



Fiche pédagogique

Animation 'Animaux d'Afrique'

Niveau : Cycle 1 Durée : 1h

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir les animaux d'Afrique au travers d'un conte et d'ateliers
- Expérimenter certains sens (ouïe, toucher et vue)
- Découvrir les liens trophiques (chaîne alimentaire) des animaux d'Afrique

Déroulé :

En demi-classe (un groupe en animation et un groupe dans les expositions)

Activités possibles :

- Représentation initiale des animaux d'Afrique
- Conte « le léopard et la chèvre »
- Atelier de toucher d'empreintes (lion, hyène, singes...)
- Atelier d'écoute de bruits de la savane
- Jeu photos des animaux dans les salles de zoologie

en salle d'activité

dans les expositions

Matériel pédagogique (liste non exhaustive) :

- Empreintes en résines
- Son des animaux