



BONJOUR, LE MONDE!

0000 KINOKULTUR
CINECULTURE
CINECULTURA

IMPRESSUM

ÉDITEUR

CINECULTURE
c/o Impact Hub, Rue du Jura 11 | 1004
Lausanne. Tél. +41 79 798 34 89 |
info@cineculture.ch |
www.cineculture.ch

LE DOSSIER A ÉTÉ PRÉPARÉ PAR KINOKULTUR

Rédaction:

Ruth Köppl, Sarah Lüdi

Traduction et adaptation en français:

Nike Flury, Julia Colin

**DU MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE
POUR D'AUTRES FILMS** peut être
téléchargé gratuitement sur le site
www.cineculture.ch.

INSCRIPTION pour des séances scolaires dans les cinémas régionaux :

www.cineculture.ch | info@cineculture.ch

CINECULTURE est soutenue finan- cièrement par :

ProCinema | Office fédéral de la
culture | Fondation culturelle suisse
pour l'audiovisuel (Swiss Perform) |
Fonds culturel SUISSIMAGE | FDS/ARF,
Association suisse des réalisateurs de
films et du Drehbuch | IG, Producteurs
indépendants de films suisses | GARP,
Groupe Auteurs, réalisateurs, pro-
ducteurs | Fondation Egon- und Ingrid
Hug | Swisslos/Culture Canton de Ber-
ne | Fondation Philanthropique Famille
Sandoz | Enseignants Suisse, LCH

Réalisé par Anne-Lise Koehler, Éric Serre

Scénario Anne-Lise Koehler

Montage Céline Kélépikis, David Sauve

Son Damien Prost

Musique Den Gotti

Photographie Fabrice Richard, Philippe
Roussilhe

Producteur Alexis Lavillat

Versión originale français

Genre Film d'animation, 61 minutes

Production NORMAAL Animation Paris &
Angoulême

Distribution Outside the Box,
Chemin du Martinet 28, 1007 Lausanne,
info@outside-thebox.ch, 021 635 14 34,
https://www.outside-thebox.ch/de/

Site web [https://www.outside-thebox.ch/
bonjour-le-monde/](https://www.outside-thebox.ch/bonjour-le-monde/)

Anne-Lise Koehler



Anne-Lise Koehler est auteure-réalisatrice de films d'animation, elle est également scénariste, peintre et sculptrice. Elle a étudié à l'École nationale des Beaux Arts de Paris et à l'École des Gobelins où elle a rencontré Éric Serre. Pendant ses études, elle a développé un travail naturaliste de sculptures en papiers qu'elle a exposé dans de nombreux musées.

Éric Serre



Diplômé des Beaux-arts et du CFT Gobelins, sa formation de dessin et d'animation traditionnelle l'amène à participer à de nombreux films et sur divers postes créatifs. Il collabore avec Anne-Lise Koehler en tant que premier assistant réalisateur de Michel Ocelot depuis le film « Kirikou et la sorcière ». Il dirige les séquences animées du film documentaire « Il était une forêt » de Luc Jacquet et réalise les parties animées des films « Antartica! » et « Macadam Popcorn ».

Comment naît-on oiseau, pourquoi naît-on insecte, mammifère ou poisson ? Conçu avec des naturalistes et des experts, ce film retrace les étapes de la vie de dix espèces du règne animal de leur naissance à l'âge adulte. Réalisées en papier mâché, les délicates marionnettes prennent vie dans de superbes décors colorés, pour raconter aux petits et aux grands la vie de la faune et de la flore de nos campagnes et les sensibiliser à la préservation de la nature et à l'équilibre des écosystèmes. Un film original, drôle et poétique.

INSTRUCTIONS DIDACTIQUES

Ce dossier s'adresse aux classes enfantines jusqu'à la 4ème Harmos. La projection du documentaire peut être traitée de manière thématique, en se basant sur les questions soulevées lors de la préparation. Nous vous proposons de faire votre propre sélection.

Pendant ou immédiatement après le visionnement du film, les élèves prennent des notes pour pouvoir répondre de façon adéquate aux questions et exercices proposés.

Après le visionnement, nous proposons un moment d'échange sur le film.

Le matériel est conçu pour être interdisciplinaire. Il s'oriente vers le principe de la pédagogie active ainsi que vers la pédagogie de « situation-problème ».

CONTENU

Avant la projection	3
Pendant la projection	4
Après la projection	5
Approfondissement	
Sujet : faire la connaissance des animaux de nos étangs	9
Sujet : comprendre un film d'animation	10
Sujet : créer son propre film d'animation	11
Sujet : la protection de l'environnement	14
Sujet : visite d'un étang	16
Sujet : création d'un mini-biotope	19
Annexe Fiches à photocopier	20



AVANT LA PROJECTION

1) Les enfants sont assis en cercle. Au centre de ce cercle, l'enseignant-e pose la photo d'un étang ainsi que des feutres (exemple prêt à imprimer au format A3, p. 20). Les enfants peuvent alors dessiner leurs idées directement sur l'image et répondre aux questions suivantes:

- Que voyez-vous sur la photo ?
- Quelles couleurs pourraient avoir les éléments dessinés ?
- Quels animaux pourraient vivre dans et à proximité de l'étang ?



Source

<https://biotop-birsfelden.ch/2015/06/feuchtbiotop-der-teich-teil-14/>

PENDANT LA PROJECTION

1) L'enseignant-e indique aux enfants les aspects (ci-dessous) qu'ils leurs faudra observer lors du visionnement du film:

- Est-ce que les animaux qui apparaissent dans le film sont dessinés ou fabriqués comme des bricolages ou est-ce de vrais animaux qui ont été filmé ?
- Que se passe-t-il au début du film ?

2) Chaque enfant doit, dès le début de la projection, porter plus particulièrement attention à un animal qu'il aime bien et mémoriser le plus d'informations possibles à son sujet.



APRES LA PROJECTION

1) L'enseignant-e discute avec les enfants, en les amenant à réfléchir sur les questions suivantes :

- Pourquoi « Bonjour, le monde! » est-ce un film d'animation ? Comment puis-je le savoir ?
- À quelle saison sommes-nous au début du film et que se passe-t-il pour les animaux ?

Réponse : Au printemps, tous les animaux naissent.

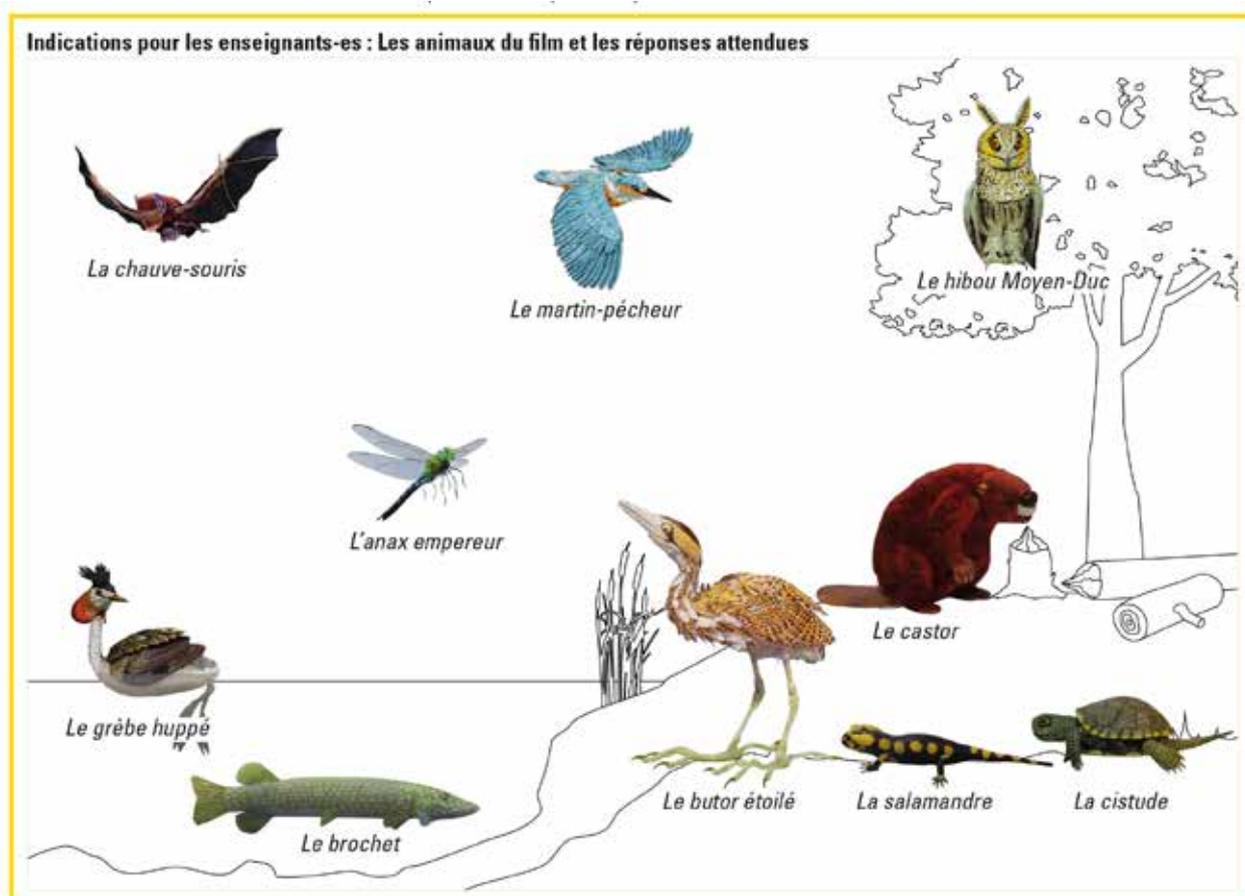
- Quels animaux ai-je déjà vus dans mon environnement ? Qu'est-ce qui était nouveau pour moi ?
- Quel est l'animal qui m'a particulièrement plu et pourquoi ?

2) Les enfants regardent ensemble les photos dans l'annexe à la page 21 :

- Quels animaux ne sont pas apparus dans le film ?
- Comment s'appellent les animaux sur les photos ?

3) Chaque enfant reçoit un exemplaire A3 du biotope (annexe p. 22) ainsi que les photos des animaux (annexe p. 21). Il découpe les animaux et les place sur la photocopie en répondant aux questions ci dessous :

- Quel animal vit où ?
- Quels animaux peuvent être placés à plusieurs endroits ?



4a) L'enseignant-e inscrit les mots ci-dessous au tableau et prépare les cartes avec les animaux (trois fois les mêmes cartes, annexe p. 23)

Il/elle aborde les questions suivantes avec les enfants qui doivent alors faire le lien entre celles-ci et les cartes dont ils disposent.

- Quel animal naît où ?
- Quel animal vit d'abord dans l'eau et ensuite dans l'air ?
Réponse : L'anax empereur
- Quel animal vit d'abord dans l'eau et ensuite sur le sol ?
Réponse : la salamandre
- Quel animal vit à la fois sur le sol dans/sur l'eau ?
Réponse : Le castor, le grèbe huppé, le butor étoilé, la tortue cistude

Dans l'eau

Sur l'eau

Sous/Sur le sol

Sur le sol

Au-dessus du sol

4b) L'enseignant-e inscrit les mots ci-dessous au tableau. Il/elle aborde les questions suivantes avec les enfants qui là aussi doivent faire le lien entre celles-ci et ce qui est inscrit sur les cartes dont ils disposent.

- Quel animal peut plonger dans l'eau, nager, courir, voler ?

Nager sur l'eau

Plonger

Courir

Voler

5) L'enseignant discute avec les enfants de ce que les animaux découvrent et apprennent en grandissant :

- Quel animal mange quel animal ?
Exemple : le grand brochet mange des canards et des poissons, les canards mangent des petits poissons et des grenouilles, les petits poissons et les grenouilles mangent de très petits animaux aquatiques. Les petits poissons et les grenouilles mangent de très petits animaux aquatiques. Alors : les grands mangent les petits.
- Quels animaux ont une façon particulière de se protéger de leurs ennemis ?
Par exemple : La larve de la libellule peut s'enfuir très vite grâce à son son arrière-train qui agit comme un système de propulsion tandis que la salamandre elle sécrète du poison.
Ainsi: même les petits animaux peuvent se protéger de leurs ennemis et même être dangereux.

6) L'enseignant-e distribue à chaque enfant une feuille sur laquelle quatre arbres sont représentés (annexe p. 25). Il/elle aborde le sujet des saisons avec les enfants :

- Qu'est-ce qui est typique de chaque saison ?
- Comment le paysage du film change-t-il au cours des différentes saisons ?
- Les enfants dessinent un arbre à chaque saison, en y mettant un nid d'oiseau. Ils changent les feuilles de l'arbre pour chaque saison et dessinent ce qui se passe dans le nid.

7) L'enseignant-e discute des questions suivantes avec les enfants :

- Que font les animaux du film « Bonjour, le monde! » aux différentes saisons ?

Réponses :

Printemps : accouplement, faire un nid, naître, avoir des petits.

Été : Élever les petits, grandir, découvrir le monde, apprendre, par exemple en construisant une digue.

Automne : Se préparer aux mois d'hiver, manger beaucoup, faire des provisions, installer ses quartiers d'hiver, par exemple: la tanière, arbre creux, voyage vers le sud.

L'hiver : Hibernation, hibernation dans l'eau, (sommolence hivernale), activité hivernale ou migration des oiseaux.

- Quels animaux migrent-ils vers le sud ?

Réponse : butor, hirondelles, chauves-souris.

- Quels sont les animaux qui hibernent ?

Réponse : des hérissons, des tortues et quelques poissons.



POUR L'ECOLE PRIMAIRE

8a) Recueillir des informations sur un animal : Qu'apprenons-nous sur les différents animaux dans le film ? Des cartes de symboles sont disponibles dans l'annexe (p. 26). En prenant le butor étoilé comme exemple, commencez par recueillir avec les enfants des informations qui vous permettront de répondre aux questions suivantes :

- À quoi ressemble-t-il ?

- Où et comment naît-il ?

Réponse : Il éclos d'un œuf dans un nid de roseaux.

- Où vit-il ?

Réponse : Il vit dans les roseaux d'un étang.

- Grandit-il seul ou avec ses parents ?

Réponse : Il est élevé par ses parents.

- Peut-il nager, plonger, courir, voler ?

Réponse : Il peut marcher, nager et voler.

- Que mange-t-il ?

Réponse : des poissons, des grenouilles.

- Qui sont ses ennemis ? (De quels animaux doit-il se méfier et prendre garde?)

Réponse : Renard, martre

- Que sait-il faire ?

Réponse : Attraper des poissons, se camoufler en restant debout et immobile pour ressembler aux roseaux qui l'entourent.



8b) Les enfants choisissent en groupe un autre animal parmi ceux présentés dans le film: Brochet, salamandre, cistude, grèbe huppé, hibou moyen-duc, martin-pêcheur, libellule royale, chauve-souris, castor :

- En discutant et à l'aide des cartes symboles, ils récapitulent ce qu'ils ont appris sur l'animal au cours du film.

- Ils enregistrent leur conversation sur une tablette ou créent un poster de l'animal avec les informations qu'ils ont recueillies.



SUJET : A LA RENCONTRE DES ANIMAUX DE NOS ETANGS**« Biotope ! » : Jeu de mouvement et de vocabulaire**

L'enseignant-e et les enfants s'assoient en cercle. Il/elle distribue à chaque enfant une carte sur laquelle figure un animal (annexe p. 23). Chaque carte existe au moins deux fois. L'enseignant-e vérifie que tout le monde connaît le mot qui figure sur sa carte. Chaque enfant doit fixer la carte sur son pull de manière bien visible. L'enseignant-e appelle deux ou trois mots et les enfants qui portent la carte sur laquelle ces mots figurent doivent alors changer de place. Si l'enseignant-e dit, par exemple : « Tortues et salamandres », les enfants avec ces cartes doivent occuper une nouvelle chaise le plus rapidement possible. Si il/elle dit « Biotope! », tout le monde doit changer de place.

Memory : vocabulaire et mémoire

Les enfants peuvent jouer au Memory avec les cartes d'animaux proposés dans l'annexe (p. 23). A l'école enfantine, les enfants doivent trouver l'image identique. A partir de la 3ème Harmos, il leur faut trouver le terme correspondant à l'image de l'animal (annexe, p. 24).

Deviner les animaux : Jeu de rôle et d'expression

Un enfant choisit une carte d'animal sans la montrer à ses camarades de classe (annexe p. 23). L'enfant essaie maintenant de représenter l'animal de façon pantomimique et onomatopéique et les autres enfants doivent deviner de quel animal il s'agit. L'enfant qui a deviné est le suivant à pouvoir faire deviner un animal à ses camarades.

Jeu de la chauve-souris : orientation et perception sensorielle

Il s'agit d'un jeu pour faire comprendre aux élèves de manière ludique ce qu'est l'écholocation et comment les chauves-souris s'en servent pour se déplacer. Les enfants jouent en petits groupes. Un enfant « chauve-souris » a les yeux bandés. Il doit localiser les moustiques joués par les autres enfants. L'enfant « chauve-souris » se place au milieu de la pièce, les autres se répartissent autour de lui dans la salle. Il émet des « bips » tout en se déplaçant dans un sens. Si son bip va dans la direction d'un enfant moustique, le moustique doit lui renvoyer le bip. L'enfant chauve-souris peut faire trois pas en direction du moustique tandis que ce dernier ne peut faire qu'un seul pas pour tenter de l'éviter (même de côté)! L'enfant « chauve-souris » continue d'émettre des « bips » jusqu'à ce qu'il attrape un moustique.

Jeu de Kim* : Mémoire et perception sensorielle

Au centre du cercle placez une feuille A3 comportant environ 10 animaux (annexe p. 21-22). Un ou deux enfants quittent la salle, les autres décident ensemble quel animal sera retiré de la feuille et caché. Les deux enfants reviennent dans la salle et doivent trouver quel animal a disparu. S'ils ne le voient pas tout de suite, ils peuvent poser des questions simples, par exemple : « Peut-il voler ? », « A-t-il de la fourrure ? ».

* Jeu de société décrit par Rudyard Kipling dans son roman Kim

SUJET : COMPRENDRE UN FILM D'ANIMATION

1) L'enseignant-e montre aux enfants le « disque miracle » et « l'hélice à quatre facettes ». Ces objets montrent de façon accessible, comment fonctionne un film d'animation. La classe aborde et discute des questions ci dessous :

- Pourquoi percevons-nous un mouvement, alors qu'il ne s'agit que d'une succession d'images ?
- Est-ce que quelqu'un connaît d'autres objets qui produisent de telles illusions ?

Indications pour les enseignant-e-s : Comment les images créent-elles le mouvement ?

Le fait que l'illusion de mouvement puisse naître d'images statiques s'explique notamment par l'inertie des yeux. En effet notre cerveau « voit » virtuellement l'image perçue et transmise par l'oeil un peu plus longtemps que ça n'est le cas dans la réalité. Si l'on vous montre de façon consécutive et rapides plusieurs images légèrement différentes les unes des autres votre cerveau ne pourra plus distinguer les images de manière individuelle et les mélangera. Pour obtenir un mouvement aussi fluide que possible, les images doivent se succéder à rythme minimum de 12 images/seconde, idéalement 24images/seconde.

C'est-à-dire qu'un réalisateur de films d'animation doit produire au moins 12 images par seconde pour son film. Les disques miracles ou les flipbooks montrent également ce phénomène.

2) Les enfants peuvent décorer eux-mêmes un disque miracle (pochoir, cf. annexe p. 27-28) ou une hélice à quatre facettes (pochoir, cf. annexe p. 29-30). Soit les enfants font les dessins eux-mêmes, soit ils se servent des images proposées à cet effet dans l'annexe.

- Matériel nécessaire pour le disque miracle : Carton, images proposées ou dessins, ciseaux, bâton de colle, un poinçon, élastiques, crayons de couleur.
- Matériel nécessaire pour l'hélice à quatre facettes : Carton, images proposées ou dessins, ciseaux, brochettes en bois, scotch, bâton de colle, crayons de couleur.

SUJET : CREER SON PROPRE FILM D'ANIMATION**1) Les enfants regardent différents types de film d'animation en classe pour avoir des exemples.****Les enfants discutent ensemble :**

- Comment ces films ont-ils été créés ?
- Quels sont les matériaux utilisés ?

Exemple d'un film d'animation de papiers découpés :

<https://www.youtube.com/watch?v=qjZS-SoAD5Y>

Exemple d'un film d'objets animés :

<https://www.youtube.com/watch?v=QUEt4jtWm1M>

Exemple d'un film d'animation de pâte à modeler :

<https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg>

Indications pour les enseignants-es : Types de films d'animation

Il existe de nombreux types de films d'animation, qui se distinguent par leur mode de réalisation. En dehors de l'animation par ordinateur, les films d'animation sont généralement réalisés selon la méthode du stop-motion. À l'aide d'un trépied, on photographie un dessin ou une scène, qui est ensuite photographié à nouveau légèrement modifié. De cette façon, une scène peut être jouée pas à pas et « capturée photographiquement » sous forme d'images individuelles. Ces dernières sont ensuite assemblées à l'aide de programmes informatiques et, accompagnées ou non de musique. Il existe maintenant des applications pour créer facilement de tels films d'animation. Les plus faciles à réaliser sont les films d'animation de papiers découpés et les films d'animation d'objets. Dans un film d'animation de papiers découpés on pose les papiers découpés sur une table pour en faire des photos prises en plongé. Dans un film d'animation d'objet, ces derniers sont placés de manière à suivre un scénario précis. Les objets peuvent être des bricolages, des jouets etc. Si vous voulez travailler avec des figurines, celles-ci peuvent être réalisées en pâte à modeler.



Source
www.youtube.com

2) Les élèves discutent ensemble :

- Comment le film « Bonjour le monde! » a-t-il été créé ?
- Quelle est la matière qui constitue les animaux et les plantes du film ?

Explication pour les enseignant-e-s: « Bonjour le monde! »

Diverses techniques ont été utilisées pour le film d'animation « Bonjour le monde! ». Anne-Lise Koehler et Éric Serre ont recréé avec leur équipe plus de 110 figurines animales mobiles et 47 espèces végétales. Ils ont utilisé du papier, des tissus, des feuilles ; chaque animal a un squelette mobile en bois ou en acier. Ils ont principalement travaillé avec la méthode du stop-motion, et y ont ajouté parfois des animations faites par ordinateur.

Source

Pressedossier Gebeka Films:
<https://www.gebekafilms.com/fiches-films/bonjour-le-monde/>



Source

<https://www.youtube.com/watch?v=zGHWdZPF9J0>



Sources

<https://laetitiacourset.files.wordpress.com/2020/02/blm-7.jpg?w=2000&h=>

3) Les élèves peuvent maintenant créer eux-mêmes un court film d'animation à l'aide d'une tablette ou d'un smartphone. L'animation d'objets et l'animation avec des figurines de pâtes à modeler sont les plus faciles à réaliser pour les élèves. Pour la deuxième étape, il existe plusieurs applications gratuites, comme par exemple l'application « Stop Motion Studio » particulièrement bien adaptée aux enfants. Au préalable, les enfants réfléchissent aux questions suivantes :

- Que doit-il se passer dans l'histoire et de quoi avons -nous besoin pour cela ?
- Qui veillera à ce que la tablette ne bouge pas ?

Explication pour les enseignants : Comment utiliser l'application « Stop Motion Studio »

Les élèves fixent la tablette ou le smart phone devant la scène de manière à ce que l'arrière-plan soit capturé en plein écran. Ils racontent maintenant une histoire avec les personnages en les plaçant en position de départ (début de l'histoire) sur le fond et en prenant une première photo. Ils changent ensuite un peu les personnages pour les photos suivantes jusqu'à ce que l'histoire soit déroulée jusqu'à la fin. La tablette peut être scotchée avec du « Scotch peinture » pour éviter qu'elle ne bouge. Dans les « prises de vue », le nombre d'images par seconde peut être ajusté si l'histoire est racontée trop vite ou trop lentement.



Source

<https://apps.apple.com/ch/app/stop-motion-studio/id441651297>



SUJET : PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

- 1) **En Suisse, 192 espèces végétales et 195 espèces animales sont directement menacées d'extinction, par exemple le hibou moyen-duc, la cistude ou la salamandre. Ces animaux apparaissent dans le film. À l'aide des images de la page 15, les enfants découvrent les raisons de l'extinction de nombreuses espèces animales.**

Explication

Les êtres-humains ont besoin de plus en plus d'espace et construisent sur beaucoup de terrains ou les utilisent pour l'agriculture. Cela signifie qu'une grande partie de l'habitat naturel des animaux et des plantes disparaît. En raison de la pollution engendrée par les voitures, les systèmes de chauffage ou les usines, il fait de plus en plus chaud et de nombreux animaux et plantes ne peuvent pas s'adapter à ce changement de climat. En outre, nous, les humains, polluons notre environnement avec des déchets et des eaux usées, qui contiennent de nombreuses substances nocives pour la nature. L'exemple des rivières est particulièrement marquant : Dans le passé, les humains ont utilisé les rivières comme moyen d'évacuation des eaux permettant alors d'y déverser les eaux usées des villes, les produits toxiques des décharges et des usines. De plus de grandes zones de campagnes ont été déboisées, les rives des cours d'eau se sont vues dénudées de leurs buissons, arbustes et flores au profit de construction d'habitation ou pour élargir les zones agricoles. De nombreux fleuves ont été redressés et canalisés pour faciliter la navigation des bateaux. Ce qui semblait être une bonne idée à l'époque a malheureusement causé beaucoup de dégâts à la nature : Les poissons ne peuvent plus trouver d'endroits tranquilles et protégés pour se cacher ou pondre leurs œufs. Les coquilles, les œufs de poisson ou les larves d'insectes sont enfouis sous la boue ou emportés par les eaux lorsque de fortes pluies, ou lorsque du sable et de la boue en provenance des champs voisins se déversent dans le plan d'eau. Les engrais et les pesticides chimiques de synthèse issus de l'agriculture se retrouvent également dans certaines rivières. À long terme, ces produits toxiques sont dangereux pour tous les êtres vivants dans l'eau et autour de l'eau. Si certains animaux et plantes n'ont plus d'habitat ou disparaissent en raison de la pollution, cela affecte également leurs prédateurs ou les animaux qui n'ont plus d'endroit pour nicher. Si une plante qui produit des fleurs est en voie de disparition, cela affecte également les insectes dépendant de son pollen. Par conséquent: s'il y a moins d'insectes, les grenouilles, les chauves-souris, les poissons, les oiseaux ont moins de nourriture. Et s'il y a moins de grenouilles et de poissons, les canards, les butors et les martins-pêcheurs auront également moins à manger. Ainsi, l'extinction d'un animal ou d'une plante entraîne le péril d'autres animaux qui à son tour affecte d'autres animaux encore. C'est ce que l'on appelle l'effet domino. L'enseignant-e peut, devant les enfants, faire la démonstration de cette réaction en chaîne en renversant le premier domino qui entraîne la chute de tous les autres.

Source (Traduction)

<https://kinder.wdr.de/tv/neuneinhalb/mehrwissen/lexikon/w/lexikon-wasserverschmutzung-100.html>

- 2) **L'enseignant-e demande aux enfants ce que nous pouvons faire pour que les animaux et les plantes ne disparaissent pas et recueille leurs réponses :**

- Ne pas laisser de déchets dans la nature, protéger autant que possible l'habitat naturel des animaux.
- Utiliser des produits de lessive et de nettoyage écologiques.
- Utiliser moins d'engrais et de pesticides dans l'agriculture et dans les jardins.
- Contribuer à la protection du climat : produire moins de gaz à effet de serre, par exemple en utilisant moins la voiture ou en prenant moins l'avion.
- Créer de nouveaux habitats pour les animaux et les plantes : Planter des haies ; installer des nichoirs pour les oiseaux et des hôtels pour les abeilles et les insectes ; ne pas abattre les vieux arbres car ils constituent la nourriture et l'habitat des oiseaux, des insectes, des araignées et des scarabées; planter des fleurs et des herbes qui fournissent de la nourriture aux abeilles, aux papillons et aux insectes.



SUJET : VISITE D'UN ETANG

- 1) **Avant l'excursion: Bricolage de jumelles en carton pour apprendre à guider le regard à travers les jumelles et à le fixer sur un endroit précis: Les enfants dessinent ou décorent deux rouleaux en carton qu'ils collent ensemble (p. ex. rouleau papier toilette). Pour pouvoir porter «les jumelles» autour du cou, on peut fixer une ficelle de chaque côté.**

- 2) **Pendant la visite de l'étang, les enfants explorent en groupe et avec leurs « jumelles » la flore et la faune dans les alentours de l'étang. Ils font des photos ou dessinent les animaux et plantes qu'ils découvrent avec leurs jumelles. Les images sur les pages 17-18 peuvent donner une orientation pour la dénomination des animaux et des plantes. Les enfants comparent les espèces qu'ils ont découvertes avec celles qui sont présentes dans le film :**
 - Quels sont les animaux qu'ils n'ont pas retrouvé pendant la visite de l'étang ?
 - A quoi cela est-ce dû ? Est-ce dû à la saison ou à la région ?
 - Quelles sont les autres espèces qu'ils ont trouvées près de l'étang ?



Le triton alpestre



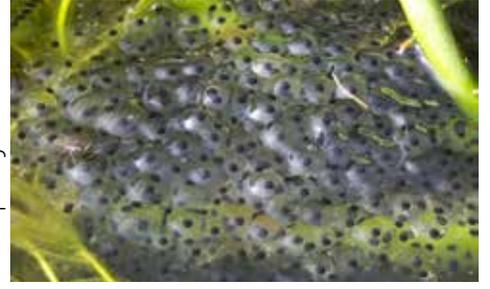
La grenouille verte



La grenouille aquatique



Les oeufs de grenouilles



Le têtard



L'aselle (crustacés d'eau douce)



Le crapaud



Les oeufs de crapaud



La nêpe



Les limnées (escargot d'eau)



Mollusque à coquille



coléoptère de feu



Sources

<https://www.naturimgarten.ch/Tiere/teichtiere.html>
<https://www.gartenteich-ratgeber.com/tiere/tiere-aus-der-natur/insekten/>
<https://www.umweltberatung.at/download/?id=Teichposter-1572-umweltberatung.pdf>
<https://www.waldzeit.ch/tiere/kleintiere-in-stehenden-gewaessern/>

Coléoptère des nénuphars



Les araignées d'eau



Les mouches prédatrices



Larve de mouche



Les moustiques



Rückenschwimmer



Stechmücke



Les punaises aquatiques



Sources

<https://www.naturimgarten.ch/Tiere/teichtiere.html>
<https://www.gartenteich-ratgeber.com/tiere/tiere-aus-der-natur/insekten/>
<https://www.umweltberatung.at/download/?id=Teichposter-1572-umweltberatung.pdf>
<https://www.waldzeit.ch/tiere/kleintiere-in-stehenden-gewaessern/>

Le gardon



Le gardon rouge



SUJET : CREATION D'UN MINI-BIOTOPE**1) Les enfants peuvent aménager ensemble un mini-biotope sur le terrain scolaire. Voici le matériel nécessaire :**

- bac en bois ou en étain/cuivre (à trouver dans les brocantes ou vide-greniers)
- De la terre et du terreau, de l'eau
- Des pierres, des cailloux
- Plantes aquatiques
- Pots en fibres pour planter les plantes aquatiques

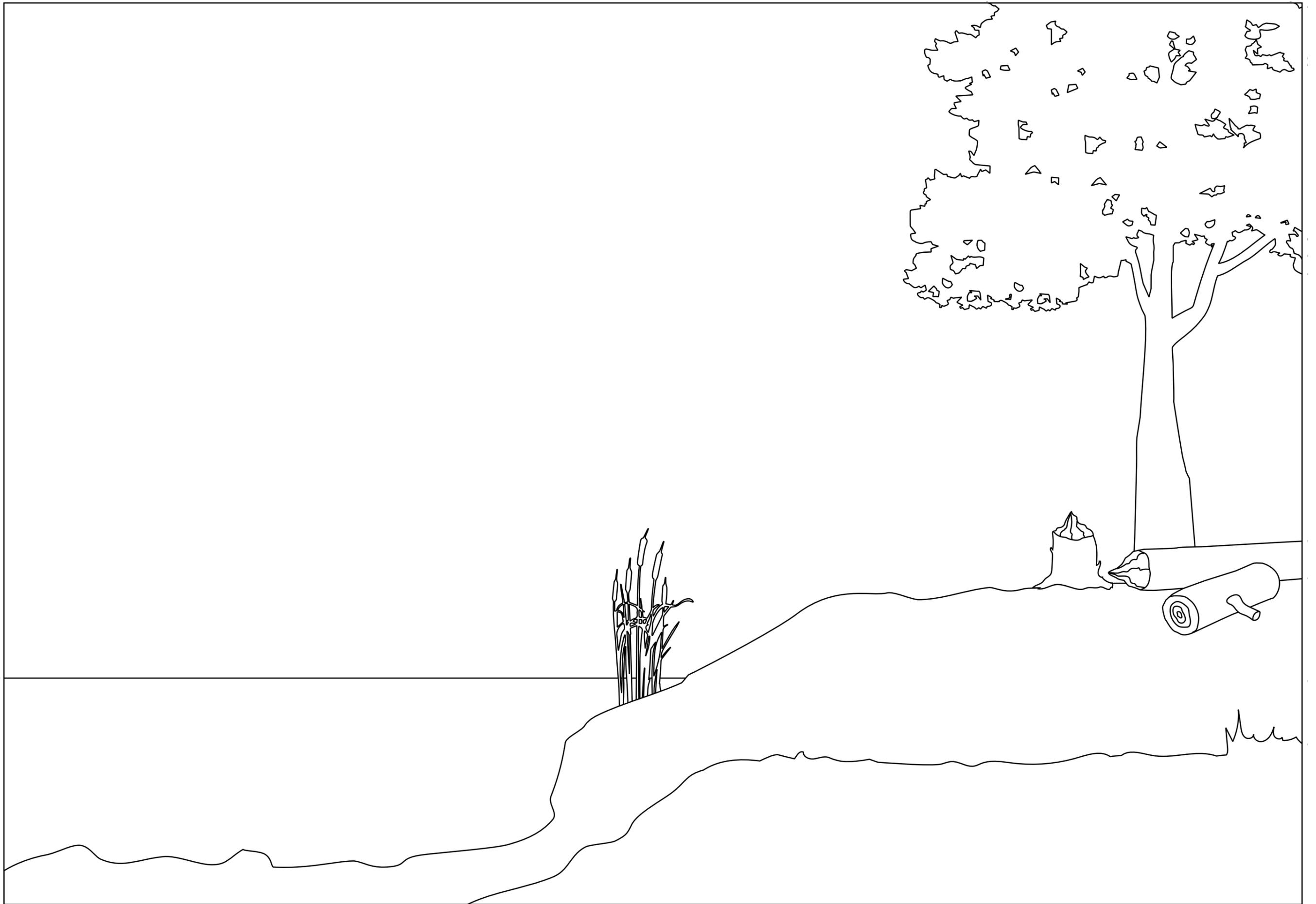
Marche-à-suivre

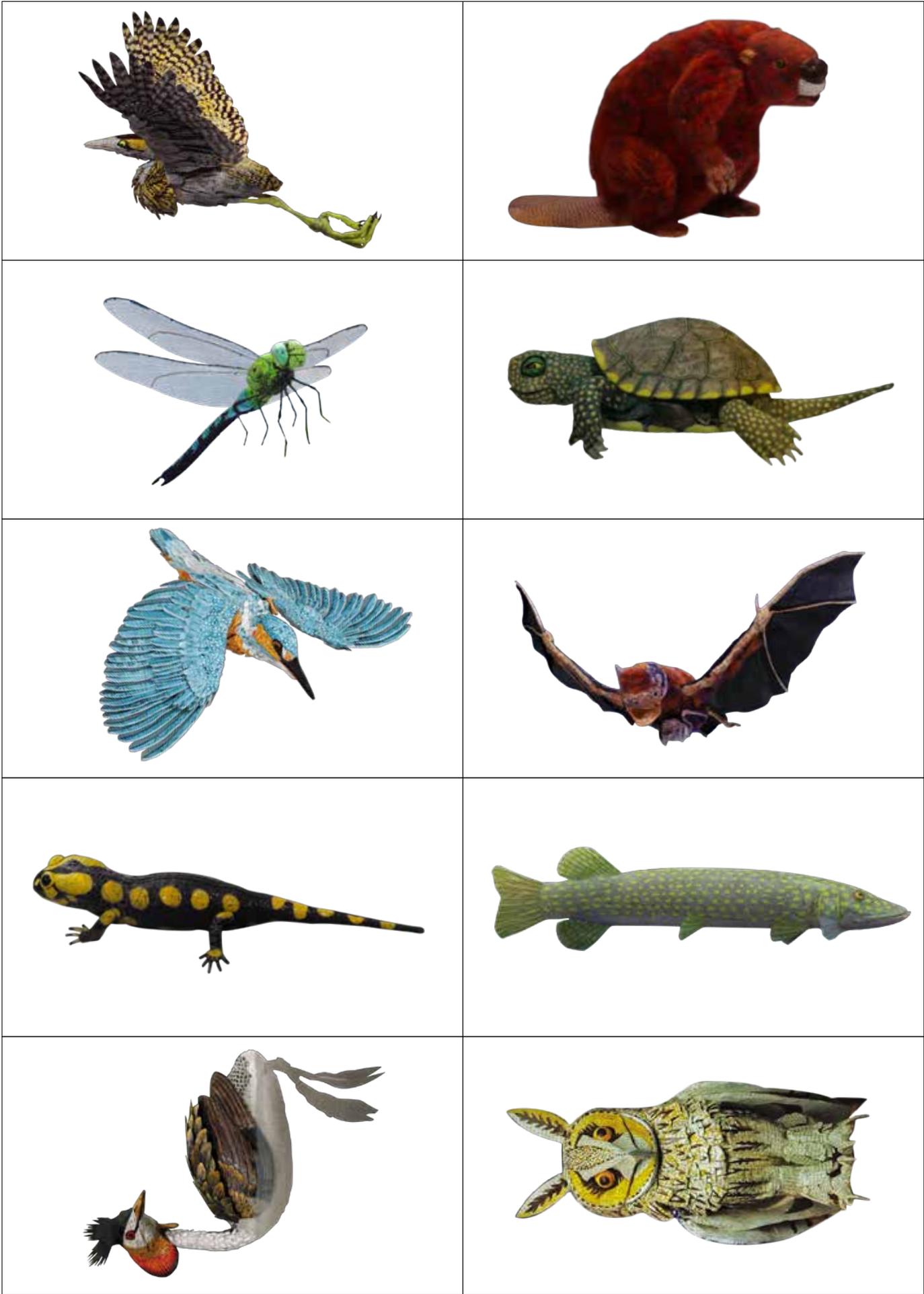
Placez le bac à l'endroit choisi et entourez-le avec de la terre et du terreau pour qu'il affleure et donne ainsi une impression plus naturelle. Ensuite, disposez les pierres autour de la terre pour la maintenir autour du bac comme un petit muret. Vous pouvez laisser quelques espaces entre les pierres et y planter une plante vivace comme le phlox par exemple. Arrosez ensuite ce petit mur afin de le solidifier et d'empêcher la terre de s'affaisser dans l'eau. Lorsque cette étape est terminée, l'étang peut être créé. Placez suffisamment de cailloux dans le fond du bac pour que chaque plante, puisse atteindre une hauteur optimale tout en étant bien calée. Après avoir rempli le bac d'eau, vous pouvez planter les plantes aquatiques dans le mini étang.



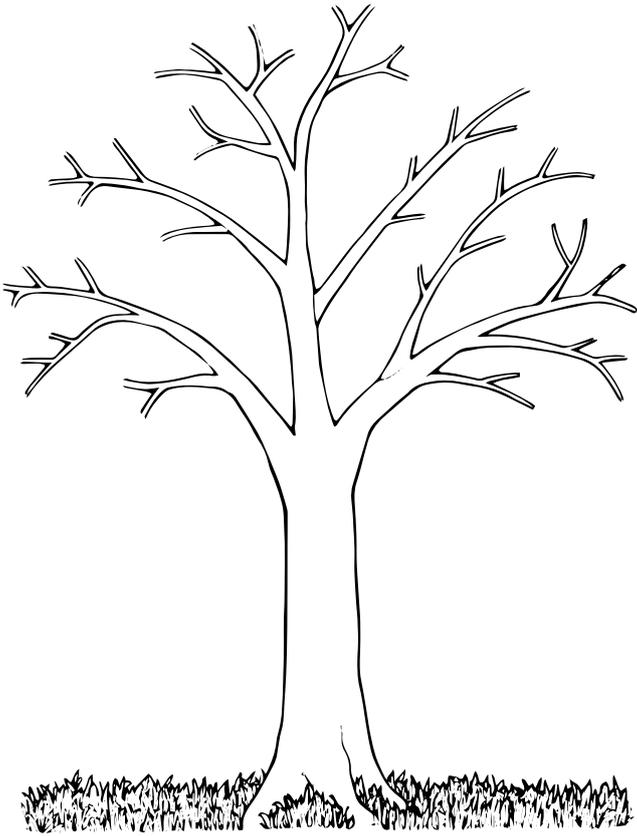




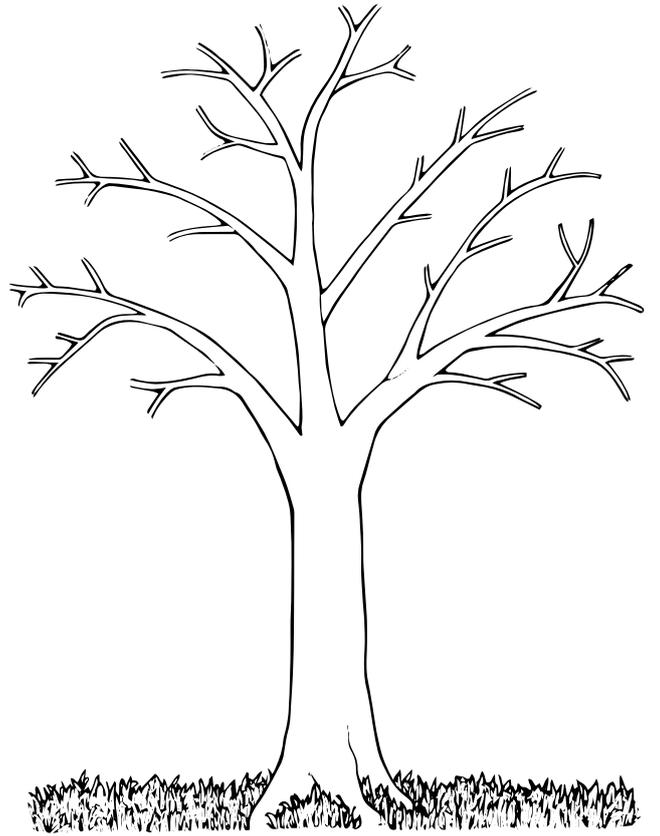




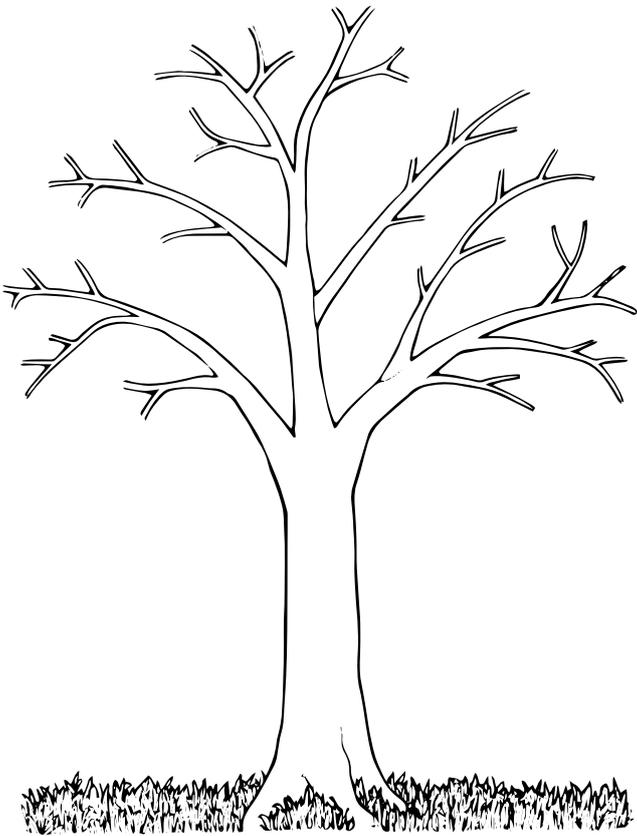
Le butor étoilé	Le castor
L'anax empereur	La cistude
Le martin-pêcheur	La chauve-souris
La salamandre	Le brochet
Le grèbe huppé	Le hibou Moyen-Duc



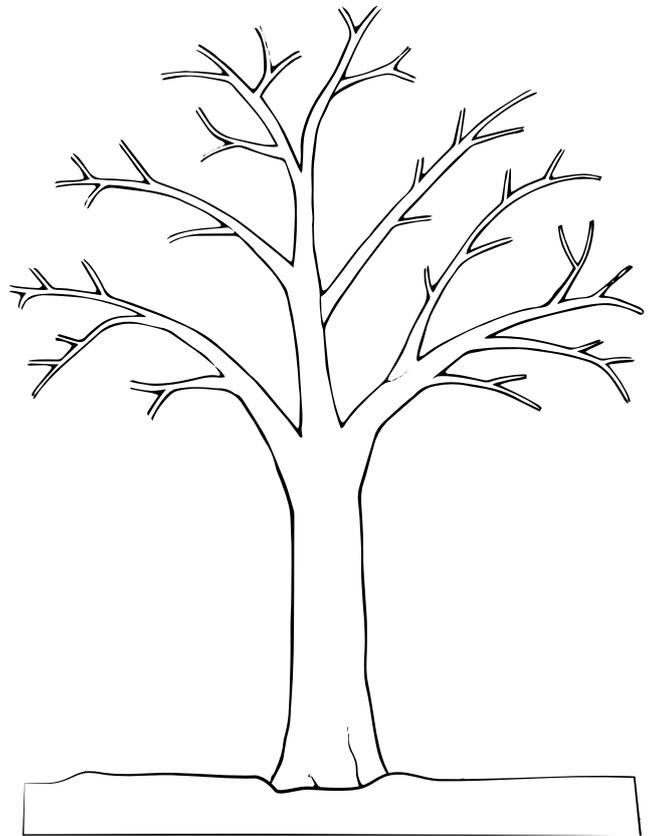
Le printemps



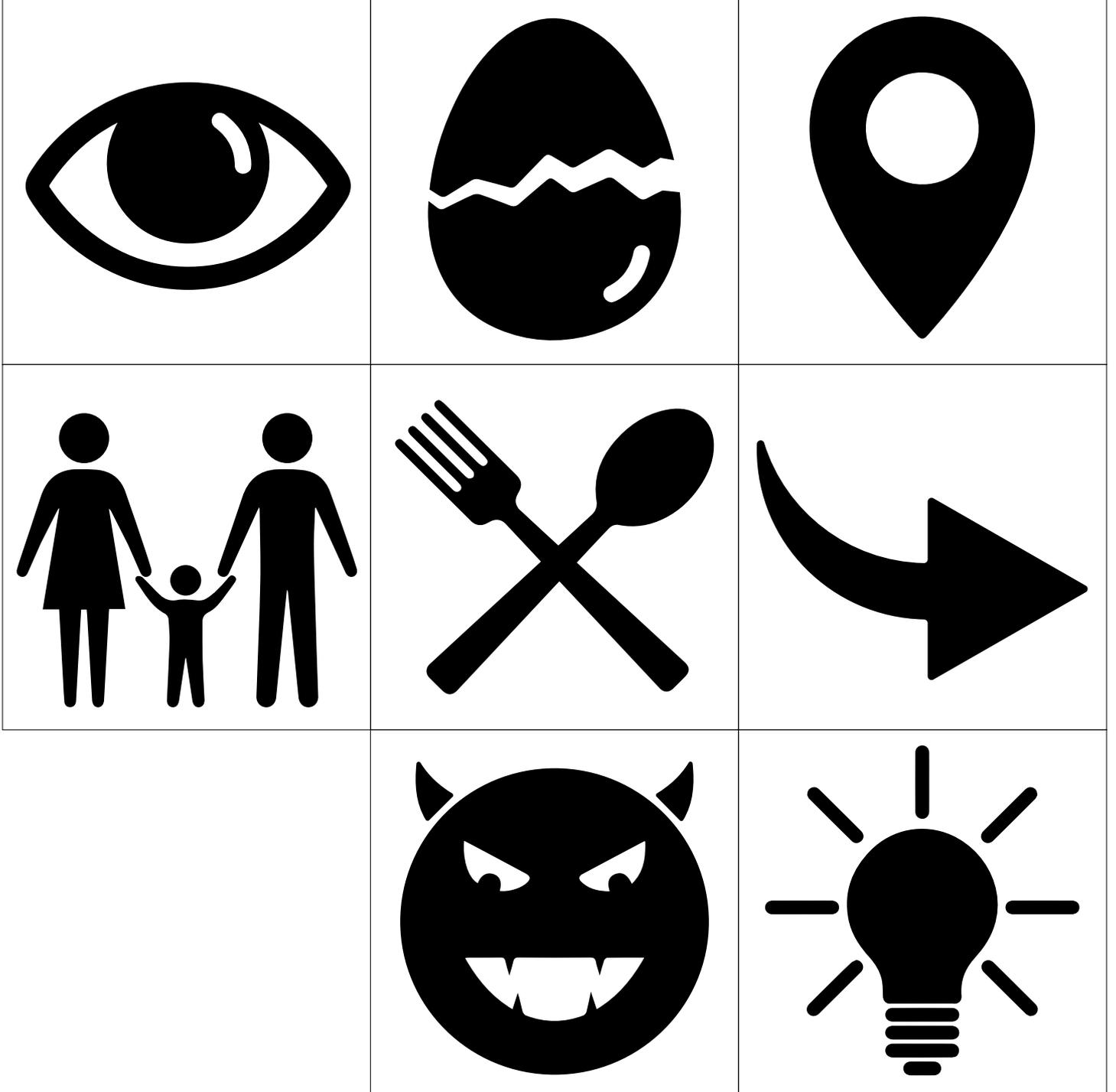
l'été

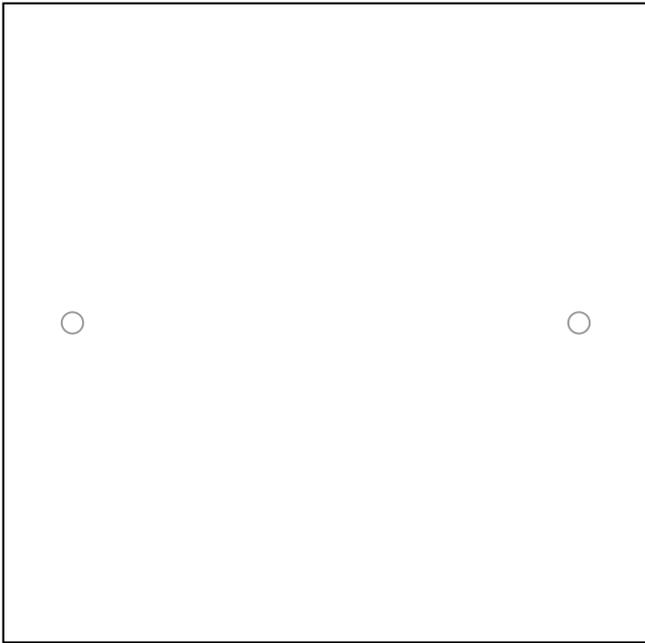


l'automne

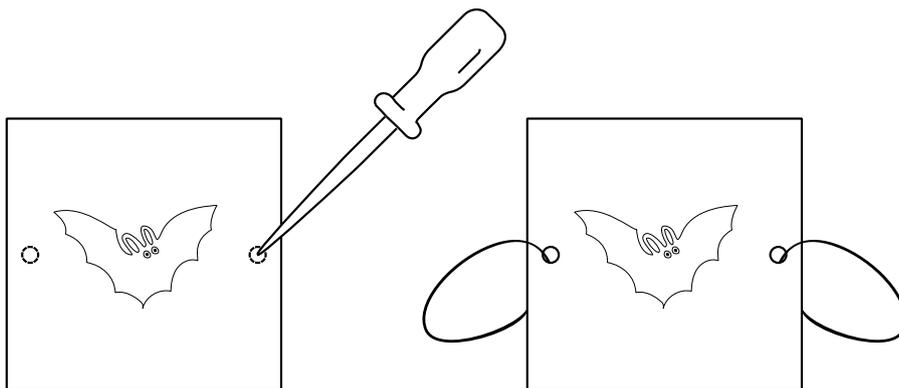
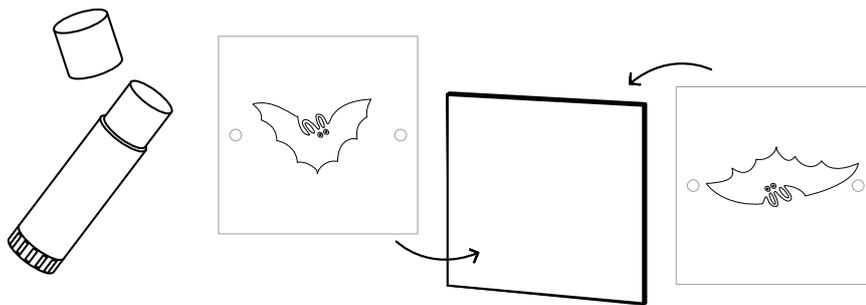
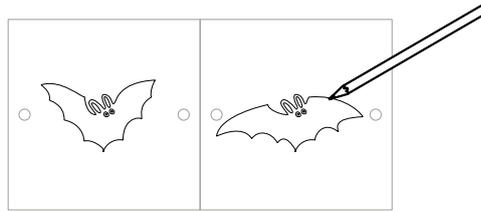


l'hiver

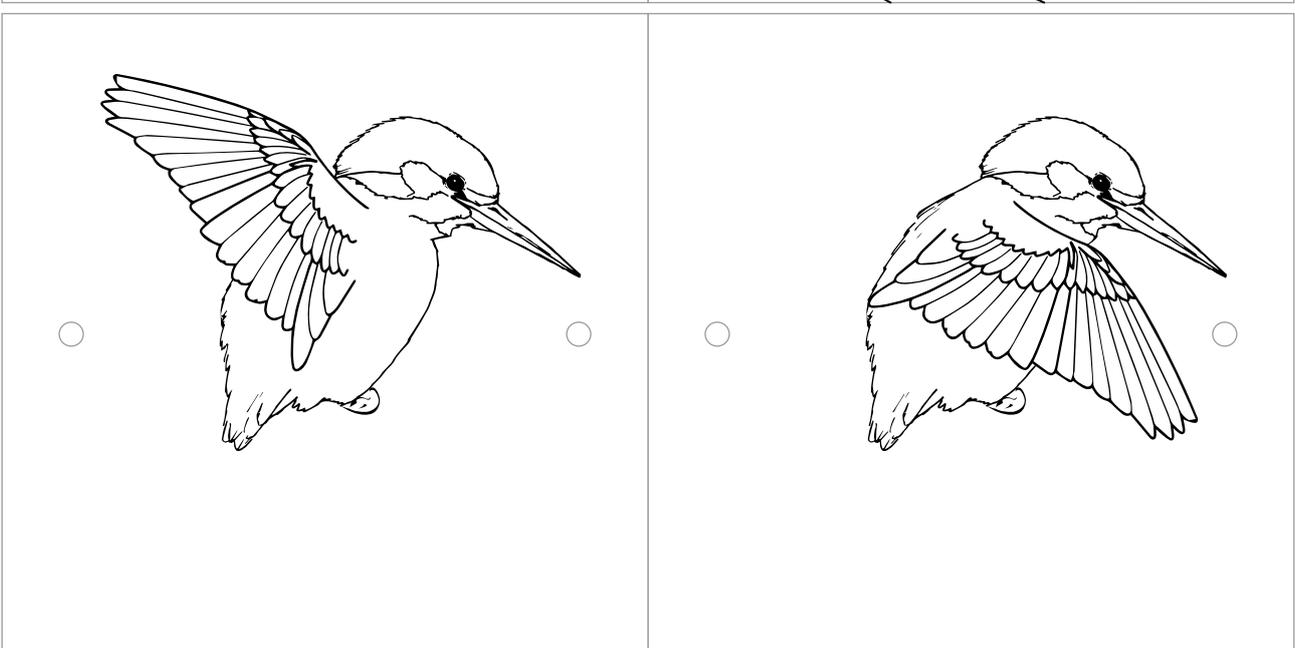
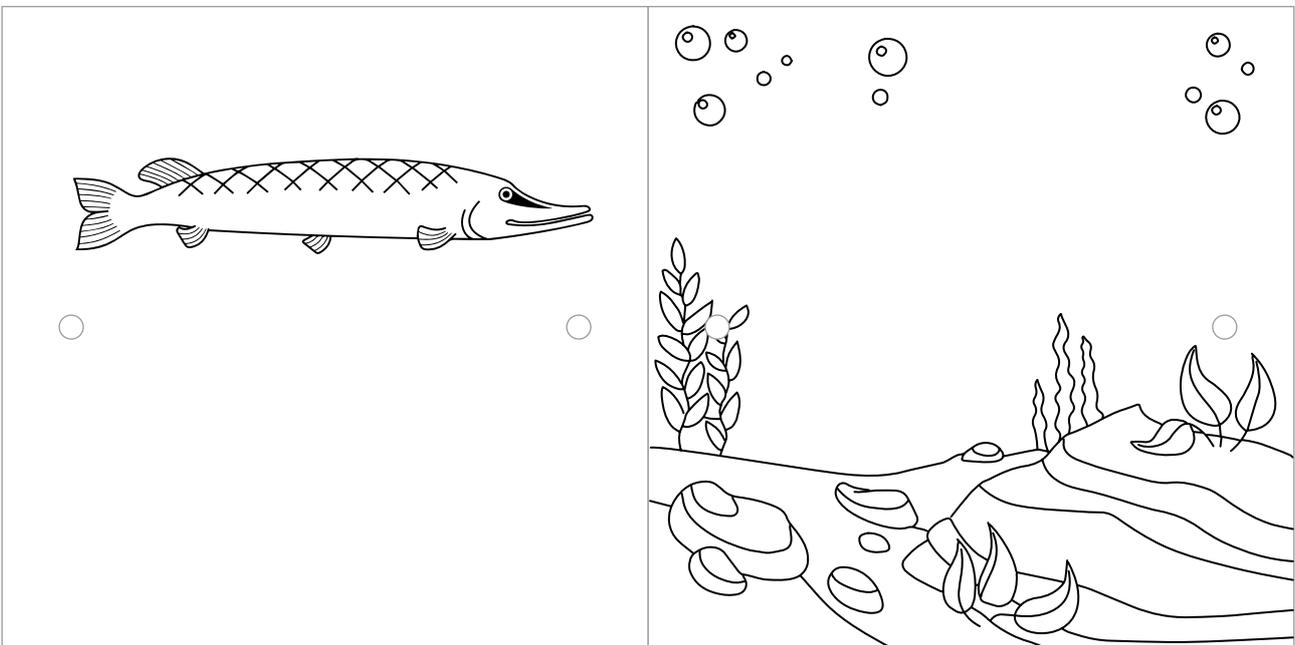
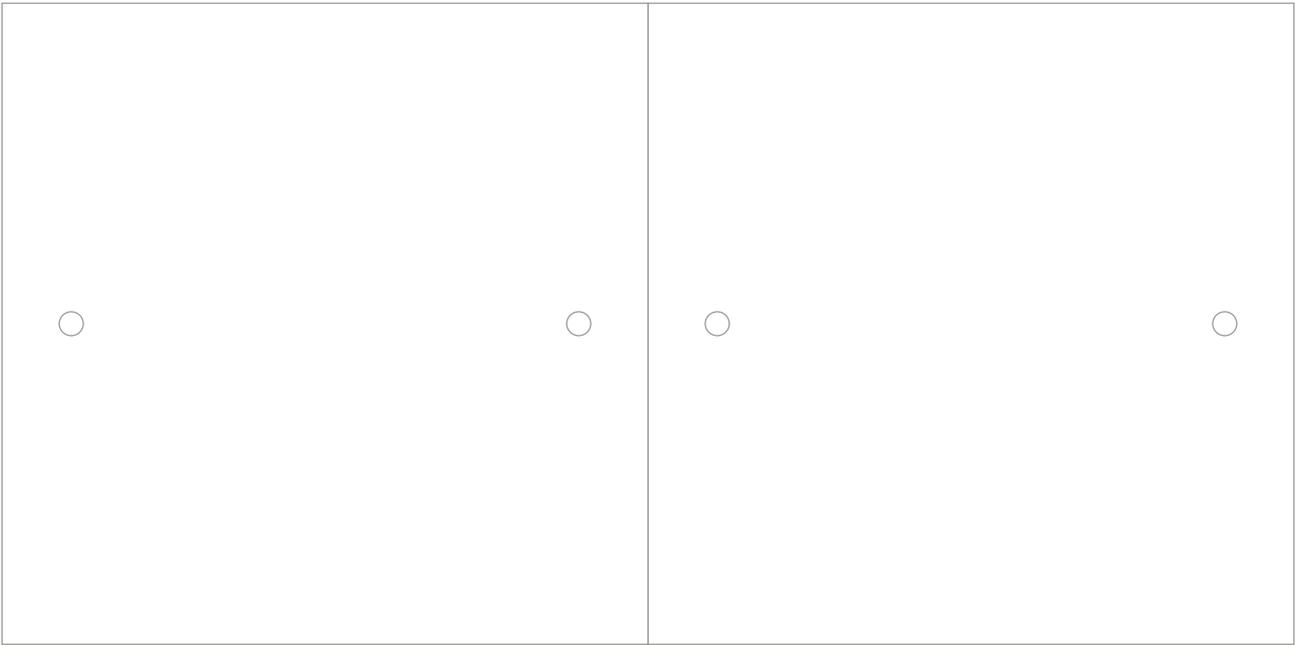


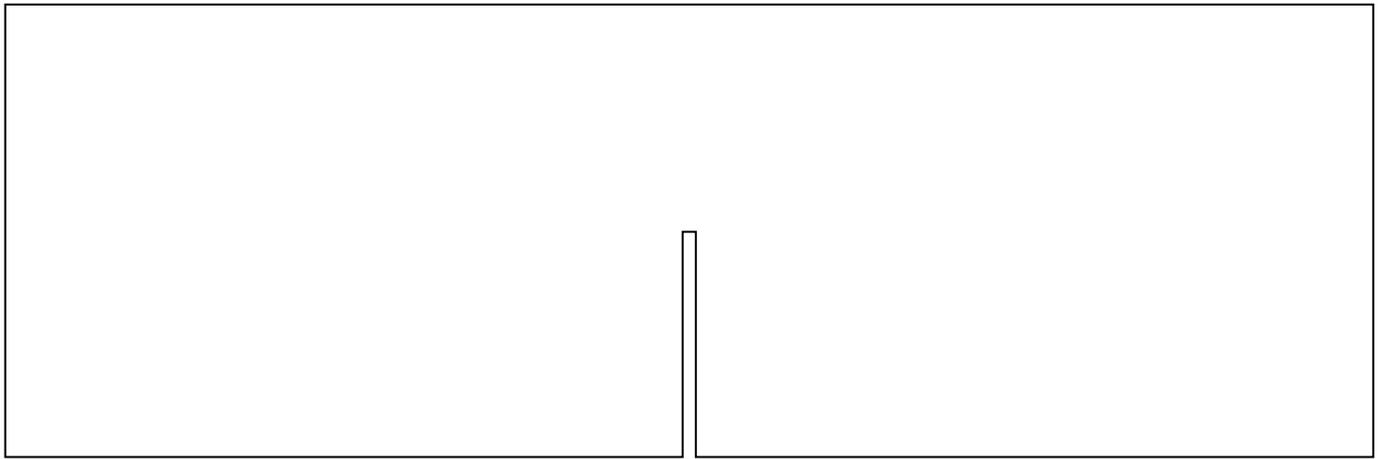


Pochoir pour bricolage en carton «disque miracle»
85mm x 85mm



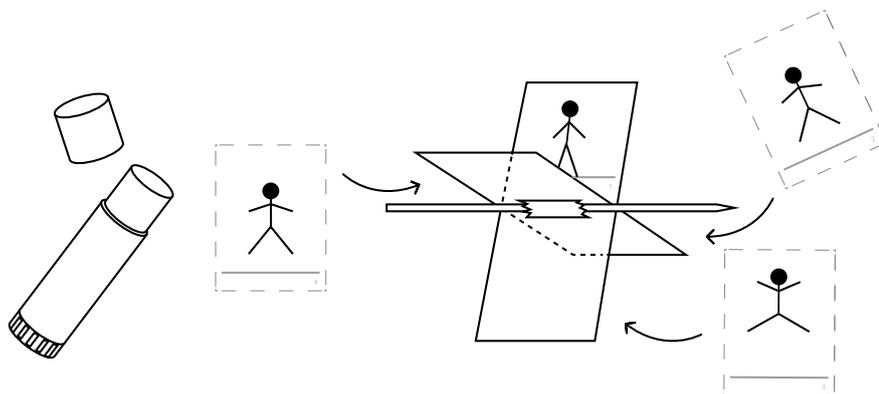
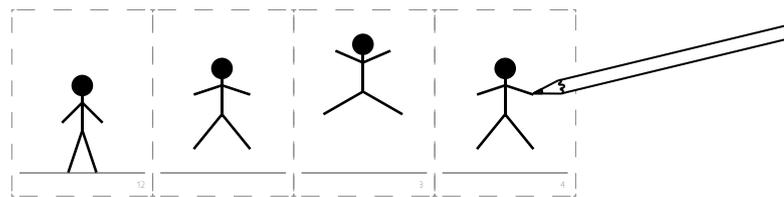
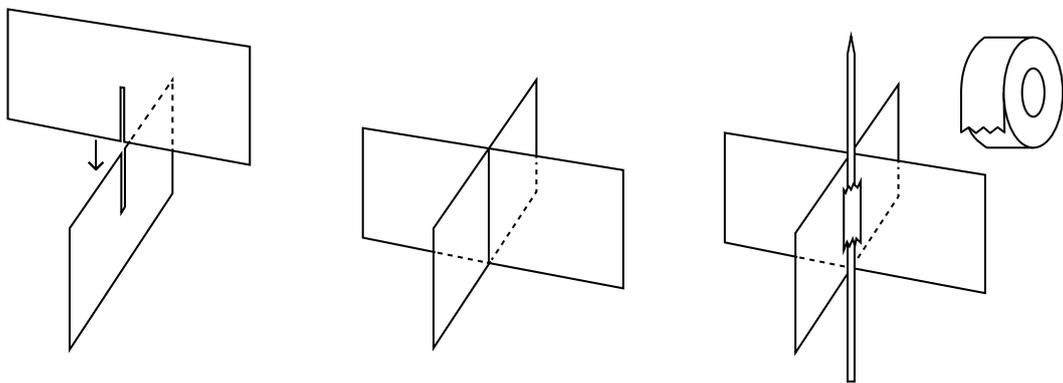
BONJOUR, LE MONDE!





Pochoir pour bricolage en carton «hélice à quatre facettes»

180mm x 60mm



1	2	3	4	

