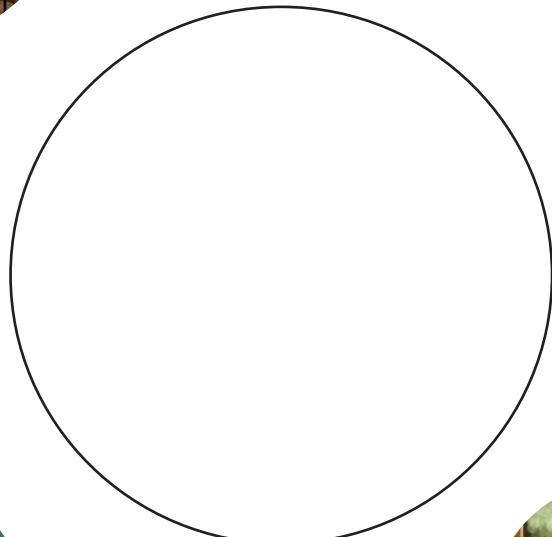
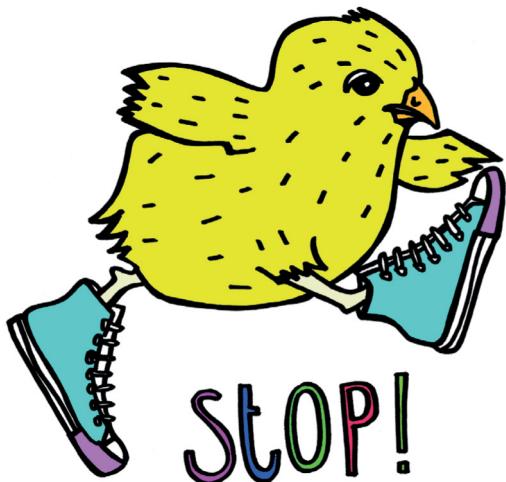


## 1. Bientôt au Musée!

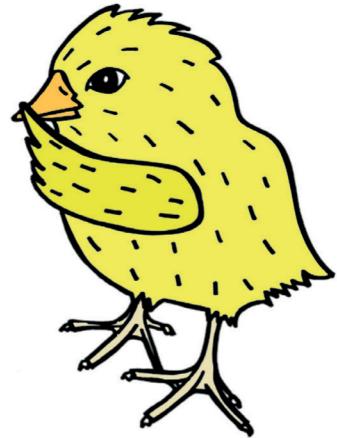
Entoure ce que tu peux trouver dans un Musée d'histoire naturelle et dessine une activité que tu peux y faire.



Que montrent ces deux poussins? Pourquoi?



CHUT!

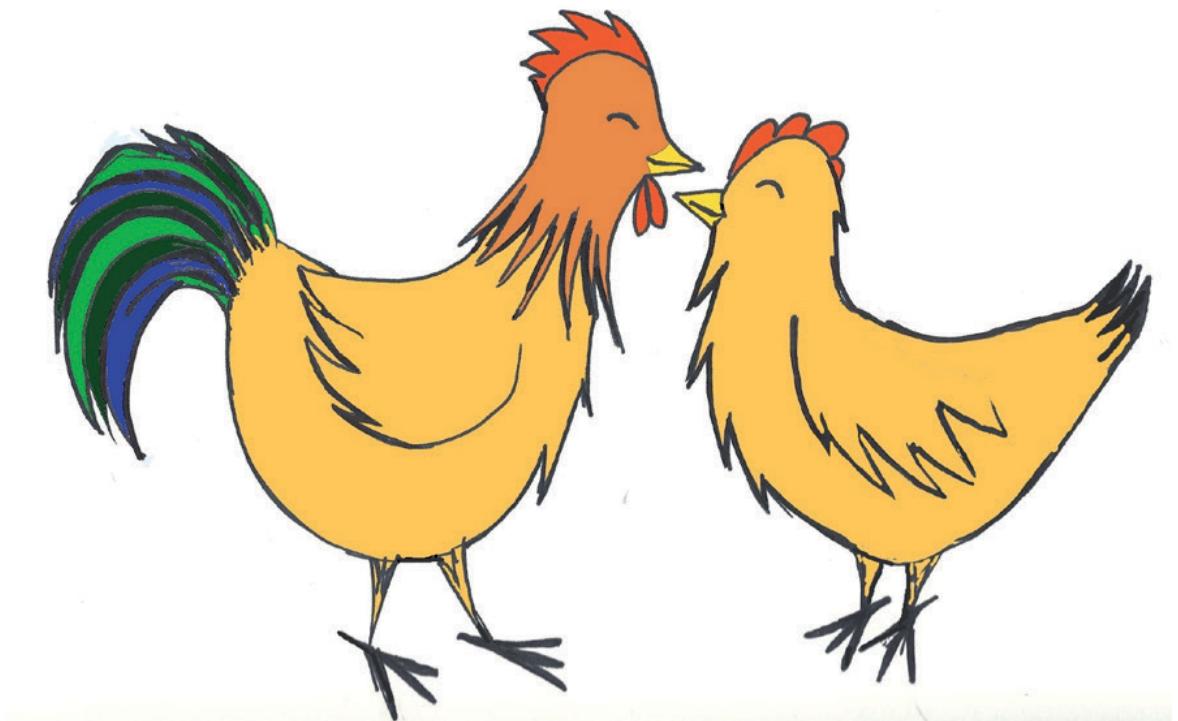


Prénom : \_\_\_\_\_

## 2. Poules et coqs

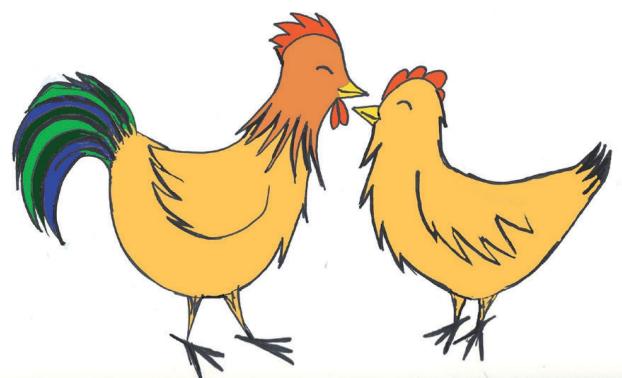
1. Regarde les poules et le coq dans le poulailler.

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



Prénom : \_\_\_\_\_

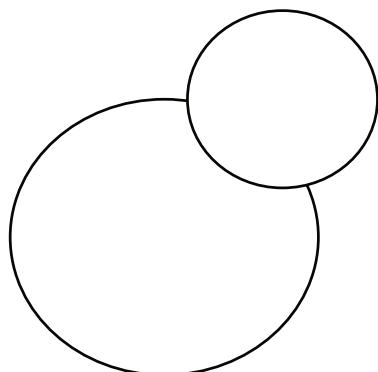
2. Coq ou poule? Relie les images au coq ou à la poule.



Prénom : \_\_\_\_\_

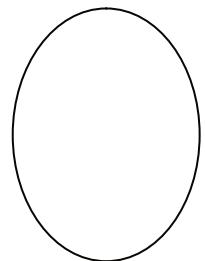
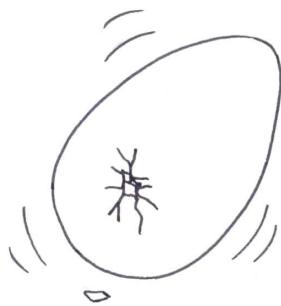
### 3. Les poussins

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



### 4. Les couveuses

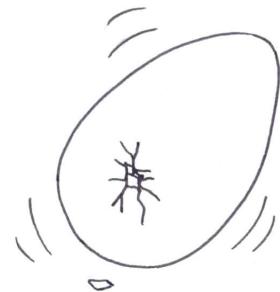
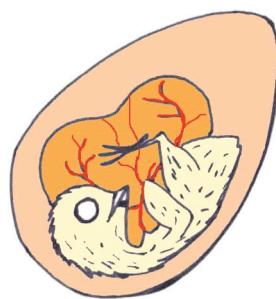
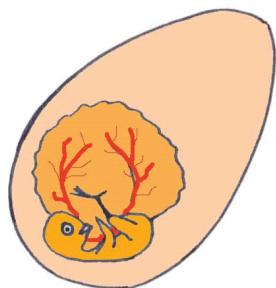
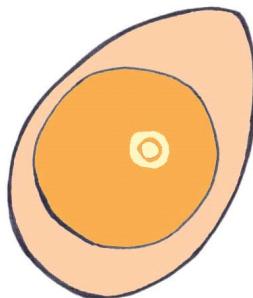
Place toi devant une couveuse. Entoure ce que tu vois à l'intérieur.



Prénom : \_\_\_\_\_

**5. De la poule au poussin**

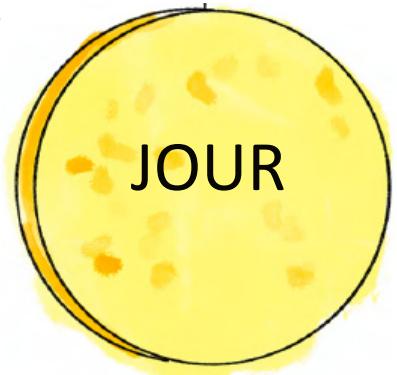
Relie les images dans l'ordre pour montrer comment se forment l'oeuf et le poussin.



Prénom : \_\_\_\_\_

1. Rends-toi dans la partie « Jour » de l'exposition. Cherche si les animaux ci-dessous se reposent ou sont actifs durant la journée. Relie-les à la bonne réponse

Renard roux



Loir gris



Mésange charbonnière



Milan royal



Guêpe



Ecureuil roux



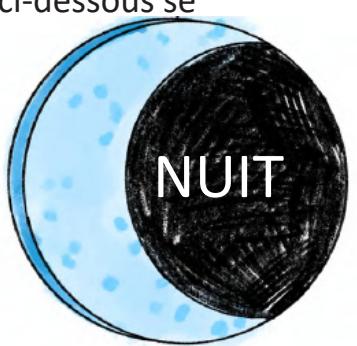
Pipistrelle commune



Prénom : \_\_\_\_\_

2. Rends-toi dans la partie « Nuit » de l'exposition. Cherche si les animaux ci-dessous se reposent ou sont actifs durant la nuit. Relie-les à la bonne réponse.

Chouette hulotte



Blaireau



Mésange charbonnière



Canard colvert



Guêpe



Hibou moyen-duc



Hérisson



# **Jeu : Cours poussin !**

La nuit s'approche : c'est l'heure de rentrer dans le poulailler !  
Qui arrivera le plus vite ?

## **Règles du jeu**

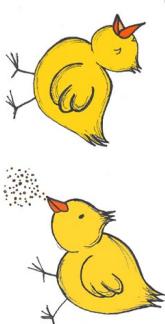
*Les joueurs lancent le dé et avancent leur pion (qui représentent un poussin), chacun leur tour.*

-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 fatigué et du t'endors... recule !

