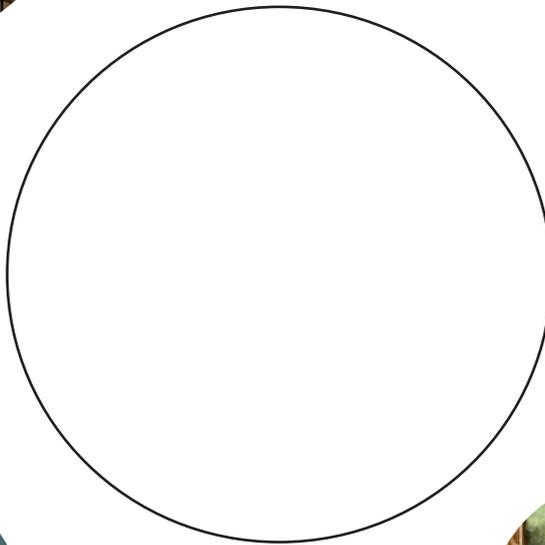


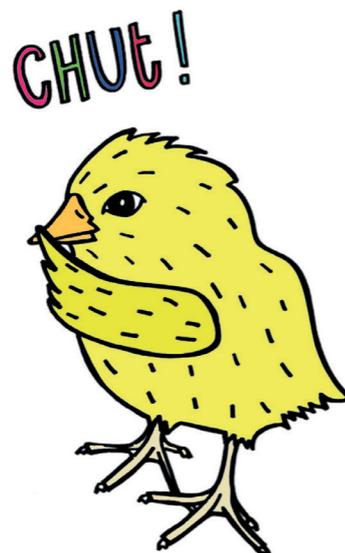
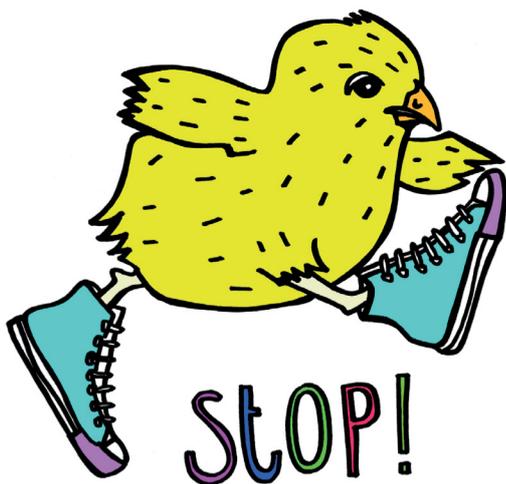
Prénom : _____

1. Bientôt au Musée!

Entoure ce que tu peux trouver dans un Musée d'histoire naturelle et dessine une activité que tu peux y faire.



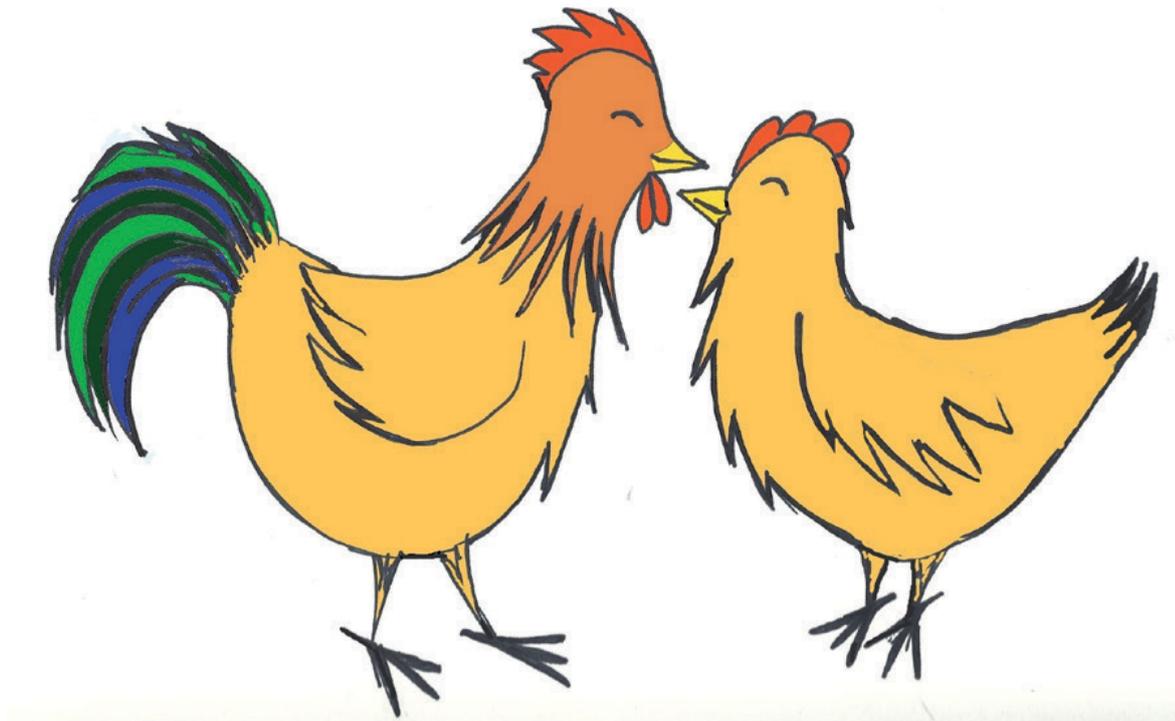
Que montrent ces deux poussins? Pourquoi?



Prénom : _____

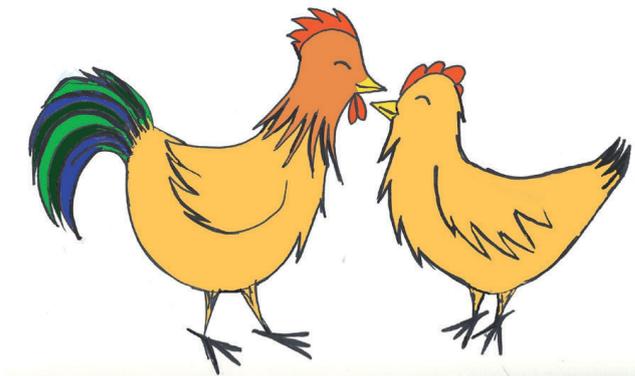
2. Poules et coqs

Regarde les poules et le coq dans le poulailler.
Entoure les différences entre la poule et le coq sur l'image ci-dessous.



Prénom : _____

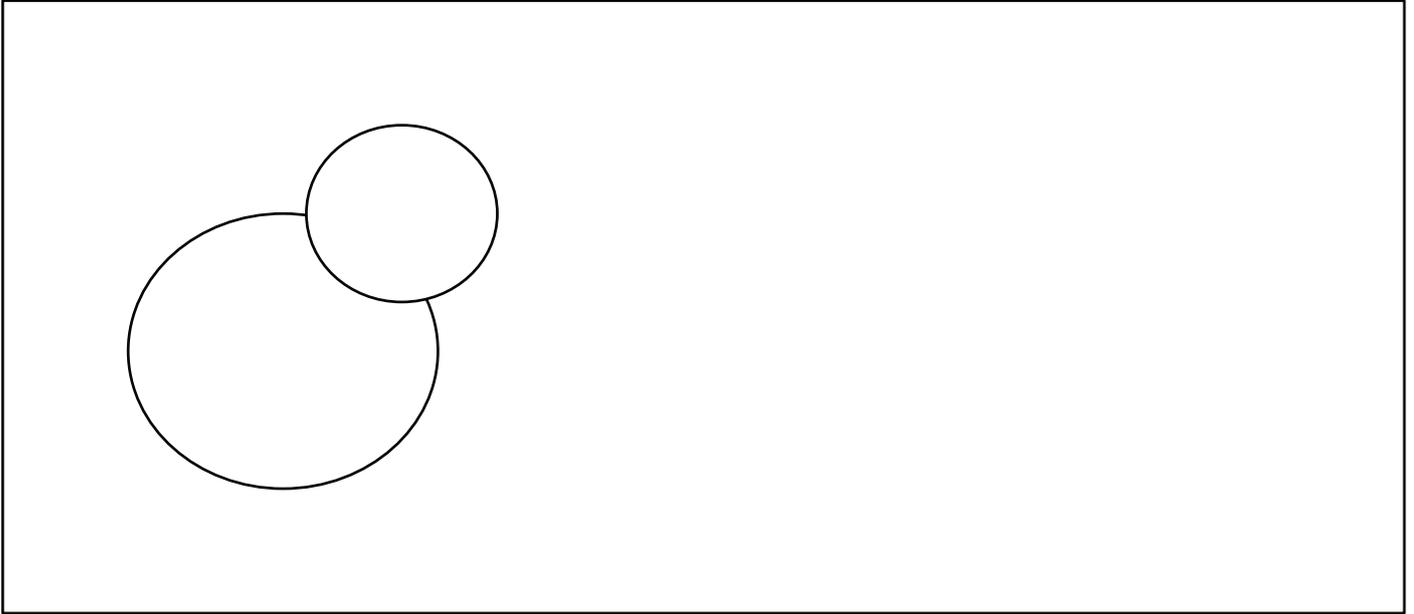
Coq ou poule? Relie les images au coq ou à la poule.



Prénom : _____

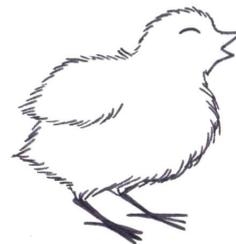
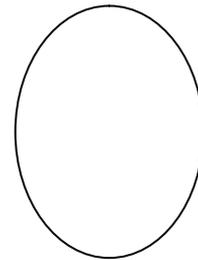
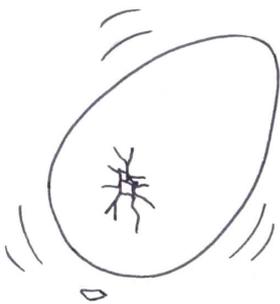
3. Les poussins

Regarde bien la poussinière. Dessine ce qu'il manque au poussin et autour du poussin.



4. Les couveuses

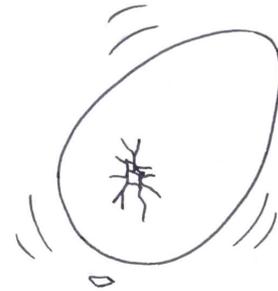
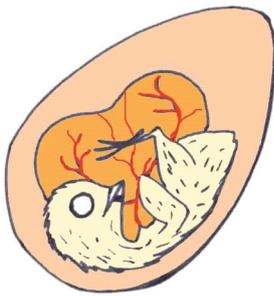
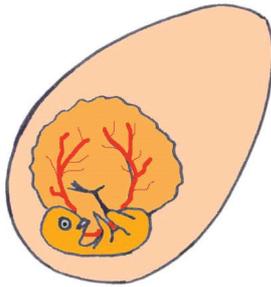
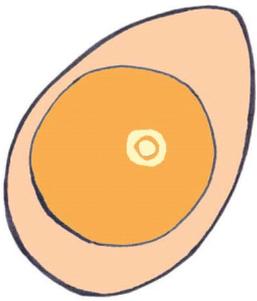
Place toi devant une couveuse. Entoure ce que tu vois à l'intérieur.



Prénom : _____

5. De la poule au poussin

Relie les images dans l'ordre pour montrer comment se forment l'oeuf et le poussin.



Jeu : Cours poussin !

La nuit s'approche : c'est l'heure de rentrer dans le poulailler !

Qui arrivera le plus vite ?

Règles du jeu

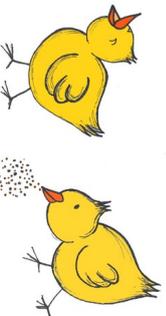
Les joueurs lancent le dé et avancent leur pion (qui représentent un poussin), chacun leur tour.

-Sur les cases



relance le dé et avance ton pion.

-Les cases poussins



vont te faire avancer ou reculer.

- Case 6 : tu t'arrêtes pour picorer des graines et tu retournes en arrière !
- Case 10 : tu marches d'un bon pas et tu avances plus vite !
- Case 21: tu te mets à courir ! Tu avances très vite !
- Case 29: tu es très très fatigué et du t'endors.... recule !

