

Forêt : qui peut vivre dans une loge de pic ?



Légende :



reproduction



abris



nourriture



espèce créatrice du DMH

Le pic épeiche <i>Dendrocopos major</i> 	La même loge n'est pas systématiquement réutilisée par le pic l'année suivante, ce qui laisse l'opportunité à de nombreuses autres espèces d'en profiter.
La sittelle torchepot <i>Sitta europaea</i> 	Elle utilise les loges de pic abandonnées qu'elle réduit avec du torchis (terre, salive) pour adapter la taille du trou à sa taille, d'où son nom de « torchepot ». C'est le seul oiseau à pouvoir descendre la tête en bas le long des troncs, sans utiliser sa queue comme appui.
La martre des pins <i>Martes martes</i> 	La loge du pic noir (loge de grande taille) est davantage utilisée pour la reproduction. La loge de taille moyenne est parfois utilisée par les jeunes individus pour s'abriter. La martre utilise également des nids d'oiseaux ou de vertébrés abandonnés ou dont elle a chassé le locataire précédent. Chasseuse essentiellement carnivore (oiseaux, œufs, écureuils, mulots, ...), solitaire et nocturne. A besoin de forêts denses et sauvages. Reste loin des habitations (contrairement à sa cousine la fouine).
Le loir gris <i>Glis glis</i> 	Il vit dans des cavités, comme des anciennes loges de pics abandonnées, mais également dans des nichoirs, des granges des cabanes forestières ou construit des nids sphériques à partir de feuilles, de mousse et d'écorce. Exclusivement nocturne. Cris bruyants en cas de dérangement. Le loir passe la majeure partie de sa vie dans les arbres. Se nourrit de végétaux (fruits, baies, graines, bourgeons de feuilles et de fleurs) et champignons, mais aussi d'insectes, d'escargots et de jeunes oiseaux. Il hiberne.
L'écureuil roux <i>Sciurus vulgaris</i> 	Utilise fréquemment les anciennes loges de pics ou les nids de corvidés abandonnés pour se reproduire et s'abriter. Il rembourrera la cavité ou le nid de mousse et d'herbe. Peut aussi construire des nids sphériques ("hottes") constitués de branches entrelacées dans la partie supérieure de la couronne, près du tronc de préférence d'un épicéa. Alimentation : graines d'arbres, faînes, glands, noisettes, bourgeons, champignons, insectes, escargots, jeunes oiseaux. Grimpe et saute habilement, descend les troncs verticaux tête la première.
Des coléoptères, comme... <i>Ampedus cardinalis</i> 	Coléoptère saproxylique (habite dans le bois). Comme tous les membres du genre <i>Ampedus</i>, il s'agit d'un taupin capable de sauter pour se redresser lorsqu'il est sur le dos. S'observe dans la pourriture rouge des cavités ou des troncs pourrissant au sol.

Titre de l'activité : Pique la loge du Pic !	
Thème : qui peut vivre dans la loge du pic ?	
Type de jeu : - Physique - Course - Collaboration	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. - x Le jeu peut se faire n'importe où.
Durée : 10 minutes	Public-cible : Cycle 1
Objectif(s) de l'activité : - Se familiariser avec les animaux qui prennent la loge du pic (déjà vu en classe)	
Matériel : - Cartes (sitelle, loir, écureuil, coléoptère) en 2 exemplaires - 1 carte avec un pic, ou 2 (si le nombre d'élèves est pair) - 1 sautoir pour le pic (facultatif) - Des rondins, ou autre élément en hauteur symbolisant le trou de pic	

Descriptif de l'activité :

- Définir ensemble un mime pour chaque animal.
- Chaque enfant tire une carte animal, sans la montrer aux autres.
- Au signal de départ, les enfants se déplacent en mimant leur animal. Les animaux se reconnaissent (sans paroles), se regroupent par 2 (couple du même animal) et se réfugient ensemble sur un même rondin.
- Le pic toque avec un bâton sur l'écorce du rondin et chasse le couple (le pic récupère sa loge).
- Le pic donne son sautoir à un animal qui est sur le rondin et ils échangent leur rôle.
- L'autre animal chassé retourne chercher une nouvelle carte.

Variantes :

- davantage d'infos caractéristiques sur chaque animal : à discuter ensuite ensemble.
- récompense pour ceux·celles qui tiennent le plus longtemps dans leur rôle (gland, pommes de pin)
- ne pas définir ensemble les mimes de chaque animal, mais chaque élève doit une fois la carte tirée, inventer lui-même un mime.
- profiter d'être dehors et observer sur le chemin du retour s'il y a des trous de pic dans les troncs
- faire intervenir un forestier afin de trouver des lieux où il y a des trous de pics

Titre de l'activité : Qui habite dans la loge du pic ?	
Thème : les animaux cavernicoles	
Type de jeu : - estafette	Lieu : ☐ Le jeu est dépendant du lieu. x Le jeu peut se faire n'importe où.
Durée : ~20 minutes	Public-cible : cycle 1, par groupe de 3-4, toute la classe
Objectif(s) de l'activité : - Découvrir les 6 animaux qui profitent de la loge du pic	
Matériel : - 6 puzzles à créer avec une image/dessin/photo de chaque animal. - Tissus (pour reconstituer le puzzle)	

Descriptif de l'activité :

- Préparer dans la forêt (par ex. avec l'aide des élèves) un parcours par sous-groupe, adapté à l'âge (troncs couchés, branches: parcours équilibre - mobilité – slalom – passer par-dessus/dessous etc.)
- Par groupes de 3-4, sur le mode estafette, les élèves suivent le parcours jusqu'à des pièces de puzzle réparties sur un tissu. Chacun-e prend une pièce au hasard et la ramène au départ, sur un autre tissu (en ligne droite). Dès que l'élève l'a ramené, un autre part sur le parcours. L'adulte aide éventuellement dans les passages difficiles.
- Le puzzle reconstruit donne un animal qui profite/peut vivre dans la loge du pic.
- Le puzzle est une image/photo/dessin de l'animal découpée en 8 morceaux (à adapter selon le nombre d'enfants).
- Une fois le puzzle reconstitué, le groupe reçoit une étiquette pour déchiffrer le nom de l'animal.
- Mise en commun des noms d'animaux qui ont été trouvés par chaque sous-groupe.

Variantes :

- Un seul grand parcours pour toute la classe, estafette avec déplacement jusqu'au lieu des puzzles, qui peuvent par ex. avoir le verso de couleurs différentes, chaque groupe ramène à son tissu sa propre couleur prédéfinie.
- A la fin, lire/faire lire 6 phrases pour les 6 animaux et ils doivent retrouver à qui les caractéristiques correspondent.
- dans l'image à reconstituer, intégrer un ou plusieurs petits pics cachés, que les élèves doivent retrouver (une fois le puzzle réussi), par ex. en attendant que tout le monde ait terminé.
- profiter d'être dehors et observer sur le chemin du retour s'il y a des trous de pic dans les troncs
- faire intervenir un forestier afin de trouver des lieux où il y a des trous de pics