LE MUSÉUM *chez vous*

Tous les Bébés

Animation itinérante pour les classes maternelles
et les classes de CP et CE1 de l'école élémentaire

Dossier d'accompagnement pédagogique

MUSÉUM BORDEAUX
sciences et nature

Muséum de Bordeaux
5 place Bardineau
33000 BORDEAUX
05 24 57 65 30

académie Bordeaux
direction des services départementaux de l'éducation nationale Gironde
éducation nationale

Ce document décrit le contenu des animations proposées ainsi que les pistes de travail suggérées en amont ou en aval de l'animation.
Son utilisation devra être modulée par l'enseignant en fonction de son projet et de son niveau de classe. Les documents pour les élèves éventuellement proposés durant ou après la conduite de l'animation sont à photocopier par l'enseignant.

La durée de l'animation est estimée à 1h20 min par classe.
Le tarif des animations est de 85 € pour une classe (tarif au 01/09/2018), puis le tarif est dégressif pour les classes supplémentaires s'enchaînant sur la même journée (maximum 4 classes/jour, repas de l'animateur à charge de l'école).
Pour réserver une date de visite, puis fixer les modalités pratiques, prendre contact avec le secrétariat par téléphone : 05 24 57 65 30 ou par mail : educatif.museum@mairie-bordeaux.fr

Votre candidature doit impérativement être confirmée sur le dispositif académique COEMEDIA (site de la DSDEN Gironde, espace enseignant) :
https://bv.ac-bordeaux.fr/COEMEDIA-LDAP19/
Il est souhaitable de mettre une salle à disposition, avec une grande table pour l'animateur et un accès à une prise électrique.
L'animateur arrive généralement une demi-heure avant la première animation, merci d'être présent afin de faciliter le déchargement du véhicule et l'installation du matériel, ce qui permettra de débuter la première animation sans perte de temps.

Les animateurs de l'association Amuséum sont recrutés avec soin, étudiants en sciences ou acteurs de la médiation scientifique. Pour les élèves, ces médiateurs sont des interlocuteurs spécifiques au musée, avec qui ils peuvent établir une relation particulière, et qui sont des personnes ressources.

L'enseignante mise à disposition est disponible pour toute information complémentaire utile à la préparation pédagogique de votre séance.

Nous vous rappelons que vous pouvez trouver l'ensemble des dossiers pédagogiques relatifs à nos propositions scolaires, ainsi que des informations complémentaires, sur le site du Muséum Bordeaux - sciences et nature :
https://www.museum-bordeaux.fr/accueil/offre-pedagogique/scolaires

Vous souhaitant une agréable et fructueuse visite de notre animateur, nous vous remercions de nous adresser vos critiques et vos suggestions afin de nous aider à améliorer les propositions que nous vous faisons.

Nathalie MEMOIRE, Conservateur

MCécile PERRIN, Professeur d'école mis à disposition, mperrin4@ac-bordeaux.fr

Céline GAROT, Responsable du pôle médiation

Guy GERGEREAU, Président de l'association Amuséum

Sommaire

Introduction

1. Objectifs pédagogiques

2. Déroulement

Avant la visite de l'animateur

Contenu de l'animation

Partie 1 : « ***Que savent faire les bébés ?***», animé par le médiateur du Muséum.

Partie 2 : Ateliers

Après la visite

3. Éléments de bibliographie

Introduction

Comment se passent les premiers moments de la vie ? Après l'union des parents, commence la fabuleuse aventure d'un nouvel être en formation : le bébé.

Petit d'homme, chaton, marcassin, éléphanteau, poussin, caneton, mais aussi têtard, alevin, chenille, etc. Ressemblent-ils à leurs parents un peu, beaucoup, pas du tout ?

Que se passe-t-il dans le ventre de la maman durant 9 mois ? Que se passe-t-il dans l'oeuf de poule durant 21 jours ? Combien de temps faut-il pour fabriquer un éléphanteau ou un souriceau ?

Qui pond des œufs et qui met au monde des petits tout formés ? Quels sont les plus grands et les plus gros bébés ?

Que savent faire les bébés ? Tous n'ont pas les mêmes aptitudes à la naissance, certains ont, plus longtemps que d'autres, besoin de l'aide de leurs parents pour apprendre à manger, marcher, voler, nager, chasser, chanter, parler…

Les animaux exercent une fascination sur les tout petits. Par ailleurs, ils s'identifient et s'intéressent aux autres « bébés ». C'est pourquoi nous reprenons aujourd'hui certaines de ces interrogations dans l'animation « ***Tous les bébés*** » du Muséum Chez Vous, à destination des classes de cycle 1 et 2.

1. Objectifs pédagogiques

En liaison avec les programmes [BO du 26 mars 2015 et du 25 novembre 2015] :

- **cycle 1 : Découvrir le vivant**

L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. Ils découvrent le cycle que constituent la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe. Ils identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles…), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage…), de leurs milieux de vie, etc.

- **cycle 2 : Questionner le monde du vivant**

Connaitre les caractéristiques du vivant, ses interactions, sa diversité.

- développement d'animaux et de végétaux
- le cycle de vie des êtres vivants
- régime alimentaire de quelques animaux
- diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance.

Le thème du bébé autorise de nombreux prolongements en classe qui mettront en oeuvre des compétences dans le domaine de la langue française, des mathématiques et dans celui des arts plastiques.

2. Déroulement

AVANT LA VISITE DE L'ANIMATEUR

La préparation de vos élèves dépendra de votre projet de classe. Toutes les animations seront adaptées au niveau des élèves et à leurs connaissances préalables du sujet.
Si besoin, selon la modalité choisie (voir plus bas), prévoir à l'avance le partage en demi-classes. De préférence, mais selon votre convenance et vos disponibilités en locaux, les demi-groupes seront installés dans deux salles proches mais distinctes, surtout si plusieurs classes sont concernées successivement par l'animation : ainsi l'animateur pourra installer son matériel sans avoir à le déplacer à chaque fois.

CONTENU DE L'ANIMATION

Cette animation comporte 2 parties :

1. « ***Que savent faire les bébés ?***», présentation interactive conduite par le médiateur avec le support des collections du Muséum.

2. ***Ateliers*** avec le support de matériel original fourni durant le temps de la visite.

La durée totale de l'animation est de **1 h 20 min** par classe.

Deux modalités sont possibles :

- La classe sera séparée **en demi-groupes** qui seront pris en charge successivement par le médiateur du Muséum pour l'atelier n°1 durant **40 minutes**.

Les ateliers de la deuxième partie seront conduits sous la responsabilité de l'enseignant, selon son choix le mieux adapté à ses objectifs et l'âge de ses élèves.

- Vous pourrez, si vous le souhaitez, vous entendre avec l'animateur pour conduire toute l'animation **en groupe classe entier**, avec une première partie en médiation et une seconde en ateliers, ce qui présente l'avantage pour vous de pouvoir suivre l'ensemble de l'animation avec vos élèves.

Il est utile de prévoir à l'avance le partage en groupes de 4 à 6 et leur rotation sur les différents ateliers que vous aurez choisi de conduire dans notre éventail de propositions en fonction de votre projet et de votre niveau de classe.

Il est indispensable que vous ayez une idée précise des ateliers qui sont décrits plus bas dans ce document. Nous recommandons l'invitation de quelques parents pour l'occasion de cette visite, comme vous le faites pour une visite extérieure, cela facilitera votre disponibilité sur les ateliers. Les parents, s'ils sont informés par avance de la teneur des ateliers pourront aussi vous aider efficacement à leur déroulement.

Contenu de la partie 1 conduite par l'animateur **« *Que savent faire les bébés ?* »**

Par demi-groupe, un animateur aborde les thèmes commentés ci-dessous avec le support de spécimens (tortue et son oeuf, grenouille et têtards, caneton, œufs divers), de scènes naturalisées

(mère Cane et ses petits, mère Écureuil allaitant ses petits, Linotte couvant dans son nid), d'illustrations originales réalisées au Muséum par Matthieu Landreau, et de photographies.

1 Où sont les bébés avant la naissance ?

Certains sont dans un œuf. C'est le cas de tous les oiseaux, les plus grands comme l'Autruche ou les petits comme le Rouge-gorge en passant par la cane présentée au cours de l'animation. Mais c'est aussi le cas d'autres animaux, comme les Tortues ou les Serpents. D'autres animaux sont aussi dans des œufs mais ceux-ci n'ont pas de coquille ; ils sont tout mous et sont pondus dans l'eau comme ceux des Grenouilles ou des Poissons. Enfin, les Insectes comme les Papillons, pondent aussi de tout petits œufs.

2 Que savent faire les bébés ?

Toutes les mères veillent-elles sur leurs petits ? Tous les petits ont-ils un nid ou un abri pour se protéger ? Comment les petits apprennent-ils à marcher ou à nager ? Et à manger ? Quels animaux tètent le lait de leur maman ? Tous les animaux jouent-ils ?

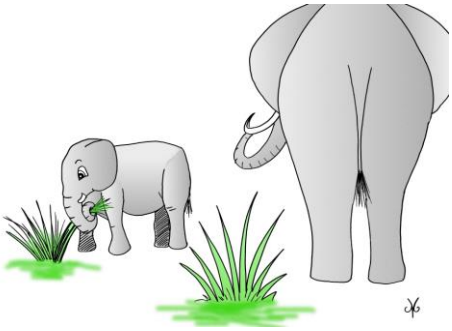
Le thème « *Que savent faire les bébés* » est développé par l'animateur à partir des scènes naturalisées et des dessins illustrant divers comportements des parents et de leur progéniture (poissons, tortues de mer, canard, éléphant, hirondelle, renard, babouin, bébé humain…), dessins qui sont commentés et triés par les enfants.

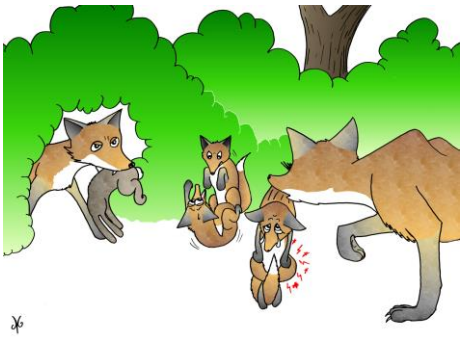
- **Je me débrouille tout seul**

Ce comportement est illustré par deux dessins, l'un montrant un banc d'alevin dont la mère se désintéresse, l'autre des bébés tortues gagnant seuls la mer et menacés par de nombreux prédateurs.

- **Mes parents s'occupent de moi, un peu ou beaucoup.**

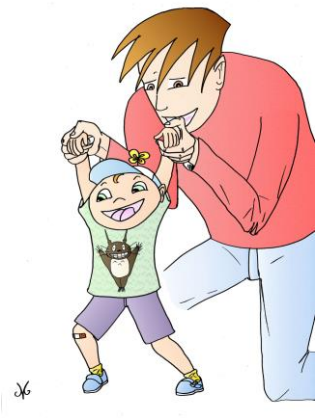
Le comportement des oiseaux « nidicoles », illustré par des hirondelles au nid, nourries par un parent, est confronté à celui des oiseaux « nidifuges », illustré par une famille de canards dont les canetons sont plus autonomes.





On compare ensuite l'éléphanteau qui se nourrit seul, surveillé par sa mère, aux renardeaux d'une famille où le père rapporte une proie ou la mère ramène dans sa gueule à la tanière un petit égaré. Le cas des Primates, très longtemps dépendants des parents, est illustré par une famille de babouins et montre l'allaitement, le toilettage et le transport.

Trois dessins illustrent l'apprentissage chez les petits d'Homme avec le nourrissage, l'acquisition de la marche ainsi que les apprentissages et la socialisation à l'école. Les rôles respectifs de la mère, du père et des autres adultes pourront être évoqués en interaction avec les enfants.



Contenu de la partie 2 : *Ateliers*

L'enseignant pourra animer les ateliers à partir du matériel fourni, en l'adaptant à son projet et son niveau de classe. **Nous laissons à l'appréciation conjointe de l'enseignant et de l'animateur le choix de mener cette partie en classe entière avec le support du médiateur, ou en demi-groupe en autonomie conduit par l'enseignant.**

Les activités proposées ci-dessous peuvent être conduites avec tous les élèves d'un demi-groupe, ensemble sur la même activité, ou en activités parallèles avec des petits sous-groupes.

1 Une histoire à raconter

« ***Où est le plus petit*** » de Pascale de Bourgoing (Calligram)

Le texte porte sur les rapports de taille chez les animaux de la basse-cour ainsi que le thème de la filiation. Les illustrations offrent une série d'occasions de comparer et d'ordonner des objets identiques ou différents, ainsi que de comparer les parents de diverses espèces avec leur progéniture.

Nous vous suggérons de lire l'histoire en faisant un arrêt à chaque page sur les trois éléments identiques mais de tailles différentes (par exemples à la première double page, les seaux, les meules de paille ou encore les vers de terre) et en posant des questions du type : « Lequel est le plus petit ? », « Lequel est le plus grand ? », « Lequel est plus petit que… ». On comparera et nommera aussi à cette même première page le dindon, la dinde et le dindonneau.

À la fin du récit, on récapitulera les petits d'animaux rencontrés ; on pourra aussi demander aux enfants d'identifier les animaux d'après leur taille. Nous fournissons des images agrandies des petits animaux qui vous aideront éventuellement à conclure l'activité par un rangement par taille.

Des étiquettes portant les noms des animaux de l'histoire et de leurs petits peuvent aussi être un support d'activité de tri, déchiffrage et lecture.

2 Jeu de loto des familles : figurines à apparier

La fécondation et le développement ne sont pas délibérément abordés ici car ils correspondent à un questionnement que les jeunes enfants se poseront plus tard, mais l'étude de la constitution de la famille avec un père et une mère contribue à installer la notion de couple nécessaire à la reproduction.

La question de la petitesse de taille et de la ressemblance plus ou moins évidente avec les parents est le fil rouge de cet atelier.

Les bébés de certains animaux ressemblent énormément à leurs parents, si ce n'est qu'ils sont plus petits. C'est le cas par exemple des tortues, de nombreux coquillages, des poissons (hormis les stades larvaires qui ne seront pas abordés ici).
Chez d'autres espèces, malgré une forme générale ressemblante, et en plus de la différence de taille, les petits se distinguent nettement des adultes qui développent des traits extérieurs caractéristiques de leur sexe.
Sans que la métamorphose soit étudiée en détail, les enfants aborderont aussi des cas où les petits ne ressemblent pas du tout à leurs parents : un Papillon et sa chenille (dans les albums documentaires), une Grenouille et ses têtards (dans l'atelier animé par l'intervenant du muséum et dans les albums documentaires).

Il n'était pas possible de toucher les animaux naturalisés, trop fragiles, mais les enfants pourront manipuler et réassocier des figurines représentant les parents et leurs petits de 8 espèces différentes (Chevreuil, Coq, Porc, Lion, Vache, Sanglier, Zèbre, Mouton).

Le matériel fourni consiste en :

- 3 lots de 8 figurines dans 3 pochettes en tissu (1 pochette des « papas », 1 des « mamans », 1 des « bébés »)

- 8 cartes « familles » portant une photo ainsi que le nom de chaque membre

- 8 cartes vierges sans photo ni indication de famille

Plusieurs règles du jeu sont possibles selon l'âge des enfants.

- Avec les plus jeunes d'entre eux, à partir des figurines exposées sur une table hors des pochettes, les ressemblances, assez évidentes, permettront de réaliser les associations et de réunir les membres des 8 familles sur les 8 cartes vierges ; les enfants pourront, au fur et à mesure ou en fin d'activité, tenter de nommer les animaux et énumérer les différences liées à l'immaturité ou à la différenciation sexuelle : crête du coq, bois du chevreuil mâle, crinière du lion, mamelles de la truie et de la laie, tâches de la robe du faon, rayures du marcassin, défenses du sanglier, etc.

- Avec les plus grands, les figurines pourront être laissées dans leurs pochettes. Les enfants seuls ou en équipe recevront une ou plusieurs cartes « familles », puis piocheront en aveugle dans les pochettes afin de remplir leur carte de jeu. En cas de mauvaise pioche, ils remettront l'animal dans la pochette ou le cèderont à une autre équipe selon la règle que vous fixerez au début du jeu. Le gagnant est celui qui remplit sa ou ses cartes le premier.

3 Jeu de loto : ovipares ou vivipares ?

Certains animaux non mammifères sont vivipares (quelques espèces de serpents, amphibiens, poissons, …). Toutefois nous avons choisi de les écarter dans ce jeu destiné à des tout jeunes enfants. Ici nous insistons sur **la règle de viviparité commune aux mammifères** (placentaires et marsupiaux, exception étant faite des rares espèces des monotrèmes).

Les images de femelles en gestation n'auraient pas été parlantes et des photos de mise bas n'étaient pas souhaitables. Les photos de mammifères vivipares montrent pour la plupart des petits en train de téter leur mère, afin de faire comprendre le lien entre la gestation *in utero* et l'allaitement postnatal. L'adulte encadrant le jeu devra faire revenir sur le fait que les bébés de ces espèces vivipares ne sont pas sortis d'un œuf mais du ventre de leur mère.

A noter aussi la photo de la vache et du veau : ce dernier présente un reste de cordon ombilical qui permettra d'évoquer la gestation *in utero*, le cordon étant le lien entre le bébé et le placenta maternel, assurant ainsi la nutrition et l'oxygénation nécessaires à sa survie.

Les animaux pondant des œufs ont été choisis dans des familles variées: oiseaux (poule, manchot, hibou), amphibiens (grenouille verte), tortues (tortue caouanne), insectes (coccinelle, papillon monarque), poissons (poisson clown). Ils ne sont toutefois pas représentatifs de tous les animaux ovipares, parmi lesquels on pourrait citer de nombreux reptiles, arachnides, gastéropodes, etc.

Le matériel consiste en 4 plateaux de jeu portant chacun la photo de 4 animaux (2 plateaux pour les ovipares, 2 pour les vivipares) et un sac contenant 16 figurines : 8 ovipares (grenouille, poule, coccinelle, manchot, hibou, poisson clown, tortue marine, papillon monarque) et 8 vivipares (cheval, lapin, chat, girafe, chien, lion, vache, ours panda).

Le jeu est disponible en double exemplaire.

Règle de jeu :

Chaque joueur dispose d'un plateau de jeu figurant 4 photos : animaux ovipares avec leurs œufs ou femelles vivipares avec leur(s) petit(s), la plupart en situation d'allaitement.

Chacun à son tour pioche une figurine dans le sac et la nomme.

Le joueur qui possède sur son plateau l'image correspondant à la figurine le fait savoir en montrant son image et en expliquant ce qu'il y voit (couleur et nombre d'œufs, petits en train de téter). Il peut alors prendre la figurine et la déposer sur l'image.

Le gagnant du jeu est celui qui a recouvert le premier ses 4 images de 4 figurines, mais le jeu peut continuer jusqu'à épuisement de la pioche de figurines.

4 Albums documentaires

Certains albums sont destinés à une **lecture découverte**.
Les enfants pourront les consulter librement, ou l'adulte posera diverses questions aux enfants dont ils chercheront, par l'image, des éléments de réponse qui seront ensuite commentés brièvement.
Par exemples :

- Cherche qui vient d'un œuf.
- Cherche qui est tout nu à la naissance.
- Cherche que mange le girafon ou le bébé hippopotame à sa naissance.
- Cherche comment naît le bébé grenouille.
- Cherche qui n'a pas de cornes comme ses parents.

On peut aussi, avec les plus jeunes notamment, simplement feuilleter les albums avec eux, et répondre aux questions qui émergeront.

D'autres albums sont disponibles en plusieurs exemplaires chacun, afin de pouvoir conduire une **activité de recherche et d'enquête** en parallèle. Des petites **fiches** sont fournies pour accompagner cette activité. Elles permettent de mener un jeu de piste dans les albums et de cibler ainsi le travail de recherche.

5 Atelier dessin

L'observation d'un spécimen dans le but de le dessiner est une activité qui nécessite une démarche de va-et-vient entre le dessin et l'objet réel. Elle permet de mieux apprécier certains détails et de questionner l'organisation et la composition du corps : les différentes parties, la position des pattes, les articulations, la présence de plumes ou d'écailles, …
À organiser par l'enseignant avec le concours du médiateur en cas d'animation conduite en groupe classe entier, afin de profiter au mieux de l'observation des spécimens apportés et d'alléger les autres ateliers. Prévoir feuilles, crayons et feutres.

APRÈS L'ANIMATION

QUELQUES INFORMATIONS SUR LES ÉLEVAGES EN CLASSE

De nombreuses raisons motivent la mise en place d'un élevage dans une classe. Nous laisserons de côté l'intérêt émotionnel, socialisant et responsabilisant, et insisterons sur le fait que l'observation du mode de vie et des éventuels changements constitue une expérience d'apprentissage très riche. En observant la croissance des animaux, l'élève compare son propre mode de croissance avec celui d'une variété d'animaux et apprend à mieux connaître les conditions nécessaires pour favoriser un développement sain.
Dans le cadre du sujet des bébés animaux, il n'est pas toujours possible de mener un élevage complet, mais il peut être intéressant d'apporter et montrer « en vrai » des animaux familiers (chat, canari, poisson, canard ou poule) et leur progéniture à différents stades.
Quelques élevages restent néanmoins assez faciles à mettre en œuvre : petits rongeurs (cobayes, gerbilles), oiseaux (tourterelles, canaris), poissons (guppys) dont les couples se reproduisent assez facilement même à l'école. Les insectes sont aussi de bons sujets d'étude : ténébrion, coccinelle, phasmes, papillon …. L'escargot est aussi assez aisé à élever.
Pour plus de précision, lire « Les animaux et les élevages » Collection Tavernier, chez Bordas ou nous consulter.

A. SUR LE THEME DE LA GESTATION ET DE LA NAISSANCE

Est-ce que je viens d'un œuf ? Qui sort de l'œuf ? Que se passe-t-il dans le ventre de la maman enceinte ?

Ces questions peuvent être abordées en classe essentiellement après l'animation, du vécu des enfants, de la lecture d'albums et de livres documentaires mais aussi de photos trouvées dans les magazines ou dans les albums photos personnels des enfants (maman enceinte, bébés, famille…). De nombreuses séries de diapositives et films vidéo sont également disponibles au CDDP ou dans les médiathèques municipales.
Ce travail de recherche, d'observation et de langage pourra être complété ou évalué par des jeux sur des fiches du type « Cherche l'intrus », celui qui ne vient pas d'un œuf, ou celui qui ne sort pas du ventre de sa mère.
L'étude de l'œuf est joliment et clairement illustrée dans le livre *Œuf*, de la collection « Mes premières découvertes » chez Gallimard.

B. SUR LE THEME DE LA FAMILLE

L'appariement petit/adulte est un thème porteur au niveau de la connaissance du monde vivant et des compétences langagières. Cette activité peut être reprise sous de nombreuses formes. Une première appréhension du sujet pourra se faire en présentant différents types d'animaux : des mammifères, des oiseaux, des reptiles, des amphibiens, des poissons et des insectes, et en invitant les élèves à employer un cadre de comparaison pour faire ressortir les caractéristiques communes et les différences entre les diverses progénitures et leurs parents. Par exemple, les chats et les chatons ont deux yeux, deux oreilles et une queue, les chatons sont plus petits que les chats.

a. Activités de lecture et de langage

L'étude des familles d'animaux va permettre d'étendre le champ lexical mais aussi de développer l'analyse morphologique sur les mots et d'améliorer la compréhension à l'oral. Avec les plus grands (GS, CP), il est possible de mener des activités sur les suffixes véhiculant l'idée de « petit ». (*cf. Enseigner la lecture au cycle 2. Gombert et coll. Nathan*). Expliquer que certains grands mots se terminent par une désinence qui veut dire « petit ». Par exemple le son « ette » dans maisonnette ou le son « eau » dans lionceau.

La manipulation orale (éventuellement écrite) sera de rechercher le sens des mots (ceux qui donnent l'idée de « petit » et ceux qui ne le donnent pas bien qu'ayant la même terminaison), de construire des mots en associant des racines avec les différents suffixes (on peut même jouer à inventer des noms d'animaux et de leurs petits, par exemple après avoir créé des animaux chimères).

Exemples de listes :
- vachette, biquette, planchette, savonnette, chansonnette, gouttelette, fillette, tartelette …qui ont bien l'idée de « petit ». Dans cette liste, on intercale des intrus : assiette, miette, chouette, belette.
- veau, renardeau, baleineau, louveteau, souriceau, lionceau, dindonneau, éléphanteau, pigeonneau …avec ses intrus : corbeau, moineau, bateau, cadeau, …
- coquelet, poulet …avec ses intrus : mulet, muguet, gilet, …
- chaton, aiglon, girafon, ânon… avec ses intrus : mouton, citron, bonbon, …

Concernant spécifiquement les noms d 'animaux, on travaillera aussi à étendre le vocabulaire avec les petits portant un nom très différent de leurs parents : poussin, marcassin, faon, agneau.

Les jeux présentés ci-dessous peuvent contribuer aux apprentissages énoncés plus haut.

b. Jeu d'appariement de cartes adulte/jeune

Il permet de cibler plus particulièrement les ressemblances ou dissemblances entre l'adulte (généralement la mère) et son petit. Le thème des métamorphoses est ici abordé.

c. Constituer un livre de classe intitulé « *Je cherche maman »*

Ce livre constitué en classe peut trouver son inspiration dans l'album proposé dans l'animation, *« Où est le plus petit ? »,* dont la trame de l'histoire est inversée (les parents du poussin cherchent leur petit dans la basse-cour).

Le livre présentera l'histoire d'un bébé animal qui cherche sa maman, par exemple un poussin (ou un lionceau, ou un ourson si on veut situer l'histoire dans un autre cadre que la ferme : savane, forêt, banquise…).
Le poussin rencontre une vache et il lui demande :
« Es-tu ma maman ? »
La vache lui répond :
« J'ai quatre pattes, je n'ai pas d'ailes.
Je n'ai pas de bec.
J'ai une longue queue.
Je n'ai pas de plumes.
Je ne suis pas ta maman. »
Le poussin poursuit ses recherches et rencontre d'autres mères animaux (brebis, chatte, lapine, cane, …) qu'il questionne tour à tour avant de retrouver sa maman, la poule.

d. Jeu de rôle.

A l'aide des illustrations déjà proposées dans les fiches annexes fournies dans ce dossier, et d'autres dont vous pouvez disposer, constituer des familles de plusieurs espèces animales en s'assurant d'avoir une photo ou une représentation de la femelle, du mâle et de leur progéniture. Coller une illustration sur le dos de chaque élève (l'élève ne connaît pas l'animal dont il dispose). Inviter les enfants à se regrouper en familles en posant des questions pour découvrir l'image qu'ils portent sur le dos. Les autres élèves doivent répondre aux questions par oui ou par non. Inviter au préalable ou après un temps de jeu libre, les enfants à dresser une liste de questions possibles, par exemple *Est-ce que je vole ? Est-ce que j'ai 4 pattes ? Est-ce que j'ai des plumes ? Suis-je un petit ? Suis-je un mâle ? Une femelle ?*

C. SUR LE THÈME DE LA CROISSANCE

a. Changement de morphologie, chronologie

- Distribuer une série de cartes représentant des humains et des animaux à différents stades de leur développement et leur demander de les placer en ordre chronologique, sous forme de livre individuel. Demander aux élèves de dire ou d'écrire deux phrases sous chaque illustration, une phrase décrivant une caractéristique constante et l'autre décrivant une caractéristique changeante.

- Identifier et décrire des caractéristiques constantes et changeantes des humains au cours de leur croissance et de leur développement, par exemple la couleur des yeux demeure la même, la taille change. Ces caractéristiques peuvent être triées à l'aide d'un diagramme de Venn.
On peut demander aux enfants d'apporter une photo d'eux lorsqu'ils étaient bébés, afficher les photos sur le mur et faire deviner quelle photo appartient à quel élève dans la classe. *Est-ce que c'était facile ou difficile de deviner ? Pourquoi ?*

- Inviter les élèves à trouver les réponses aux questions suivantes auprès de leurs parents :

Avais-tu beaucoup de cheveux à la naissance ? À quel âge as-tu commencé à manger des aliments solides ? À quel âge as-tu eu ta première dent ? À quel âge as tu commencé à marcher à quatre pattes ? À quel âge as-tu marché pour la première fois ? À quel âge as-tu perdu ta première dent ? …
Mettre en commun les réponses des élèves et en discuter. Amener les élèves à conclure que les humains ne se développent pas exactement au même rythme, mais qu'il y a des événements successifs communs.

- Faire une mini autobiographie sous forme de livre. Par exemple :
Un dessin ou une photo. *Me voici à l'âge de…….. Je marche à quatre pattes.*
Autre dessin ou photo. *Me voici à l'âge de …… . Je fais du vélo.*

- Comparer la période de temps qui s'écoule de la naissance à l'âge adulte chez les humains par rapport aux autres animaux. Pour cela, il est possible de distribuer une série d'illustrations représentant des animaux étudiés en classe. Demander aux élèves de les placer en ordre selon la période de temps qui s'écoule de la naissance à l'âge adulte, en utilisant la ligne de temps comme référence.

b. Comparaison de tailles d'objets ou d'images

Chez les plus jeunes élèves en particulier, un travail sur la comparaison des tailles d'objets pourra être mené dans la classe : rangement par taille croissante ou décroissante crayons, poupées ou figurines, cubes, …
Ce travail peut être amorcé par le conte de « Boucle d'Or et les trois Ours ». Les illustrations des albums présentant ce conte sont un bon support de recherche d'objets représentés avec trois tailles différentes et quelques détails les différenciant. (Voir références d'albums sélectionnés dans la bibliographie).

c. Mesure de tailles des enfants

Chez les élèves les plus âgés, la mesure de la taille peut être l'objet d'une réelle séquence de questionnement scientifique. *Quels sont les 3 ou 4 enfants les plus grands de la classe ? Les plus petits ? Est-ce que mon camarade est plus grand ou plus petit que moi ? Peut-on avoir des tailles différentes au même âge ? Comment savoir que je grandis ? Est-ce que je grandis le jour de mon anniversaire ?*

On aura évidemment pris la précaution de rappeler que d'être plus grand ou plus petit n'est pas un jugement de valeur, et que chacun grandit à son rythme. Chacun est unique et c'est ce qui fait la richesse de notre monde.

A partir du questionnement, le déroulement de la séquence peut se faire de la façon suivante :
Consigne : essayer de répondre aux questions, comment faire ?
Matériel disponible : de grandes bandes de papier, de la ficelle, des équerres. Le matériel et la méthode seront adaptés à l'âge des enfants : il peut être plus simple de faire s'allonger les enfants de 3-4 ans sur le papier posé au sol. Les plus grands pourront essayer de se mesurer « comme chez le docteur » debout à l'aide d'une équerre.
On ne refusera pas aux enfants l'idée de prendre un mètre ruban gradué s'il en connaisse l'existence, mais on analysera alors avec eux la difficulté qu'ils rencontreront pour les utiliser et comparer des nombres de grande taille (proches de 100).
Le travail sera dans la mesure du possible répété à plusieurs reprises à deux ou trois mois d'intervalle afin de visualiser la croissance de chacun. Les bandes de papier seront de couleur différente selon la date des mesures afin de bien les distinguer et pouvoir les superposer pour les comparer. Selon la maturité des enfants un diagramme à bandes peut être constitué. On peut aussi introduire une mesure étalon (bande de 10 cm de long) pour affiner les comparaisons Analyser et discuter des données collectées avec les élèves. *Est-ce que vous avez tous grandi au même rythme ? Qui a grandi le plus ? Combien d'élèves ont grandi de plus de deux centimètres ? etc.*

A titre d'évaluation, formuler un test de type vrai ou faux à partir d'énoncés tels que les suivants :
- Tous les enfants de 6 ans sont de la même taille.
- *Un enfant de 5 ans peut être plus grand qu'un enfant de 6 ans.*
- *Je grandis à mon propre rythme.*
- *Je grandirai toute ma vie.*

D. SUR LE THÈME DE LA VIE DU BÉBÉ : les soins au jeune, les activités, les apprentissages

A partir des animaux évoqués lors de l'animation, reprendre la description et la comparaison des différentes façons qu'ont les parents animaux de prendre soin de leur progéniture. On pourra élargir le champ d'étude à d'autres animaux, par exemple : les manchots empereurs, les ours, les abeilles, les chats, … Repérer l'autonomie ou la dépendance pour l'alimentation, les déplacements, l'abri, …
On peut faire préparer, en petits groupes, une pièce de théâtre de marionnettes. En se basant sur leur projet de recherche, les élèves préparent un dialogue pour mettre en évidence les façons dont leur animal prend soin de sa progéniture et pour le comparer avec les autres animaux de son groupe. Par exemple, *Je suis Minette la chatte ; j'allaite mes chatons, je les lèche, je les attrape par le cou, je les réchauffe pendant le sommeil ...*
Moi, je suis Cocotte la poule ; je couve mes oeufs. Puis je protège mes poussins de loin ; ils se débrouillent pour picorer dans la cour de la ferme, je les réchauffe sous mon aile quand ils sont petits et qu'ils dorment, ….
Ce travail peut prendre la forme d'un livre. Sur la première page, il y a le dessin de l'animal et sur l'autre page, une description des soins que l'animal adulte donne à sa progéniture.

Chez l'enfant humain, ce thème est déjà largement évoqué lors de l'étude de la croissance et des changements qui l'accompagnent.

E. LECTURE D'ALBUMS

La lecture d'ouvrages documentaires aura été l'occasion de travailler sur les thèmes développés ci-dessus. La littérature enfantine est également très riche sur le sujet des bébés animaux et du bébé humain, sous forme d'histoires plus ou moins réalistes mais toujours proches des préoccupations de l'enfant.

F. ARTS PLASTIQUES

- Dessin du « bonhomme », de la famille.

- Collecte d'œuvres d'artistes représentant l'enfance. À chercher dans les ouvrages d'art, sur Internet et dans certains ouvrages destinés au jeune public qui y font référence avec des thématiques : jeu, sommeil, petite enfance, adolescence, … (Voir la bibliographie).
En lien avec l'Histoire des arts, on pourra aborder la notion de genre à travers le portrait (d'enfant, de groupe), la maternité et la scène de genre. L'intérêt des artistes pour le thème de l'enfance et sa représentation tout au long de l'histoire depuis l'Antiquité jusqu'à nous pourra être montré à travers un choix de rencontre d'œuvres diverses (ex. : sculpture, peinture, dessin, photographie…)

- Travail sur l'œuf : décorations de coquilles, utilisation de coquilles brisées pour des collages ou effets de matière en peinture, utilisation de coquilles pour créer des têtes de personnages, modelage d'un petit animal (tortue, oisillon, serpent…) et l'installer dans un coquille vide, fabriquer des nids avec des matériaux de récupération, …

- Expression plastique sur les différences de tailles par combinaison, association, confrontation d'éléments similaires mais dans des échelles différentes, à plat ou en volume. Jeu d'alternance, algorithmes. On pourra ou non réemployer des éléments récoltés issus du monde animal comme des plumes, des empreintes, etc.
ex. : Comment représenter tout un troupeau avec des mâles, des femelles, et leurs petits à partir d'une seule image donnée ? Quels éléments rajouter ou transformer ? Utilisation de la photocopieuse pour agrandir ou diminuer, du calque pour reproduire, par exemple.

3. Éléments de bibliographie

Documentaires

Les œufs de oiseaux, M. Walters, l'œil Nature, Bordas.
Nous, les Mammifères. Les Yeux de la découverte. Gallimard
Le nid, l'œuf et l'oiseau. Les yeux de la découverte. Gallimard
Naître. Gallimard Jeunesse 1994.
Question d'amour. MC Bomsel. Ed. du Garde-Temps, 2000.
L'apprentissage des animaux. J. Burton. Collection l'Oeil vert, Hatier, 1990.
Les bébés animaux. Collection Questions-Réponses 3/6 ans et 6/9ans. Nathan.
Bébés animaux. B. Fontal. Milan Jeunesse, 2003.
Collection « Regarde-les grandir » Hachette Jeunesse.
Collection « Images naturelles » Hachette Jeunesse.
La chenille et le papillon. B. Watts. Clin d'œil, éd. Gamma. *Au CDDP Mérignac réf BCD 592*
Demoiselle libellule. *Au CDDP Mérignac réf BCD 592*
Comment naît un poussin. *Au CDDP Mérignac réf BCD 592*
L'oiseau et son nid. *Au CDDP Mérignac réf BCD 598*
Qui suis-je ? Un mammifère. Chemins de la découverte, Gallimard. *Au CDDP Mérignac réf BCD 599*
Voir aussi les magazines Wakou, Images Doc et Wapiti

Arts plastiques

Jeux d'enfants. H. Percy. Collection Petits Pas vers l'Art. Les livres du Dragon d'Or.
Le Musée des Enfants. C. Desnoëttes. Ed. Réunion des Musées nationaux. 1998.
Le sable d'œuf. La classe 108-04, 2000
Avec des œufs. 1998. *Au CDDP Mérignac réf MAN TME 02*

Quelques albums avec des histoires de petits…

La chenille qui fait des trous. Eric Carle, Mijade. (1995)
Un poisson est un poisson. Leo Lionni.Ecole des Loisirs (1972)
Le vilain petit canard. Andersen. Nombreuses éditions.
Boucle d'or et les trois ours. Rascal, Ecole des loisirs.
Les trois ours. P. Galdone. Aux couleurs du temps. Ed. circonflexe.
Onze petites chouettes. A. Wertheim, A. Brettner. Archimède. École des loisirs.
À quoi ils jouent? A. Komori et M. Yabuuchi. Ecole des loisirs.
Le plus bel œuf du monde. Valise de lecture maternelle. CDDD33 VAL208/1
Comment on fait les bébés. B. Cole.
Le grand bébé. A. Browne. Ed. Kaléidoscope.
Un bébé quelle aventure ! R. Capdevila, MA Gaudrat. Bayard.
Un bébé ? Quelle drôle d'idée. F. Joly. Hachette.
On va avoir un bébé. D. Saint Mars, S. Bloch. Les petits savoirs. Ed. Bayard
Je grandis. D. Saint Mars, S. Bloch. Les petits savoirs. Ed. Bayard.