



Niveau ciblé : 2^e cycle

Description

Buts et objectifs

- Identifier les phénomènes naturels et anthropiques qui peuvent influencer la vie d'un arbre
- Découvrir la forêt québécoise dans son ensemble
- Apprendre les bonnes pratiques lors d'un passage en forêt (principes du code Sans trace)

Lors de cette activité interactive, vos élèves se feront expliquer les causes naturelles et humaines qui peuvent influencer la vie d'un arbre à l'aide de cartes à jouer. Divisés en six équipes, ils devront écouter l'histoire attentivement. Puis, selon les dés, des cartes représentant des arbres du Québec seront éliminées ou ajoutées. Un jeu à la fois éducatif et amusant!

Concepts prescrits dans la progression des apprentissages

Science et technologie

L'univers vivant

- Nommer les besoins essentiels à la croissance d'une plante
- Identifier des habitats ainsi que les populations animales et végétales qui y sont associées
- Décrire comment les animaux satisfont à leurs besoins fondamentaux à l'intérieur de leur habitat
- Décrire des relations entre les vivants (parasitisme, prédation)



Réservation

Pour information, contactez :

Thierry Ah-woaye
 418-515-9344
education@af2r.org
www.af2r.org

L'Association forestière des deux rives **offre gratuitement** jusqu'à **huit animations gratuites** (4 du programme Faune à l'école et 4 du programme Forêt à l'école) pour l'entièreté de votre école primaire. **Parlez-en à vos collègues !**

Pour une réservation immédiate, rendez-vous sur notre page web :
<https://www.af2r.org/education-forestiere/primaire/>