

1

La pie Bécassine

The musical score is written on three staves. The top staff is a vocal line in G major (one sharp) and 4/4 time. The lyrics are: "Dame souris devient son logis / entend dit la pie la pie Bécassine / que gignotez vous ? lui dit-elle / des spaghetti: le cœur vous en dit / Non merci ! non merci ! / Pour mon régime point de spaghetti !". The bottom two staves are for guitar accompaniment, with the instruction "x = sautiller à saupeter" written below the notes.

Paroles : E. Tréssler - Musique : C. Martin - © Retz, 1998



A six-panel comic strip featuring Garfield and Jim Davis. The dialogue is as follows:
 Panel 1: Jim Davis asks "GARFIELD, QUE FAIS-TU ?".
 Panel 2: Garfield replies "DES CHARADES ? J'AIME LES CHARADES ! VOYONS ... LE PREMIER ... TU ? NON, TU AS ! C'EST ÇA ! TU AS !".
 Panel 3: Jim Davis says "SNAP!".
 Panel 4: Jim Davis asks "JAMBE ! NON / ATTENDS ! TU AS UN PIED DANS QUELQUE CHOSE !".
 Panel 5: Garfield replies "QUATRIÈME MOT : MA ! TU AS UN PIED DANS MA !".
 Panel 6: Jim Davis says "J'AI TROUVÉ ! TU AS UN PIED DANS MA NOURRITURE!".
 The comic is signed "1-25 JIM DAVIS" and "1987 United Feature Syndicate, Inc." is printed vertically on the left side of the final panel.

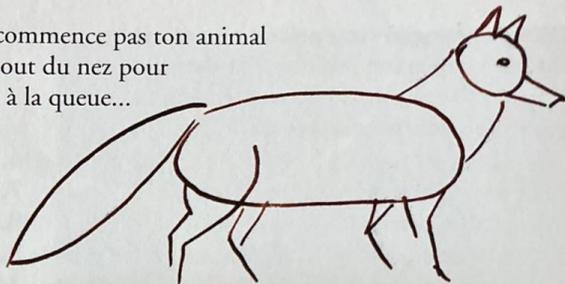
2



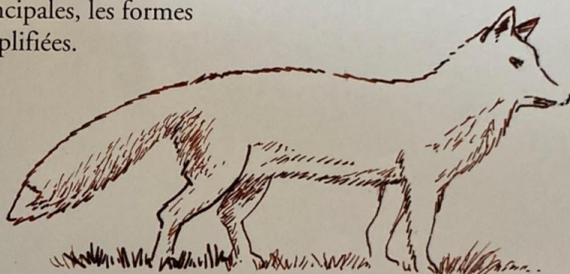
Pour dessiner un animal

3

Ne commence pas ton animal au bout du nez pour finir à la queue...



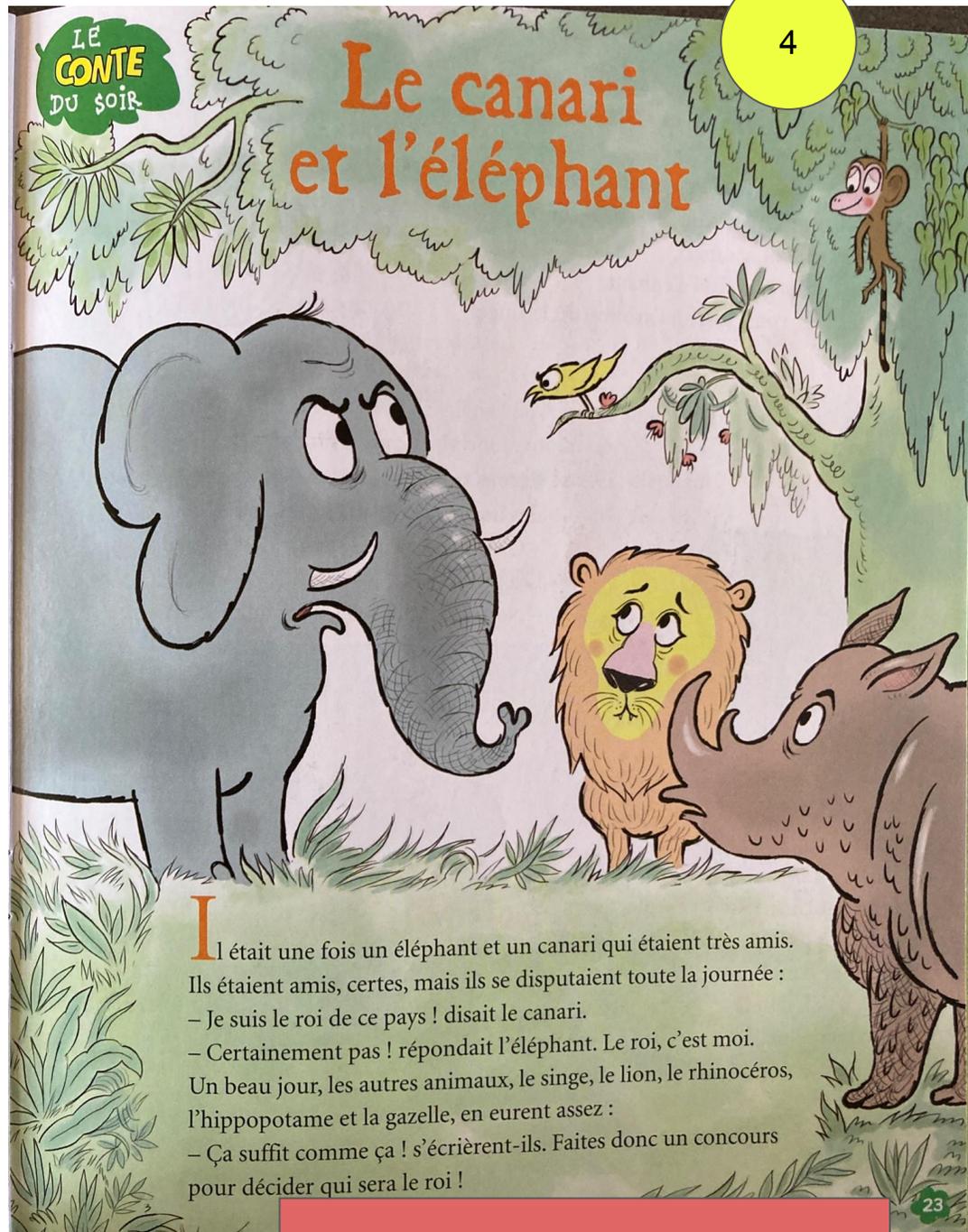
Observe bien sa silhouette et trace au crayon les lignes principales, les formes simplifiées.



Repasse ensuite en respectant les formes définitives, puis colorie éventuellement.



A to



Les ani-mots

Heureux comme un poisson
Dans une fable de La Fontaine
Sans y prêter attention
Des animaux squattent ma rengaine
L'arche de Noé des expressions
Ils sont toute une ribambelle
Mais revenons à nos moutons
Et engageons la ritournelle :

On n'est pas des bêtes c'est certain
Mais on a le poil qui se hérisse
Quand il fait un temps de chien
On dit qu'il pleut comme vache qui pisse
À chercher partout la petite bête
Le cafard a chopé le bourdon
Entre faim de loup et taille de guêpe
Je suis la farce du dindon

Pas question de noyer le poisson
Mais c'est vache de tourner en bouc
Pendant que les loups comptent les moutons
Les biquettes se bichent sur Facebook
Quand au canard ça casse trois pattes
Moi le paresseux je fais le pied de grue
Pour vivre comme un coq en pâte
Je mets les bœufs avant la charrie

Piste
2

6

Refrain *On va devenir chèvre crois-moi !
À courir plusieurs lièvres à la fois
Des copains comme cochons
J'en ai plein ma chanson*

Si l'hirondelle fait le printemps
L'ânesse attend le prince Chameau
Et quand les poules montrent les dents
Les princesses embrassent les crapauds
Loin d'être rusé comme un renard
Fier comme un paon ou chaud lapin
J'aimerais dénicher l'oiseau rare
Trouver une poule avec du chien

Je suis un ours mal léché
Double d'une poule mouillée c'est clair
Quant aux grenouilles de bénitier
Ce sont des langues de vipères
Avec mes yeux de merlan frit
Mes larmes de croco à tout-va
Cette chanson c'est une ménagerie
Regarde : les souris dansent le cha-cha-cha

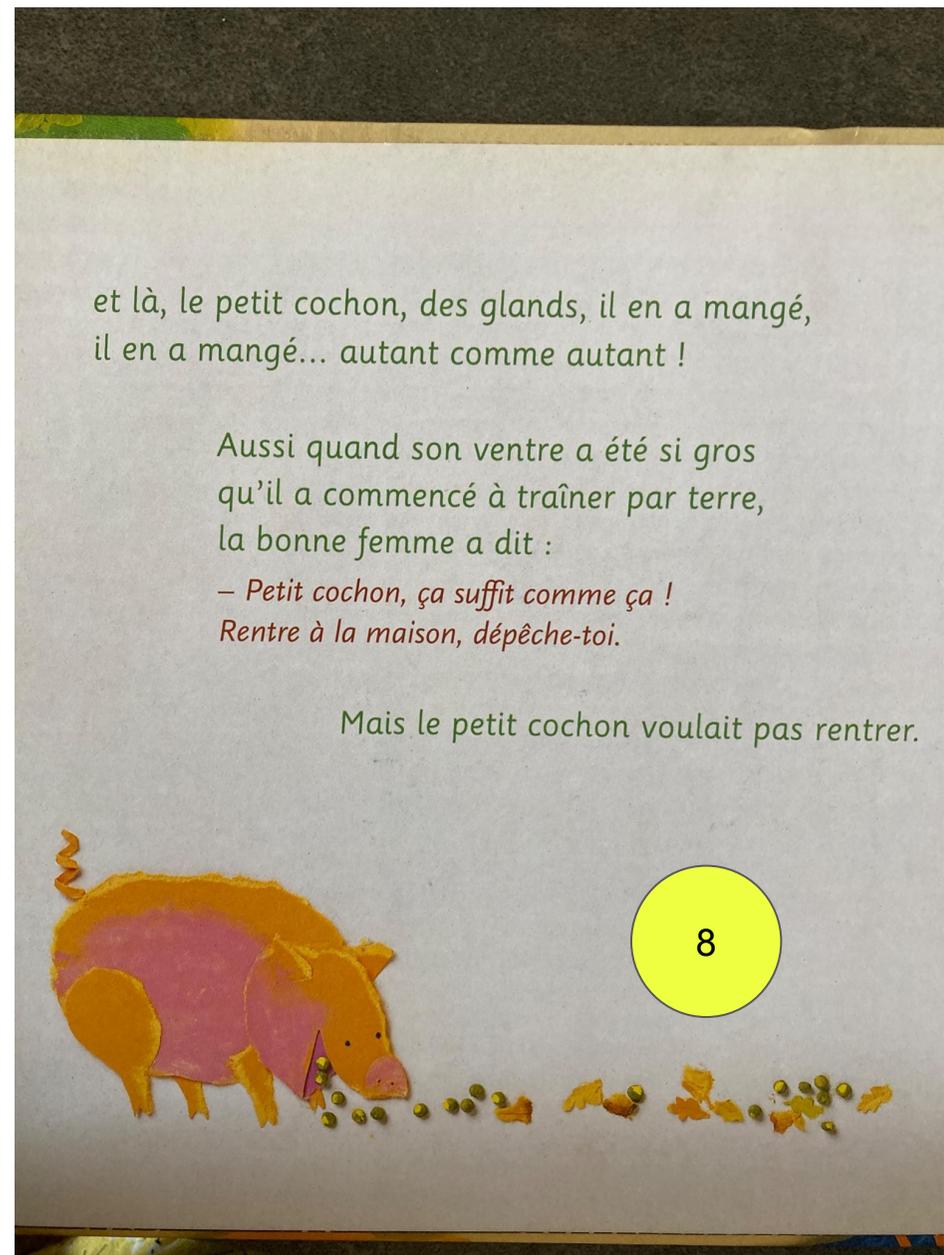
Refrain

Les pupilles du chat
sont verticales: ovales
(presque rondes)
quand il fait sombre,
réduites à une fine
fente en pleine
lumière. Pourquoi?
Comme les yeux
du chat sont très
sensibles, ils sont vite
éblouis en plein soleil.
Une pupille en fente
laisse passer beau-
coup moins de
lumière qu'une
petite pupille ronde.



5

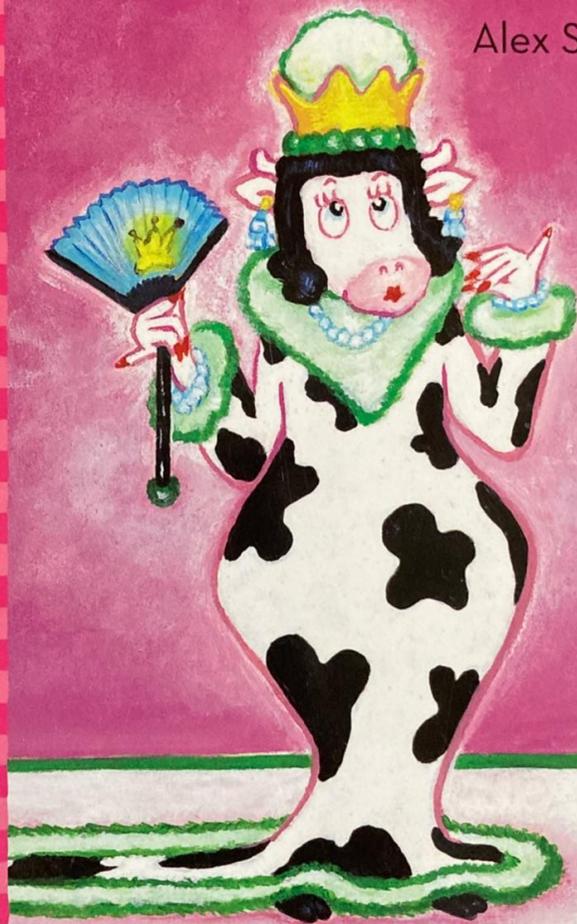
renvoi
ndre
miro



folio cadet ■ premières lectures

La Reine ProutProut

Alex Sanders



9



Déco

Petites souris en poire

Pour 2 souris :

- * 1 poire
- * 4 amandes effilées
- * 4 pépites de chocolat
- * 1 rouleau de réglisse



- 1 Épluche la poire avec un économe et coupe la tige.
- 2 Coupe la poire en 2 dans le sens de la hauteur.
- 3 Pose les 2 moitiés à plat. Plante les amandes effilées du côté le plus étroit de la poire pour faire les oreilles des souris.
- 4 Enfonce les pépites de chocolat pour faire les yeux.
- 5 Déroule la réglisse et coupe-la en 2 pour faire la queue des souris. Place-la à l'extrémité la plus large de la poire.



10

32



Les Sauropodomorphes

Très tôt dans l'évolution des dinosaures, les Sauropodomorphes (*Sauropodomorpha*), une branche des Saurischiens (*Saurischia*), s'est distinguée des Théropodes prédateurs pour donner naissance à des herbivores.

Au début, les Sauropodomorphes étaient bipèdes, relativement petits et très probablement omnivores. Ils possédaient d'énormes pouces terminés par une griffe, qu'ils utilisaient sans doute pour se défendre et pour tirer vers eux les branches dont ils se nourrissaient. Au fil du temps, ces dinosaures ont grandi et leur masse s'est alors répartie sur quatre pattes. Il y a 220 millions d'années, les Sauropodes étaient devenus les principaux herbivores terrestres de grande taille. Ils ont existé à partir de la fin de Trias et jusqu'à la disparition des dinosaures.

Les Sauropodomorphes sont caractérisés par leur long cou, produit de l'évolution leur permettant d'accéder aux feuilles situées à la cime des arbres, inaccessibles aux autres herbivores. Leur crâne léger et de petite taille ainsi que leur longue queue servant de contrepoids vont également dans ce sens.

Leurs dents en forme de feuille étaient très pratiques pour couper les tiges, mais beaucoup moins pour broyer la nourriture. La digestion des fibres végétales les plus résistantes était donc assurée par de petites pierres présentes dans leur estomac (les gastrolithes), semblables aux cailloux de gésier de certains oiseaux actuels.

On a retrouvé des fossiles de Sauropodomorphes sur tous les continents, dans certaines régions marécageuses comme au beau milieu des déserts. Les plus grands ont façonné notre image du dinosaure comme un animal incroyablement imposant : plus grand qu'un immeuble, plus long qu'un bus et faisant trembler le sol sur son passage.

Légende

1 : *Brachiosaurus altithorax*

Jurassique supérieur, Amérique du Nord.
Longueur: 25 m ; masse: 28 t.

Les fossiles de Brachiosaure (*Brachiosaurus*) découverts en 1900 battaient à l'époque des records de taille.

Le Brachiosaure reste aujourd'hui

l'un des plus grands dinosaures connus, même si des espèces plus imposantes encore ont été découvertes depuis.

Avec son cou allongé et ses membres antérieurs inhabituellement longs et

tournés vers l'extérieur, le corps du Brachiosaure fait penser à celui d'une girafe. Son nom signifie « reptile à bras ». Ce dinosaure géant était peut-être encore plus grand que nous le pensons : l'absence de liaison entre certains de ses os suggère que le spécimen exhumé n'avait pas achevé sa croissance.

Pour se nourrir, ce dinosaure engloutissait quotidiennement jusqu'à 120 kg de cycadophytes (des plantes à graines), de feuilles de conifères et de ginkgo.

2 : Crâne de *Brachiosaurus altithorax*

Le crâne de ce dinosaure présente une large gueule et de puissantes mâchoires comptant 52 dents en forme de cuillère (26 en haut et autant en bas), parfaitement adaptées pour arracher les feuilles des plantes. Au sommet, une profonde cavité renferme les narines de l'animal.

11

Les batraciens et les grenouilles
Font la foire de la patouille !

Par temps gris sous les nuages
Il faut cesser d'être sage
S'il pleut à verse ou tombe un grain
Ma fille, fini le chagrin !

Les batraciens et les grenouilles
Font la foire de la patouille !

Ma princesse des prévisions
Il faut sauter sur l'occasion
Si quand il pleut tu fais la fête,
Tu seras reine des rainettes.

12



Ces machinistes permettent à Long Ma de fonctionner. (© P. David)

Elle est née il y a 8ans

Cette drôle de machine a été **fabriquée à Nantes**, en 2014, par une équipe d'artistes et de techniciens. Pour la construire, **45 personnes ont dû travailler ensemble**: des ingénieurs, des électriciens, des menuisiers, des peintres...

Une grande voyageuse

Long Ma a fait son premier spectacle à Pékin, en Chine. Elle a ensuite été présentée en France, à Nantes et à Calais, puis à Ottawa au Canada. À chaque trajet, elle doit être démontée et **transportée dans un avion gigantesque**.

En 2020, Long Ma a fait **une pause à Nantes pour des réparations**... car des insectes avaient creusé des trous dans sa structure en bois. Heureusement, cette année, elle est de nouveau sur pied. Il y a 2 mois, elle est **arrivée à la Halle de la Machine, un lieu d'expositions, à Toulouse**, où l'on peut voir différentes machines.



Des visiteurs découvrent Long Ma à la Halle de la Machine, à Toulouse. (©

13

Timoléon le caméléon

Timoléon
Le caméléon,
Change de couleur
Selon ses humeurs.



S'il a le cafard
Il devient tout noir.
Mais s'il est content,
Il devient tout blanc.

14

S'il est en colère,
Il devient tout vert,
Et s'il est grognon,
Il devient marron.

Quand il est grippé,
Il devient violet,
Mais s'il est joyeux,
Il devient tout bleu !

Claude Clément



Qui sont les insectes?

Tu connais déjà les mouches, les abeilles, les papillons, les fourmis, les moustiques, les coccinelles. Peut-être aussi les sauterelles, les libellules, les puces, les cafards et les mantes religieuses. Mais si l'on évoque les perles, les éphémères, les punaises et les chrysope? Cela devient plus compliqué. Les insectes sont très nombreux et très différents les uns des autres. Mais il y a moyen de reconnaître un insecte sans être un spécialiste.

LES PARTIES D'UN INSECTE VOLANT

ails
(accrochées
au thorax)

6 pattes
(accrochées au thorax)

une paire
d'antennes

tête

thorax
en 3 segments

abdomen
(en plusieurs segments)

corps
en 3
parties

Ce numéro a été écrit par Nadine Palmaerts.
Illustrations: Philippe de Kemmeter,
Rif (p. 14-15), Dirk Billen (p. 16)

COMMENT RECONNAÎTRE UN INSECTE?

1. C'est un **invertébré**. Cela signifie que cet animal n'a pas de squelette (comme nos os ou les arêtes des poissons) à l'intérieur de son corps. Un invertébré possède un **squelette externe**, autour de son corps, une sorte de carapace, plus ou moins solide.
2. Il a des **pattes** faites de plusieurs parties **articulées**.
3. Il a **6 pattes**. Ça, c'est l'astuce qui te permet de reconnaître un insecte à coup sûr!

OUISTITWIST

 Ages : 6-99 ans

 Nb de joueurs : 3-6

 Nb de cartes : 24 cartes ouistitis recto-verso (1 face couleur, 1 grisée).

 But du jeu : être le plus rapide à attraper la carte correspondant à une combinaison couleur/ activité.

Préparation du jeu : à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 3 cartes, à 5 joueurs, 2 cartes et à 6 joueurs, une seule. Chacun pose ses cartes devant lui faces couleurs visibles. Les autres cartes sont mises en tas, faces couleur visibles, au centre de la table et forment la pioche.

 **Déroulement du jeu** : lors de son tour de jeu, le joueur retourne la 1ère carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci, face grisée visible de façon à avoir côte à côte une carte grisée et une carte colorée.

Tous en même temps, les joueurs tentent de retrouver la carte qui combine :

- la **position** du singe de la carte grisée, et
- la **couleur** de fond de la carte colorée.



Si la carte correspondant à cette combinaison :

- **est visible sur la table** (en haut de la pile ou au centre de la table ou devant un joueur): le premier joueur à taper dessus la gagne
- **n'est pas visible sur la table** : c'est qu'elle est dans la pioche ! Le premier joueur à taper sur la pioche remporte la 1ère carte grisée du centre de la table.

1. MASSEZ VOTRE MORCEAU DE VIANDE (CÔTE DE BŒUF, T-BONE) AVEC DU SEL ET DU POIVRE EN BONNE QUANTITÉ.

2. DANS UNE POËLE TRÈS CHAUDE ET LÉGÈREMENT HUILÉE, SAISISSEZ LA VIANDE SUR UN CÔTÉ EN LAISSANT UNE CROÛTE SE FORMER (ÇA S'APPELLE LA RÉACTION DE MAILLARD, ÇA ATTACHE AU DÉBUT MAIS C'EST NORMAL).

3. ATTRAPEZ-LA AVEC UNE PINCE SANS BRISER LA CROÛTE FORMÉE ET FAITES SAISIR LES BORDS.

4. RETOURNEZ-LA ET LAISSEZ COLORER.

UN BŒUF BIEN CUIT

17



REFUGE DE L'ARCHE

Samedi 28 août 2021

20h30

RÉAUTÉ CHOCOLAT

Tarif :
16€ à partir de 12 ans
Gratuit jusqu'à 11 ans

18

CARNAVAL des ANIMAUX

13, quater rue Félix Marchand - 53200 - Château-Gontier-sur-Mayenne
Réservation sur place - www.refuge-arche.org - 02 43 07 24 38



une règle de jeu

un documentaire

un poème

un documentaire

un article de journal

une recette

un album de jeunesse

un poème

un album de jeunesse

une bande-dessinée

une chanson

un documentaire

un album de jeunesse

un mode d'emploi

une bande-dessinée

une chanson

une recette

une affiche

Des textes pour
prendre du plaisir

Des textes pour
apprendre

Des textes pour
faire

Des textes pour
informer

Des textes pour
inviter