



FASCINANTS

FÉLINS

**18 SEPTEMBRE 2021
16 JANVIER 2022**

**MUSÉUM
5 BD VAUBAN**

GRATUIT

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE
SCOLAIRES**

SOMMAIRE

VENIR AVEC UNE CLASSE

Votre visite p. 3

L'EXPOSITION « FASCINANTS FÉLINS »

Découvrez l'exposition *Fascinants félins* p. 4

Ateliers proposés et lien avec les programmes p. 5

Quelques infos sur les félins p. 5

Cycle 1 - Apprentissages premiers p. 6

Cycle 2 - Apprentissages fondamentaux p. 7

Cycle 3 - Consolidation p. 8

Cycle 4 - Approfondissements p. 10

Programmes du Lycée général p. 12

VOTRE VISITE

VOS ÉLÈVES



EXPOSITION
FASCINANTS FÉLINS



ATELIER PÉDAGOGIQUE

voir le détail
dans les pages suivantes



CYCLE 1 p. 12	TPS	Livret-jeu maternelle par petits groupes avec accompagnateur	Le vestiaire des félins
	PS		
	MS		
	GS		
CYCLE 2 p. 14	CP	Livret-jeu en autonomie	Top félins
	CE1		
	CE2		
CYCLE 3 p. 16	CM1	Livret-jeu en autonomie	Le livre dont vous êtes le... lynx !
	CM2		
	6°		
CYCLE 4 p. 18	5°	Visite libre	Le livre dont vous êtes le... lynx ! version « renforcée »
	4°		
	3°		
Lycée p. 20	2 ^{nde}	Visite libre	/
	1 ^{ère}		
	T ^{le}		

Durée totale de la visite pour une classe : 2 heures.

Le thème de l'exposition est traité de manière à être abordable par tous les âges.

N'hésitez pas à contacter le Service des Publics pour davantage de détails

ou pour évoquer l'adaptation des activités à votre classe au 03 86 72 96 40

ou par mail à museum@auxerre.com.

Le Service des Publics du Muséum est assisté par Antoine Delcamp, enseignant détaché présent les lundis matins.

Vous pouvez le contacter (**via l'adresse mail du muséum**) pour un renseignement ou pour construire un projet pédagogique autour de l'exposition temporaire ou de tout autre thème que vous souhaitez aborder.

Visite de présentation de l'exposition

Mercredi 22 septembre 2021 à 14h30

Nombre de places limité, merci de réserver au 03 86 72 96 40

Pass sanitaire obligatoire

L'EXPOSITION FASCINANTS FÉLINS

Découvrez le monde fascinant des félins.

Du chat au tigre, les félins sont nombreux et variés : 38 espèces actuelles et bien d'autres qui ont disparu.

Le Muséum vous fait découvrir ce groupe animal dans une exposition principalement basée sur ses propres collections.

Animaux naturalisés, crânes, jeux, empreintes à toucher, sons... vous emmènent dans le monde des félins.

Découvrez les espèces, leur diversité, leur mode de vie et les menaces qui pèsent sur elles.

Et une information étonnante : il existe deux espèces de félins sauvages dans notre région !

Pour une description plus détaillée, référez-vous au dossier de presse (en téléchargement) ou venez visiter l'exposition.

Les spécimens présentés dans l'exposition ont tous été naturalisés de façon légale. Aucun n'a été tué pour le Muséum.

Certains spécimens anciens ont été chassés avant l'instauration de lois de protection de ces espèces. Leur position parfois menaçante ou effrayée s'explique par leur contexte de naturalisation.

Les spécimens récents sont morts accidentellement en milieu naturel ou en captivité et ont été collectés dans le respect des réglementations nationale et internationale.

Dans l'exposition :

- Découvrez **des félins naturalisés, grands ou petits** : tigresse, puma, lion, chat, guépard...
- **Écoutez** rugissements et ronronnements.
- **Testez vos connaissances** sur les félins.
- Retrouvez des **anecdotes et infos amusantes** : le lion est-il vraiment le roi des animaux ? A quoi servent les rayures du tigre ?
- **Apprenez à mieux connaître** deux magnifiques félins de Bourgogne-Franche-Comté : le **lynx boréal** et le **chat forestier**.

Spécimens visibles :

- léopards (léopard africain et panthère de l'Amour)
- guépards
- puma
- lion naturalisé et squelette de lion
- crâne de lion et crâne de chat
- caracal
- serval
- margay
- chats forestiers
- chats domestiques
- faune chassée par le chat domestique (insectes, micromammifères, oiseaux, reptiles)
- lynx (adultes et jeunes)
- moulages d'empreintes, de griffes et de dents.

ATELIERS PROPOSÉS ET LIEN AVEC LES PROGRAMMES

INFO COVID-19

- Port du masque obligatoire à partir de 6 ans / CP
- Pass sanitaire obligatoire pour les adultes depuis le 9 août ; obligatoire pour les 12 ans et plus à partir du 30 septembre 2021.

Réservation obligatoire au 03 86 72 96 40.

QUELQUES INFOS SUR LES FÉLINS

Le félin est un animal mammifère zoophage digitigrade (qui marche sur ses doigts).

Son régime alimentaire de chasseur fait de lui un prédateur carnivore. Sa dentition est adaptée à ce régime alimentaire : il possède des dents carnassières, qui sont des molaires ou prémolaires volumineuses et puissantes. Les canines ou crocs servent à attraper et déchirer la viande.

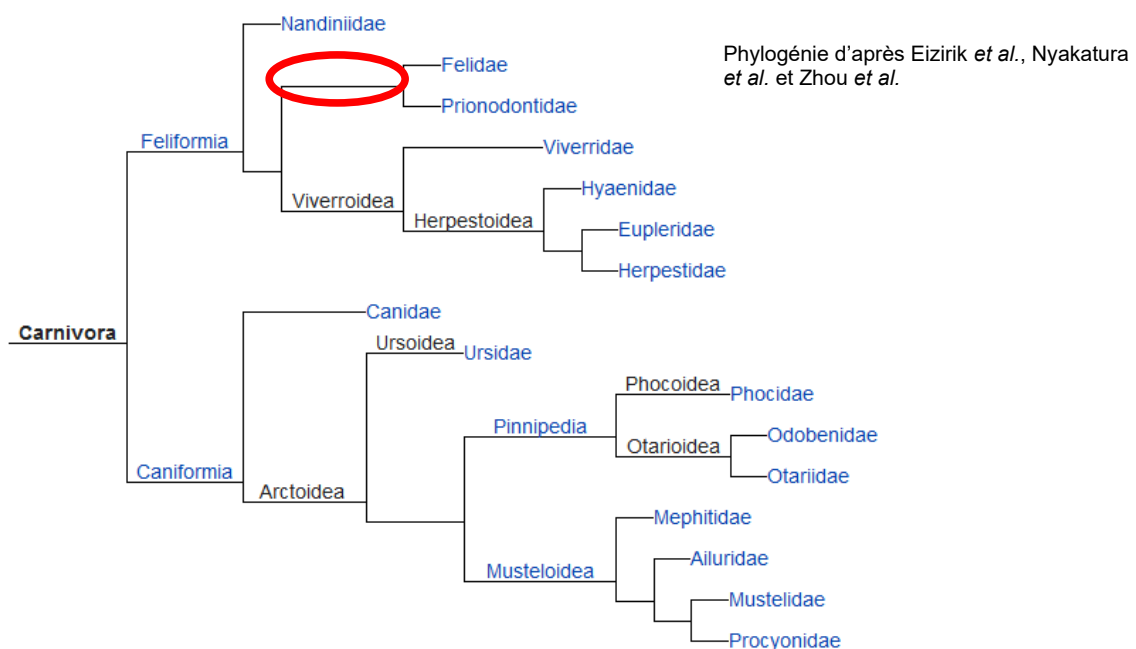
Les caractères que partagent de nombreux félins sont :

- la présence de griffes rétractiles (sauf pour le guépard, le chat viverrin et le chat à tête plate)
- la présence de vibrisses (“moustaches”)
- le *tapetum lucidum* : couche de cellules particulières au niveau de la rétine qui leur permet de voir plus efficacement la nuit. C’est elle qui réfléchit la lumière et rend leurs yeux “brillants” dans la nuit.

Si le chat domestique est bien connu pour son ronronnement, le rugissement du lion est tout aussi emblématique. Or, chez les félins, il semblerait que les deux ne soient pas compatibles à l’âge adulte : les félins qui rugissent ne peuvent ronronner et inversement. Les grands félins rugissent à l’âge adulte alors que les petits félins peuvent encore ronronner. Il semblerait cependant que seul le chat domestique adulte ronronne autant. La seule exception chez les grands félins concerne la panthère des neiges qui est incapable de rugir. Le ronronnement reste encore un mystère et le débat persiste encore sur son origine, son rôle et même sur les félins sauvages capables ou non de ronronner.

Les membres de la famille des félins

Les félins font partie de l’Ordre des Carnivora et appartiennent à la Famille des Felidae.



Cette famille comprend deux groupes :

- « grands félins » (Pantherinae) : tigres, lions, léopards, panthères et jaguars
- « petits félins » (Felinae) : tous les chats, lynx, ocelots, oncilles, margays, caracals, servals, pumas, jaguarondis.

CYCLE 1 - APPRENTISSAGES PREMIERS maternelle

CYCLE 1 - ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

LE VESTIAIRE DES FÉLINS

Niveau :
C1

Effectif :
selon conditions sanitaires

Durée :
40 mn

Objectifs

- Découvrir un groupe d'animaux dans leur traits communs et leur diversité
- Savoir repérer les critères discriminants pour identifier un animal

Difficile de confondre un tigre et un puma, un guépard et un lynx, une lionne et un ocelot !

Longues rayures verticales, élégantes mouchetures, larges taches, épaisse toison unie : chaque espèce arbore un pelage bien différent.

Déroulement

Mais essayez-donc d'identifier une silhouette nue, sans ses motifs...

Il faut alors se fier à d'autres indices : musculature, largeur de la tête, forme des oreilles...

Saurez-vous retrouver à quel félin appartient chaque robe ?

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

Niveau :
C1

Effectif :
1/3 de classe

Durée :
40 mn

Objectifs

- Se familiariser avec l'univers muséal et les spécimens présentés
- Développer son sens de l'observation et de la discrimination
- Acquérir un vocabulaire spécifique

Déroulement

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.

Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 1

Explorer le monde

Explorer l'espace et le temps

- Découvrir différents milieux, différents pays.

Répartition des félins dans le monde.

Découvrir le monde vivant

- Observation des différentes manifestations de la vie animale et végétale.

Mise en avant de la biodiversité chez les félins (tailles, formes, robes...) .

Notions abordées dans l'**atelier cycle 1**.

CYCLES 2 - APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX CP - CE2

CYCLE 2 - ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

TOP FÉLINS

	Niveau : C2	Effectif : selon conditions sanitaires	Durée : 40 mn
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Connaître les principales caractéristiques d'un groupe d'animaux• Savoir repérer les critères discriminants pour identifier un animal		
Déroulement	<p>« Je suis un félin présent en Afrique et en Asie. Mes oreilles sont prolongées par de petits pinceaux. Je suis... »</p> <p>Après une rapide présentation des félins du monde, les joueurs munis de leurs fiches d'identité vont s'affronter pour découvrir l'animal mystère.</p> <p>Une épreuve de vitesse mais aussi de pertinence car les pièges sont nombreux et toute erreur est éliminatoire !</p>		

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

	Niveau : C2	Effectif : 1/3 de classe	Durée : 40 mn
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Se repérer dans l'espace• Développer son sens de l'observation et de la déduction• Découvrir l'exposition de manière approfondie, en autonomie, par le jeu• Devenir acteur de son apprentissage		
Déroulement	<p>Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.</p> <p>Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.</p>		
Traces pour l'élève	Le carnet de jeu fourni		

LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 2

Questionner le monde vivant, de la matière et des objets

Comment reconnaître le monde vivant ? <ul style="list-style-type: none">• Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité : identification, développement, cycle de vie, besoins.• Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.	L'atelier cycle 2 permet d'en découvrir davantage sur la vie de certains félins (proies, robe, milieu de vie, mœurs...) au travers d'un jeu.
--	--

Explorer les organisations du monde

Identifier des paysages <ul style="list-style-type: none">• Reconnaître différents paysages : forêts climatiques pluviales, savanes, forêts tempérées...	A aborder au cours de l'exposition avec la découverte de différentes régions du monde où l'on trouve des félins.
---	--

ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LE... LYNX !

Niveau :
C3

Effectif :
selon conditions sanitaires

Durée :
40 mn

Objectifs

- Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes et leurs interactions
- Savoir se documenter et réinvestir ses connaissances à bon escient
- Travailler en concertation au sein d'un groupe dans un objectif commun

Tine est une jeune femelle qui a hâte de quitter le terrier pour découvrir le monde. Mais ce monde est plein de dangers et de créatures menaçantes...

Elle devra s'y confronter pour acquérir une précieuse expérience en évitant les pièges fatals.

Déroulement

Pour appréhender cette vie tumultueuse, les élèves vont à leur tour devenir Tine et la faire évoluer dans un *Livre dont vous êtes le héros* sur tablette tactile.

Sauront-ils éviter les embûches et amener leur personnage au bout de sa quête ? Ils devront se montrer prudents et malins, faire preuve de courage. Mais le hasard aura aussi sa part...

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

Niveau :
C3

Effectif :
1/3 de classe

Durée :
40 mn

Objectifs

- Se repérer dans l'espace
- Développer son sens de l'observation et de la déduction
- Découvrir l'exposition de manière approfondie, en autonomie, par le jeu
- Devenir acteur de son apprentissage

Déroulement

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.

Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

Traces pour l'élève

Le carnet de jeu fourni

LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 3

DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

<p>Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants. Identifier les liens de parenté entre des organismes :</p> <p>Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire :</p> <ul style="list-style-type: none">• modification de l'organisation d'une plante ou d'un animal au cours du temps, en lien avec sa nutrition et sa reproduction• stades de développement. <p>Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir : identifier les matières échangées entre un être vivant et son milieu de vie.</p>	<p>Classification des félins dans l'exposition.</p> <p>L'atelier cycle 3 permet aux élèves de se mettre dans la peau d'une jeune lynx et de vivre les étapes importantes de son développement qui lui permettront de devenir une adulte autonome et de survivre seule.</p>
--	--

La planète Terre : les êtres vivants dans leur environnement

<p>Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux : interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement :</p> <p>Relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie.</p> <p>Identifier quelques impacts humains dans un environnement.</p>
--

CYCLE 4 - ATELIER PÉDAGOGIQUE LIÉ A L'EXPOSITION

LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LE... LYNX ! (RENFORCÉ)

Niveau :
C4

Effectif :
selon conditions sanitaires

Durée :
40 mn

Objectifs

- Décrire un milieu de vie dans ses diverses composantes et leurs interactions
- Savoir se documenter et réinvestir ses connaissances à bon escient
- Travailler en concertation au sein d'un groupe dans un objectif commun

Déroulement

Tine est une jeune femelle qui a hâte de quitter le terrier pour découvrir le monde. Mais ce monde est plein de dangers et de créatures menaçantes...

Elle devra s'y confronter pour acquérir une précieuse expérience en évitant les pièges fatals.

Pour appréhender cette vie tumultueuse, les élèves vont à leur tour devenir Tine et la faire évoluer dans un *Livre dont vous êtes le héros* sur tablette tactile.

Sauront-ils éviter les embûches et amener leur personnage au bout de sa quête ? Ils devront se montrer prudents et malins, faire preuve de courage. Mais le hasard aura aussi sa part...

VISITE LIBRE DE L'EXPOSITION (en autonomie avec support pédagogique)

Niveau :
CM1 - collègue

Effectif :
1 classe

Durée :
45 mn

Objectifs

- Se repérer dans l'espace
- Développer son sens de l'observation et de la déduction
- Découvrir l'exposition de manière approfondie, en autonomie, par le jeu
- Devenir acteur de son apprentissage

Déroulement

Cette activité permet de découvrir de manière ludique les différentes salles et thèmes de l'exposition.

Pour chaque salle ou section, un jeu original amènera les enfants à s'intéresser au contenu de l'exposition.

Traces pour l'élève

Le carnet de jeu fourni

LIEN AVEC LES PROGRAMMES – CYCLE 4

DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen

Compétences du socle

Identifier les impacts des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles

Comprendre les responsabilités individuelles et collectives en matière de préservation des ressources naturelles (biodiversité)

La planète Terre, l'environnement et l'action humaine

Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec des questions environnementales globales

Impacts générés par le rythme, la nature, la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement

Le vivant et son évolution

Relier des éléments de biologie de la reproduction sexuée des êtres vivants et l'influence du milieu sur la survie des individus, à la dynamique des populations

Mettre en évidence des faits d'évolution des espèces et donner des arguments en faveur de quelques mécanismes d'évolution : apparition et disparition d'espèces au cours du temps

EPI FASCINANTS FÉLINS

Le Muséum propose un dossier EPI *Fascinants félins*.

A télécharger sur www.auxerre.fr ; version papier disponible au Muséum.

Objectifs proposés

Récits de félins - sensibilisation aux problèmes de développement durable ; SVT / Français
- sensibilisation au métier d'écrivain.

Sauvez les félins d'Afrique - sensibilisation aux problèmes de développement durable ; Arts plastiques / Histoire-
- travail en groupe ; géographie
- peut être intégré au parcours citoyen.

PROGRAMMES DU LYCÉE GÉNÉRAL

CLASSE DE SECONDE SVT

DOMAINE 3 la formation de la personne et du citoyen

Compétences du socle

Adopter un comportement éthique et responsable :

- Identifier l'incidence des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
- Fonder ses choix de comportement responsable à l'aide d'arguments scientifiques.
- Comprendre les responsabilités individuelle et collective en matière de préservation des ressources de la planète.

Thème 1 : la Terre, la vie et l'organisation du vivant

La biodiversité change au cours du temps : de nombreux facteurs dont l'activité humaine, provoquent des modifications de cette biodiversité

CLASSE DE PREMIÈRE GÉNÉRALE

DOMAINE 3 la formation de la personne et du citoyen

Compétences du socle

Adopter un comportement éthique et responsable :

- Identifier l'incidence des activités humaines sur l'environnement à différentes échelles.
- Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de l'environnement à l'aide d'arguments

Thème 2 : les enjeux contemporains de la planète

Écosystèmes et services environnementaux :

- l'espèce humaine est un élément de tous les écosystèmes qu'elle a colonisés. Elle y vit en interaction avec d'autres espèces.
- l'Homme affecte le fonctionnement de la plupart des écosystèmes en exploitant des ressources, en modifiant le biotope.
- beaucoup d'écosystèmes mondiaux sont impactés, avec une perte de biodiversité et des conséquences néfastes pour les activités humaines.
- la connaissance scientifique des écosystèmes (l'écologie) peut permettre une gestion rationnelle des ressources exploitables.
- l'ingénierie écologique est l'ensemble des techniques qui visent à manipuler, modifier, exploiter ou réparer les écosystèmes afin d'en tirer durablement le maximum de bénéfices.