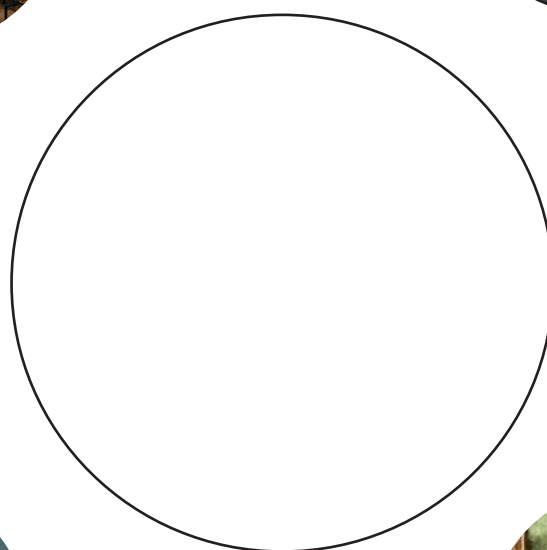
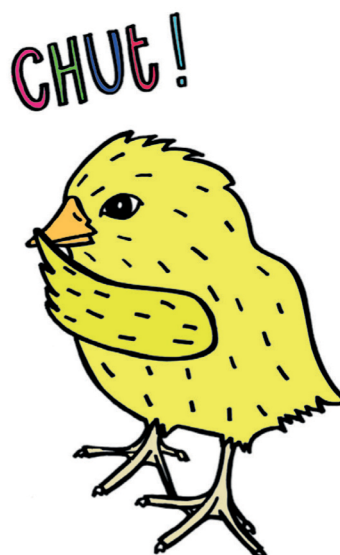
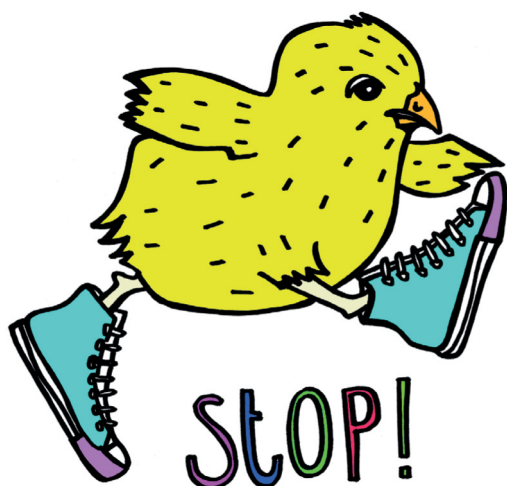


## 1. Bientôt au Musée!

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



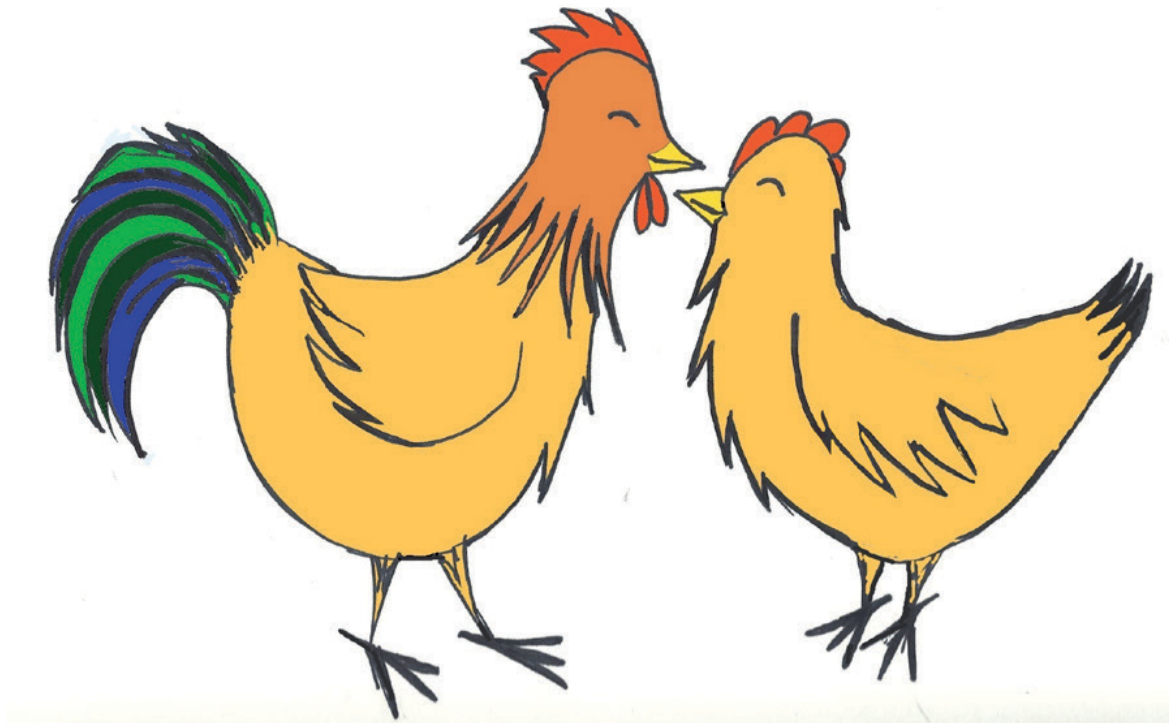
Que montrent ces deux poussins? Pourquoi?



Prénom : \_\_\_\_\_

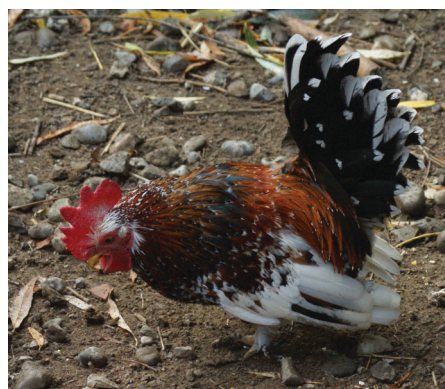
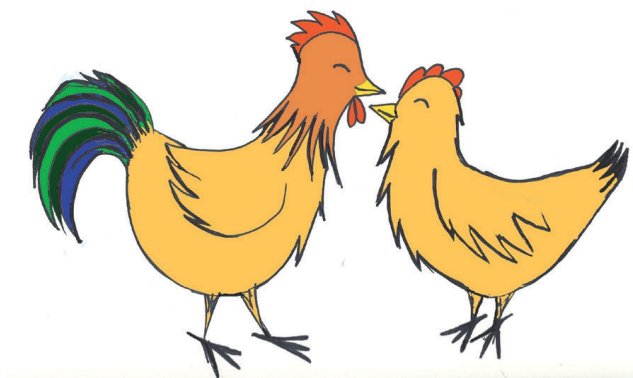
## 2. Poules et coqs

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 : \_\_\_\_\_

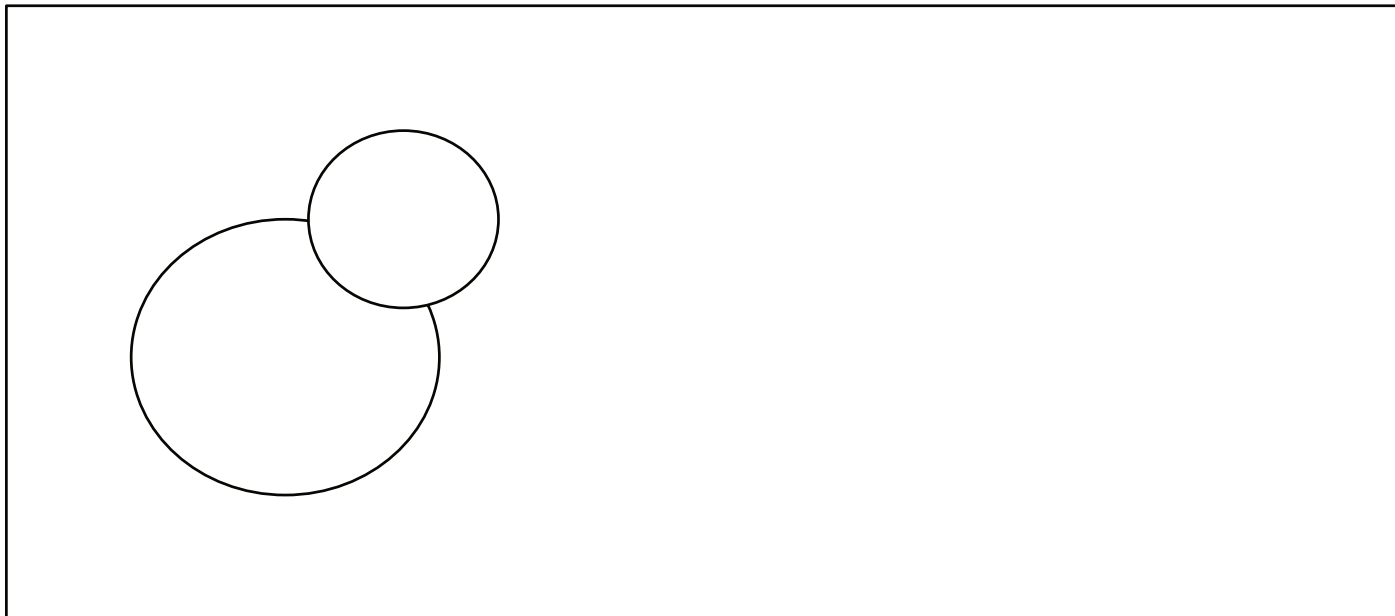
2. Coq ou poule? Relie les images au coq ou à la poule.



Prénom : \_\_\_\_\_

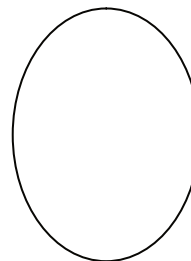
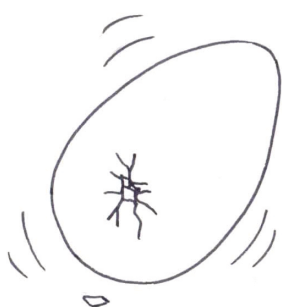
### 3. Les poussins

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.

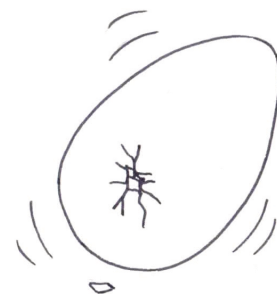
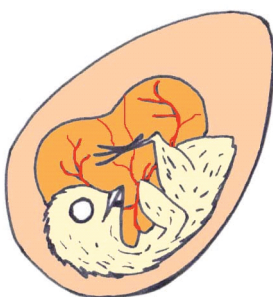
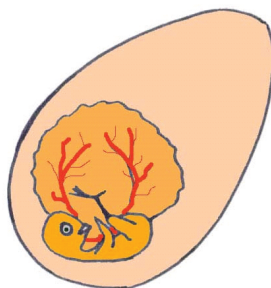
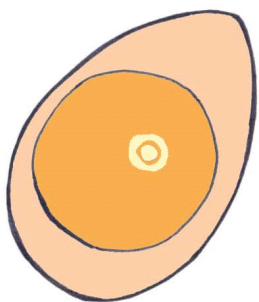




Prénom : \_\_\_\_\_

**5. De la poule au poussin**

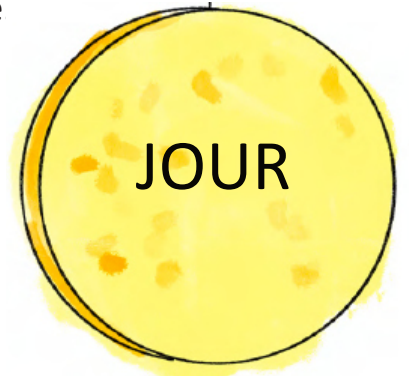
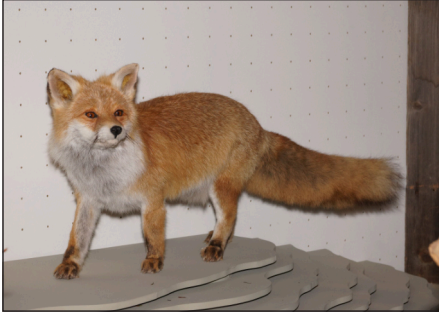
Relie les images dans l'ordre pour montrer comment se forme l'oeuf et le poussin.



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



Mésange charbonnière



Loir gris



Guêpe



Milan royal



Pipistrelle commune



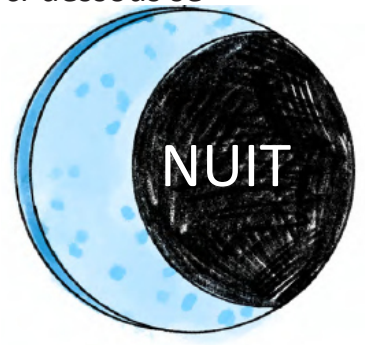
Ecureuil roux



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



Guêpe



Canard colvert



Hérisson



Hibou moyen-duc





## **Jeu : Cours poussin !**

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

Qui arrivera le plus vite ?

### **Règles du jeu**

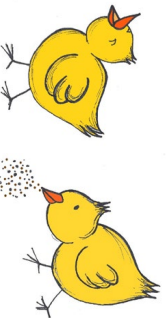
*Les joueurs lancent le dé et avancent leur pion (qui représentent un poussin), chacun leur tour.*

-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'endormir.... recule !

