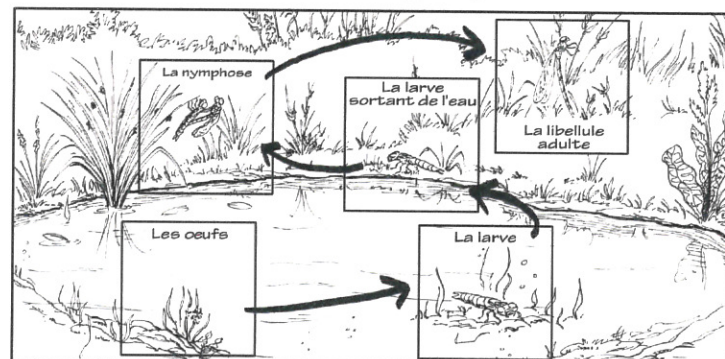


Le cycle de vie de la libellule

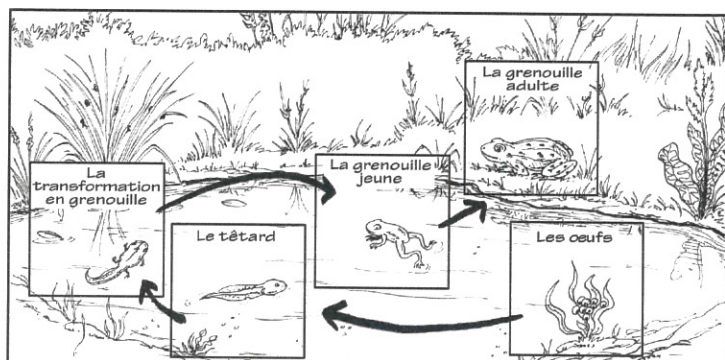
JEU N°4



DÉCOUPE LES IMAGES ET RELIE-LES PAR DES FLÈCHES. RECONSTITUE LE CYCLE DE VIE DE LA LIBELLULE.

Le cycle de vie de la grenouille

JEU N°5

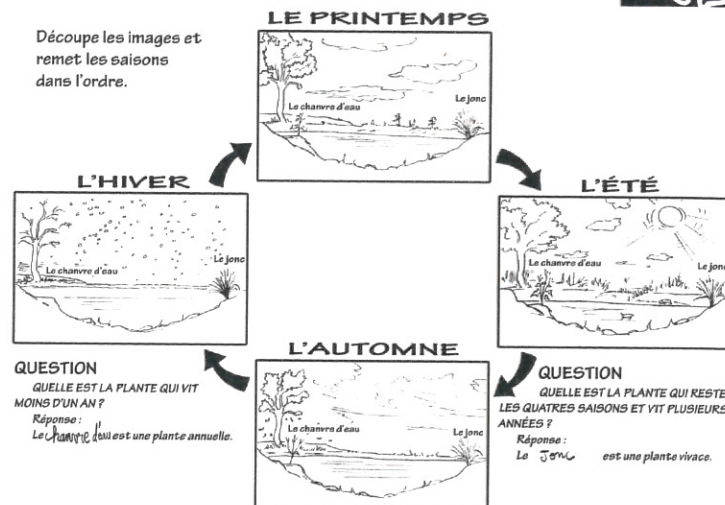


DÉCOUPE LES IMAGES ET RELIE-LES PAR DES FLÈCHES. RECONSTITUE LE CYCLE DE VIE DE LA GRENOUILLE.

Les saisons

JEU N°6

Découpe les images et remet les saisons dans l'ordre.



QUESTION

QUELLE EST LA PLANTE QUI VIT MOINS D'UN AN ?
Réponse : Le jonc est une plante annuelle.

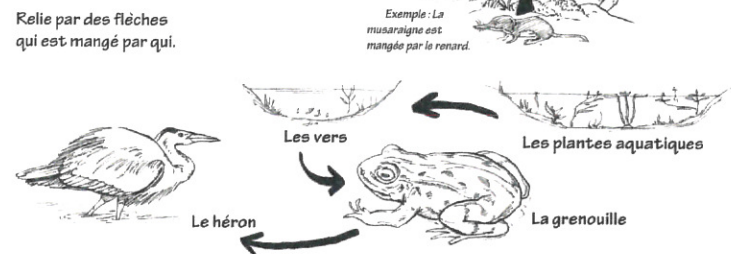
QUESTION

QUELLE EST LA PLANTE QUI RESTE LES QUATRES SAISONS ET VIT PLUSIEURS ANNÉES ?
Réponse : Le jonc est une plante vivace.

La chaîne alimentaire

JEU N°7

Relie par des flèches qui est mangé par qui.



BIBLIOGRAPHIE

CHINERY, M.

- L'étang et la rivière (Explorons la nature) - Editions EDILIG, 1986, 43p.
- La Mare : une idée à creuser - in l'eau - Paris : Les Francas, 1991, pp 32-39
- Numéro spécial de : «Gullivore», 30 Août- Septembre 1991
- La Mare - fiche technique et pédagogique : publication de l'Observatoire Régional de l'Environnement, 12 Octobre 1979, 21p.

POTTER, G. de.

- A la découverte de la mare - Liège : Education Environnement, 1985, 4 Op. : ill.
- Le ruisseau - Fiche Technique et Pédagogique : publication de l'Observatoire Régional de l'Environnement, 13, Réédition, 21p.
- Spécial mare - la Hulotte, 1er semestre, 1984, 21, 39p

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

(disponibles à la FRAPNA)

- Au royaume des amphibiens - WWF, 16p.
- Sortons la mare de l'oubli - Dossier pratique à l'usage des enseignants - WWF, 64p

COFFRET DE DIAPPOSITIVES

(disponible au CRDP)

Autour d'un nénuphar

Pochettes diapositives dans le tiroir

- «Milieux naturels» (1er haut) :
- Flore - Mares (pochette n° 30)
- Mares - Ecologie (pochette n° 31)
- Mares - Végétations (pochette n° 32)

AFFICHES, EXPOSITIONS

Les Mares

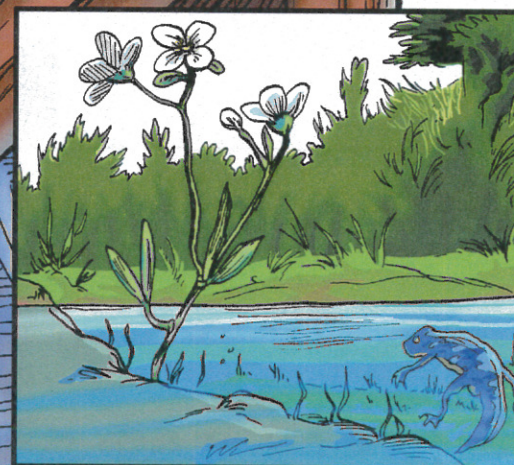
(6 panneaux plastifiés rigides, dimensions : 92 x 118 cm)

- Premières sources de vie
- Derniers refuges de vie
- Usages d'hier dans le bourg
- Usages d'hier dans la cour
- Usages de demain
- Condamnés à l'oubli ?

Imp. Copie Plus Rouen

Dossier Pédagogique

La mare de



SAINT LUBIN

Livret enseignant

CONTEXTE

La Communauté d'Agglomération Seine-Eure, dans le cadre de ses actions en faveur de l'environnement, a décidé de restaurer la Mare de Saint-Lubin, située à Louviers (Eure).

Cette mare, bien connue des naturalistes haut-normands, constitue un milieu naturel remarquable par la présence de nombreuses espèces animales et végétales souvent rares.

Autrefois, les fonctions de la mare de Saint-Lubin étaient multiples : abreuvoir pour les animaux, lavoir ou lieu de détente. Aujourd'hui, les mares ne sont plus utilisées et sont souvent laissées à l'abandon.

Ainsi, la Communauté d'Agglomération Seine-Eure a fait appel au Conservatoire des Sites Naturels de Haute-Normandie, association spécialisée dans la connaissance, la protection et la gestion des milieux sensibles régionaux.

QUELLE GESTION POUR LA MARE DE SAINT-LUBIN ET POURQUOI ?

Naturellement, une mare évolue vers un boisement, souvent de moindre intérêt écologique, suite à l'apport de sédiments et à l'accumulation de matière organique. La mare de Saint-Lubin menacée par cette dynamique de comblement risquait de voir disparaître de nombreuses espèces végétales et animales.

Jusqu'à il y a quelques décennies, elle était entretenue manuellement par curage, opération qui consiste à évacuer les vases et les végétaux qui la comblent.

Le Conservatoire des Sites Naturels de Haute-Normandie prend aujourd'hui le relais en restaurant la mare et en entretenant ses abords. Ainsi, la biodiversité de la mare est sauvegardée.

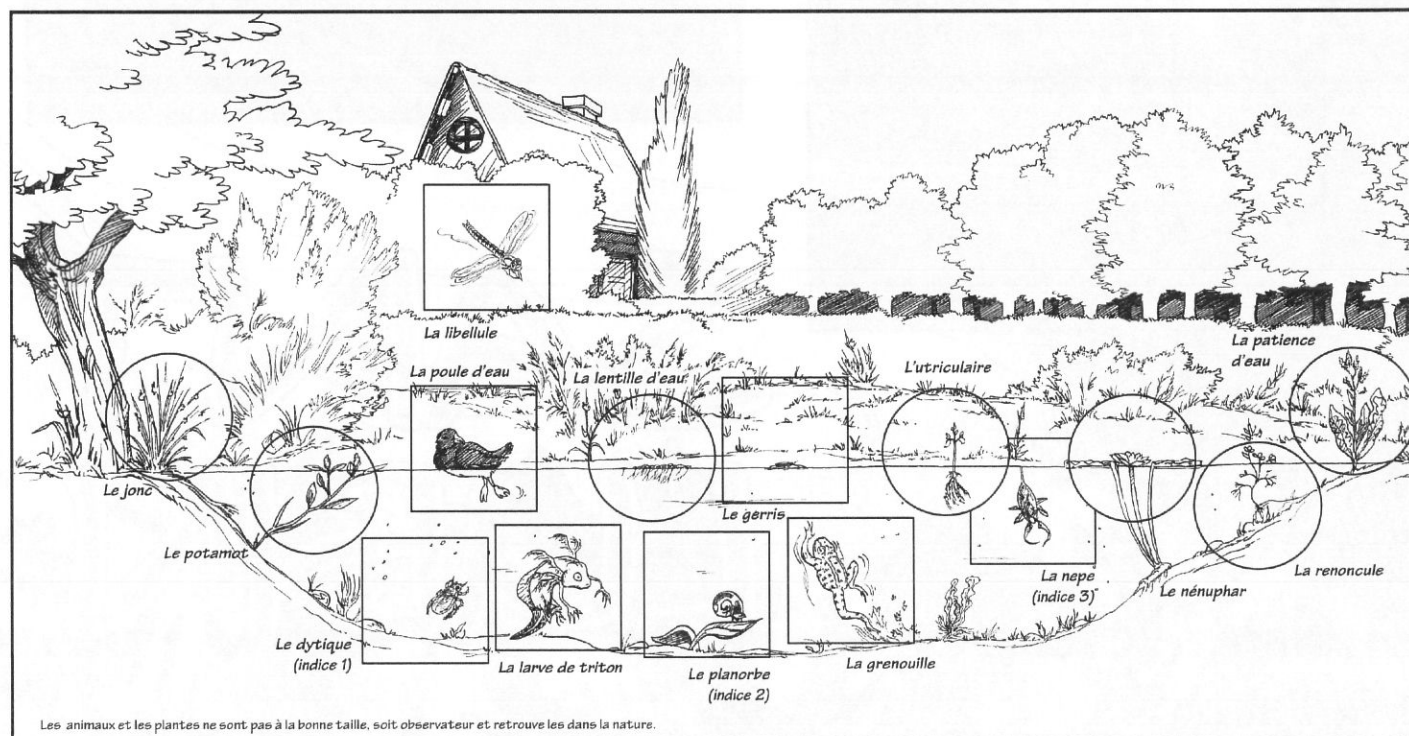
GUIDE D'UTILISATION DU LIVRET

Ce livret pédagogique vous est proposé par la Communauté d'Agglomération Seine-Eure et le Conservatoire des Sites Naturels de Haute-Normandie afin de vous aider à compléter une sortie de découverte de la mare de Saint-Lubin. Il peut être également utilisé sur une mare de votre choix, dans laquelle vous trouverez certainement la majorité des espèces décrites ici. Vous trouverez ci-dessous les solutions aux 7 jeux proposés dans le livret élève, ainsi qu'une bibliographie, des recommandations et des adresses utiles.

SOLUTIONS

La vie de la mare

JEU N°1



Les animaux et les plantes ne sont pas à la bonne taille, soit observez et retrouvez les dans la nature.

Colle les images que tu auras découpées dans les cases correspondantes en t'aidant des indices (commence par les carrés !)

Les ronds représentent les végétaux, c'est le règne végétal.
Les carrés représentent les animaux, c'est le règne animal.

Indice 1: Je suis un petit insecte
Indice 2: Je ressemble à un escargot
Indice 3: Je suis un petit insecte avec de grandes pinces

Les animaux de la mare

JEU N°2

REMPLIS LA CARTE D'IDENTITÉ DE CHAQUE ANIMAL

	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : TRITON</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : L'HIVER, JE ME CACHE. POURQUOI ?</p> <p><input type="checkbox"/> Pour me reproduire.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Pour hiverner</p> <p><input type="checkbox"/> Pour chercher à manger</p>	<p>vert</p> <p>orange</p> <p>marron</p>
	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : GERRIS</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : JE PLOTTE GRÂCE À QUOI ?</p> <p><input type="checkbox"/> Grâce à mon petit poids</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Grâce aux poils imperméables sous mes pattes</p> <p><input type="checkbox"/> Grâce à mes pattes palmées</p>	<p>gris</p> <p>marron</p> <p>noir</p>
	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : NÉPE</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : À QUOI ME SERT MON LONG TUBE ?</p> <p><input type="checkbox"/> À pliquer ma proie</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> À respirer</p> <p><input type="checkbox"/> À me déplacer</p>	<p>kaki</p> <p>marron</p>

Les animaux de la mare

JEU N°2

A L'AIDE DES INDICES, DESSINE LES PETITS ANIMAUX ET TROUVE LEUR NOM DANS LA LISTE

LISTE :

MOUSTIQUE	LIBELLULE	GRENOUILLE VERTE
HÉRON	SALAMANDRE	POULE D'EAU

Je vis sous l'eau

Je vis sur l'eau

Je vis au bord de l'eau

	<p>MON NOM : grenouille</p> <p>MES COULEURS : vert marron</p> <p>JE VIS :</p> <p>INDICES : Je me déplace en nageant ou en sautant.</p>
	<p>MON NOM : Poule d'eau</p> <p>MES COULEURS : noir rouge blanc</p> <p>JE VIS :</p> <p>INDICES : Je suis un oiseau, je mange des petits insectes et des plantes</p>
	<p>MON NOM : libellule</p> <p>MES COULEURS : marron bleu jaune rouge</p> <p>JE VIS :</p> <p>DÉCRIS-MOI : J'ai un long corps, j'ai quatre ailes et je vole au dessus de l'eau pour me nourrir.</p>

Les plantes de la mare

JEU N°3

REMPLIS LA CARTE D'IDENTITÉ DE CHAQUE PLANTE

	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : POTAMOT</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : JE NE COULE PAS. POURQUOI ?</p> <p><input type="checkbox"/> Parce que j'ai un tuteur</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Parce que mes feuilles cachent des bulles d'air</p> <p><input type="checkbox"/> Parce que j'ai un tronc</p>	<p>vert</p> <p>marron</p>
	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : UTRICULAIRE</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : JE SUIS UNE PLANTE CARNIVORE ET JE ME NOURRIS ...</p> <p><input type="checkbox"/> Par mes fleurs</p> <p><input type="checkbox"/> Par mes feuilles</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Par mes petites «bouches» sur mes racines (utricules).</p>	<p>vert</p> <p>jaune</p> <p>marron</p>
	<p>Je vis sous l'eau</p> <p>Je vis sur l'eau</p> <p>Je vis au bord de l'eau</p>
<p>MON NOM : RENOUILLE</p> <p>MES COULEURS : (colorie ou écrit les couleurs)</p> <p>JE VIS : (entoure le ou les carrés)</p> <p>DÉCRIS-MOI :</p> <p>QUESTION : JE VIS AU PRINTEMPS LES PIEDS DANS L'EAU ET L'ÉTÉ LES PIEDS AU SEC. POURQUOI ?</p> <p><input type="checkbox"/> Parce que je me déplace toute seule</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Parce que le niveau de l'eau descend</p> <p><input type="checkbox"/> Parce que quelqu'un vient me déplacer</p>	<p>vert</p> <p>jaune</p>

Les plantes de la mare

JEU N°3

A L'AIDE DES INDICES, DESSINE LES PLANTES ET TROUVE LEUR NOM DANS LA LISTE

LISTE :

FOUGÈRE	MARGUERITE	LENTILLE D'EAU
PATIENCE D'EAU	NÉNUPHAR	JONC

Je vis sous l'eau

Je vis sur l'eau

Je vis au bord de l'eau

<p>MON NOM : Junc</p> <p>MA COULEUR : marron vert</p> <p>JE VIS :</p> <p>INDICES : Je suis faite de grandes tiges, et je pousse en touffe. Mes fleurs ressemblent à des grappes accrochées le long des tiges.</p>	
<p>MON NOM : Lentille d'eau</p> <p>MA COULEUR : vert</p> <p>JE VIS :</p> <p>INDICES : Je suis en forme de lentille. Je flotte et je n'ai qu'une petite racine qui n'atteint pas le fond de la mare.</p>	
<p>MON NOM : Patience d'eau</p> <p>MES COULEURS : vert marron rouge</p> <p>JE VIS :</p> <p>DÉCRIS-MOI : Je suis une très grande plante avec de longues feuilles. L'été mes fleurs sont vertes et rouges.</p>	