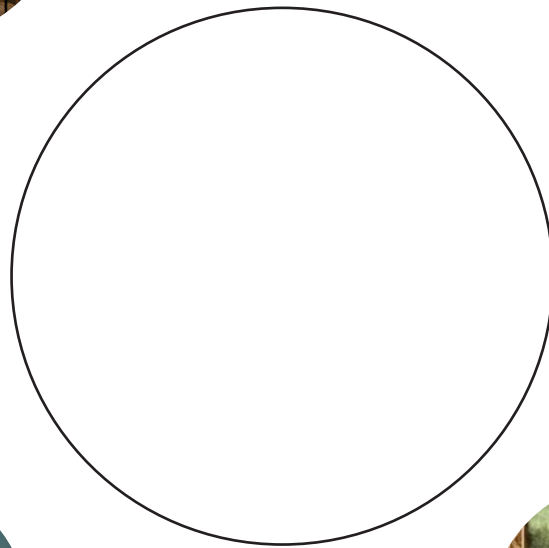


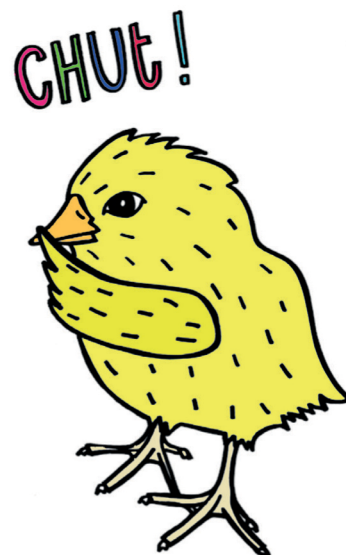
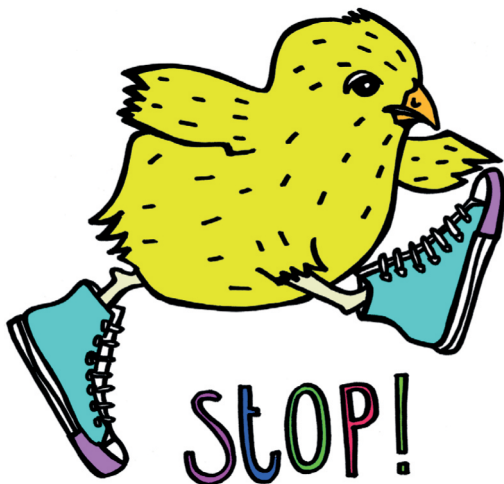
Prénom : _____

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.



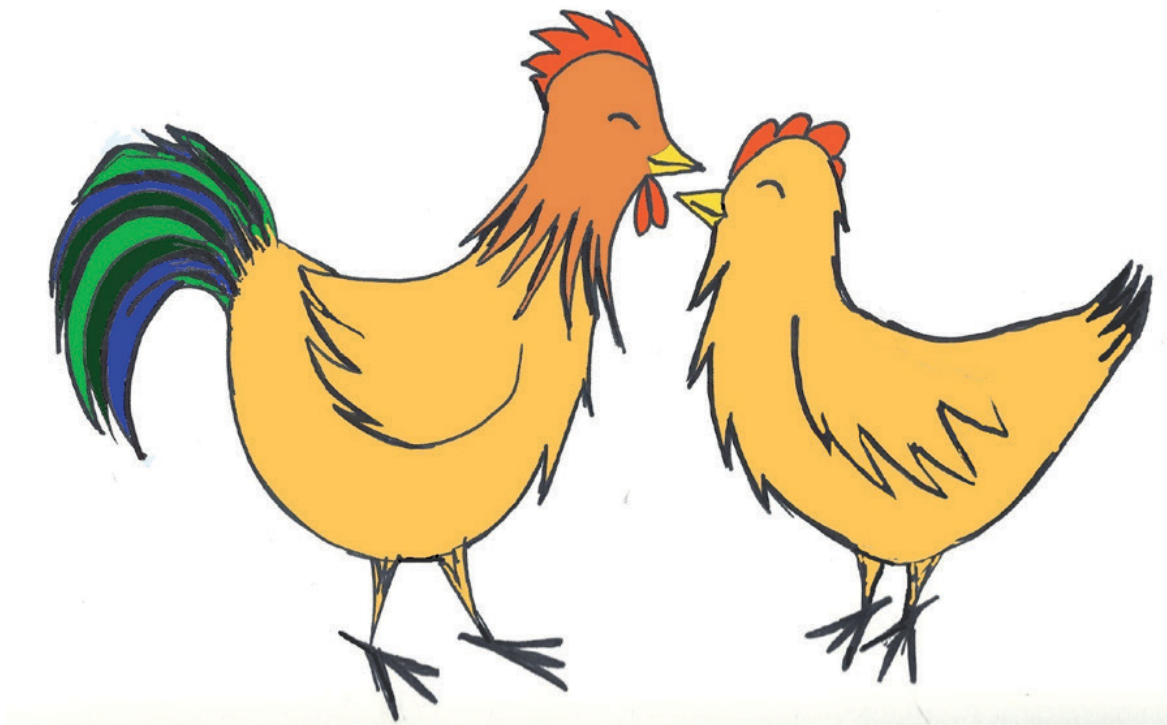
Que montrent ces deux poussins? Pourquoi?



Prénom : _____

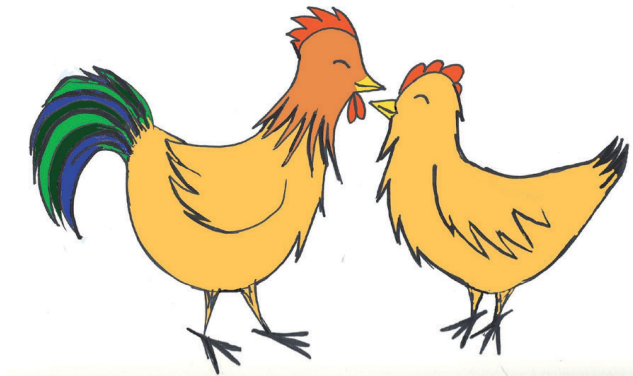
2. Poules et coqs

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 : _____

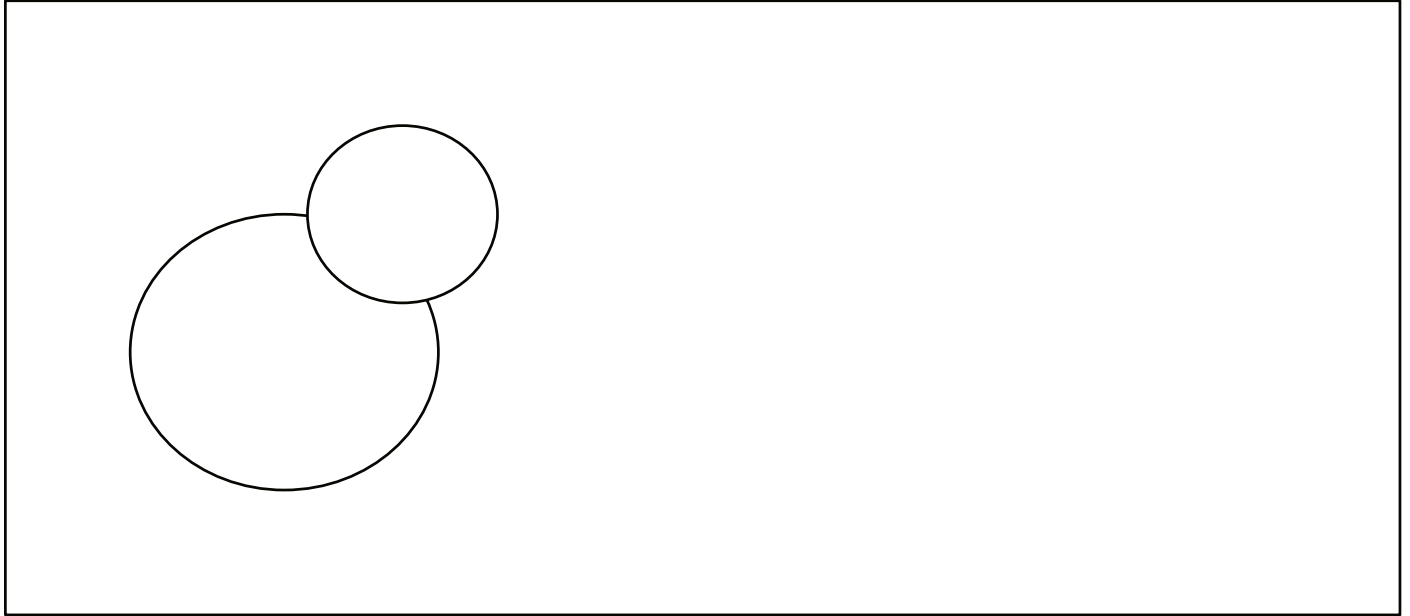
2. Coq ou poule? Relie les images au coq ou à la poule.



Prénom : _____

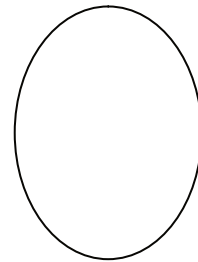
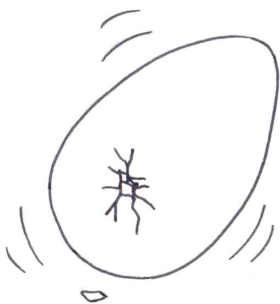
3. Les poussins

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. Poussin 2026 - Les super-pouvoirs des animaux

Trouve ces animaux dans l'exposition, regarde les films et relie chaque animal à son super-pouvoir.

Poisson-
globe



supporter des
températures
extrêmes et
peut survivre
dans l'espace

Ornitho-
rynque



se gonfler
comme un
ballon

Pangolin



pelage
fluorescent

Tardigrade



champion
de vol

Colibri

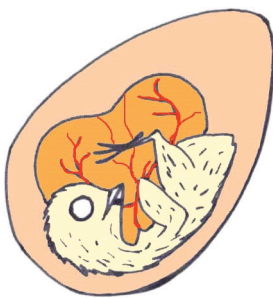
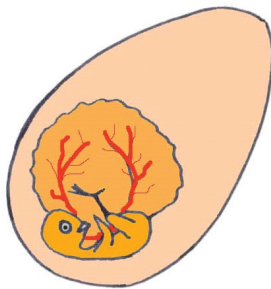
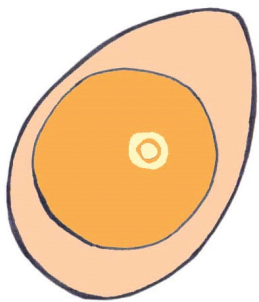


armure en
ecaille

Prénom : _____

6. De la poule au poussin

Relie les images dans l'ordre pour montrer comment se forme 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

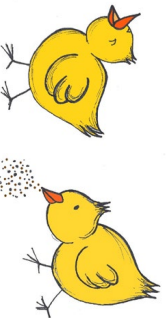
Les joueurs lancent le dé et avancent leur pion (qui représentent un poussin), chacun leur tour.

-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 fatigué et du t'endormir.... recule !

