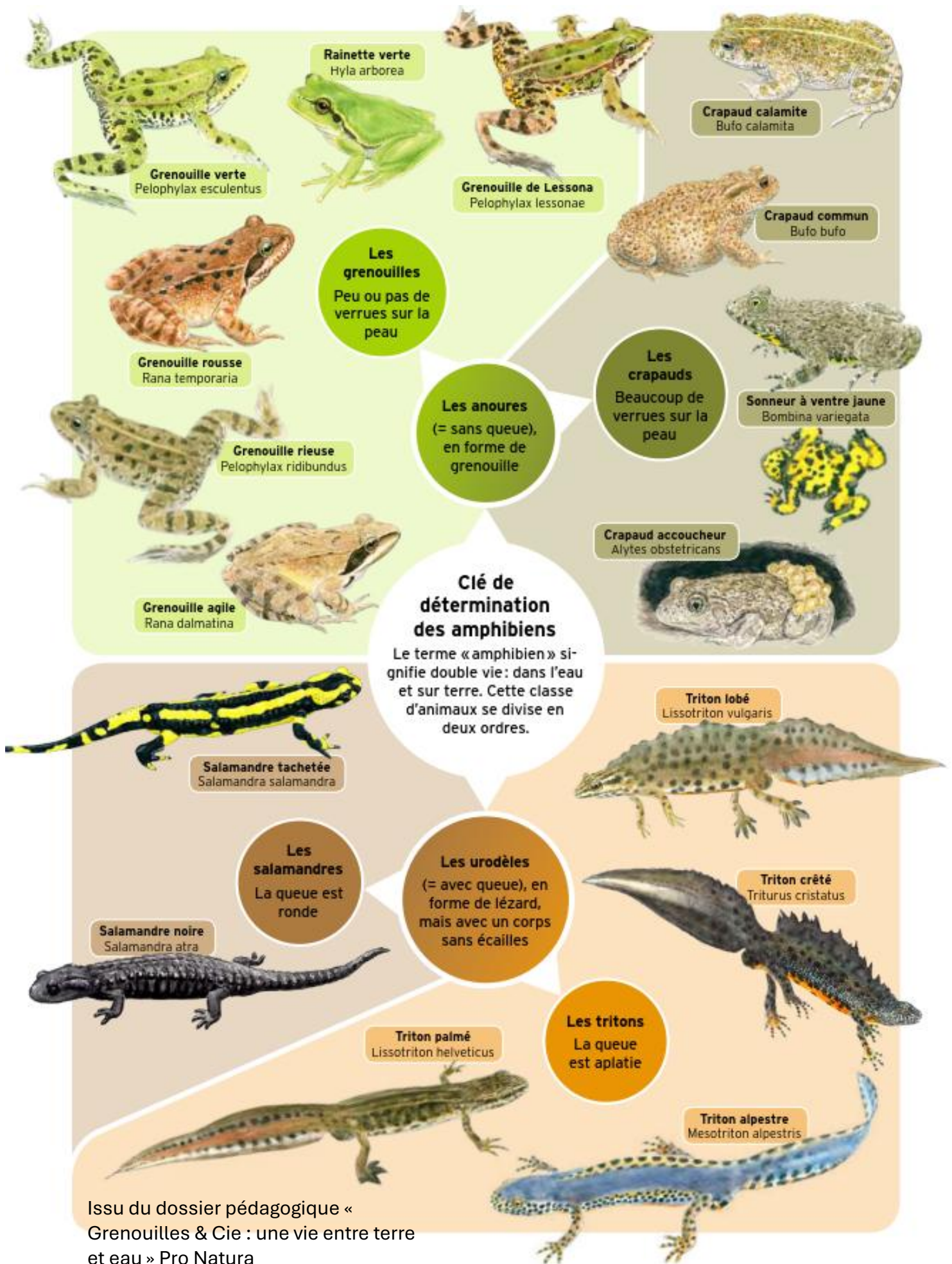


Un peu de systématique



Issu du dossier pédagogique « Grenouilles & Cie : une vie entre terre et eau » Pro Natura

La migration des amphibiens

Printemps : Dès fin février - début mars, lorsque les températures nocturnes atteignent ou dépassent 5 degrés environ et qu'il pleut, les amphibiens se réveillent de leur repos hivernal. **La distance entre le site d'hivernage et la zone de frai peut atteindre 2 km.** Le chemin reliant les différents quartiers est morcelé par la civilisation. **La migration d'un habitat à l'autre est ainsi un voyage vers la mort pour beaucoup d'amphibiens.** Les routes à forte circulation ou les puits de drainage constituent des pièges mortels tandis que les prés et les champs exploités de manière intensive n'offrent aucune protection contre les prédateurs.

Été : Après la ponte, les femelles se dirigent vers leur quartier d'été. Les mâles restent encore quelques semaines dans la zone de frai avant de gagner à leur tour leur quartier d'été, qui peut être **une haie, une lisière ou un buisson. Mais aussi un jardin avec des tas de branches ou des amas de feuilles.** Les quartiers d'été sont variés. **Leur point commun réside dans une humidité suffisante et dans les possibilités de s'y cacher et d'y trouver refuge pendant la journée.** Il faut dire que les amphibiens figurent au menu de nombreux animaux : héron cendré, hibou, oiseaux de proie, renard, putois, blaireau, hérisson.

Hiver : les amphibiens migrent vers leurs quartiers d'hiver jusqu'à début novembre, ils y passeront l'hiver. **Certains animaux se cachent dans un trou dans la terre, sous les pierres, les feuilles ou la mousse, sous une souche ou dans de petites grottes.** D'autres espèces retournent déjà aux eaux de frai. A nouveau, ils sont exposés à de nombreux dangers et connaissent parfois une triste fin. Mais cette migration est moins remarquable que celle du printemps. Pendant le repos hivernal, la respiration se fait par la peau et toutes les fonctions corporelles sont réduites. Les animaux sont alors un peu engourdis mais ils restent mobiles. **Ils n'absorbent habituellement aucune nourriture mais brûlent les réserves de graisse constituée pendant la bonne saison.**

Des milieux adaptés au développement des jeunes amphibiens

p.36 > Annexe 5

p.23 > Activité 5

p.27 > Activité 6

- 1 Petits lacs de montagne
- 2 Gouilles dans les gravières
- 3 Plans d'eau sans poissons
- 4 Plans d'eau temporaires en zone agricole ou habitée
- 5 Zones alluviales



Titre de l'activité : Vis ma vie d'amphibien	
Thème : La migration des amphibiens	
Type de jeu : - Physique - Course d'obstacles - Collaboration	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. - x Le jeu peut se faire n'importe où (de préférence un endroit avec du matériel naturel à disposition)
Durée : 15 minutes	Public-cible : Cycle 1
Objectif(s) de l'activité : - Acquérir des connaissances sur la migration des amphibiens - Collaborer	
Matériel : - Illustrations des différents amphibiens de Suisse - De quoi créer un parcours avec une zone de départ, des obstacles, des zones de sécurité, une zone d'arrivée et une zone pour le prédateur (matériel déjà présent en forêt, bâtons, cailloux ou cerceaux ...) - Objets représentant les vies des amphibiens (bâtons, cailloux, feuille morte, ...) : 3 par élève - Matériel pour construire l'abri (bâtons, cailloux, ...)	

Descriptif de l'activité :

- 1) Au préalable, créer un parcours avec une zone de départ, des obstacles, des zones de sécurité, une zone d'arrivée et une zone pour le prédateur.
- 2) Présenter aux élèves les différents amphibiens de Suisse.
- 3) Chaque élève choisit l'espèce qu'il jouera dans le jeu.
- 4) Chaque élève ramasse trois objets. Il s'agit du nombre de vies à sa disposition.
- 5) C'est le printemps : Les élèves « amphibiens » effectuent le parcours de leur lieu d'hibernation (la forêt) au lieu de frai (la mare).
L'enseignant·e ou un·e élève joue un prédateur (par exemple le renard, le héron, ...).
Le prédateur ne peut se déplacer qu'en marchant en arrière ou en diagonale (en crabe). Lorsqu'il attrape un élève « amphibien », il lui prend une vie (un de ses trois objets). Il doit ensuite ramener l'objet dans sa zone avant de pouvoir toucher un autre élève.
Les amphibiens partent de la zone de départ quand ils le souhaitent. Ils ne peuvent pas être attrapés dans les zones de sécurité. S'ils sont touchés par le prédateur, ils perdent une vie et retournent dans la zone de départ, d'où ils doivent reprendre le parcours.
- 6) C'est l'été : Par deux, les élèves « amphibiens » ont 3-4 minutes pour construire leur abri. Pour ne pas être attrapé par le prédateur une fois le temps écoulé, les duos doivent pouvoir se tenir sur leur abri (les pieds ne touchent pas le sol). Les élèves attrapés par le prédateur perdent une vie.
- 7) C'est l'hiver : Les élèves « amphibiens » effectuent le parcours de leur lieu de frai (la mare) au lieu d'hibernation (la forêt). Effectuer le parcours tel qu'au point 5), dans l'autre sens.
- 8) On compte les points de vie qui restent aux amphibiens.

Titre de l'activité : Migrer sans se faire manger	
Thème : La migration des amphibiens	
Type de jeu : - Physique - Course poursuite	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. - x Le jeu peut se faire n'importe où (salle de gym, forêt, cour, ...)
Durée : 15 minutes	Public-cible : Cycle 1
Objectif(s) de l'activité : - Comprendre et apprendre sur la migration des amphibiens (dangers, besoins, déplacements, lieux, ...)	
Matériel : - Cordes ou cerceaux pour les zones de repos - Sautoirs	

Descriptif de l'activité :

Les élèves sont des grenouilles. Pour atteindre leur mare, elles doivent traverser différents dangers.

- 1) Les grenouilles doivent traverser la route sans se faire écraser :
Variante du jeu de l'épervier : Le terrain est une ligne droite. Les élèves « grenouilles » sont d'un côté et un élève « voiture » de l'autre. Chacun doit traverser le terrain d'un bout à l'autre, sans retourner en arrière. Les voitures attrapent les grenouilles. Les élèves attrapés jouent ensuite une voiture. Faire 2 ou 3 traversées.
- 2) Les grenouilles ont passé la route. Mais attention, les prédateurs guettent (hérissons, oiseaux, renard, putois, blaireau, ...) :
Désigner 2 à 4 élèves « prédateurs » et prévoir des zones de repos où les grenouilles sont en sécurité (maximum 1 grenouille par zone). Quand une grenouille se fait toucher, elle se fige (statue). Les autres peuvent les libérer en leur tapant dans la main.