



Adulte : l'âge de la sagesse

Installé sur son territoire, cet ingénieur de l'écosystème s'occupe d'aménager au mieux son logement et ses extérieurs. Il est en plein travaux. Grâce à lui, la biodiversité explose.



La fourrure du castor est l'une des plus denses du règne animal, avec plus de 23'000 poils par cm²! Imagine: il y en a plus sur un seul cm² que sur toute ta tête!



Les castors sont des rongeurs dotés de deux paires d'incisives tranchantes, taillées en biseau et **en croissance continue**, dont l'émail, riche en fer, leur donne une teinte jaune-orange caractéristique.



Adulte, il vit aux côtés de sa partenaire. Ils resteront ensemble toute leur vie et fonderont une famille. Les voisins? Il y en a, mais chacun son territoire! On ne se mélange pas. Un castor vit environ 8 ans à l'état sauvage, s'il ne lui est rien arrivé avant.



Quand le castor est sur son territoire, il peut s'attaquer à de gros arbres. Il n'hésite pas à entreprendre de gros chantiers.



Il fait tomber ces grands arbres pour atteindre les meilleures feuilles, tout en haut.



Les castors adultes font face à plusieurs dangers, dont les bagarres territoriales avec d'autres castors, qui peuvent entraîner des blessures graves. De plus, ils sont vulnérables à diverses maladies, qui peuvent affaiblir leur santé et menacer leur survie.

Info + En Suisse

Les derniers castors ont été exterminés au début du 19^e siècle. C'est vers 1950 qu'ils ont été réintroduits. En 2025, on compte environ 5000 individus qui colonisent le Plateau suisse.

Titre de l'activité : L'âge de la sagesse	
Thème : le castor	
Type de jeu : 1. piste 2. immersion 3. réflexion	Lieu : Le jeu pour se faire n'importe où.
Durée : 2 leçons	Public-cible : cycle II – 4-5H
Objectif(s) de l'activité : Sensibilisation au castor	
Matériel : - Cartes/puzzle avec les indices - Pincettes - Sautoirs	

Descriptif de l'activité :

1. Qui suis-je ?

- Demander aux élèves de chercher des indices sur l'animal mystère à trouver. Ces indices sont cachés dans la nature (attachés à l'aide de pincettes). Ils peuvent être sous forme de pièces de puzzle que les enfants vont reconstituer pour trouver l'animal en question et corriger leur travail (impression de l'animal derrière les indices).



- Grâce à des indices, les élèves découvrent un animal :
 - Donne-moi de l'air et j'oxyderai
 - Mon travail d'une nuit, tu le feras en 6 mois
 - Ce point · représente 300 poils
 - Je choisis un.e partenaire pour la vie
 - Je préfère les feuilles de la canopée

2. Représente-moi ! landart

- Demander aux élèves de chercher des éléments naturels afin de reconstituer un castor – cela peut être symbolique.
 - 4 incisives jaunes
 - 2 glandes qui sécrètent le castoréum
 - bcp de poils
 - queue qui peut servir de gouvernail
 - pattes arrières palmées
 - moustaches pour s'orienter



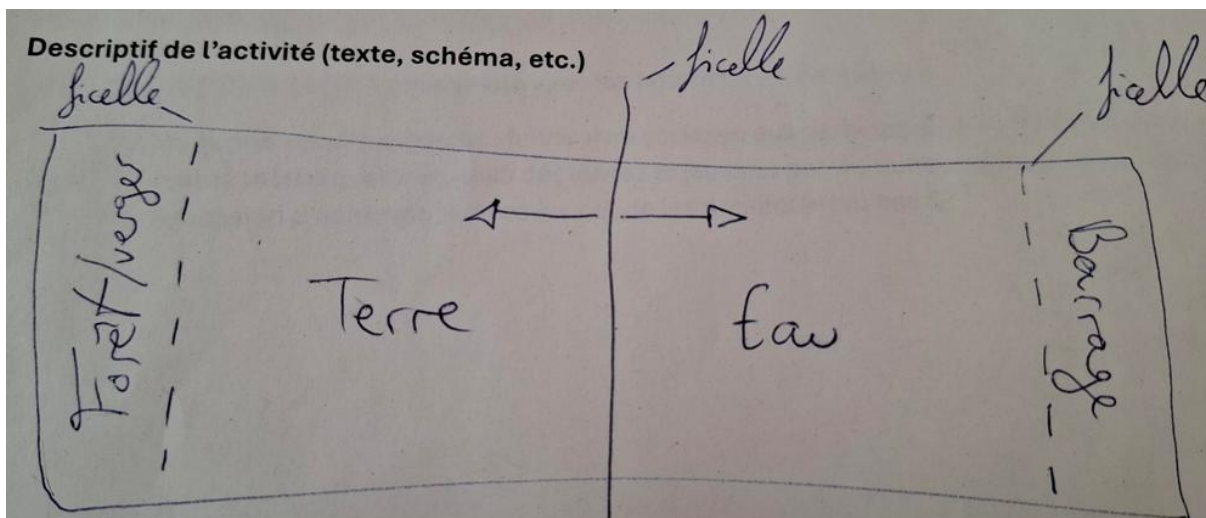
3. A quoi ressemble une rivière ? partie théorique

- Demander aux élèves comment ils perçoivent la rivière. Quelle est la forme de la plupart des rivières près de chez eux (souvent canalisées) ?
 - Elles sont toutes droites – utiliser les sautoirs pour le montrer.
- Demander aux élèves comment on pourrait rendre ces rivières canalisées plus intéressantes pour le castor
 - En les revitalisant – donner des courbes aux sautoirs, rendre la rivière sinueuse
 - Maintenant le castor peut s'installer et construire un barrage



Titre de l'activité : Une histoire de bois	
Thème : cohabitation castor-humain	
Type de jeu : Jeu de mouvement	Lieu : Extérieur ou intérieur Le jeu pour se faire n'importe où.
Durée : 20 minutes	Public-cible : cycle II – nombre pair
Objectif(s) de l'activité : Comprendre les interactions entre homme et animal et les enjeux qui en découlent.	
Matériel : - bâtons - ficelle	

Descriptif de l'activité :



- Deux équipes min. de même taille représentant du côté forêt les humains et du côté barrage les castors.
 - o un bâton par participant.es
 - o tous les bâtons sont au milieu des deux terrains pour commencer
 - o la ficelle du milieu symbolise le niveau de l'eau - peut être déplacée à gauche ou à droite selon le nombre de bâtons (castors ou humains) à la fin d'une manche.
- Se joue deux temps :
 - o 2 minutes de jour : les humains vont chercher des bâtons qu'ils rapportent dans leur forêt
 - o 2 minutes de nuit : les castors vont chercher des bâtons qu'ils rapportent dans leur barrage
- Il y a une contrainte. Le déplacement doit être adapté en fonction de la surface traversée. L'humain est lent dans l'eau et le castor est lent sur terre. On marche donc

normalement sur son terrain et à cloche-pied (ou 4 pattes ...) sur le terrain des autres
(le castor marche dans l'eau et clopine sur terre – inversement pour l'humain)



- A la fin du temps chrono, on regarde où est le niveau de l'eau
- Possibilité de faire évoluer le jeu avec des éléments de capture, adaptation, protection, augmentation des populations, ...