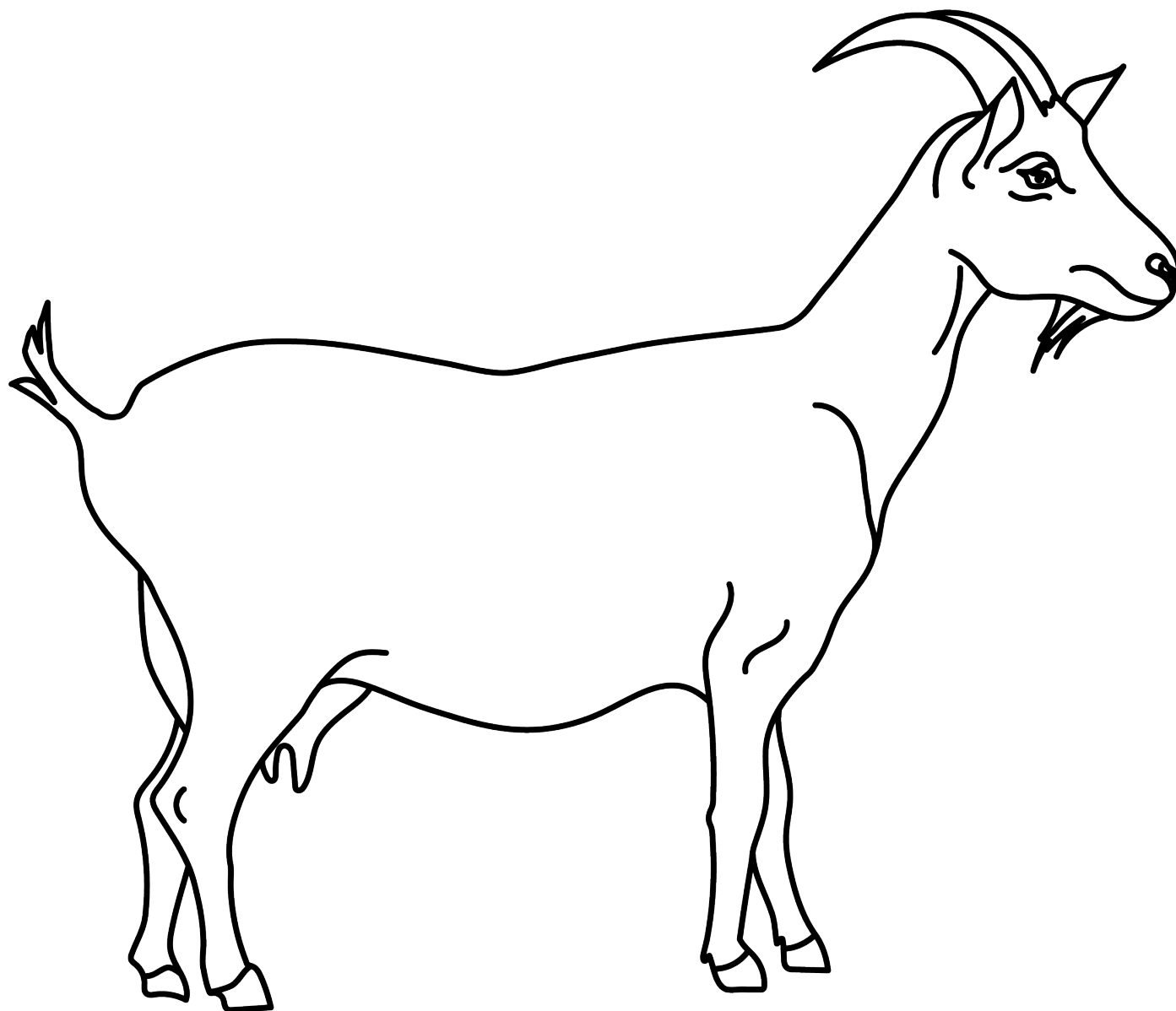
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

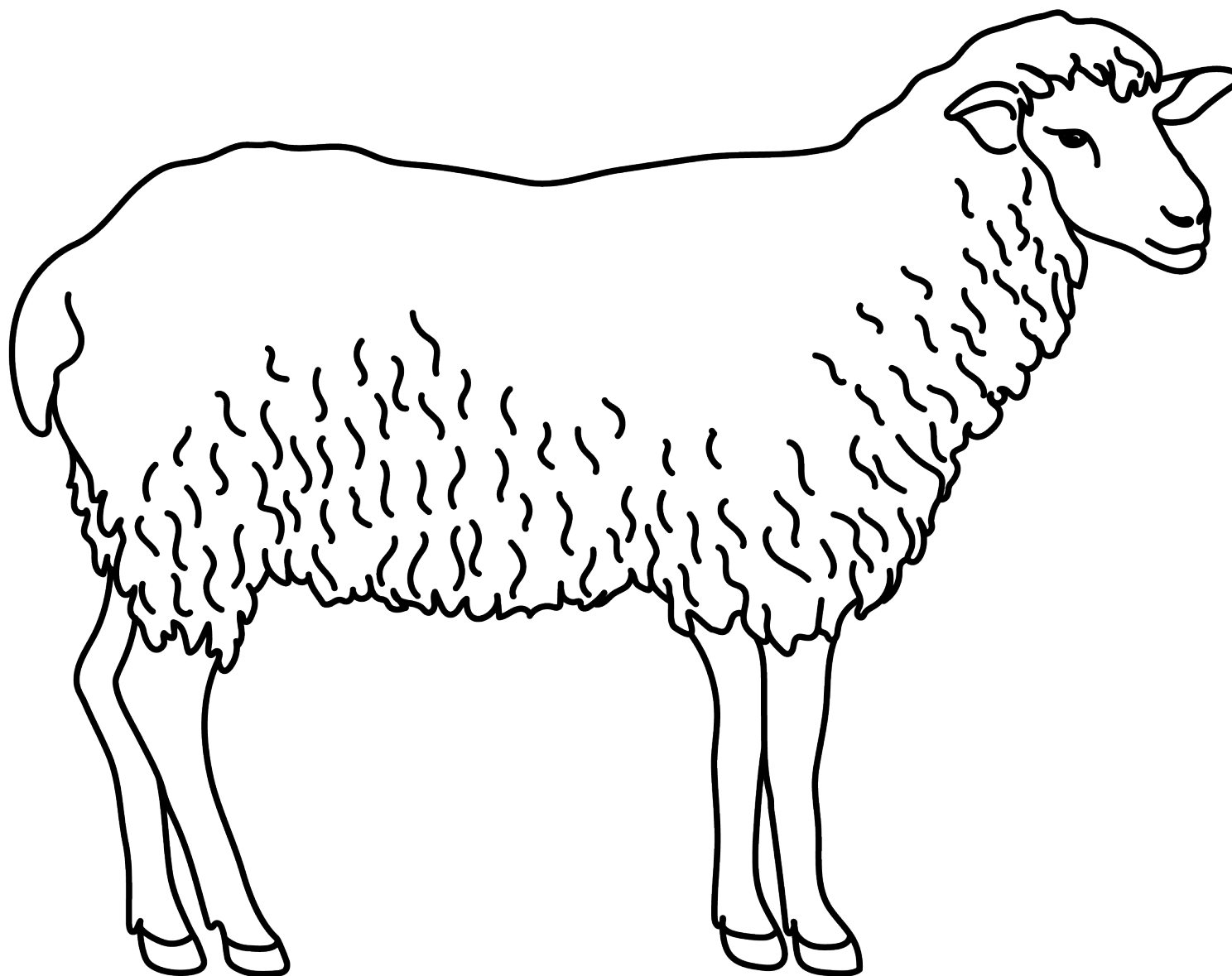
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

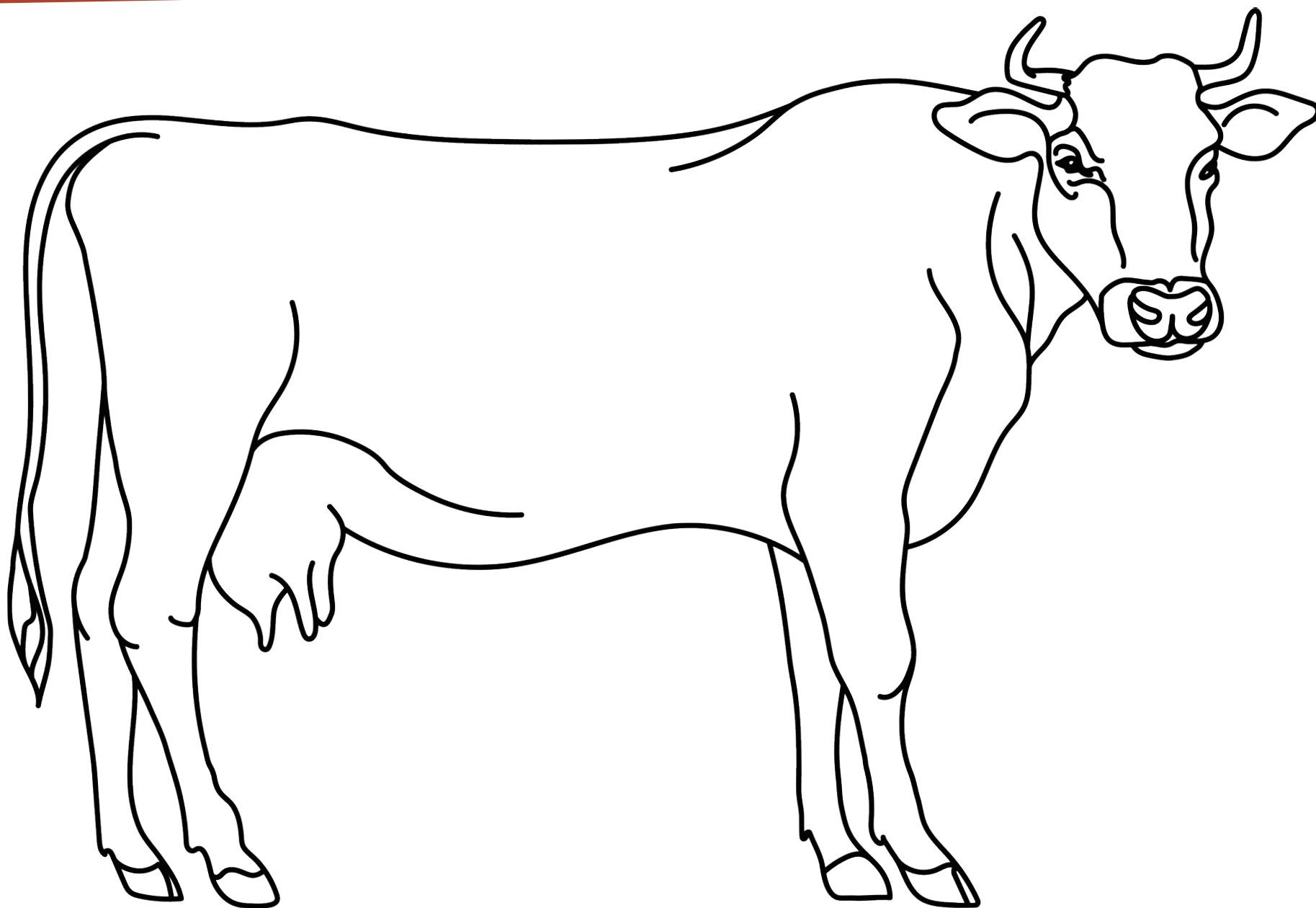
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

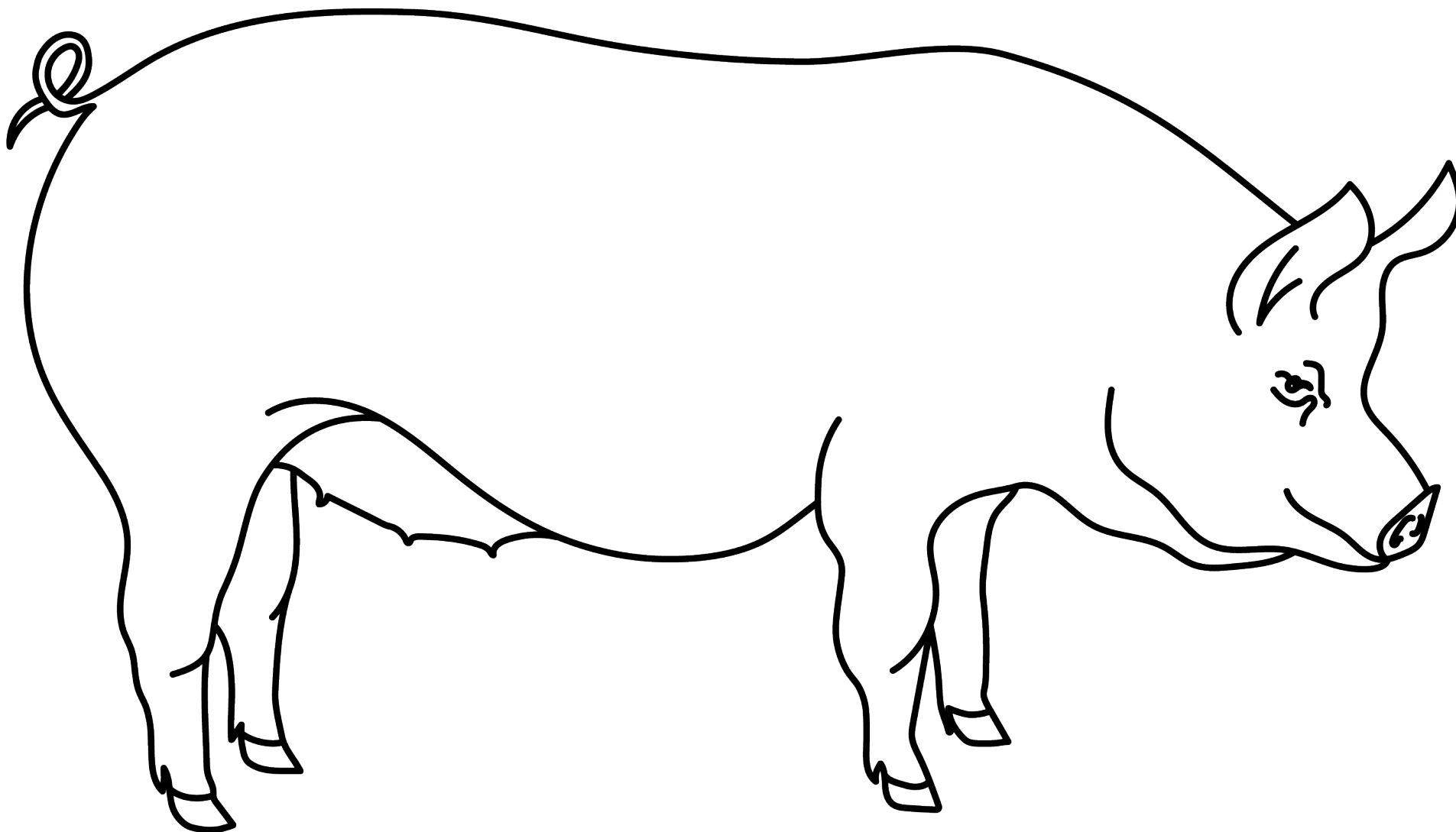
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

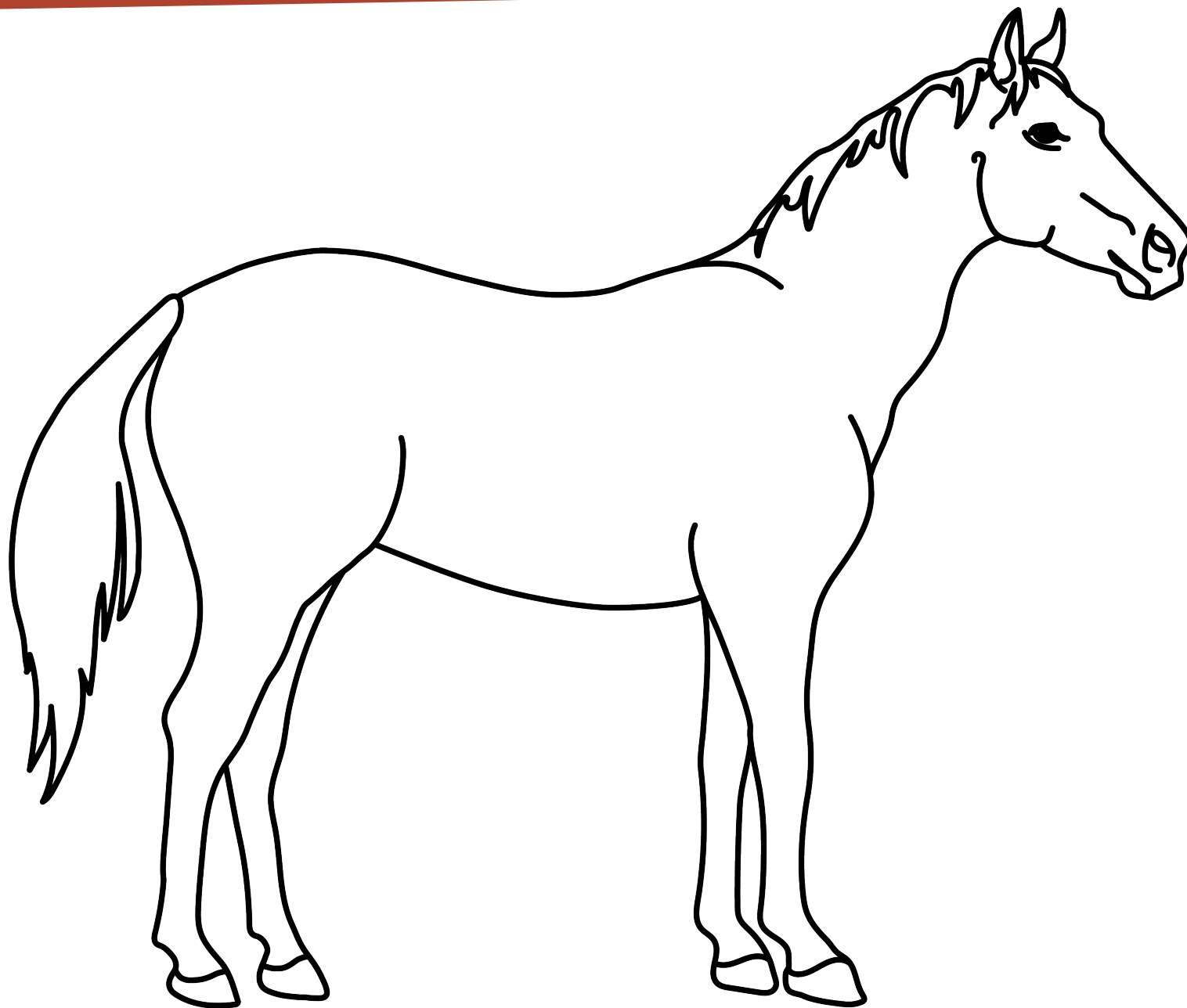
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





Photos de crottes à découper



1. fiente de poule
2. bouse de vache
3. crottin de cheval
4. fiente de paon
5. crotte de cochon
6. crottes de lapin
7. crottes de chèvre



1



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



2



3



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



4



5



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



6



7

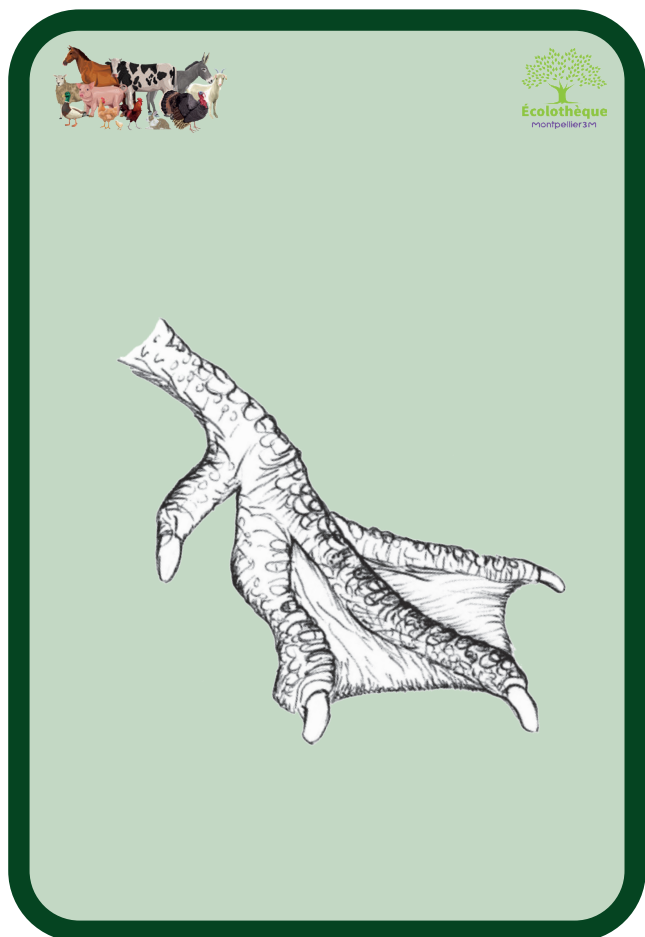




Cartes pattes et empreintes à découper



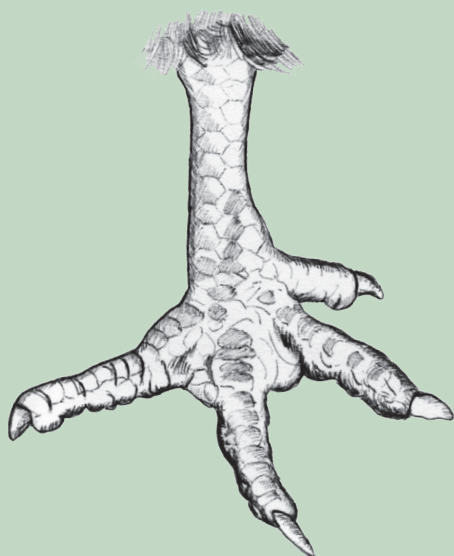
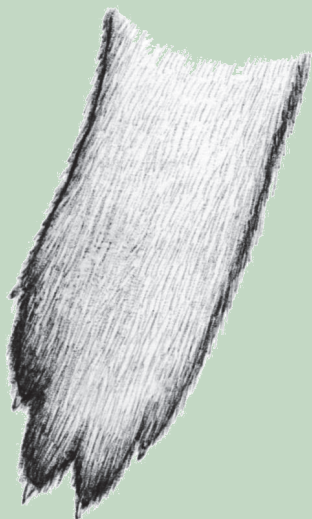
- âne
- canard
- cochon
- lapin
- mouton
- poule
- vache





L'ani'malle

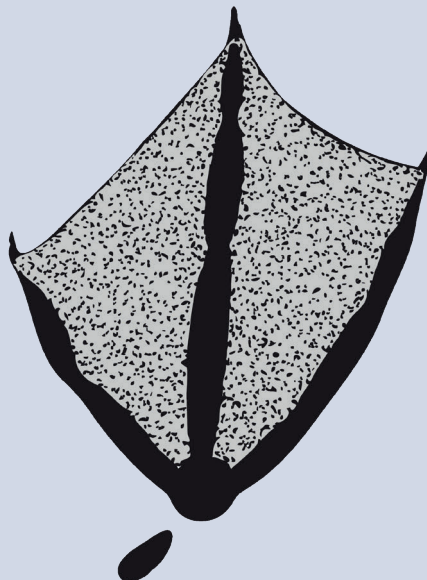
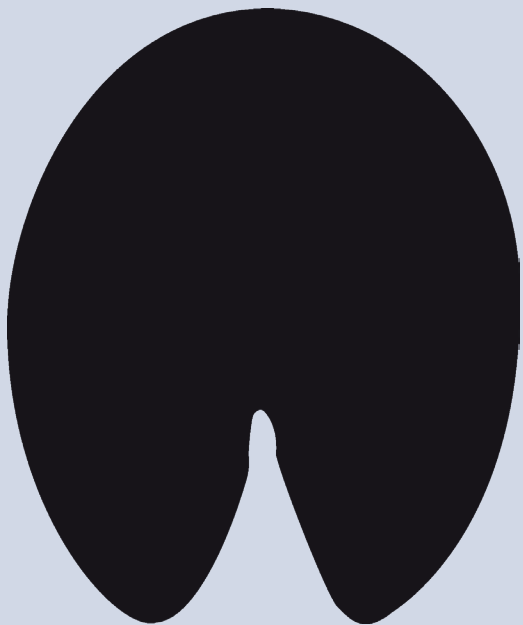
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

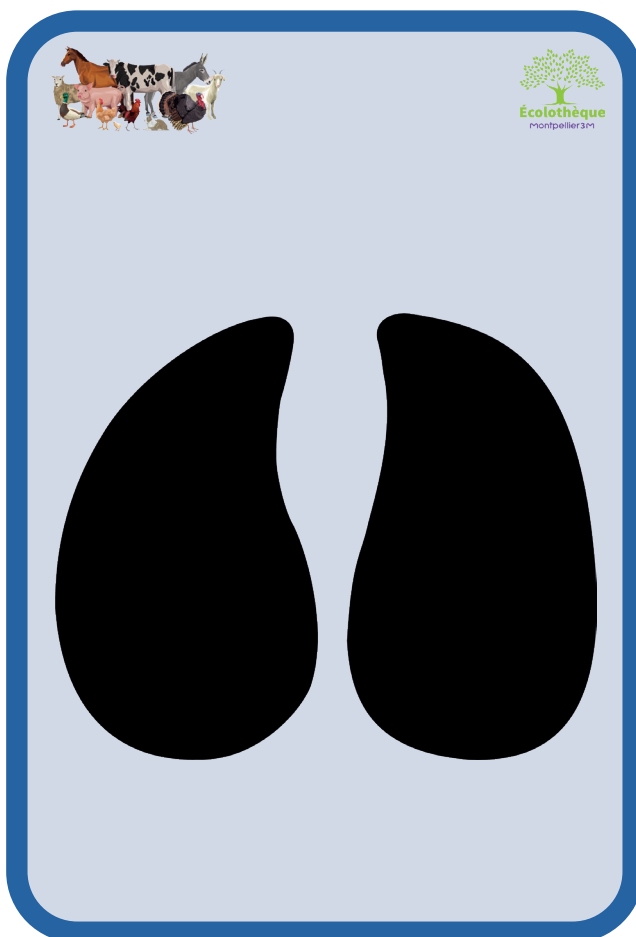
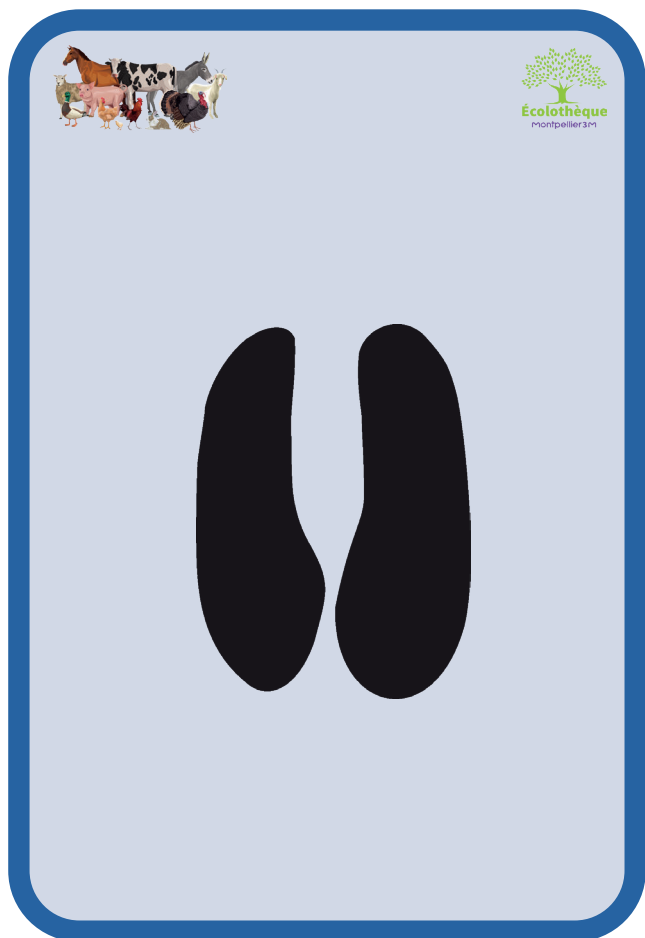
à la découverte des animaux de la ferme





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme





Photos des poils et plumes à découper



1. plumes de canard
2. plumes de coq
3. plumes de poule
4. plumes de dindon
5. plumes d'oie
6. plumes de paon
7. plumes de pintade
8. poils de cheval
9. poils de chèvre
10. poils de cochon
11. poils de lapin
12. poils de mouton
13. poils de vache
14. poils d'âne



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



1



2



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



3



4



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



5



6



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

7

8



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



9



10



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



11



12





L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



13



14



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



PAON

paon

paon



CHEVAL

cheval

cheval



COCHON

cochon

cochon



MOUTON

mouton

mouton



LAPIN

lapin

lapin



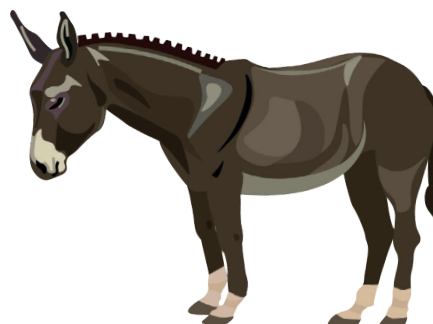
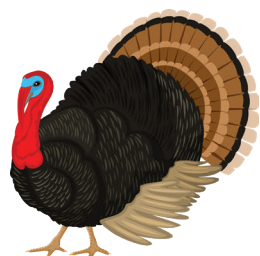
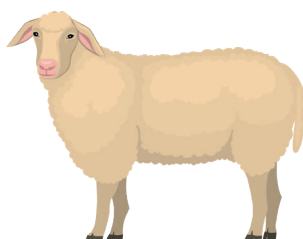
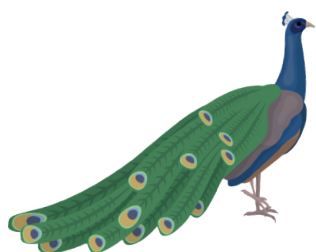
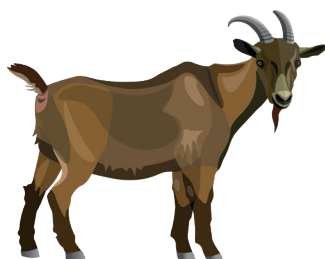
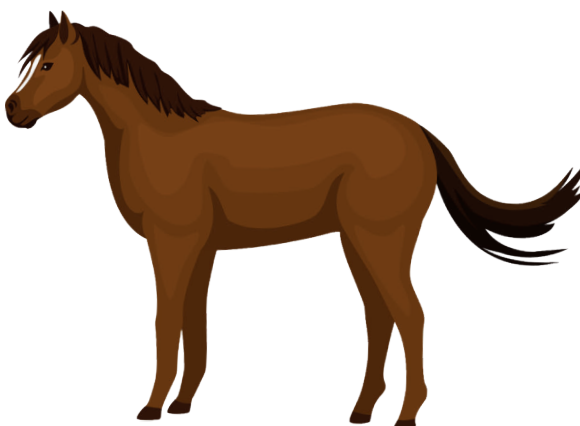
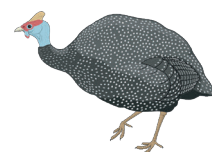
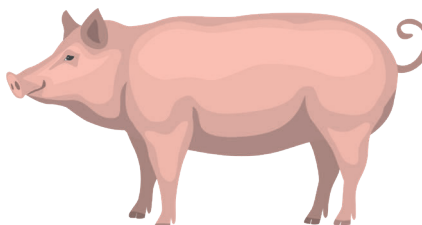
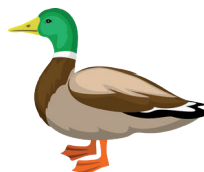
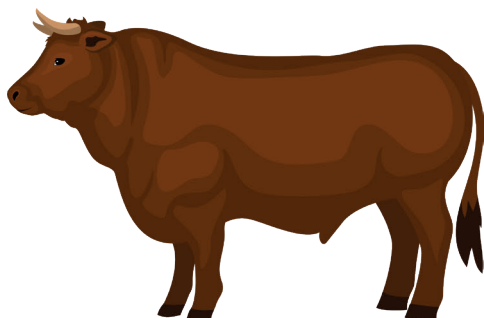


L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme

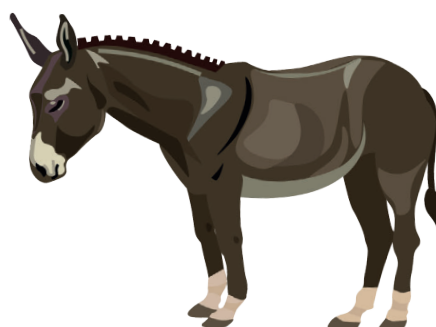
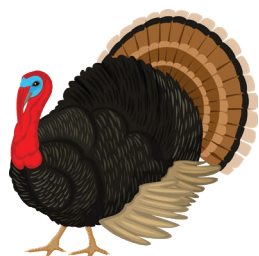
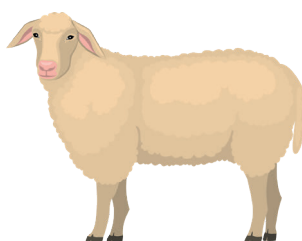
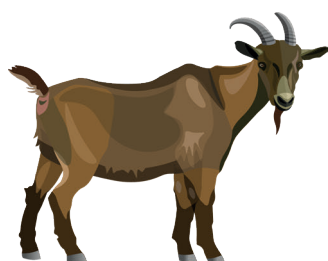
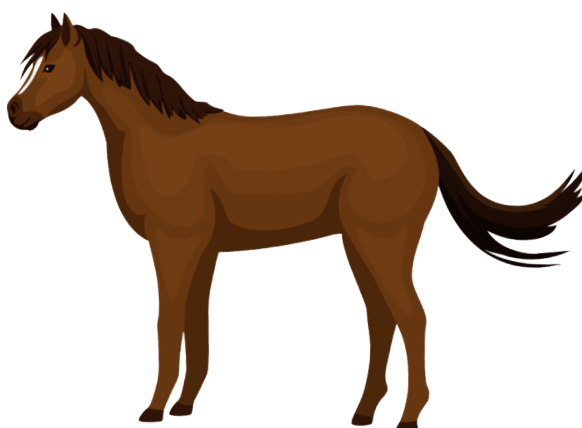
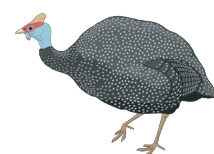
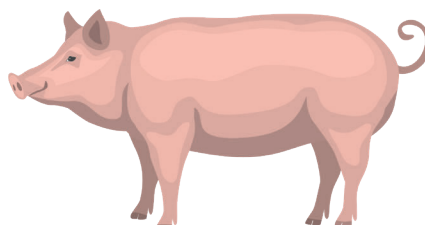
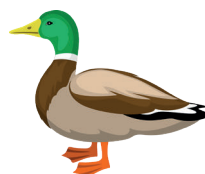
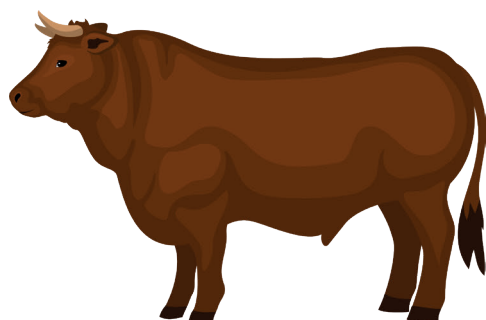


Entoure les animaux de la ferme :



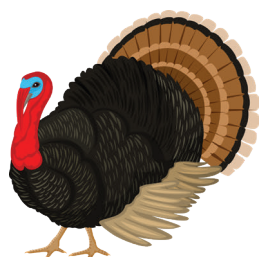
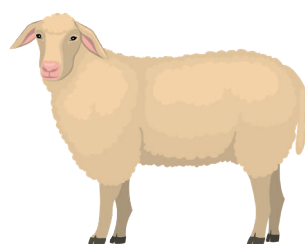
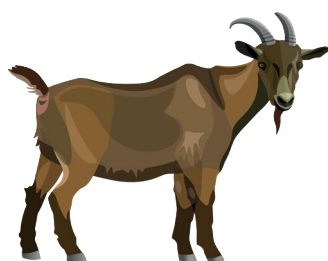
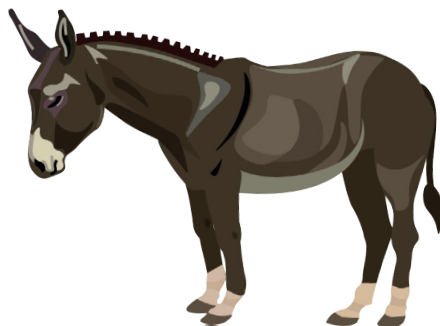
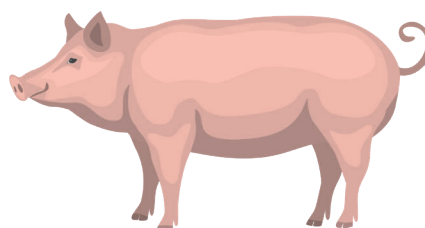
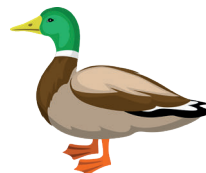
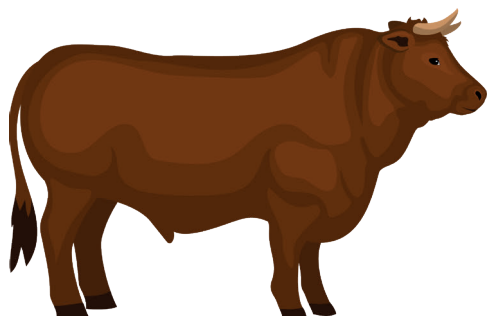


Entoure les animaux de la ferme :





Entoure les animaux de la ferme :





Dans la ferme à Mathurin...

Dans la ferme à Mathurin, hiya hiya ho,
Y'a des centaines de canards, hiya hiya ho,
Y'a des « coin » par-ci, y'a des « coin » par-là,
Et ça vole par ci et ça nage par-là,
Dans la ferme à Mathurin, chacun son refrain.

Dans la ferme à Mathurin, hiya hiya ho,
Y'a des centaines de moutons, hiya hiya ho,
Y'a des « bê » par-ci, y'a des « bê » par-là,
Et ça marche par ci et ça broute par-là,
Dans la ferme à Mathurin, chacun son refrain.

Dans la ferme à Mathurin, hiya hiya hoY'a,
Des centaines de cochons, hiya hiya ho,
Y'a des « groin » par-ci, y'a des « groin » par-là,
Et ça marche par ci et ça creuse/grogne par-là,
Dans la ferme à Mathurin, chacun son refrain.

Dans la ferme à Mathurin, hiya hiya ho,
Y'a des centaines de chevaux, hiya hiya ho,
Y'a des « hiii » par-ci, y'a des « hiii » par-là,
Et ça marche par ci et ça galope par-là,
Dans la ferme à Mathurin, chacun son refrain.

Dans la ferme à Mathurin, hiya hiya ho,
Y'a des centaines de vaches, hiya hiya ho,
Y'a des « meuh » par-ci, y'a des « meuh » par-là,
Et ça marche par ci, ça rumine/meugle par-là,
Dans la ferme à Mathurin, chacun son refrain.





Conception pédagogique : Élisabeth BOVE - Floriane LACAN - Muriel CHIRCOP - Alexandre NICOLAS / [Académie de Montpellier](#)

Conception graphique : Alexandre NICOLAS / [Académie de Montpellier](#)

Édition : [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Crédits iconographiques

Logo de l'outil : © Jemastock / Shutterstock.com

Illustrations de vache, poule, canard, chèvre, mouton, homme, femme, bébé, paon, cheval, âne, cochon, oie, coq, dindon, lapin, pintade, poils, plume, dents, bec : © Muriel CHIRCOP - [Académie de Montpellier](#)

Crotte de cochon : © Sophie Gallezot - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Crottes de lapin : © milart / Shutterstock.com

Crotte de paon : © Sophie Gallezot - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Crottin de cheval : © ShotBehindGlass / Shutterstock.com

Crottes de mouton : © Sophie Gallezot - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Crotte de poule : © Sophie Gallezot - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Bouse de vache : © Bundit Yuwannasiri / Shutterstock.com

Empreinte de cheval, mouton et vache : © Dick Stada / Shutterstock.com

Empreinte de poule : © CDDP DE L'HERAULT - Thém@doc - Les indices et traces d'animaux

Empreinte de canard : © CDDP DE L'HERAULT - Thém@doc - Les indices et traces d'animaux

Empreinte de lapin : © lenjoyeverytime / Shutterstock.com

Empreinte de cochon : © AVIcon / Shutterstock.com

Dessins de pattes (âne, canard, cochon, lapin, mouton, poule, vache) : © Martine DEMIRAS - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Coq qui chante : © Mr.Smitthi / Shutterstock.com

Paon faisant la roue, pintade, âne, oie, cheval, bélier, cochon, brebis, lapin de garenne, cheval avec tresses, chimère oie-cheval, chimère cheval-oie, chimère cochon d'Inde-cheval, cochon d'Inde, cheval cabré, ânesse, ânon, jument, poulain, agneau : © Eric Isselée / Shutterstock.com

Canard et cane colvert : © shishiga / Fotolia.com

Dindon : © veleknex / Shutterstock.com

Poule : © Giuseppe Lancia / Fotolia.com

Coq : © olga demchishina / Fotolia.com

Chèvre : © Krakenimages.com / Shutterstock.com

Vache et bouc : © photomaster / Shutterstock.com

Lapin : © ksena32 / Fotolia

Cochon et chèvre : © Iakov Filimonov / Shutterstock.com

Mouton d'Ouessant : © Eric Isselée / Fotolia.com

Ciseaux : © nice17 / Shutterstock.com

Marcheur : © BlueRingMedia / Shutterstock.com

Sauteur : © GraphicsRF / Shutterstock.com

Nageur : © GraphicsRF / Shutterstock.com

Deltaplane : © GraphicsRF / Shutterstock.com

Pigeon : © specnaz7 / Fotolia.com

Coq : © Dubomire / Shutterstock.com

Canard colvert : © tinkivinki / Shutterstock.com

Bœuf Highlander : © Ihor Hvozdetyskiy / Shutterstock.com

Verrat vietnamien : © pandapaw / Shutterstock.com



L'ani'malle

à la découverte des animaux de la ferme



Taureau : © overcrew / Shutterstock.com
Paon : © cynoclub / Shutterstock.com
Porcelet, brebis et patte de lapin : © Rosa Jay / Shutterstock.com
Poulain : © Irina Maksimova / Shutterstock.com
Oie grise : © E. O. / Shutterstock.com
Vache grise : © Africa Studio / Shutterstock.com
Chèvre rousse : © Sophie Gallezot - [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)
Patte de canard : © marcinm111 / Shutterstock.com
Patte de poule : © natthawut ngoensanthia / Shutterstock.com
Caneton : © DenisNata / Shutterstock.com
Chèvre : © Aaron Amat / Shutterstock.com
Chevreau : © oksana2010 / Shutterstock.com
Truie : © IrynaL / Shutterstock.com
Dinde et dindonneau : © Galyna Syngaievska / Shutterstock.com
Paonne : © Potapov Alexander / Shutterstock.com
Paonneau : © Dmitry Laudin / Shutterstock.com
Poussin : © Serhii Milekhin / Shutterstock.com
Veau : © Lilkin / Shutterstock.com
Silhouette d'âne : © DUYGU YALCIN / Shutterstock.com
Silhouettes coq, poule, canard, oie, dindon, lapin, chèvre, mouton, vache, cochon, cheval : © Juli Gin / Shutterstock.com
Silhouette de paon : © Gray Cat / Shutterstock.com
Plumes de canard : © olpo / Shutterstock.com
Plumes de coq : © tea maeklong / Shutterstock.com
Plumes de poule : © Chokniti-Studio / Shutterstock.com
Plumes de dindon : © Andrea Izzotti / Shutterstock.com
Plumes d'oie : © Kuttelvaserova Stuchelova / Shutterstock.com
Plumes de paon : © banjongseal168 / Shutterstock.com
Plumes de pintade : © Jolanda Aalbers / Shutterstock.com
Poils d'âne : © Marina Yesina / Shutterstock.com
Poils de cheval : © CHOKCHAI POOMICHAIYA / Shutterstock.com
Poils de chèvre : © PhotoTodos / Shutterstock.com
Poils de cochon : © fullframes / Shutterstock.com
Poils de lapin : © yana_vinnikova / Shutterstock.com
Poils de mouton : © MAKSYM CHUB / Shutterstock.com
Poils de vache : © willmetts / Shutterstock.com
Étoile : © vectorlight / Shutterstock.com
Illustrations chèvre, âne, poule, cochon noir : © Hennadii / stock.adobe.com
Illustrations oie, canard, lapin, coq, dindon, taureau, mouton, cheval, cochon : © Vectorovich / stock.adobe.com
Illustrations mouche, fourmi : Vecteezy.com
Illustration pintade : © FrederickS / stock.adobe.com
Illustration pie : Domaine public | Source : [openclipart.org](#)
Illustration hirondelle : conçue par Ddraw / Freepik
Illustration paon : © pandavector / stock.adobe.com
Illustration libellule : © Florence Dellerie
Illustration lézard : Domaine public | Source : [openclipart.org](#)
Fermier Mathurin : © curiosity / Shutterstock.com