

6-12 ANS

LIVRET PÉDAGOGIQUE

PARCOURS DÉCOUVERTE

# Défi Nature en forêt de Seillon

À faire  
en  
famille



## Connais-tu les secrets de la forêt ?

Sois curieux et observateur et tu gagneras un maximum de points !

Pour te repérer, n'oublie pas de bien étudier la carte avant de commencer.



**Petit conseil !**  
 Avant de partir, n'oublie pas  
 de chausser tes bottes !



# Se rendre en forêt domaniale de Seillon

- La carte de la forêt est disponible à l'Office de tourisme.
- La forêt domaniale de Seillon est située en périphérie de l'agglomération de Bourg en Bresse. Elle est située route de Lent.  
Un fléchage routier est mis en place à proximité (ENS Seillon).
- Coordonnées GPS : 46°10'23.4"N 5°13'49.3"E

## L'Espace Pédagogique Forestier (EPF)

- L'EPF est accessible à pied depuis le parking de la Chèvrerie (suivre la signalétique « EPF »).

## Le parcours découverte "Famille"

- Depuis le panneau d'accueil de l'EPF, suivre les flèches signalétiques « Parcours 1 » jusqu'à l'activité « Dessine le blaireau » puis suivre les flèches signalétiques « Parcours 2 ».
- Le tracé du parcours découverte "famille" est reporté en violet sur la carte ci-contre. Il s'appuie sur les parcours 1 et 2 de l'EPF. Sur le terrain, ces parcours sont balisés en vert (parcours 1) et en orange (parcours 2).
  - En suivant le parcours, vous allez trouver différents repères dont certains correspondent à des activités de ce livret (picto en haut des pages).
  - Au fur et à mesure du cheminement, notez toutes les réponses dans le tableau page 26 puis calculez votre score à l'arrivée !



Chaque activité te permettra de tester tes connaissances et de cumuler des points.

Es-tu prêt ?  
Allez, c'est parti !



# La chasse aux trésors

À faire tout au long du parcours.

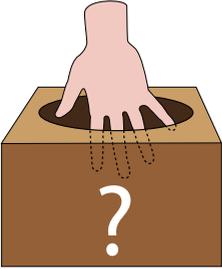
**Trouve :**

- 1 plume
- 1 gland
- Quelque chose de jaune
- Quelque chose qui fait du bruit
- Quelque chose qui roule
- Quelque chose qui s'écrit en 5 lettres
- Un morceau d'écorce
- Quelque chose de piquant
- Quelque chose qui sent bon
- Un joli caillou





# Les boîtes à toucher



Plonge ta main dans les boîtes et, grâce aux indices, trouve à quel animal est associée chaque boîte.

## Animal 1

Indice : Je suis un mollusque

## Animal 2

Indice : J'ai le sang froid

## Animal 3

Indice : Mes petits sont des marcaffins

## Animal 4

Indice : Ma femelle s'appelle la chevrette

## Animal 5

Indice : Je ponds des œufs





# Observe les feuilles

Autour de toi, se trouvent 4 arbres avec des numéros.

**A l'aide de la clé de détermination ci-contre, retrouve le nom de ces arbres.**

## Arbre 1

Nom : .....

## Arbre 2

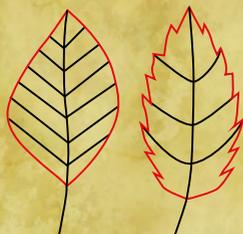
Nom : .....

## Arbre 3

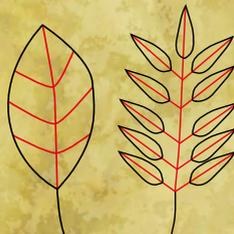
Nom : .....

## Arbre 4

Nom : .....



LISSE OU DENTÉE



SIMPLE OU COMPOSÉE

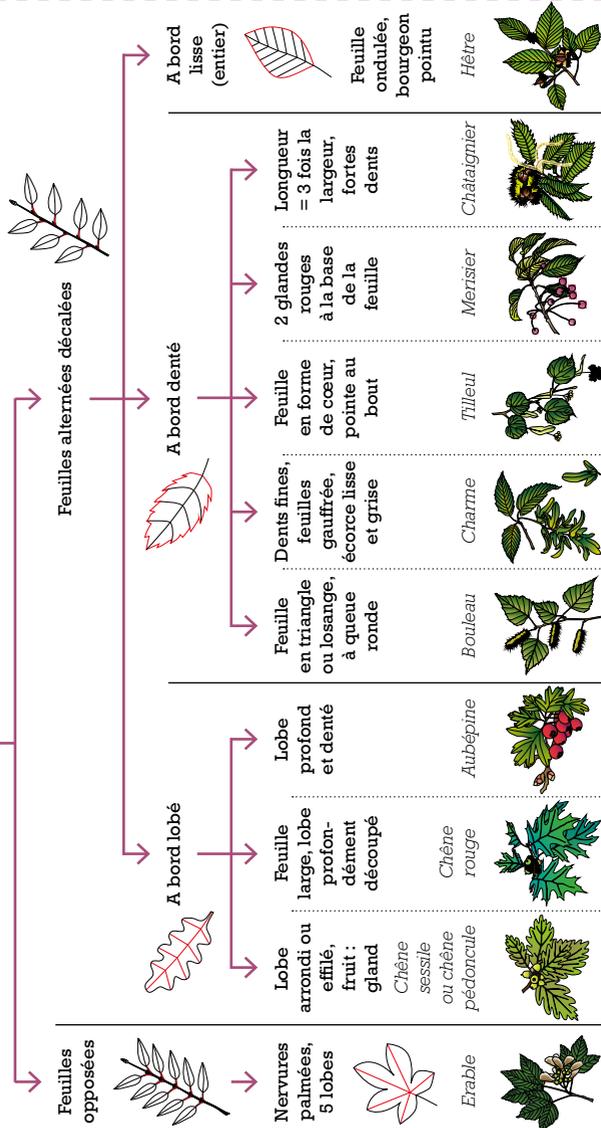


OPPOSÉE OU ALTERNÉE

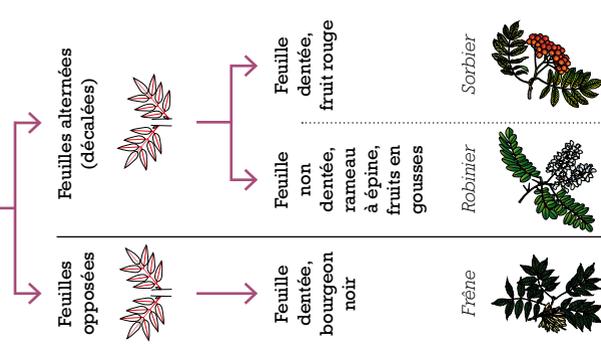
# Clé de détermination des arbres feuillus



## FEUILLES SIMPLES



## FEUILLES COMPOSÉES





# Quel est l'âge de cet arbre ?

En forêt, sont installées deux rondelles de bois provenant d'un chêne et d'un douglas.

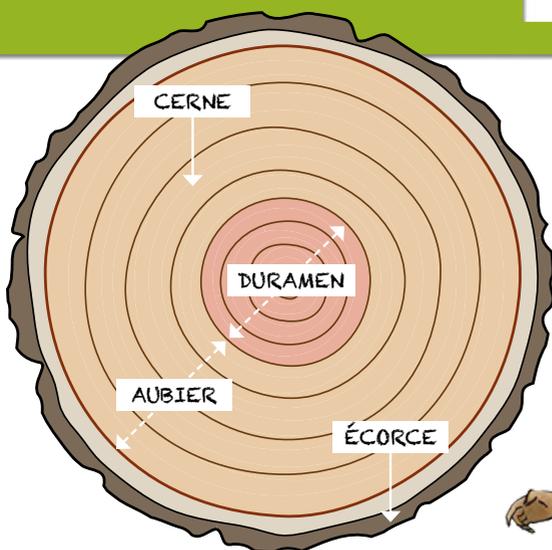
Chaque année, les arbres fabriquent un cerne de bois, composé d'un anneau clair au printemps et plus foncé en été.

Chaque ligne foncée correspond donc à une année de la vie de l'arbre.

Quel était l'âge du chêne ?  
(à plus ou moins 10 ans)

Quel était l'âge du douglas ?

Entre les deux, quel est l'arbre qui a grossi le plus vite ?

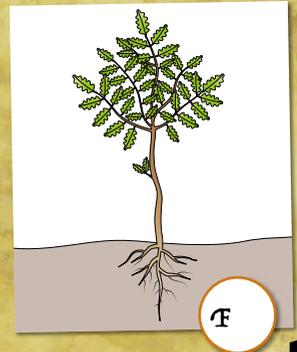
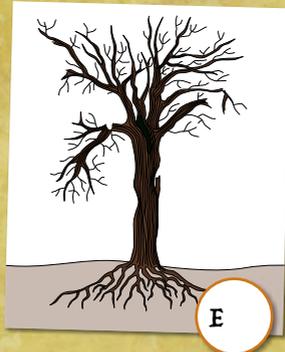
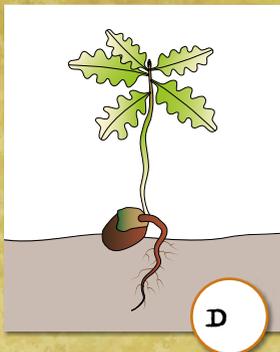
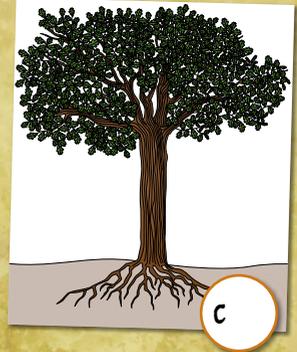
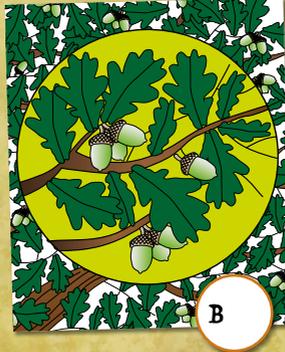
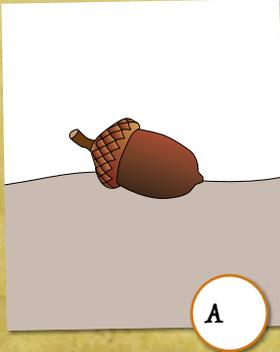


# Le cycle de vie du chêne

Reconstitue le cycle de vie du chêne en indiquant sur chaque dessin le numéro correspondant à sa légende.



- 1 Je nais d'une graine.
- 2 La graine germe et fait ses racines.
- 3 Peu à peu, je deviens un jeune plant.
- 4 Mon tronc s'allonge, je deviens un arbre.
- 5 Adulte, je fais des graines pour me reproduire.
- 6 Comme tous les êtres vivants, je mourrai un jour.





# Reconnaître les empreintes

A l'aide de la clé de détermination ci-contre,  
retrouve à quel animal correspond les empreintes  
gravées sur le panneau.

Empreinte 1 

.....

Empreinte 2 

.....

Empreinte 3 

.....

Empreinte 4 

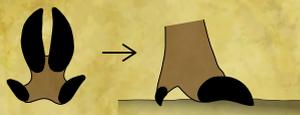
.....

Empreinte 5 

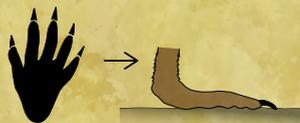
.....

Empreinte 6 

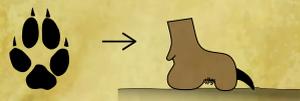
.....



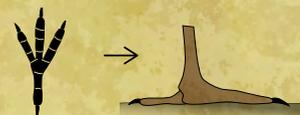
*Empreinte de sabot :  
chevreuil, sanglier...*



*Empreinte de main :  
écureuil, hérisson...*



*Empreinte de pelotes digitales :  
renard, chat sauvage...*



*Empreinte de doigts :  
faisan, mésange, geai...*





# Observe les écorces

Autour de toi, se trouvent 3 arbres avec des numéros.

**À l'aide des photos ci-dessous, retrouve le nom de ces arbres.**



CHARME



CHÊNE



BOULEAU



HÊTRE



MERISIER

Arbre 1

.....

Arbre 2

.....

Arbre 3

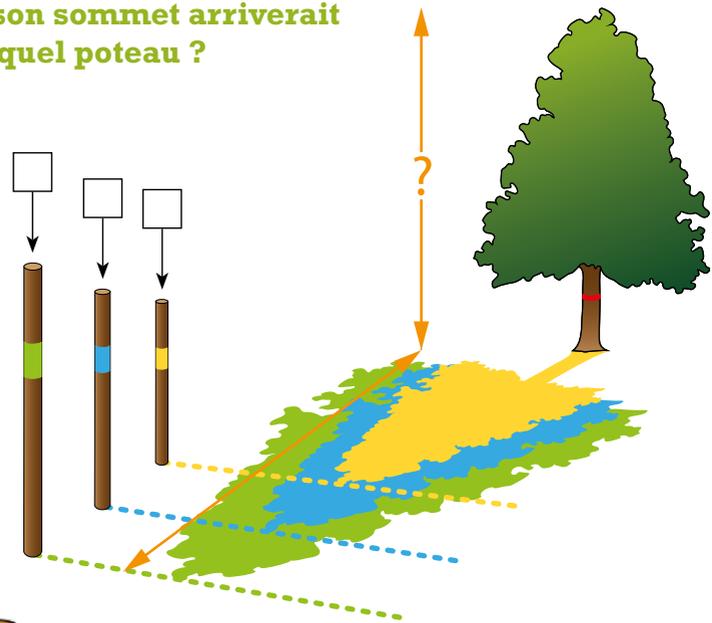
.....



# Quelle est la hauteur de cet arbre ?

Observe l'arbre avec une ceinture rouge.  
Il est grand, non ?

**S'il tombait, son sommet arriverait au niveau de quel poteau ?**



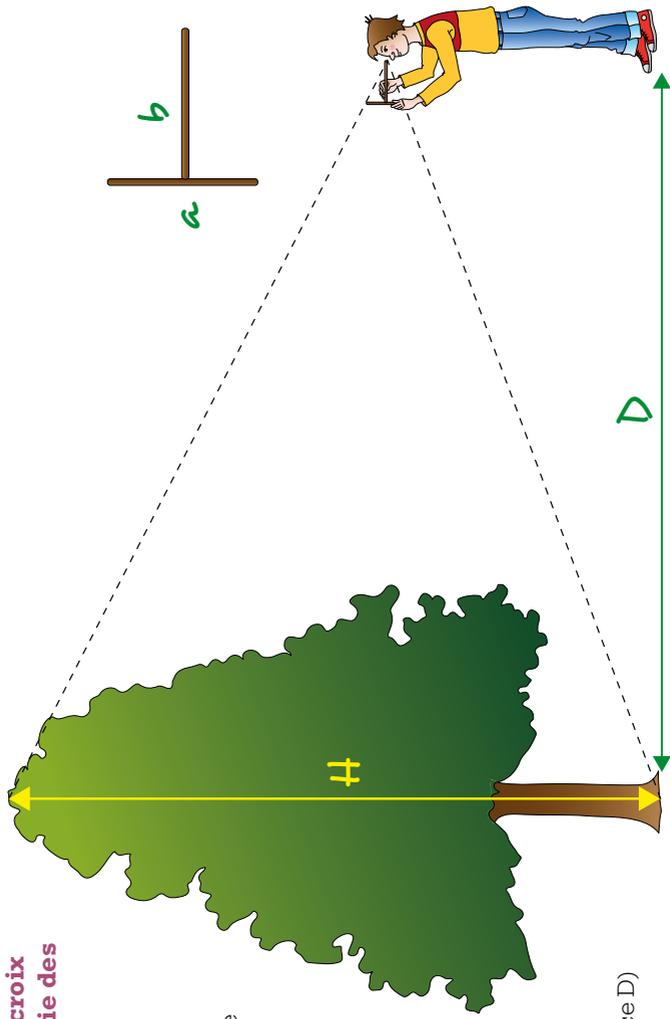
Sais-tu qu'il existe une méthode facile pour estimer la hauteur d'un arbre ? Il suffit pour cela d'utiliser la croix du bûcheron.

**En utilisant la méthode expliquée page suivante, mesure la hauteur de l'arbre :**

## Méthode de la croix du bûcheron

**Pour estimer la hauteur d'un arbre, c'est facile ! On peut utiliser la croix du bûcheron, basée sur la théorie des triangles semblables de Thalès.**

- Prends deux bâtons de bois de même longueur ( $a$  et  $b$ )
- Place un bâton horizontalement près de ton œil et l'autre verticalement au bout du premier.
- En reculant ou en avançant, fais correspondre le bas du bâton avec la base du tronc et le haut du bâton avec le sommet de l'arbre.
- Cela correspond ? Alors la distance qui te sépare de l'arbre mesuré ( $D$ ) correspond à la hauteur de cet arbre ( $H$ ).
- Fais de grands pas jusqu'au pied de l'arbre.  $D'$  après la méthode de la croix du bûcheron, le nombre de pas (distance  $D$ ) correspond à la hauteur de l'arbre ( $H$ ).



# Ecouter les bruits

Ecoute bien.

**Classe les bruits provenant des activités humaines et ceux d'origine naturelle.**



**Bruits provenant des activités humaines :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Bruits d'origine naturelle :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





[ Bonus ]

# Dessine Le blaireau

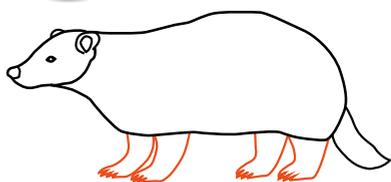
A tes crayons !

Dessine le blaireau à l'aide des étapes ci-dessous :

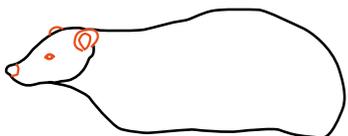
1



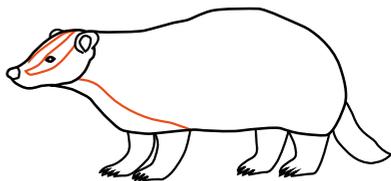
4



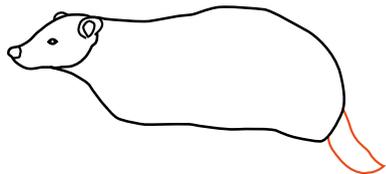
2



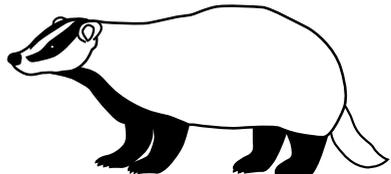
5



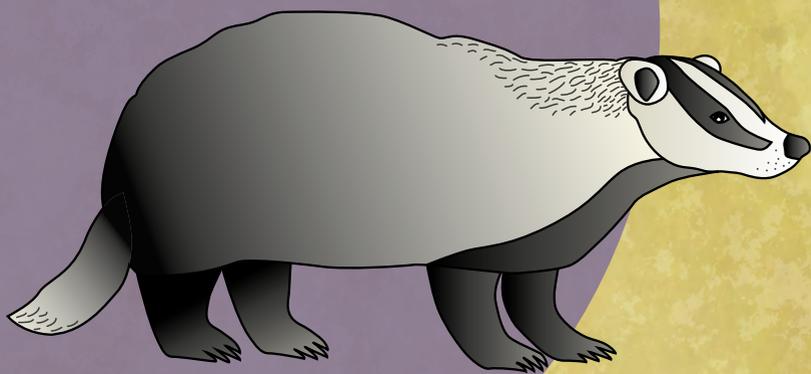
3



6



Ton dessin

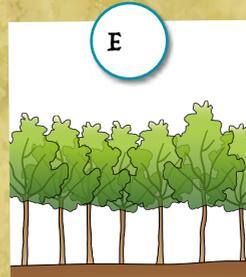
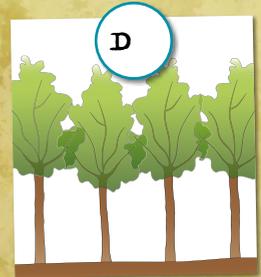
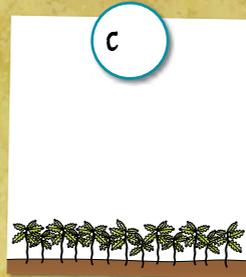
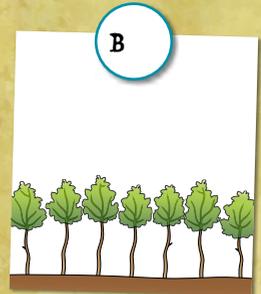
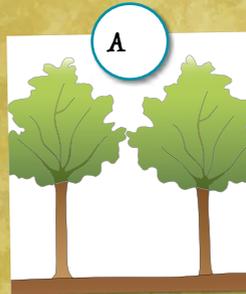


# Le cycle de la gestion forestière

En se développant, les arbres entrent en concurrence afin de conquérir le maximum d'espace et de lumière. Le forestier réalise des coupes d'éclaircies pour maintenir le feuillage des arbres à la lumière et leur offrir les meilleures conditions de croissance.

**Reconstitue le cycle la gestion forestière en indiquant sur chaque dessin le numéro correspondant à sa légende.**

- 1 Semis issus des glands tombés au sol ou de plantation.
- 2 Les jeunes arbres grandissent en hauteur.
- 3 Leur tronc et leur feuillage s'élargissent. Ils rentrent en concurrence.
- 4 Après une coupe d'éclaircie, les arbres continuent à grandir sans se gêner.
- 5 Au cours de la vie du peuplement plusieurs éclaircies sont réalisées. Les arbres matures sont moins nombreux mais beaucoup plus gros.



# Les traces des animaux

Difficile de les voir car ils se cachent, mais de nombreux animaux vivent dans la forêt.

Apprends à reconnaître les traces de leur passage !

**Observe les photos en forêt.  
En t'aidant des 2 pages suivantes,  
relie chaque trace avec l'animal  
correspondant.**

Trace 1



Trace 2



Trace 3



Trace 4



Trace 5



Trace 6



Trace 7

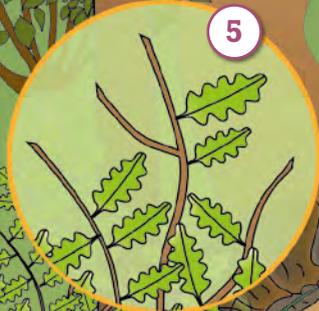
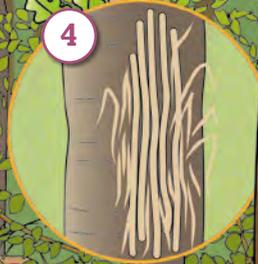
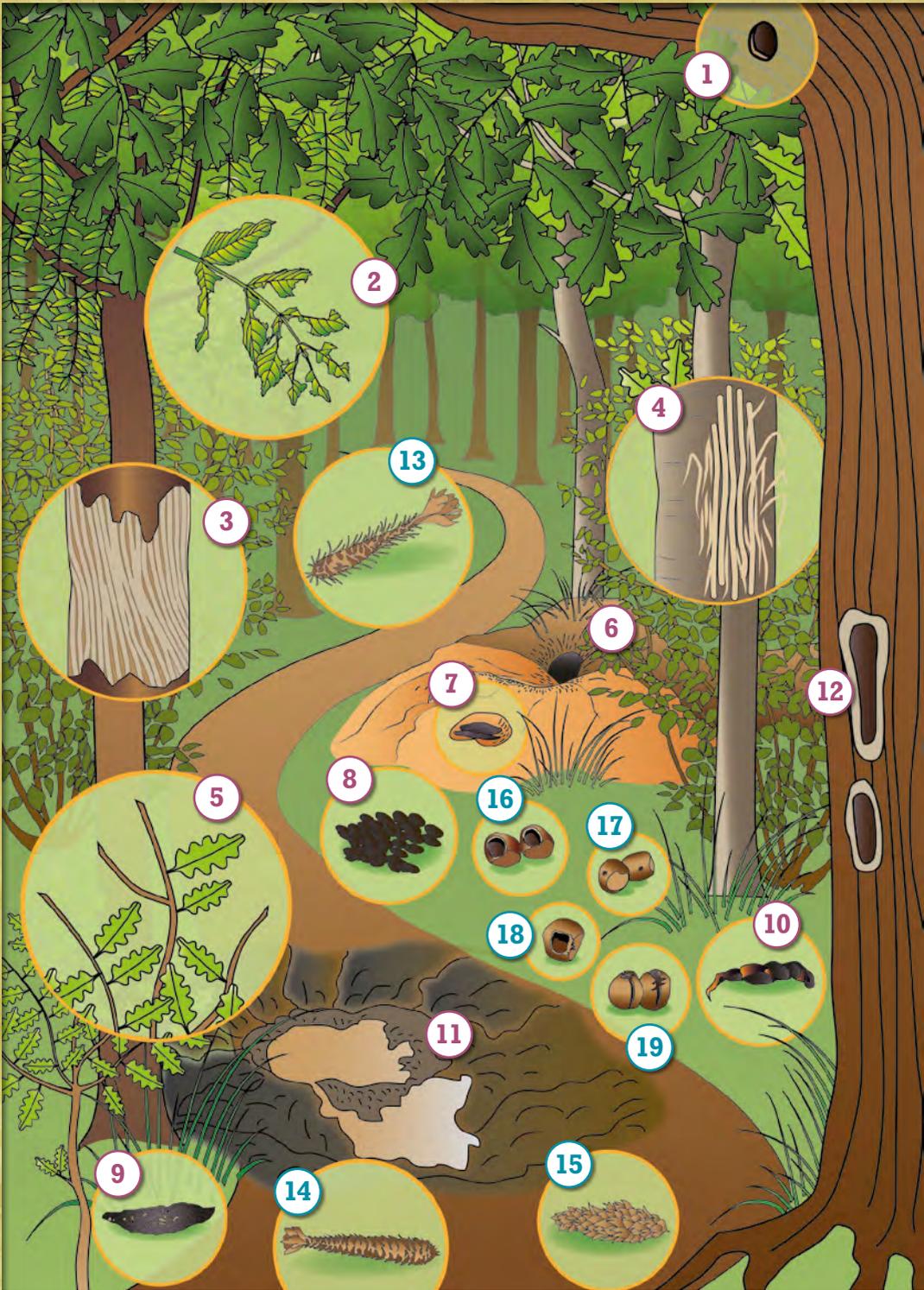


Trace 8



Trace 9







## Les animaux laissent des traces qui témoignent de leur présence.

### Apprends à les reconnaître !

- 1 **Loge de pic.** Pour abriter son nid, le pic creuse une cavité en hauteur qui profite ensuite à d'autres espèces (chouette, chauve-souris, martre, ...).
  - 2 **Feuilles mangées par des chenilles**
  - 3 **Tronc écorcé par le cerf** l'hiver lorsque la nourriture vient à manquer.
  - 4 **Frottis réalisés par le chevreuil.** Pour marquer son territoire, le mâle lacère de jeunes arbres avec les bois qu'il porte sur sa tête.
  - 5 **Abrouissements :** jeune pousse sectionnée par le chevreuil pour s'en nourrir.
  - 6 **Terrier de blaireau.** Peut aussi être occupé par le renard.
  - 7 **Crottes de blaireau** déposées au fond d'un trou.
  - 8 **Crottes de chevreuil** sous forme de petit tas appelé «moquette».
  - 9 **Crotte de hérisson.**
  - 10 **Crotte de renard.**
  - 11 **Souille à sanglier :** les sangliers viennent s'y rouler pour se débarrasser des parasites externes et pour se rafraîchir.
  - 12 **Trou de pic :** les pics font des trous dans les troncs pour se nourrir d'insectes et de larves.
-  **Qui a mangé le cône ?**
- 13 Ecailles arrachées, il ne reste que des filaments effilochés : c'est un écureuil.
  - 14 Cône lisse, écailles rongées complètement à leur base : c'est un petit rongeur (mulot, campagnol).
  - 15 Ecailles arrachées, déchiquetées dans tous les sens, cône « ébouriffé » : c'est un pic.
-  **Qui a mangé la noisette ?**
- 16 Il y a un gros trou bien net : c'est un oiseau (comme la sitelle par exemple).
  - 17 Il y a un petit trou : c'est un balanin (insecte)
  - 18 Il y a des traces de dents sur le tour du trou : c'est un petit rongeur (mulot, campagnol).
  - 19 Elle a une cassure nette, fendue à son milieu : c'est un écureuil.

[ Bonus ]

# Comptine des animaux de la forêt

Complète cette comptine avec les mots de ton choix

*Pour qui sont ces chaussons ?*

**Pour le hérisson.**

*Pour qui sont ces lunettes ?*

**Pour la chouette.**

*Pour qui sont ces patins à roulettes ?*

**Pour la belette.**

*Pour qui sont ces*

**Pour le lapin.**

*Pour qui sont ces*

**Pour le renard.**

*Pour qui sont ces*

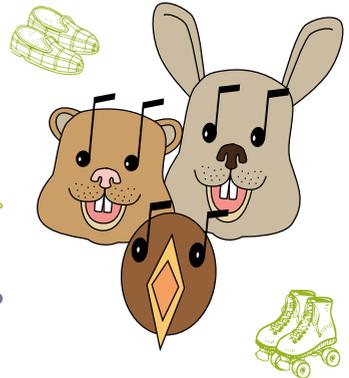
**Pour le blaireau.**

*Pour qui sont ces*

**Pour l'écureuil.**

*Pour qui sont ces*

**Pour**



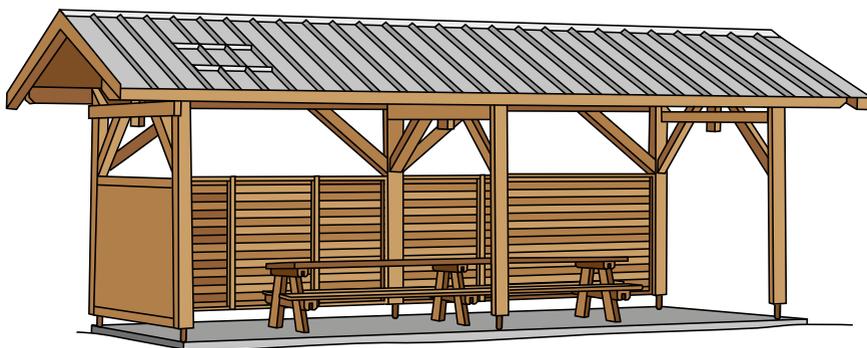


# Jeu des différences

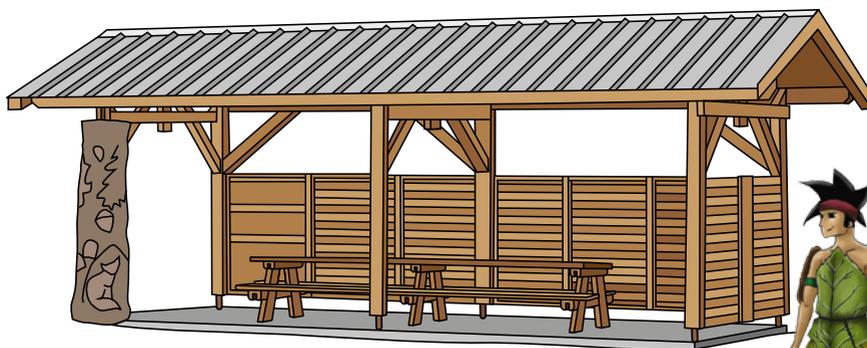
Observe les deux abris en bois de la zone d'accueil

**Entoure les 7 différences entre les abris que tu vois en réel et ces dessins :**

*L'abris de gauche*



*L'abris de droite*

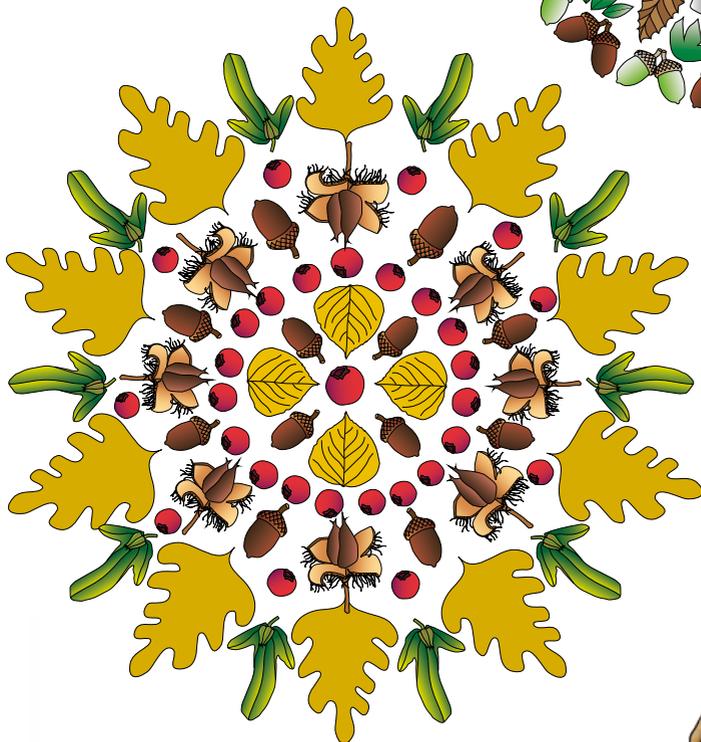
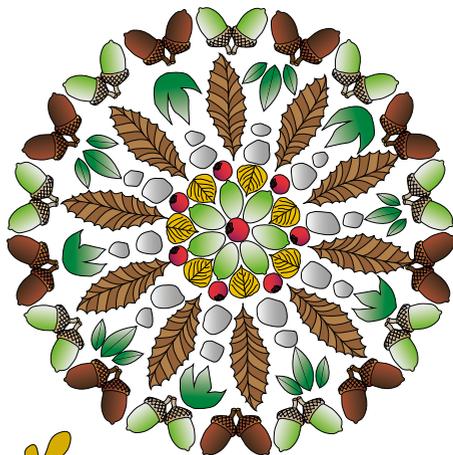




# Faire un mandala nature

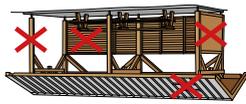
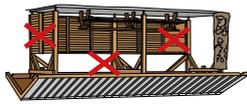
Tu as terminé ton Défi Nature !

Sur la zone d'accueil ou l'emplacement réservé à droite du point d'eau, réalise un mandala nature à l'aide d'éléments naturels (feuilles, branches,...) ramassés dans la forêt.



# Les solutions

0,5 point par élément trouvé	La chasse aux trésors	
1 point par bonne réponse	Les boîtes à toucher 1 : escargot / 2 : serpent / 3 : sanglier / 4 : chevreuil / 5 : oiseau	
1,5 point par bonne réponse	Observer les feuilles 1 : chêne / 2 : hêtre / 3 : charme / 4 : chêne rouge	
Quel est l'âge de cet arbre ? Chêne : 130 ans Douglas : 53 ans	L'arbre qui a grossi le plus vite est le douglas.	
2 points (à 30 ans près) 2 points (à 10 ans près) 2 points	Le cycle de vie du chêne A1 / B5 / C4 / D2 / E6 / F3	
1 point par bonne réponse	Reconnaître les empreintes 1 : blaireau / 2 : chevreuil / 3 : écureuil / 4 : sanglier / 5 : oiseau	
1 point par bonne réponse	Observer les écorces. 1 : charme / 2 : chêne / 3 : hêtre	
Quelle est la hauteur de cet arbre ? Piquet vert	Hauteur de l'arbre : 31 m	
1 point (à ou - 3 m) 3 points (à ou - 5 m) 2 points	Ecouter les bruits	
2 points Tu as réalisé l'activité ?	Dessine le blaireau	
Bonne de 2 points Tu as dessiné le blaireau ?	Le cycle de la gestion forestière A5 / B2 / C1 / D4 / E3	
1 point par bonne réponse	Les traces des animaux 1 : Empreinte de sanglier / 2 : cottes de chevreuil (moquette) / 3 : terrier de blaireau / 4 : feuille mangée par des chenilles / 5 : empreinte de renard / 6 : toffis de chevreuil / 7 : empreinte d'écureuil / 8 : écorçage par le cerf / 9 : tou de pic	
2 points Bonne de 2 points ! Tu as continué la comptine ?	Comptine des animaux de la forêt	
2 points Tu as trouvé toutes les différences ?	Le jeu des différences	



# TON SCORE

	La chasse aux trésors	/5
	Les boîtes à toucher	/5
	Observe les feuilles	/6
	Quel est l'âge de cet arbre ?	/5
	Le cycle de vie du chêne	/2
	Reconnaître les empreintes	/5
	Observe les écorces	/3
	Quelle est la hauteur de cet arbre ?	/4
	Écouter les bruits	/2
	Dessine le blaireau	/2 Bonus !
	Le cycle de la gestion forestière	/2
	Les traces des animaux	/9
	Comptine des animaux de la forêt	/2 Bonus !
	Jeu des différences	/2
<b>Total :</b>		<b>/50</b>



Bravo !



**Office National des Forêts**

Ce livret pédagogique est conçu dans le cadre de l'Espace Pédagogique Forestier (EPF) réalisé par l'Office National des Forêts en forêt domaniale de Seillon. En favorisant l'observation sur le terrain, ce projet a pour objectif de sensibiliser les enfants à la forêt et ses enjeux et d'aborder les principes de la gestion durable des espaces naturels.

L'EPF de la forêt domaniale de Seillon bénéficie de l'accompagnement technique et du soutien financier de la Communauté d'Agglomération du bassin de Bourg-en-Bresse et du Département de l'Ain en partenariat avec la Ville de Bourg-en-Bresse et les services de l'éducation nationale, en particulier le concours du groupe Education au Développement Durable de l'inspection académique de l'Ain.



La forêt domaniale de Seillon est un espace naturel sensible (ENS), c'est-à-dire un site reconnu à l'échelle départementale pour sa richesse écologique, géologique et/ou paysagère. Un ENS a vocation à être préservé, géré, valorisé et ouvert au public (sauf exception justifiée par la fragilité des milieux).



**Conception :** ONF/C. Ogratzky  
**Illustrations :** Jacqueline Guillaume • Shamaugraphics (mascottes)  
**Conception graphique :** Sambou-Dubois  
**Photos :** © ONF/A. André, P. Barré, T. de Ferrières