

Sentier de

Gjion

Questionnaire jeu

Avant de partir

Prévoir de bonnes chaussures, une gourde, un petit goûter, un crayon à papier, un taille crayon et une gomme.

Le but du jeu

Apprendre à reconnaître les mammifères de nos forêts par leurs empreintes.

Déroulement du jeu

Tout au long du sentier, tu trouveras des plaques sur lesquelles sont gravés un numéro et une empreinte. Chaque numéro te renvoie à une énigme de ce cahier. Grâce aux indices proposés, à la forme et à la taille de l'empreinte, tu pourras émettre une hypothèse sur l'animal qui a pu laisser sa marque sur la plaque gravée. Sers toi de la règle dessinée sur la dernière page du cahier pour noter la taille de l'empreinte.

En haut du sentier, tu trouveras les mêmes empreintes gravées sur des pupitres, avec leur identification. Tu pourras les comparer à tes dessins et à tes mesures afin de vérifier tes hypothèses.

Les réponses du jeu et des compléments d'informations sur nos petits amis, se trouvent dans un livret à retirer à la Maison de la Faune.

La forêt de Cjion

La forêt que tu vas traverser comporte plusieurs essences¹ d'arbres que tu pourras essayer de reconnaître. Les plus courantes sont les suivantes :

Le sapin a des aiguilles vert foncé avec 2 bandes blanches dessous et arrondies à l'extrémité. Elles sont réparties à plat de chaque côté du rameau², comme un double peigne,

L'épicéa a des aiguilles plus claires qui piquent et sont réparties tout autour du rameau comme une brosse,

Le pin sylvestre (tout en haut du parcours) a des aiguilles longues, vert grisâtre, groupées par 2,

Le chêne porte les glands. Sa feuille est découpée en périphérie selon de petits lobes arrondis,

Le hêtre a une écorce lisse et grise. Ses feuilles sont lisses légèrement gaufrées et brillantes.

En hiver 1999, la tempête a cassé et déraciné plusieurs arbres dans cette forêt. Les grumes³ ont été vendues, les troncs cassés, les branches et les souches ont été laissés en place. Ils vont se décomposer progressivement et enrichir la terre permettant ainsi aux autres arbres de se nourrir. Pendant toute cette phase de dégradation, ils vont servir d'abris pour des petits animaux, des oiseaux et des insectes, créer ainsi de petits habitats⁴ spécifiques et contribuer à l'amélioration de la biodiversité⁵.

1 différentes espèces d'arbres

2 petite branche qui porte les feuilles

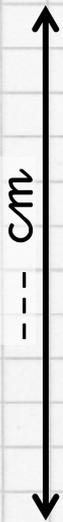
3 troncs débarrassés de leurs branches

4 un habitat naturel est un espace caractérisé par des conditions de vie particulières pour se développer et se reproduire et par un ensemble d'espèces qui lui sont propres

5 c'est la diversité du monde vivant qui regroupe l'ensemble des espèces et des habitats naturels de la Terre

Enigme n° 1

Schéma de l'empreinte



Description

Taille : 25 cm + queue de 20 cm.

Poids : 300 g.

Nourriture : Graines de conifères, faines, noisettes, glands, bourgeons, écorces...

Prédateurs : Martre, buse, fouine, renard.

Particularité : Prévoyant...

Identification

Je suis :

Enigme n°2

Schéma de l'empreinte



Description

Hauteur : 1.30 m au garrot.

Longueur : 2.30 m.

Poids : 200 kg pour le mâle, 100 kg pour la femelle en moyenne.

Nourriture : Herbe, ronces, feuilles, bourgeons, fruits, écorces...

Particularité : Roi de la forêt!

Identification

Je suis :

Enigme n° 3

Schéma de l'empreinte



Description

Hauteur : 0.90 m au garrot.

Longueur : 1.50 m.

Poids : 50 à 150 kg.

Nourriture : Glands, faines, racines, vers, petits rongeurs, champignons...

Particularité : Compagnon de festin d'Obélix.

Identification

Je suis :

Enigme n° 4

Schéma de l'empreinte



Description

Taille : 90 cm avec la queue.

Poids : 10 à 15 kg.

Nourriture : Mange de tout (omnivore).

Domicile : Terrier (creuse de très longues galeries).

Particularité : Très bon poil pour le rasage.

Identification

Je suis :

Enigme n°5

Schéma de l'empreinte



Description

- Hauteur** : 0.80 m au garrot.
- Poids** : 25 à 50 kg.
- Cornes** : Celles du mâle peuvent atteindre 125 cm et peser jusqu'à 13 kg!
- Nourriture** : Herbivore...
- Particularité** : Emblématique en Corse.

Identification

Je suis :

Enigme n°6

Schéma de l'empreinte



Description

Taille : 27 cm au garrot, 65 cm de long.

Poids : 4 kg.

Nourriture : Herbe, racines, plantes sauvages et cultivées, écorces, fruits...

Domicile : Côte.

Particularité : N'arrive pas toujours le premier...

Identification

Je suis :

Enigme n° 7

Schéma de l'empreinte



Description

Hauteur : 0.70 à 0.80 m au garrot.

Longueur : 1.10 à 1.30 m.

Poids : 30 à 60 kg.

Nourriture : Herbe, fleurs, feuilles, bourgeons, fruits, écorces...

Particularité : Montagnard.

La femelle possède aussi des cornes.

Identification

Je suis :

Enigme n° 8

Schéma de l'empreinte



Description

Taille : 45 cm + queue de 25 cm, hauteur 15 cm.

Poids : 1 à 2 kg.

Nourriture : Petits rongeurs, oiseaux, œufs, écureuils, fruits...

Prédateurs : Hibou grand-duc, renard.

Particularité : Belle prédatrice...

Identification

Je suis :

Enigme n° 9

Schéma de l'empreinte



Description

- Hauteur** : 70 cm + queue de 40cm.
- Poids** : 7 kg.
- Nourriture** : Campagnols, mulots, lapins, baies, oiseaux, œufs, limaces...
- Domicile** : Terrier.
- Particularité** : Le flatteur de la fable.

Identification

Je suis :

Enigme n° 10

Schéma de l'empreinte



Description

Hauteur : 0.70 m au garrot.

Longueur : 1.10 m.

Poids : 25 kg.

Nourriture : Feuilles, herbes, bourgeons, ronces, lierres, fruits sauvages, écorces...

Particularité : Vu de dos, un cœur pour madame, un haricot pour monsieur...

Identification

Je suis :

Notes

Si tu veux :

- vérifier tes hypothèses,
- en apprendre davantage sur les animaux de la forêt,
- les voir en vrai!

Tu peux te rendre à présent à la Maison de la Faune dans le centre de Murat.

Et n'oublie pas :

La nature est riche et fragile,
il faut la protéger.

A bientôt!



Réalisation -conception



Lydia Morzières - Joël Charbon