



Présentation

Contenu de l'outil : 1 fiche pour la préparation du jeu - 1 feuille de route - 1 livret « élève » et sa solution

- BORNE 1 : consigne - 3 photos (lapin - chèvre - poule) - 12 étiquettes « mode de déplacement » - solution
- BORNE 2 : consigne - 5 photos d'animaux mystérieux - 10 photos d'animaux de la ferme - solution
- BORNE 3 : consigne - 5 photos d'animaux - 4x5 étiquettes « caractères » - 5x2 étiquettes « oiseau - mammifère » - solution
- BORNE 4 : consigne - 5 photos d'animaux - 5 photos de pattes d'animaux - 5 cartes « empreinte » - solution
- BORNE 5 : consigne - 18 photos d'animaux - 18 étiquettes « noms d'animaux » - solution
- BORNE 6 : consigne - 6 photos de plumes - 6 photos d'oiseaux de la ferme - solution
- BORNE 7 : consigne - 2 photos d'animaux (poule et âne) - une étiquette « végétarien » - une étiquette « omnivore » - 2x11 étiquettes « aliments » - solution
- BORNE 8 : consigne - 4 photos d'animaux - 3x12 étiquettes « usages » - solution

Public : 6 à 10 ans

Durée : 1h20 à 2h

OBJECTIF :

- Découvrir les animaux de la ferme, leurs caractères morphologiques leurs noms, leurs régimes alimentaires, leurs utilisations
- Développer l'imaginaire
- Apprendre par le jeu

Déroulement

Le jeu a pour but de découvrir les animaux de la ferme en abordant différents thèmes : les modes de déplacement, les caractères morphologiques, les plumes, les régimes alimentaires, les empreintes, les raisons de l'élevage de ces animaux.

Prendre soin d'installer les 8 bornes sur 8 tables suffisamment éloignées les unes des autres.

Diviser les enfants en équipes de 3 à 5 en fonction de l'encadrement disponible. À l'aide de la feuille de route, le meneur de jeu envoie les groupes sur les bornes (tous les groupes doivent être sur des bornes différentes). Les autres adultes aident les enfants ou valident les ateliers. Quand un groupe a terminé sa mission, il remplit la partie correspondante sur son livret puis revient vers le meneur de jeu qui vérifie la réponse. Si elle est exacte, il valide la mission et envoie l'équipe sur une autre borne. En cas d'erreur, il peut aider les enfants à corriger, ou renvoyer l'équipe refaire la mission. Pour chaque atelier, une fiche « solution » est à disposition des adultes.





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



Borne n°1 - Les modes de déplacement :

Placer les 3 cartes des animaux sur la table en les espaçant et mettre les 12 étiquettes « modes de déplacement » en tas. Les enfants doivent disposer convenablement les icônes sous les animaux. Ils remplissent la page correspondante de leur livret.

Borne n°2 - Les animaux mystérieux :

Placer les 5 animaux mystérieux sur la table en les espaçant et mettre les 10 photos d'animaux en tas. Les enfants doivent trouver les 2 animaux qui constituent chaque animal mystérieux. Ils remplissent la page correspondante du livret.

Borne n°3 - Oiseau ou mammifère ?

Placer les 5 animaux sur la table en les espaçant et mettre les 20 étiquettes « caractères » en tas. Les enfants doivent retrouver les caractères que chaque animal possède en positionnant les étiquettes adéquates sous la photo. Ils remplissent la page correspondante du livret.

Borne n°4 - Les empreintes :

Placer sur la table les 5 photos d'animaux en les espaçant, puis faire un tas avec les photos des pattes et un tas avec les images d'empreintes. Les enfants replacent sous chaque animal la photo de sa patte et de son empreinte. Ils remplissent la page correspondante de leur livret.

Borne n°5 - Les familles d'animaux :

Disposer les 18 photos d'animaux aléatoirement sur la table et rassembler en tas les étiquettes « noms ». Les enfants doivent regrouper les animaux par famille (6) puis placer le nom correspondant sur chacun. Ils remplissent ensuite la page du livret.

Borne n°6 - Les plumes :

Placer les 6 photos de plumes et les 6 photos d'oiseaux sur la table. Les enfants associent les plumes à leur propriétaire, puis ils remplissent la page correspondante du livret.

Borne n°7 - Les régimes alimentaires :

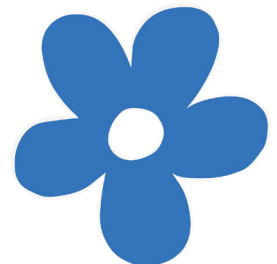
Disposer les photos de la poule et de l'âne sur la table en les espaçant. Rassembler en tas les cartes « aliments » et les 2 cartes « végétarien » et « omnivore ». Les enfants placent sous chaque animal tous les aliments qu'il peut consommer, puis ils indiquent s'il est végétarien ou omnivore. Ils remplissent la page correspondante de leur livret.

Borne n°8 - Les intérêts de l'élevage :

Disposer les 4 photos des animaux en les espaçant et mettre les 36 pictogrammes en tas. Les enfants doivent placer autant de pictogrammes que possible sous chacun des animaux. Ils remplissent la page correspondante du livret.

Prolongements possibles

- Animaux domestiques / animaux sauvages
- Oiseau ou mammifère ?
- La reproduction
- Les régimes alimentaires
- La transformation des produits de la ferme





Préparation des ateliers

Prévoir un livret par équipe. En plus de l'étiquette « consigne », voici pour chaque borne la liste du matériel à installer :

Borne n°1 - Les modes de déplacement :

consigne - 3 photos (lapin - chèvre - poule) - 3×4 étiquettes « mode de déplacement » (je marche - je saute - je nage - je vole)

Borne n°2 - Les animaux mystérieux :

consigne - 5 photos d'animaux mystérieux - 10 photos d'animaux de la ferme : paon, oie, lapin, taureau, cane, bouc, pigeon, âne, cochon, cheval

Borne n°3 - Oiseau ou mammifère ?

consigne - 5 photos d'animaux (âne, poule, lapin, cane, chèvre) - 4×5 étiquettes « caractères » (bec, dent, plume, poils, mamelles) - 5×2 étiquettes « oiseau - mammifère »

Borne n°4 - Les empreintes :

consigne - 5 photos d'animaux (âne, poule, lapin, cane, chèvre) - 5 photos de pattes de ces animaux - 5 cartes « empreinte » de ces animaux

Borne n°5 - Les familles d'animaux :

consigne - 18 photos d'animaux (cheval, cane, veau, dinde, bouc, agneau, vache, dindon, canard, poulain, chevreau, brebis, caneton, dindonneau, jument, taureau, chèvre, bélier) - 18 étiquettes avec le nom de ces animaux

Borne n°6 - Les plumes :

consigne - 6 photos de plumes d'oiseaux de ferme (dindon, oie, paon, pigeon, pintade, poule) - 6 photos de ces oiseaux

Borne n°7 - Les régimes alimentaires :

consigne - 2 photos d'animaux (poule et âne) - une étiquette « végétarien » - une étiquette « omnivore » - 2×11 étiquettes « aliments » (maïs, pomme, ver de terre, viande, chou, blé, cloporte, escargot, cailloux, herbe, branche)

Borne n°8 - Les intérêts de l'élevage :

consigne - 4 photos d'animaux (cochon, cheval, poule, vache) - 3×12 étiquettes « usages » (cuir, équitation, fromage, pelote de laine, lait, œufs, duvet, trait attelé, viande de volaille, viande rouge, animal de labours, charcuterie)

Pour chaque atelier, une fiche solution est disponible. Elle peut être utilisée par les adultes ou par les enfants en auto-correction.





Feuille de route

ÉQUIPES	A	B	C	D	E	F	G
ÉTAPES							
1 Modes de déplacements							
2 Animaux mystérieux							
3 Oiseau ou mammifère ?							
4 Empreintes							
5 Familles d'animaux							
6 Plumes							
7 Régimes alimentaires							
8 Intérêts de l'élevage							



8. Relie chaque animal aux raisons de son élevage :

Livret d'accompagnement

1. Relie chaque animal aux modes de déplacement qu'il peut avoir :



A



je marche



je nage



B



je saute



C



je vole



2. Relie chaque animal mystérieux aux 2 animaux qui sont à son origine, puis donne-lui un nom :



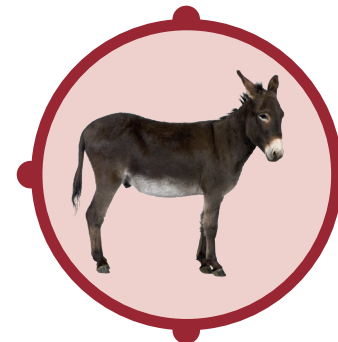
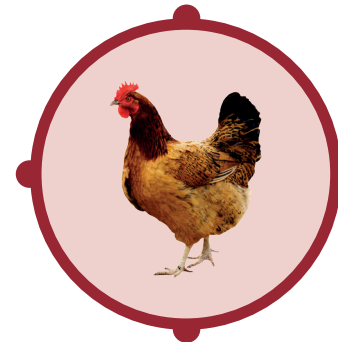
la



le



7. Relie chaque animal à tout ce qu'il peut consommer :
















6. Entoure l'animal à qui appartient cette plume :



3. Coche les caractères que chaque animal possède, puis par un O ou un M indique au bas du tableau s'il s'agit d'un oiseau ou d'un mammifère :

					
					
					
					
					
					
					
oiseau ou mammifère ?					



4. Relie chaque animal à son empreinte :



A



1

B



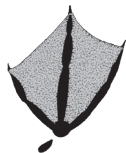
2

C



3

D



4

E



5

5. Écris le nom du mâle de la femelle et du petit de la famille « mouton » :



mâle :



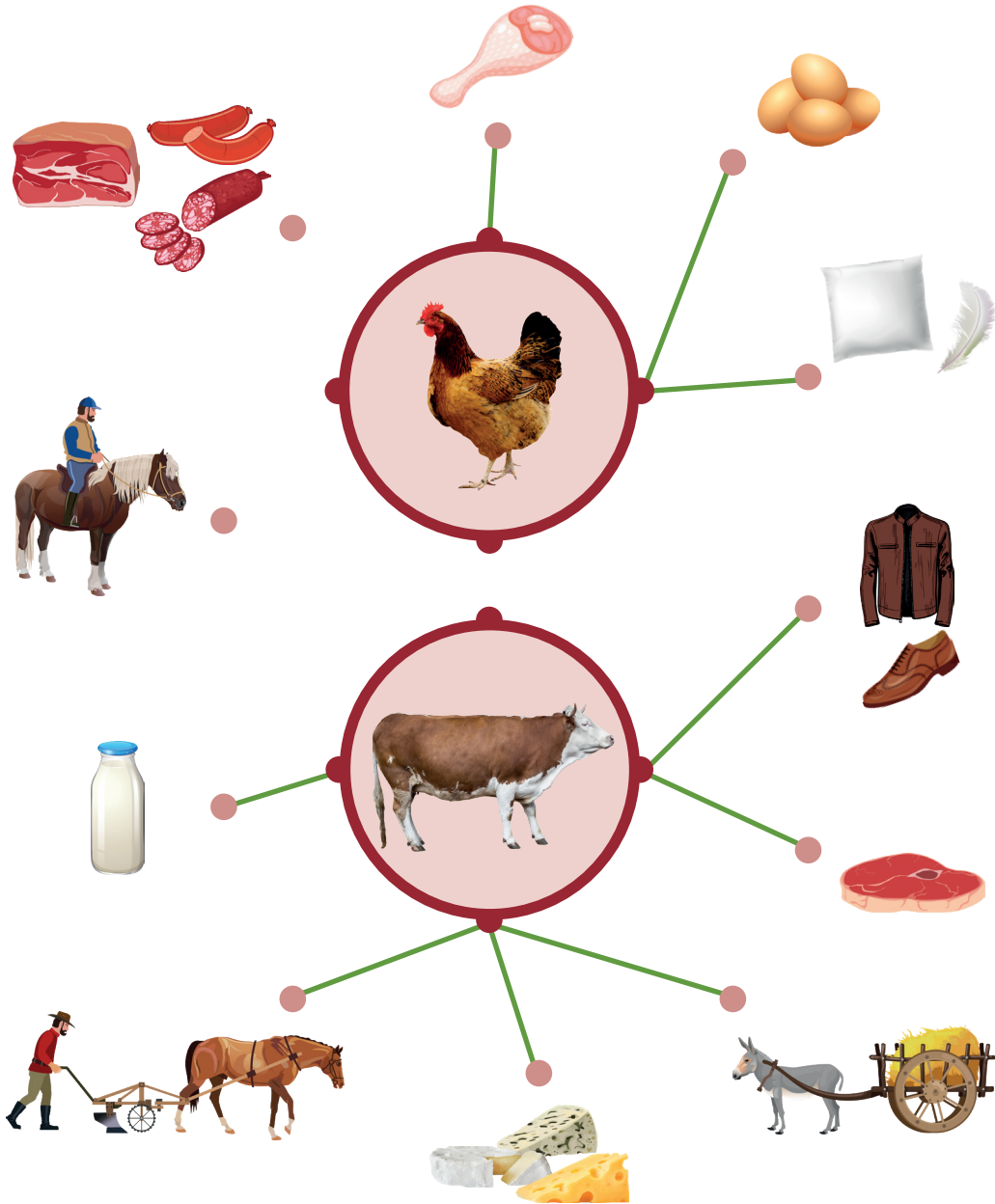
femelle :



petit :



8. Relie chaque animal aux raisons de son élevage :



Livret d'accompagnement

1. Relie chaque animal aux modes de déplacement qu'il peut avoir :



A

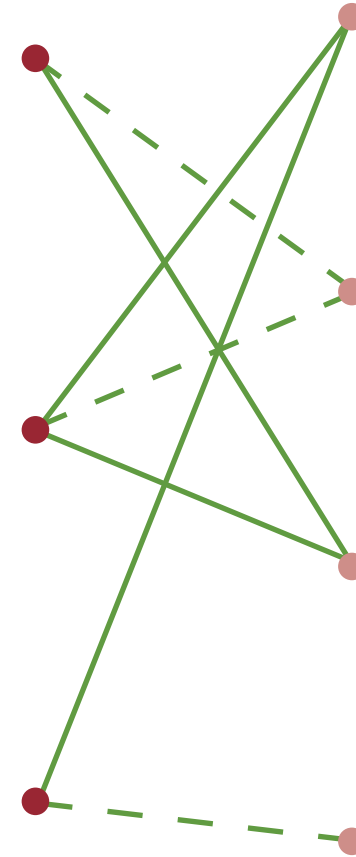


B



C

SOLUTION



je marche



je nage



je saute

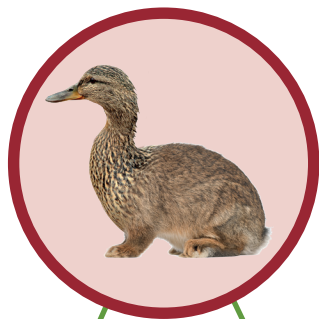


je vole

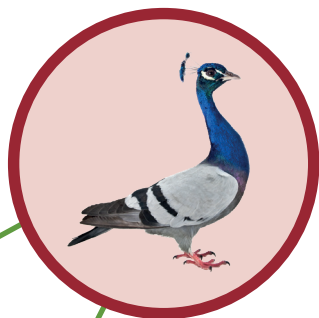




2. Relie chaque animal mystérieux aux 2 animaux qui sont à son origine, puis donne-lui un nom :



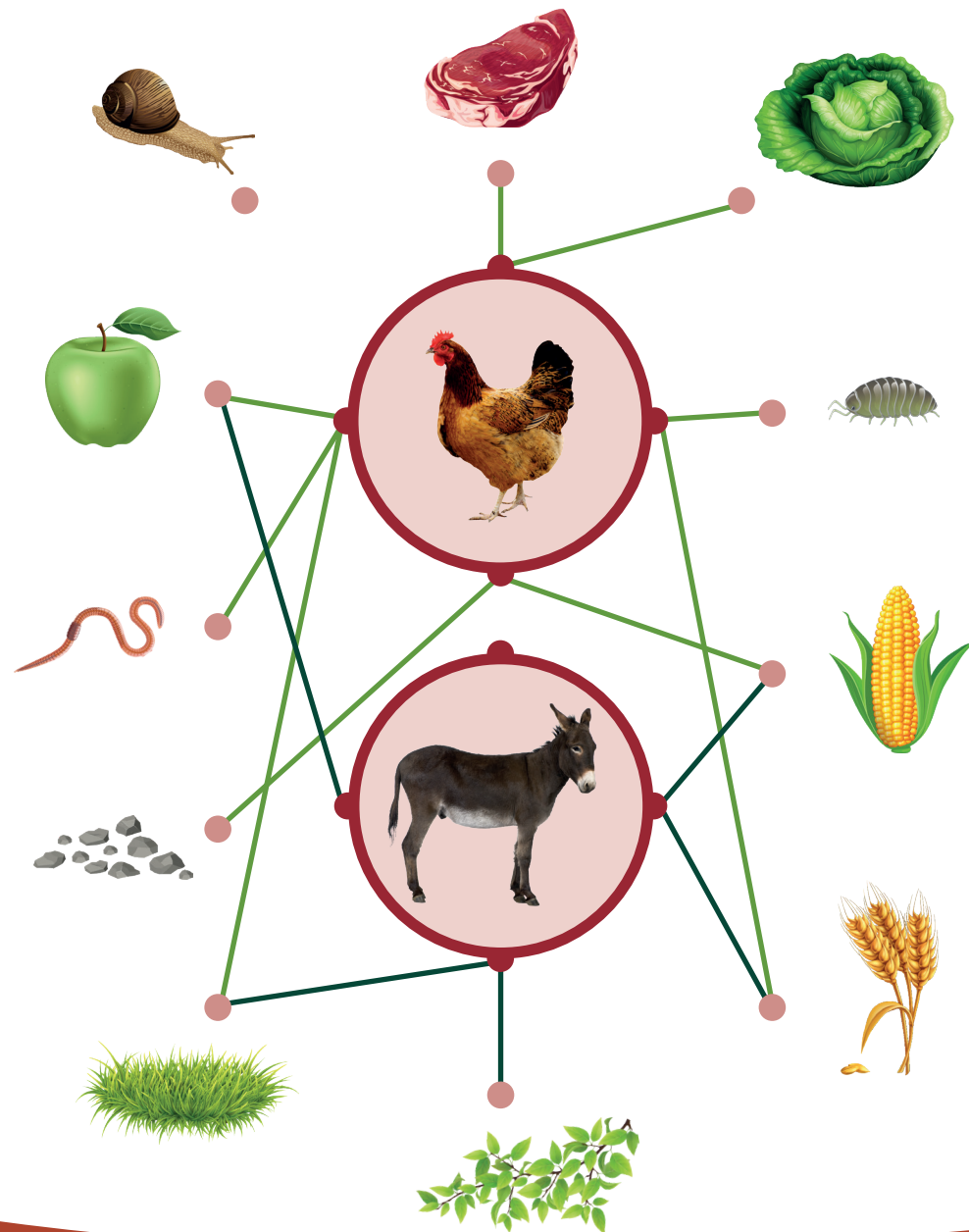
la canepin



le paongeon

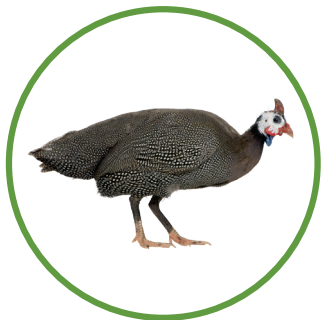


7. Relie chaque animal à tout ce qu'il peut consommer :





6. Entoure l'animal à qui appartient cette plume :

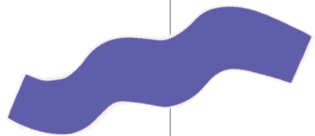





3. Coche les caractères que chaque animal possède, puis par un O ou un M indique au bas du tableau s'il s'agit d'un oiseau ou d'un mammifère :




	X		X		X
		X			
				X	
		X		X	
	X		X		X
	X		X		X
oiseau ou mammifère ?	M	O	M	O	M









4. Relie chaque animal à son empreinte :






A    1

B    2

C    3

D    4

E    5

5. Écris le nom du mâle de la femelle et du petit de la famille « mouton » :



mâle : le bélier



femelle : la brebis



petit : l'agneau



BORNE 1



1



Modes de déplacement

Sous chaque animal, pose toutes les images
qui peuvent lui correspondre.



A





Le marché des animaux de la ferme

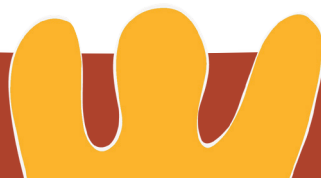
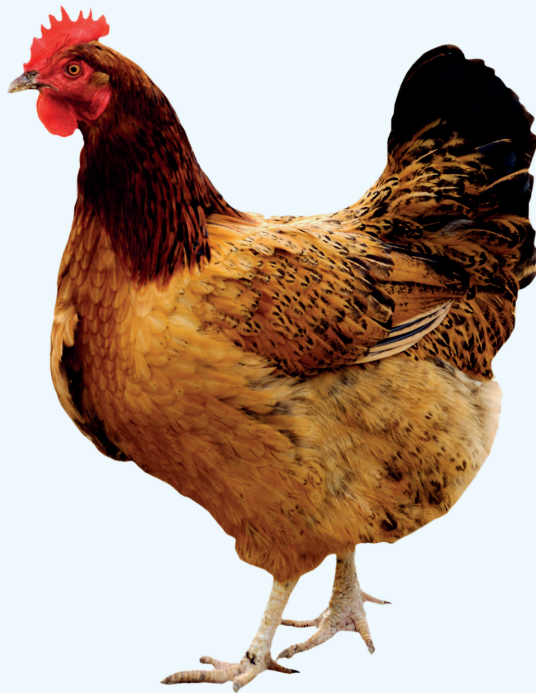
8 ateliers ludiques



B



C





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques

je marche

je marche

je marche

je nage



je nage

je nage

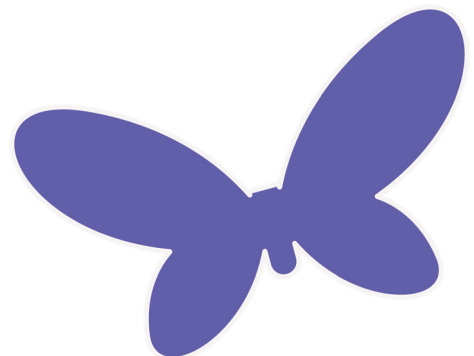
je saute

je saute



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques





BORNE 2



2



Les animaux mystérieux

Pour chaque animal mystérieux,
retrouve les 2 animaux qui ont permis de le réaliser.



A



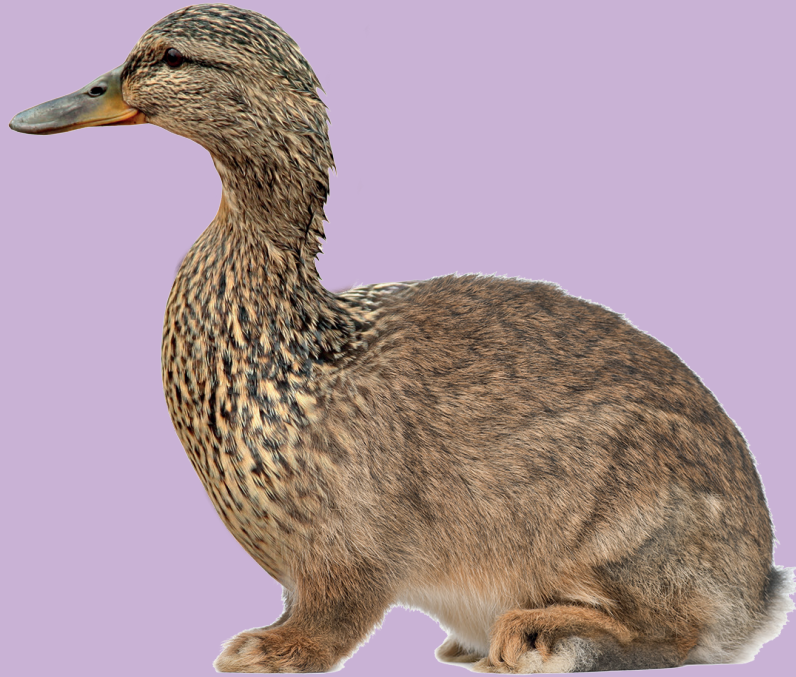


Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



B



C





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



D



E





Le marché des animaux de la ferme

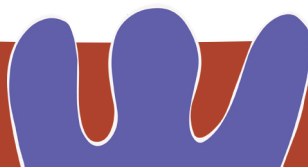
8 ateliers ludiques



1



2



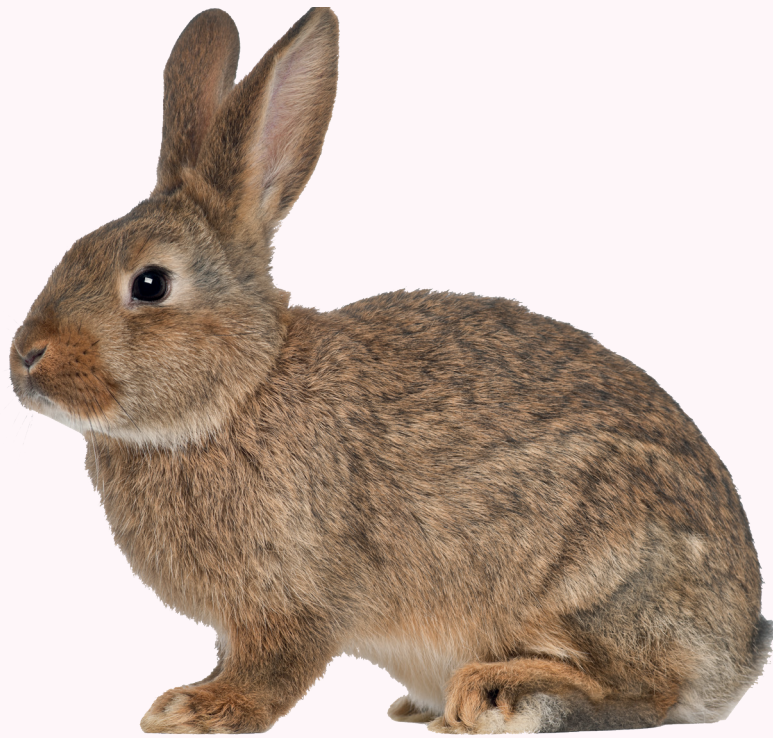


Le marché des animaux de la ferme

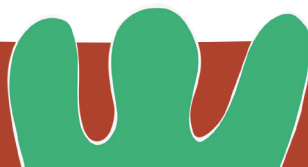
8 ateliers ludiques



3



4



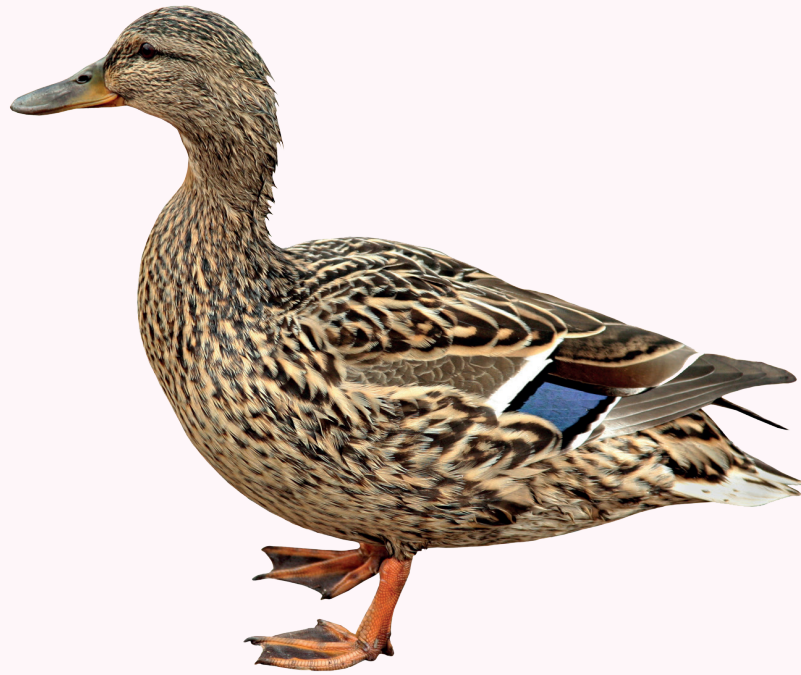


Le marché des animaux de la ferme

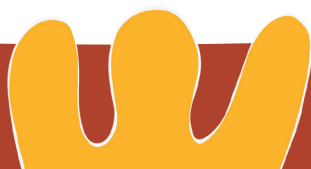
8 ateliers ludiques



5



6



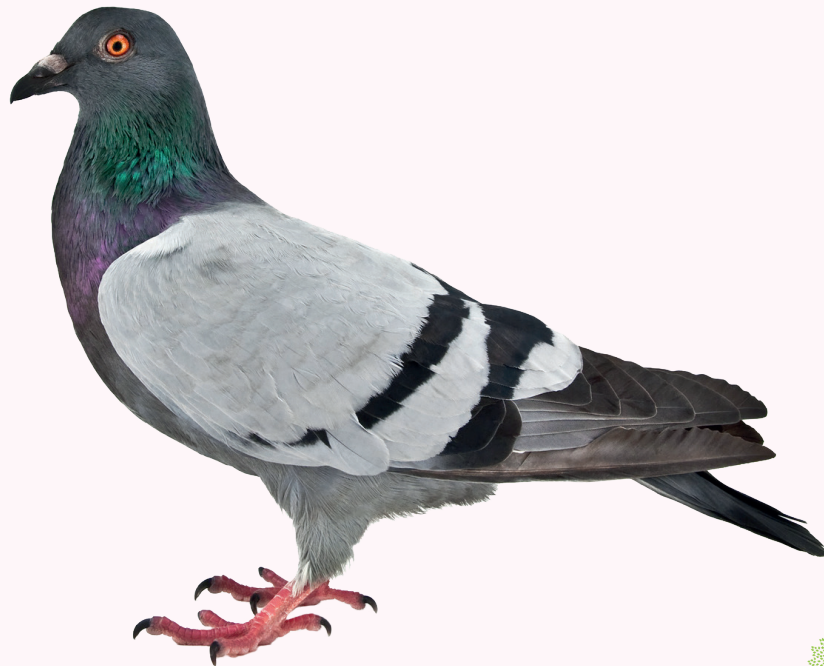


Le marché des animaux de la ferme

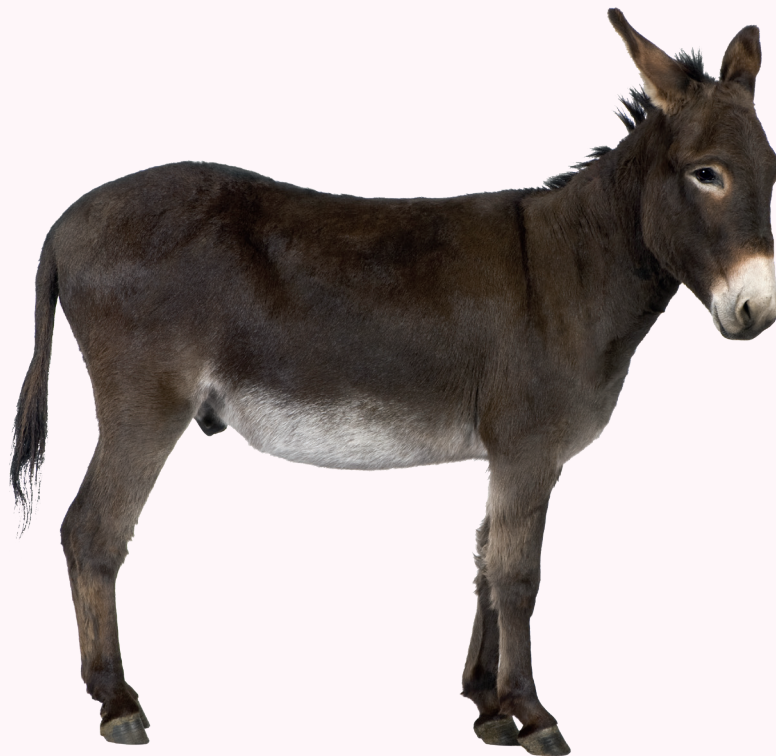
8 ateliers ludiques



7



8





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



9



10





BORNE 3



3

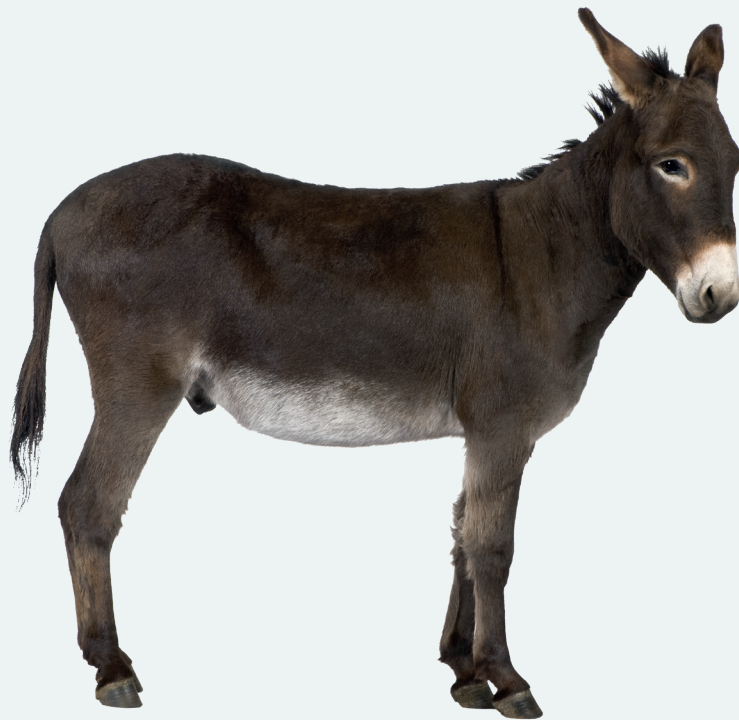


Oiseau ou mammifère ?

Sous chaque animal, pose toutes les images
qui peuvent lui correspondre.



A





Le marché des animaux de la ferme

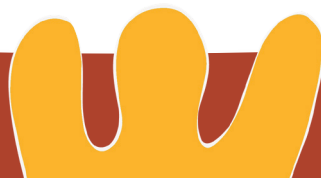
8 ateliers ludiques



B



C



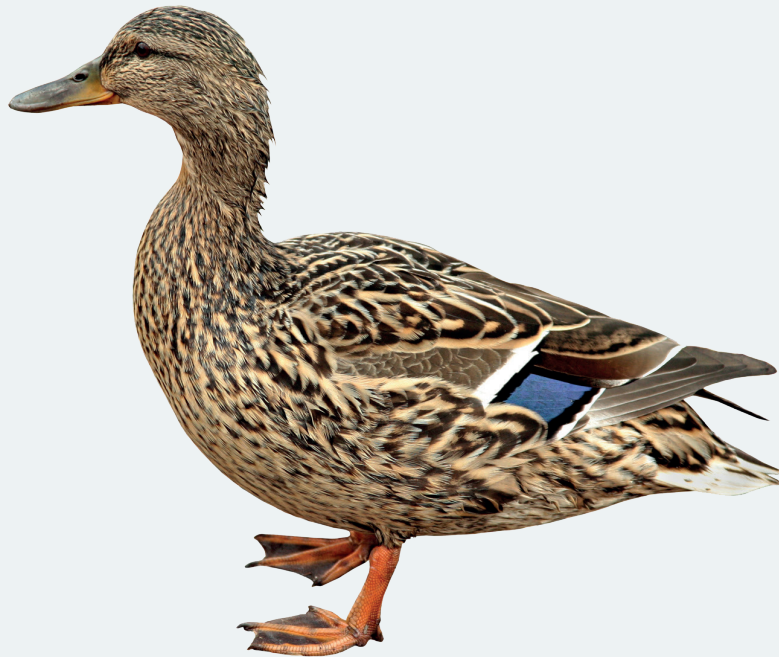


Le marché des animaux de la ferme

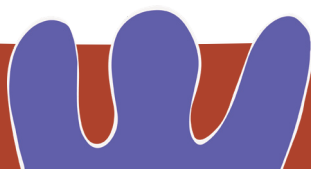
8 ateliers ludiques



D



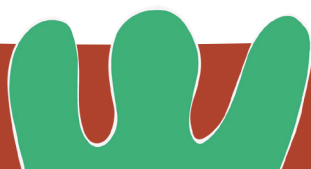
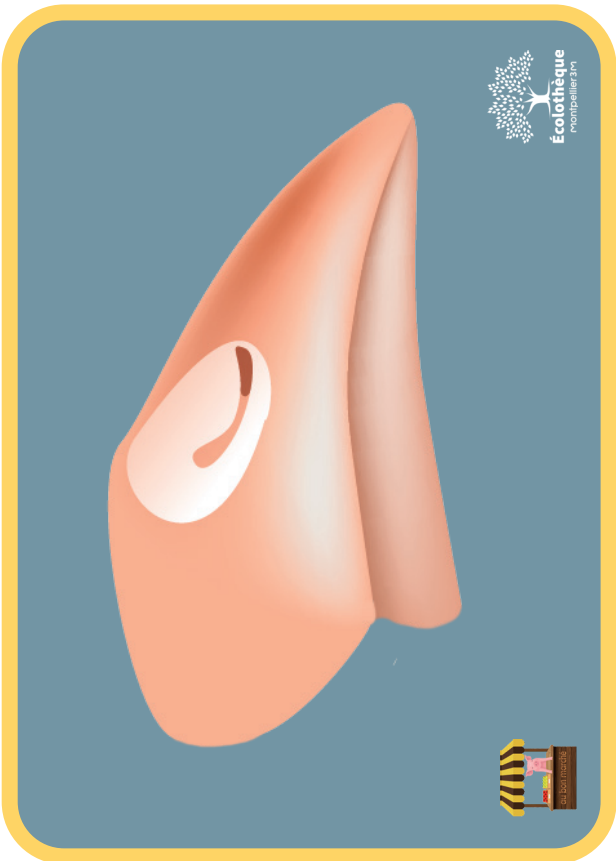
E





Le marché des animaux de la ferme

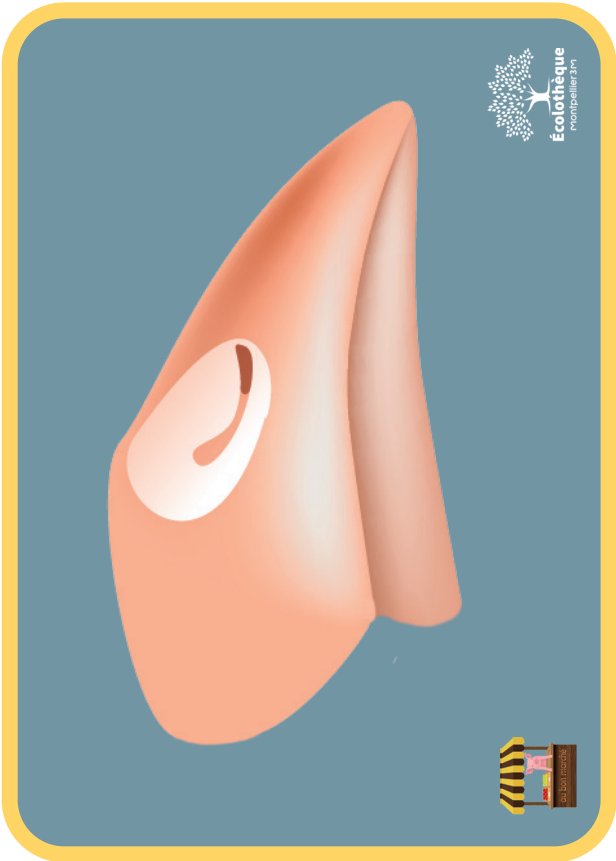
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

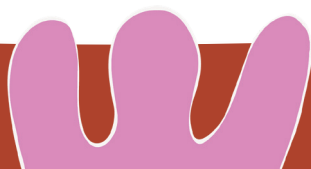
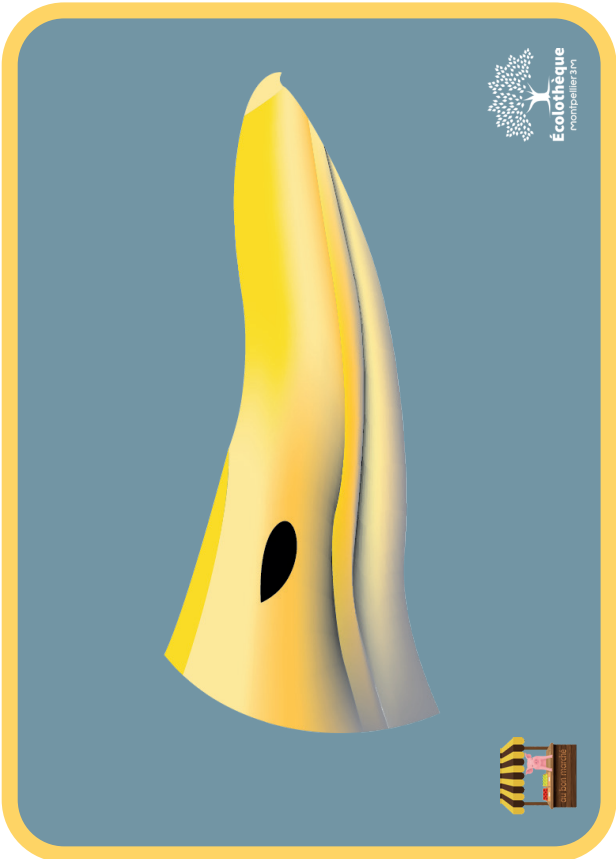
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

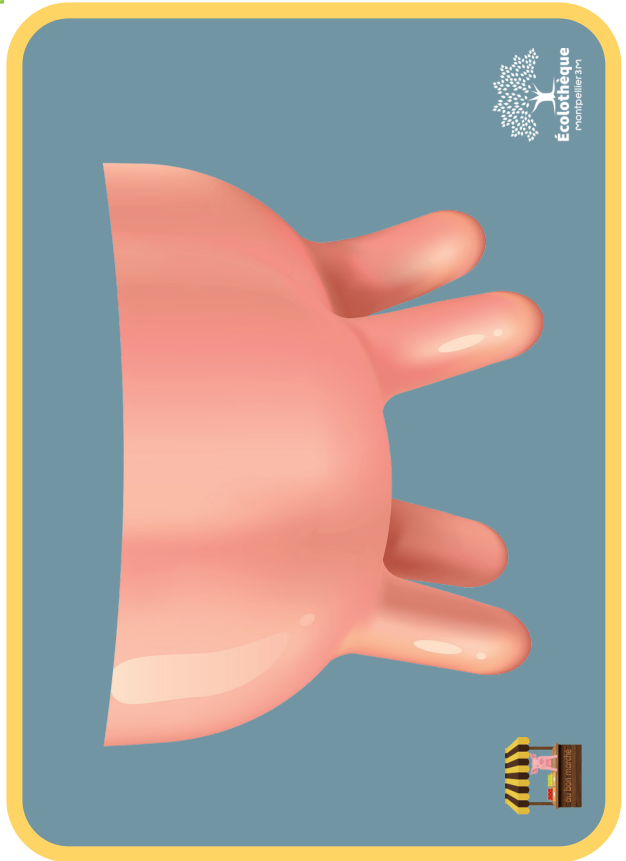
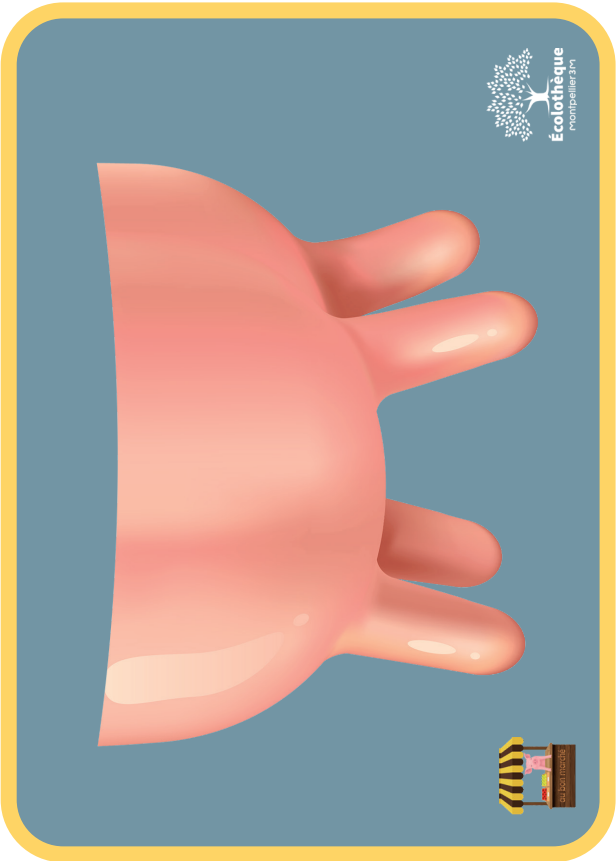
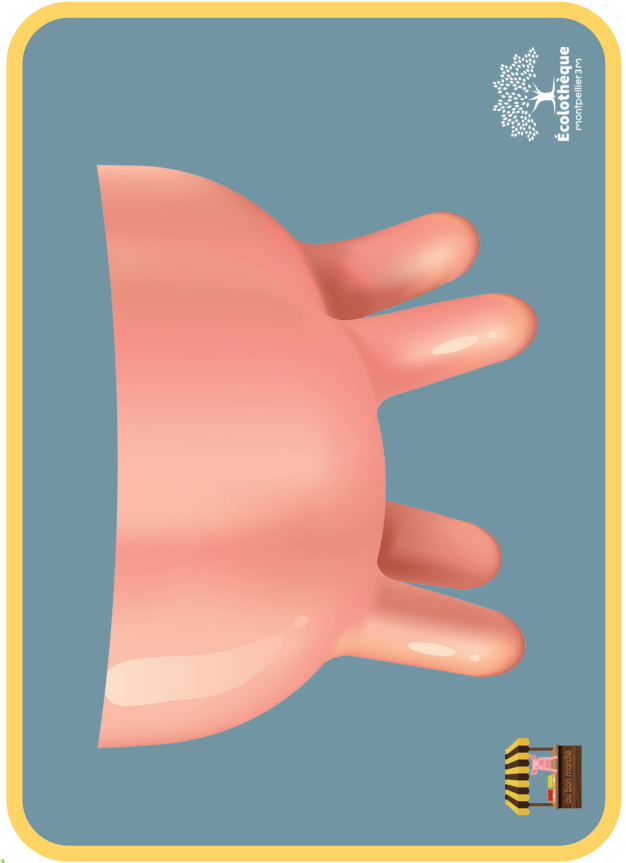
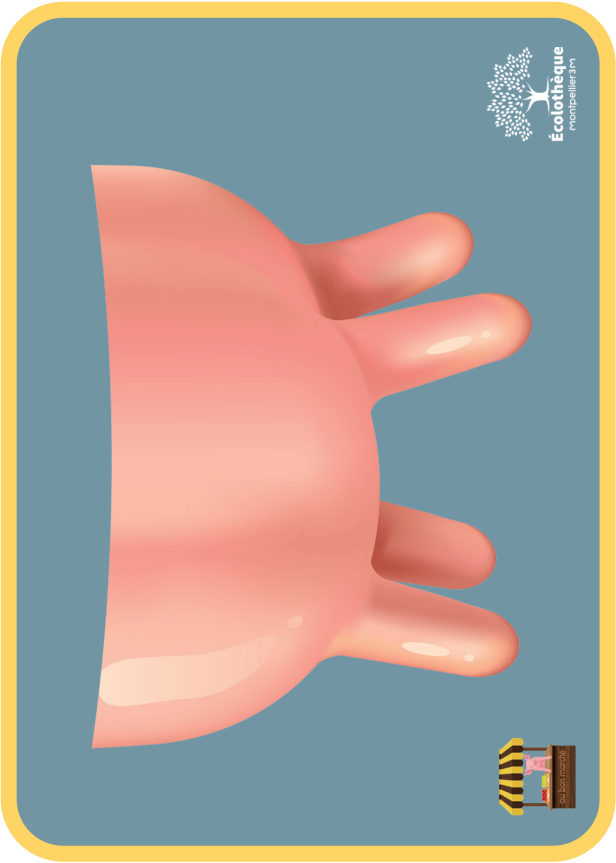
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



OISEAU



MAMMIFÈRE



OISEAU



MAMMIFÈRE



OISEAU



MAMMIFÈRE



OISEAU



MAMMIFÈRE



OISEAU



MAMMIFÈRE





BORNE 4



4

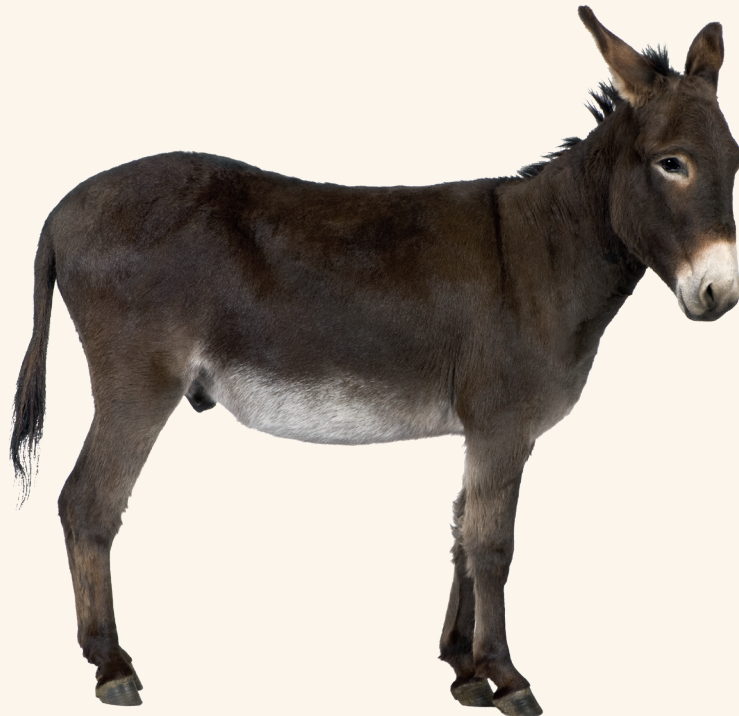


Cétaki

Associe chaque animal à sa patte et à son empreinte.



A





Le marché des animaux de la ferme

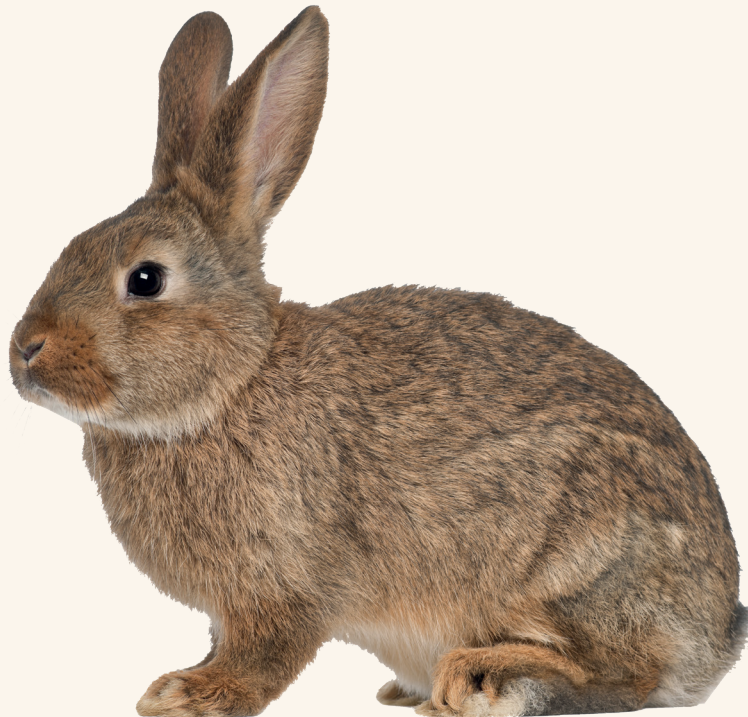
8 ateliers ludiques



B



C



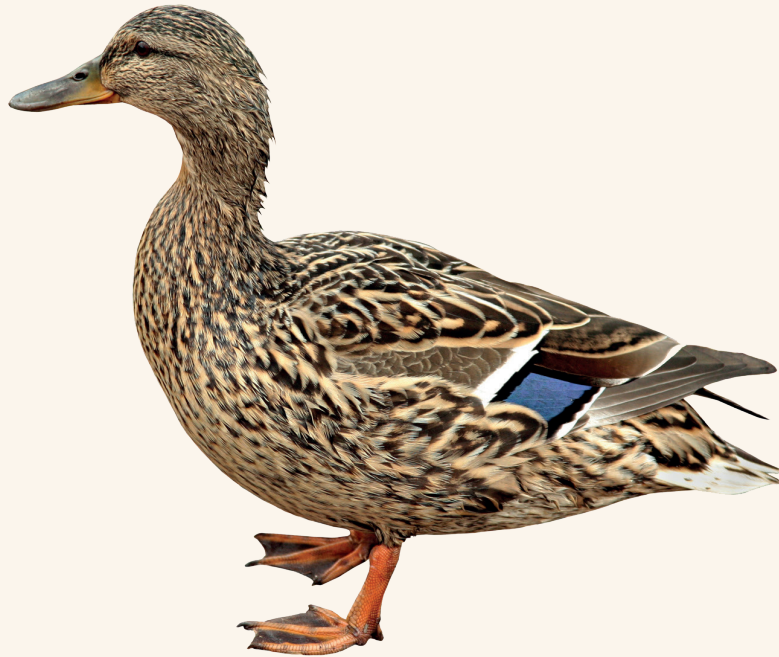


Le marché des animaux de la ferme

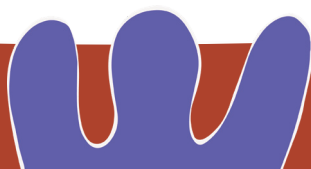
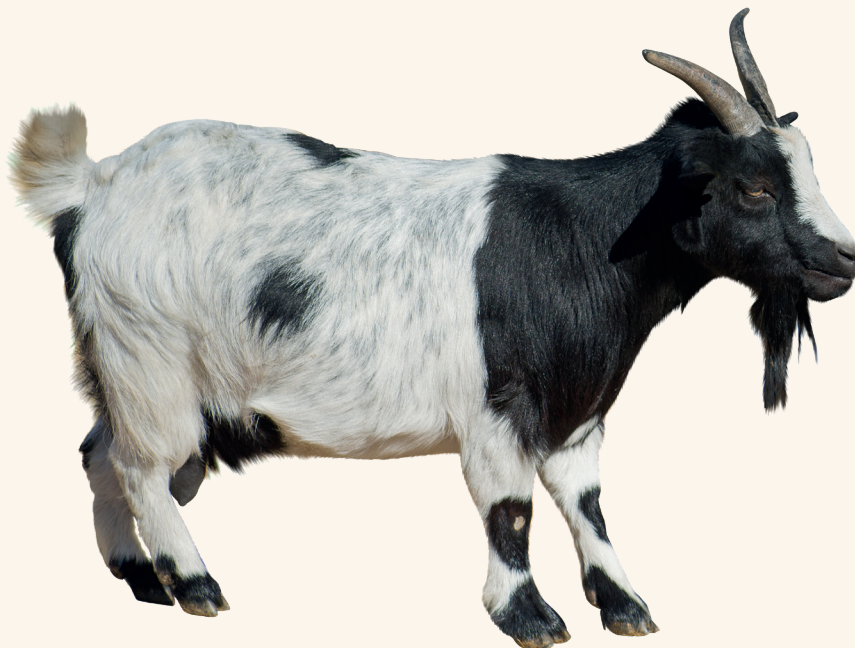
8 ateliers ludiques



D



E





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



1



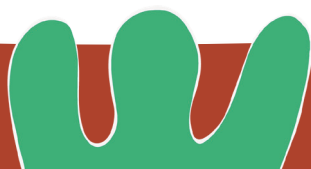
2



3



4





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



5



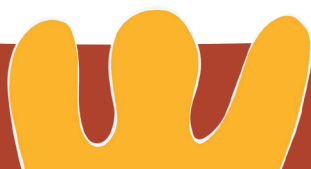
a



b



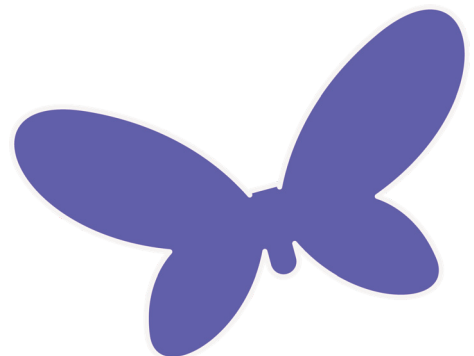
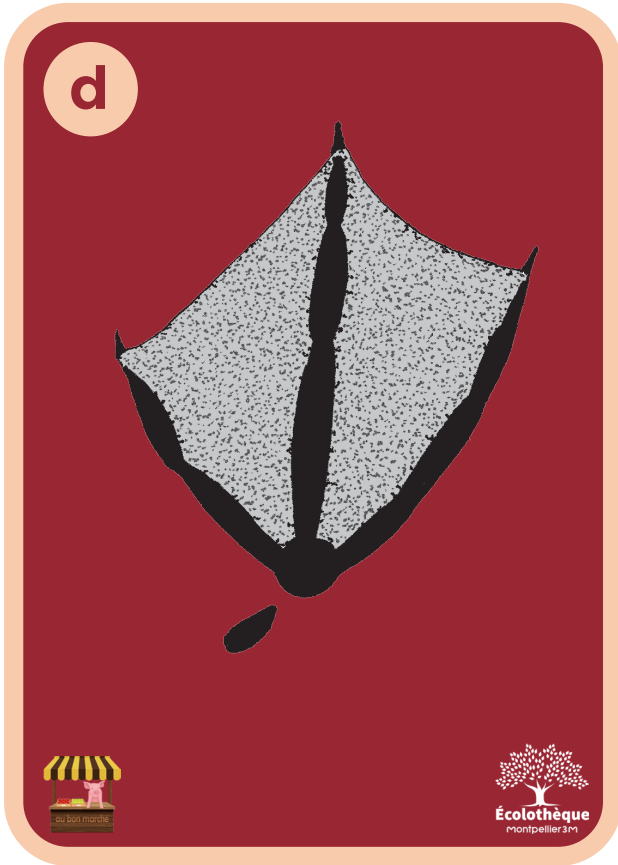
c





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques





BORNE 5



5



Les familles d'animaux

Rassemble les animaux en 6 familles,
puis place le nom de chaque animal sous sa photo.



A



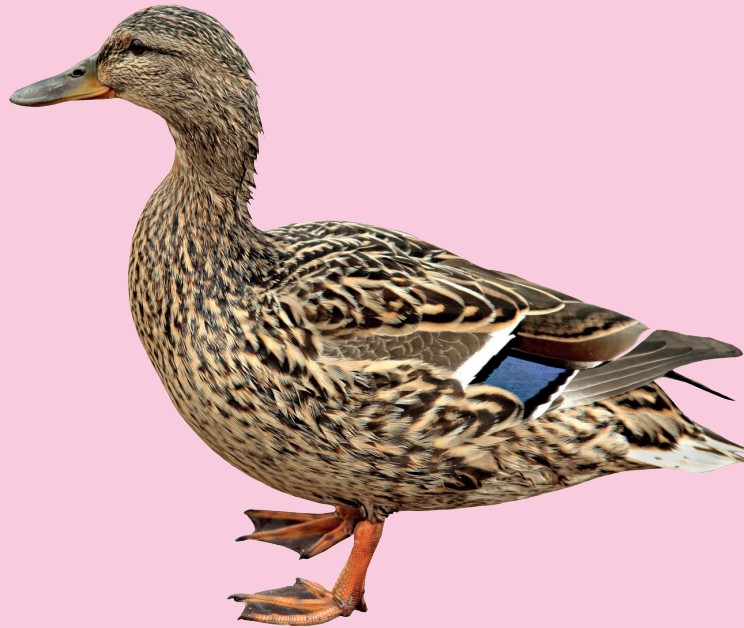


Le marché des animaux de la ferme

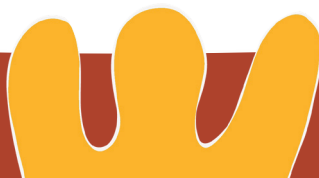
8 ateliers ludiques



B



C





Le marché des animaux de la ferme

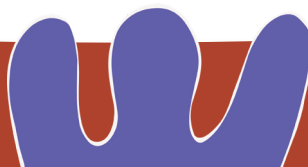
8 ateliers ludiques



D



E





Le marché des animaux de la ferme

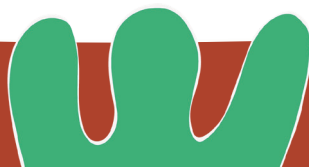
8 ateliers ludiques



F



G



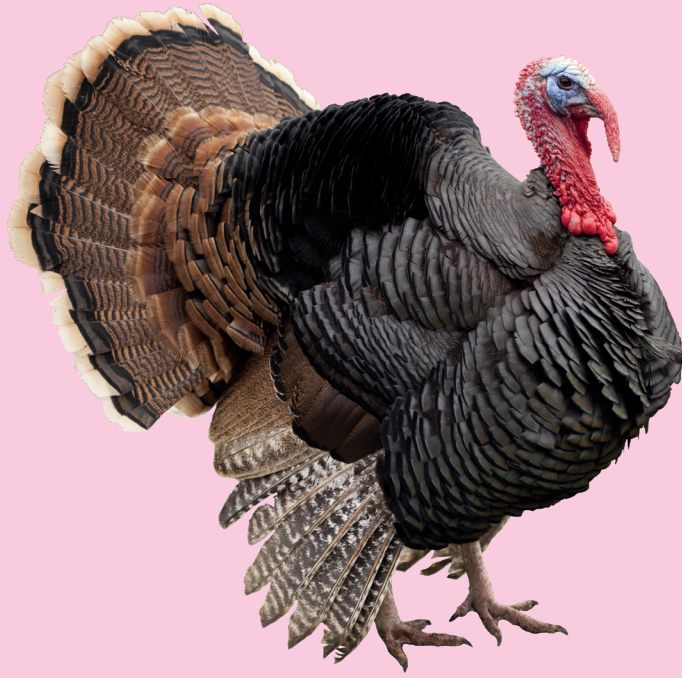


Le marché des animaux de la ferme

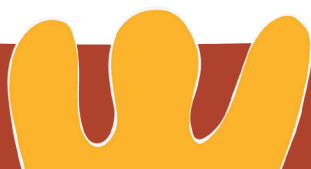
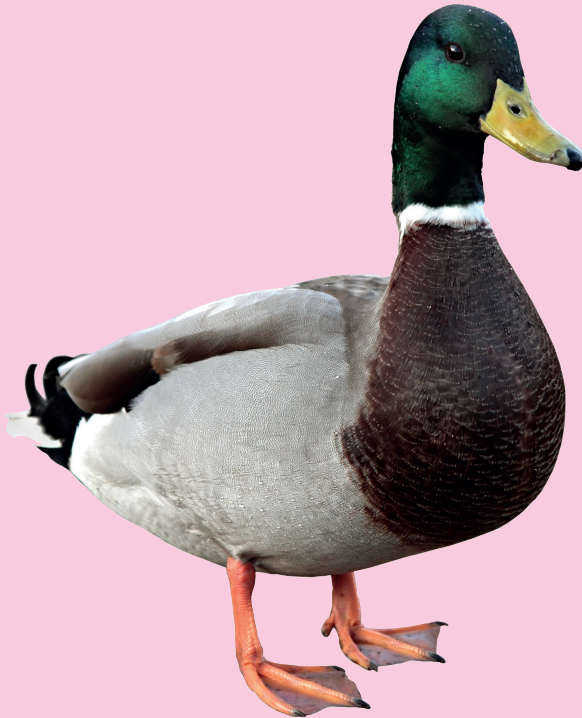
8 ateliers ludiques



H



I





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



J



K





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



L



M





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



N



O





Le marché des animaux de la ferme

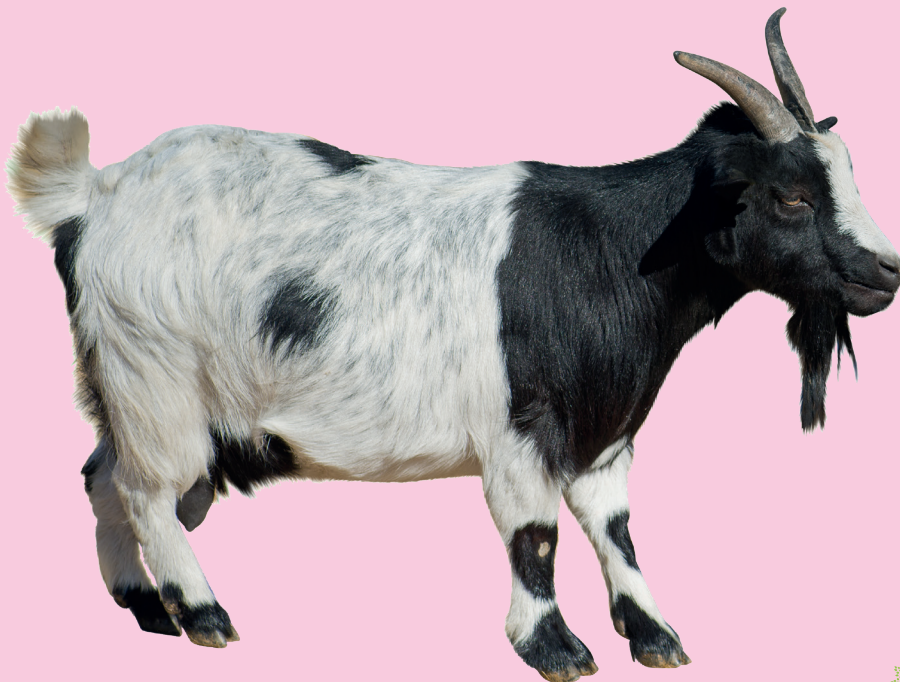
8 ateliers ludiques



P



Q





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques

R



le cheval

la jument

le poulain

la dinde

le dindon

le dindonneau

le canard

la cane



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques

le caneton

la chèvre

le bouc

le chevreau

le bélier

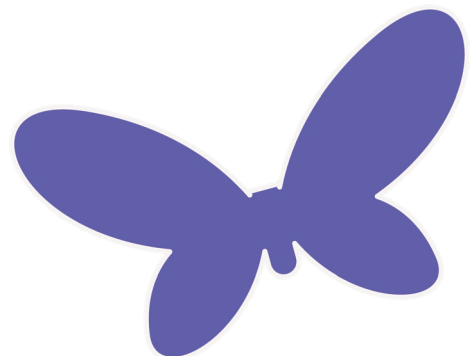
la brebis

l'agneau

la vache

le taureau

le veau





BORNE 6



6



Les plumes

Retrouve les propriétaires des plumes en photo.





Le marché des animaux de la ferme

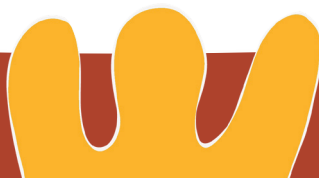
8 ateliers ludiques



A



B



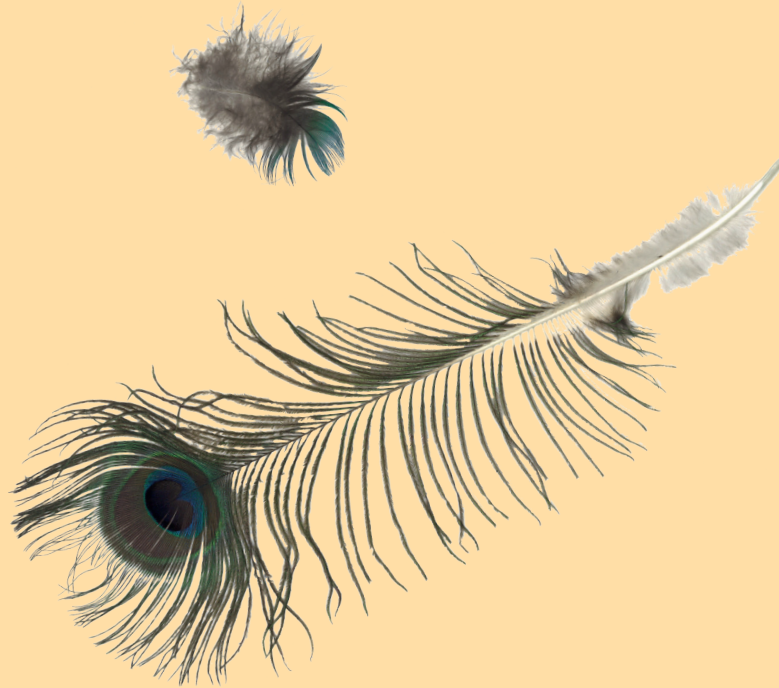


Le marché des animaux de la ferme

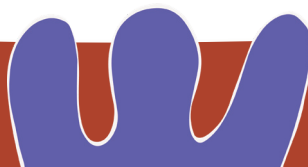
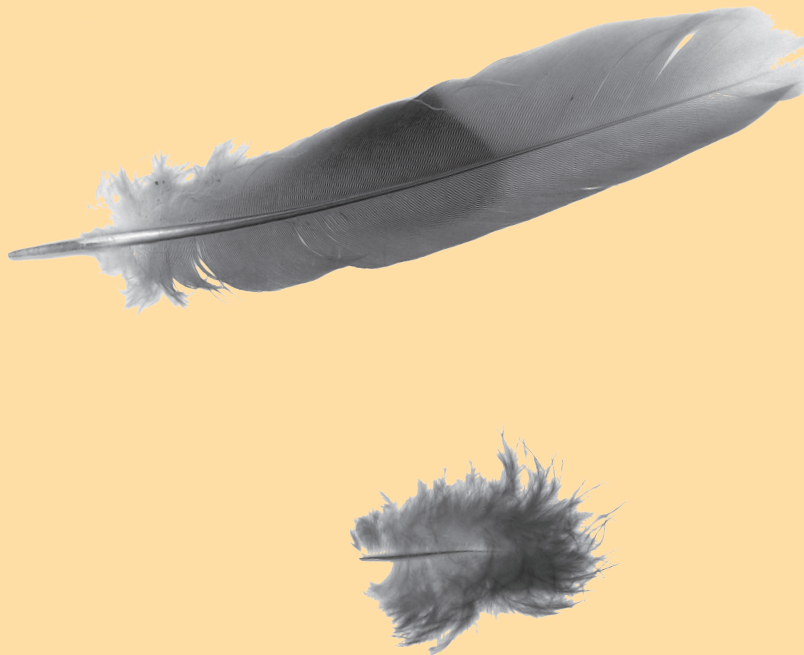
8 ateliers ludiques



C



D





Le marché des animaux de la ferme

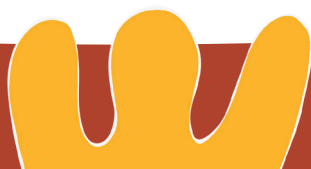
8 ateliers ludiques



E



F





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



1



2





Le marché des animaux de la ferme

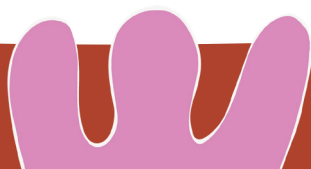
8 ateliers ludiques



3



4





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



5



6





BORNE 7



7



Les régimes alimentaires

Place sous chaque animal, tout ce qu'il peut consommer.
Trouve ensuite son régime alimentaire.



VÉGÉTARIEN



OMNIVORE





Le marché des animaux de la ferme

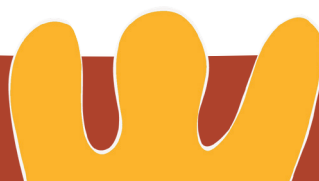
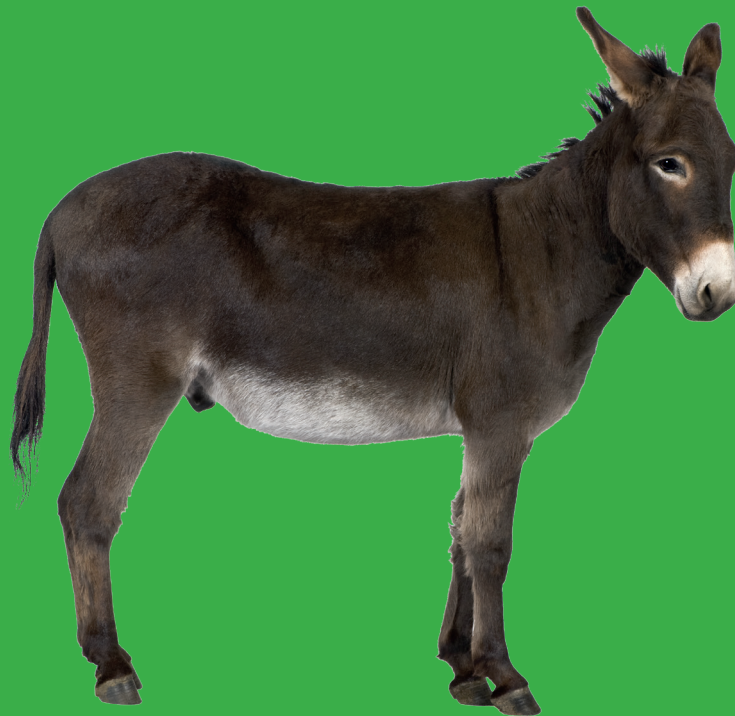
8 ateliers ludiques



A



B





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



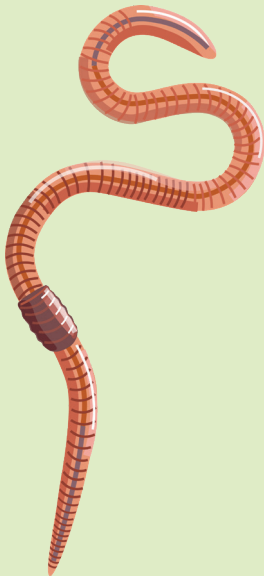
1



2



3



4





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



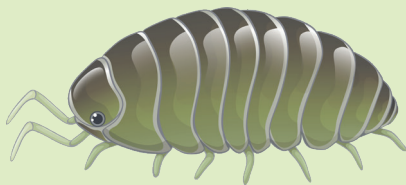
5



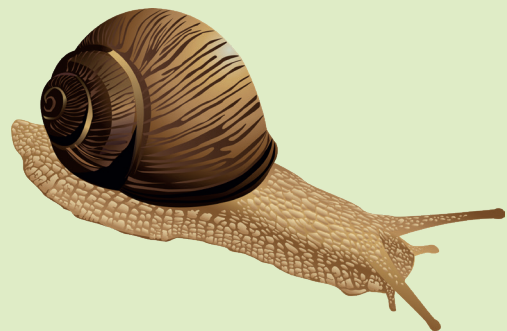
6



7



8



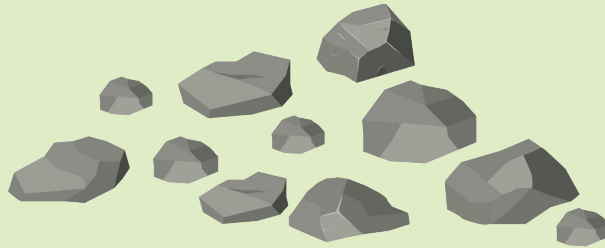


Le marché des animaux de la ferme

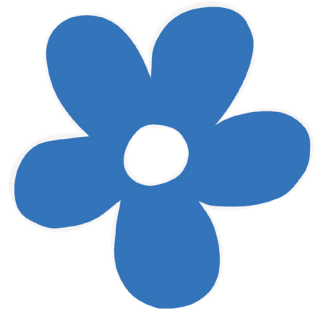
8 ateliers ludiques



9



10



11





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



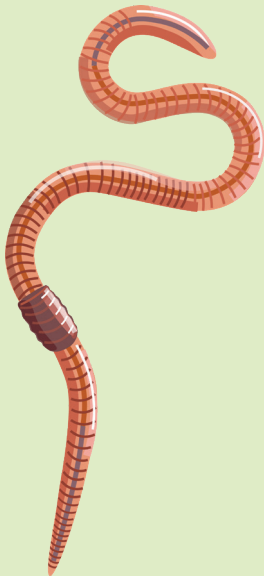
1



2



3



4





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



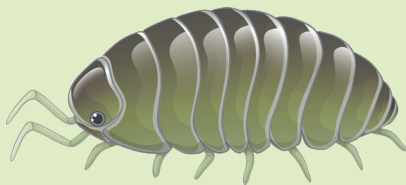
5



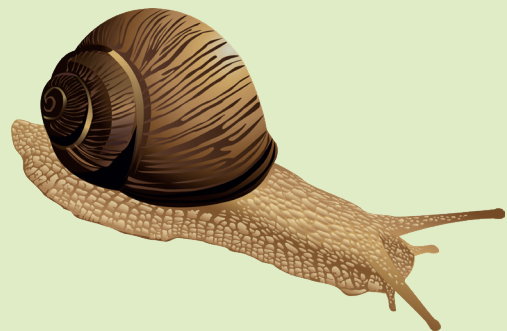
6



7



8



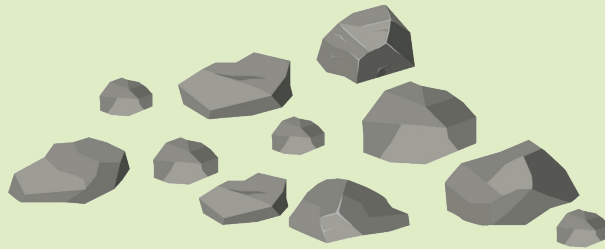


Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



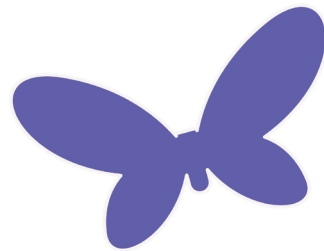
9



10



11





BORNE 8



8



Les intérêts de l'élevage

Sous chaque photo d'animal,
place toutes les étiquettes qui correspondent
aux raisons de son élevage à la ferme.



A





Le marché des animaux de la ferme

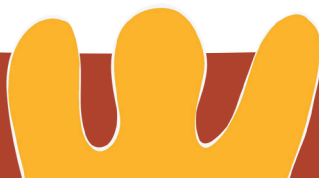
8 ateliers ludiques



B



C

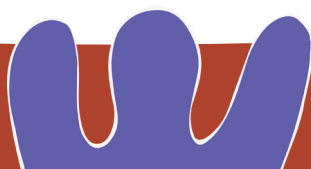




Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques

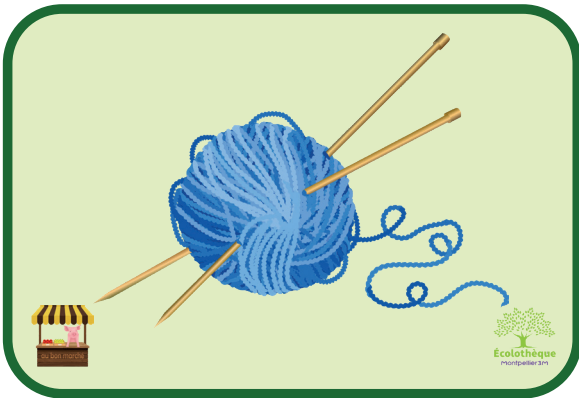
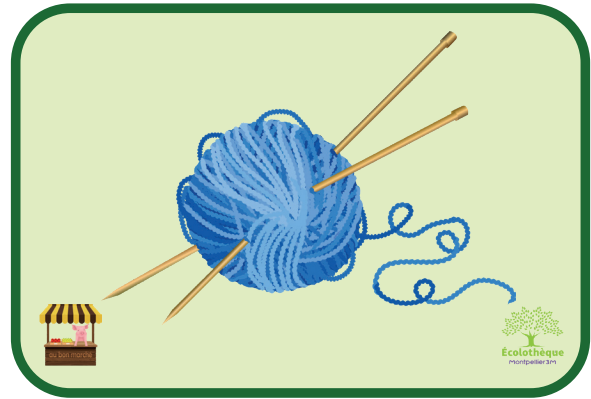
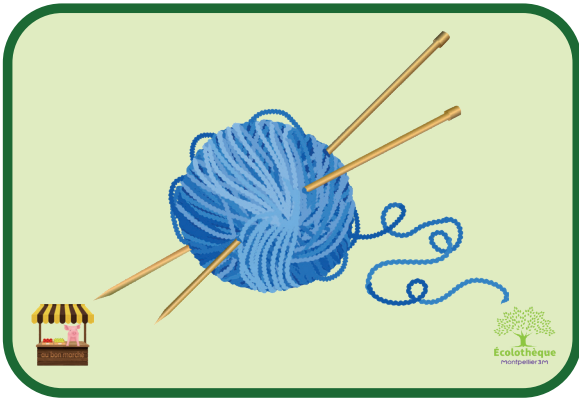
D





Le marché des animaux de la ferme

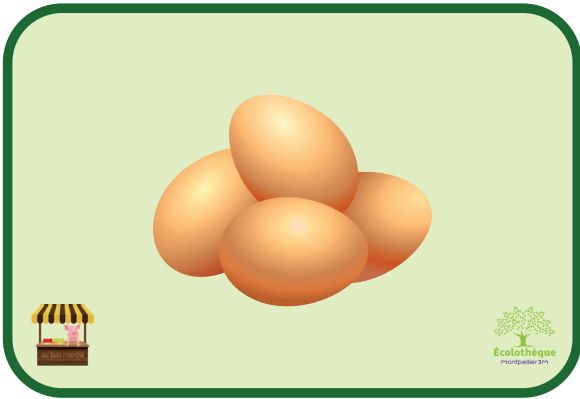
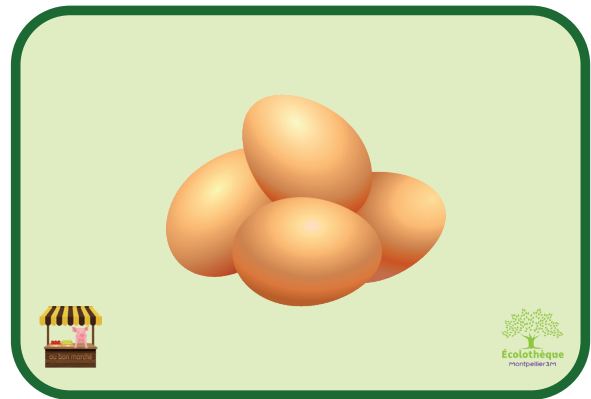
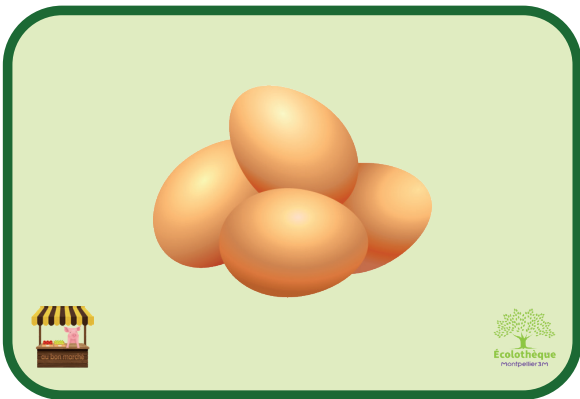
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

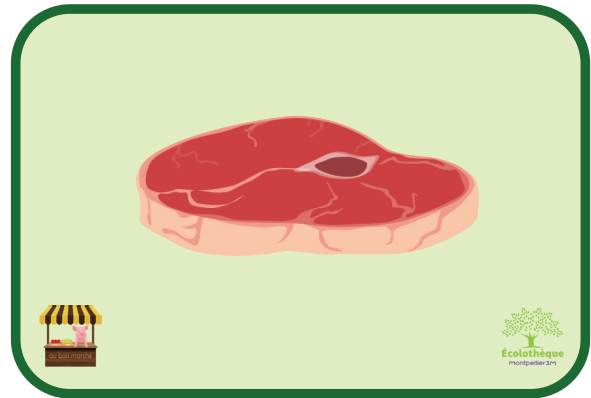
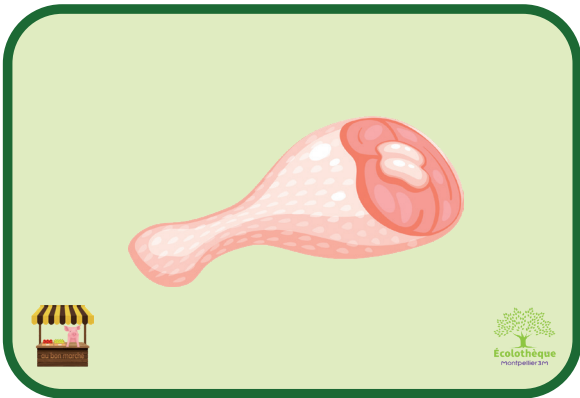
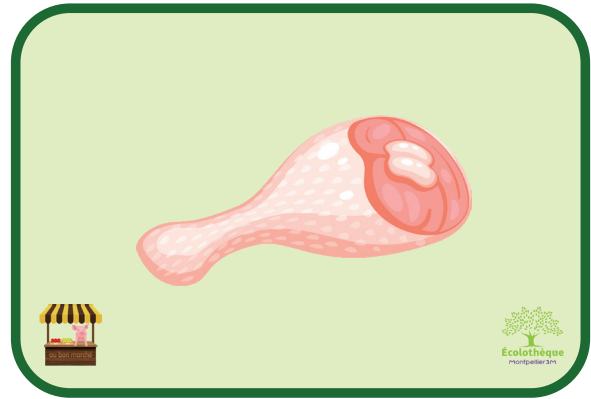
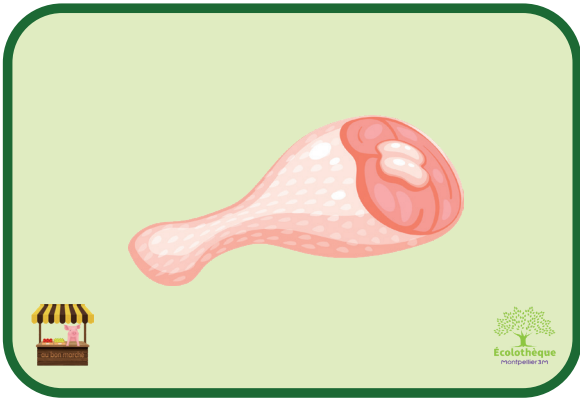
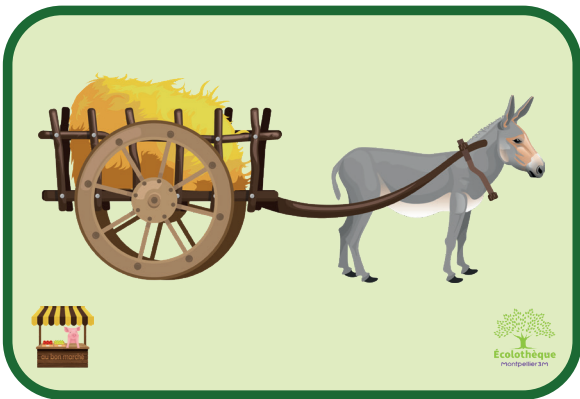
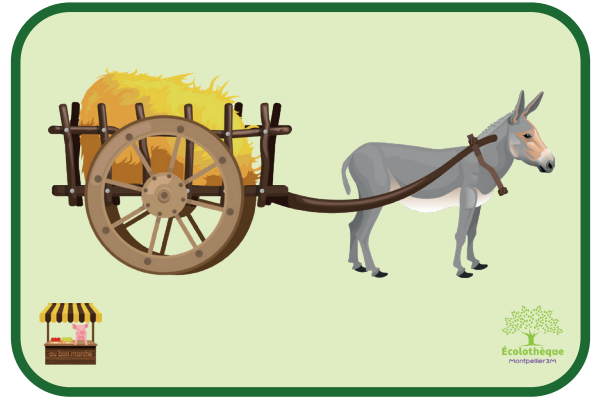
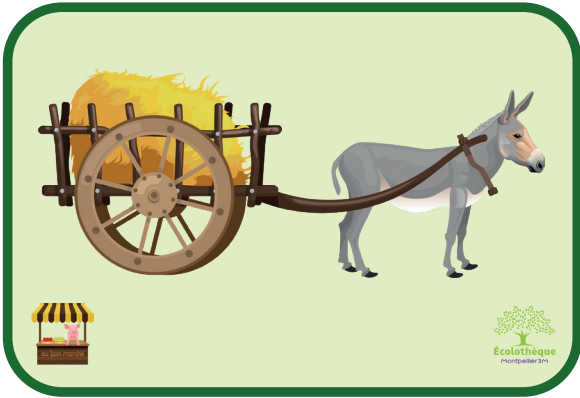
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

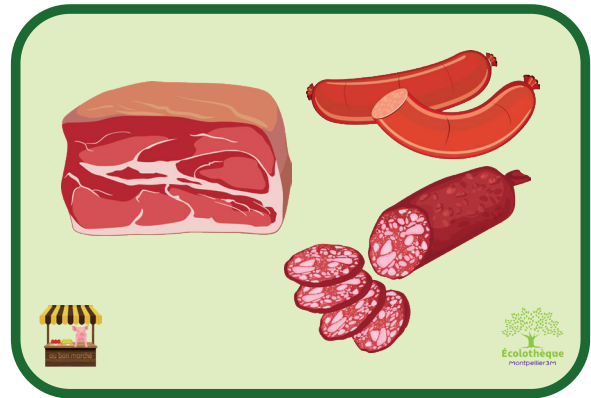
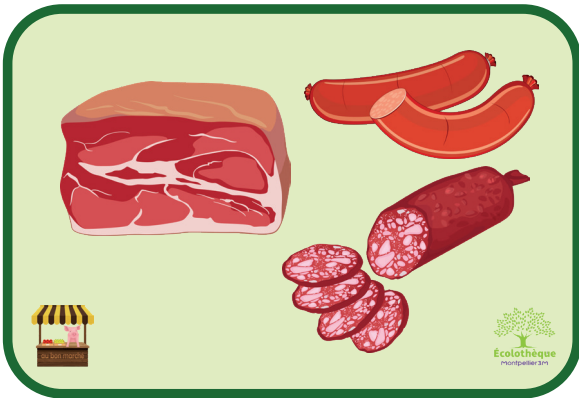
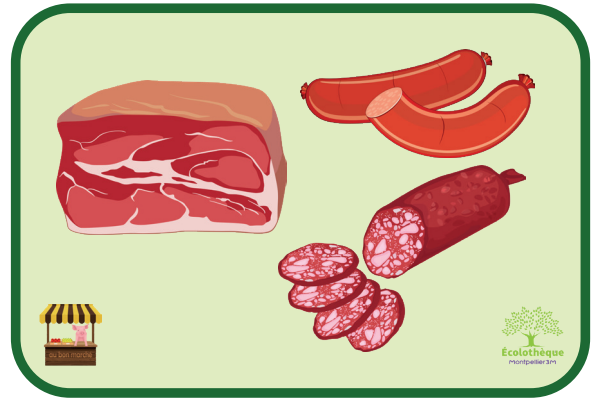
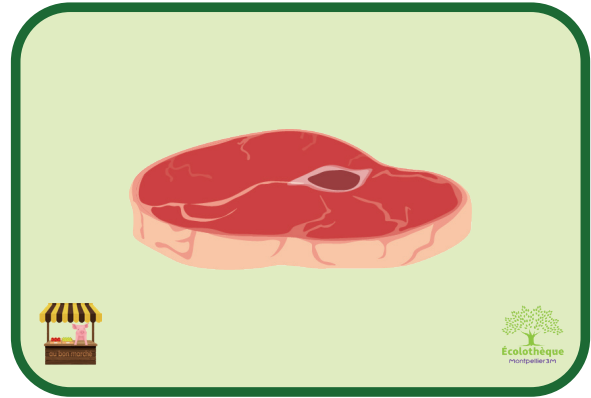
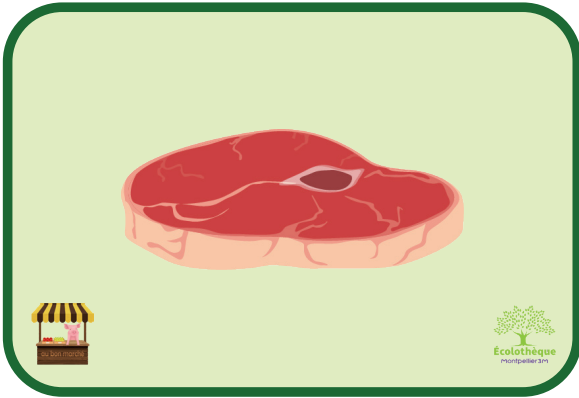
8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



BORNE 1

SOLUTION



je saute



je nage

Le lapin ne marche pas puisqu'il ne déplace pas alternativement ses pattes gauches et ses pattes droites. Il se propulse sur ses pattes arrière et se réceptionne sur ses pattes avant. Il ne nage qu'en cas de nécessité absolue (danger) et généralement ne se met pas à l'eau volontairement.



je marche



je saute



je nage

Initialement, la chèvre est un animal de montagne, elle adore sauter sur les rochers. Comme la plupart des animaux, elle sait nager si le besoin s'en fait sentir, mais il est extrêmement rare de la voir dans l'eau.

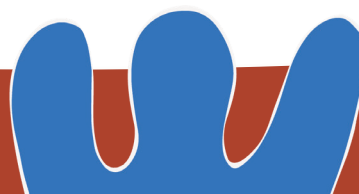


je marche



je vole

La poule peut voler à quelques mètres de hauteur et sur de courtes distances. On dit qu'elle volette. Par contre, elle ne sait pas nager et peut se noyer dans très peu d'eau.





Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques

BORNE 2

SOLUTION



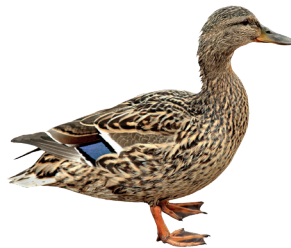
+



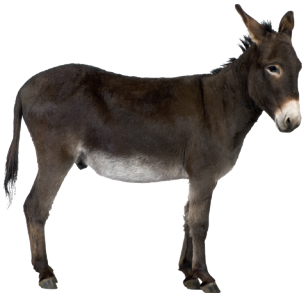
le chevoie



+



la canepin



+



le boucâne



+



le paongeon



+



le tauchon













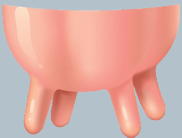
Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



BORNE 3

SOLUTION

					
	X		X		X
		X			
				X	
		X		X	
	X		X		X
	X		X		X
	mammifère	oiseau	mammifère	oiseau	mammifère



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



BORNE 4

SOLUTION

	A	B	C	D	E
					
P A T T E S	4 	5 	3 	2 	1 
	c 	e 	a 	d 	b 


















Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



BORNE 5

SOLUTION

	mâle	femelle	petit
Famille « cheval »	 <p>A le cheval</p>	 <p>O la jument</p>	 <p>J le poulain</p>
Famille « canard »	 <p>I le canard</p>	 <p>B la cane</p>	 <p>M le caneton</p>
Famille « vache »	 <p>P le taureau</p>	 <p>G la vache</p>	 <p>C le veau</p>
Famille « dinde »	 <p>H le dindon</p>	 <p>D la dinde</p>	 <p>N le dindonneau</p>
Famille « chèvre »	 <p>E le bouc</p>	 <p>Q la chèvre</p>	 <p>K le chevreau</p>
Famille « mouton »	 <p>R le bélier</p>	 <p>L la brebis</p>	 <p>F l'agneau</p>



Le marché des animaux de la ferme

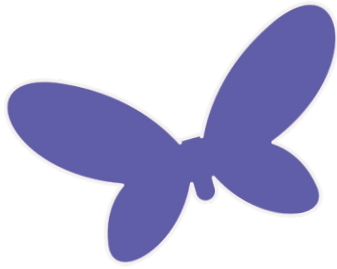
8 ateliers ludiques



BORNE 6

SOLUTION

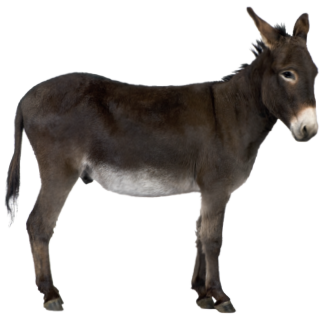
 1	 E
 2	 D
 3	 A
 4	 F
 5	 B
 6	 C



BORNE 7



régime omnivore



régime végétarien



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



BORNE 8

SOLUTION

<p>A</p> 	 
<p>B</p> 	 
<p>C</p> 	 
<p>D</p> 	 



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



Conception pédagogique : Marie-Pierre DELTEIL, Martine DEMIRAS / [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#) - Alexandre NICOLAS / [Académie de Montpellier](#)

Conception graphique : Alexandre NICOLAS / [Académie de Montpellier](#)

Édition : [Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole](#)

Crédits iconographiques

Stand marché : © Tanya Purin / Shutterstock.com
Cagettes fruits et légumes : © Inspiring / Shutterstock.com
Cochon : © HappyPictures / Shutterstock.com
Lapin de garenne : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Chèvre : © Krakenimages.com / Shutterstock.com
Poule : © Giuseppe Lancia / Fotolia.com
Marcheur : © BlueRingMedia / Shutterstock.com
Sauteur : © GraphicsRF / Shutterstock.com
Nageur : © GraphicsRF / Shutterstock.com
Deltaplane : © GraphicsRF / Shutterstock.com
Vache : © EwaStud / Fotolia.com
Pilon de poulet : © mything / Shutterstock.com
Œufs : © La Gorda / Shutterstock.com
Oreiller et duvet : © Vectorpocket / Shutterstock.com
Blouson : © Istry Istry / Shutterstock.com
Chaussure : © Alena Gridushko / Shutterstock.com
Morceau de viande : © Inspiring / Shutterstock.com
Âne avec charrette : © TRUNCUS / Shutterstock.com
Roquefort : © Shanwood / Shutterstock.com
Emmental et camembert : © Volodymyr Dvorskyi / Shutterstock.com
Cheval avec charrue : © Hennadii H / Shutterstock.com
Bouteille de lait : © BlueRingMedia / Shutterstock.com
Cheval monté : © Hennadii H / Shutterstock.com
Jambon cru : © MarySan / Shutterstock.com
Saucisson : © Shanwood / Shutterstock.com
Saucisses : © PILart / Shutterstock.com
Cailloux : © Andrii_M / Shutterstock.com
Épi de maïs : © LoopAll / Shutterstock.com
Chou : image de Vecteezy.com
Pomme : © AmazeinDesign / Shutterstock.com
Branche : © belander / Shutterstock.com
Épi de blé : © Natykach Nataliia / Shutterstock.com
Touffe d'herbe : © Susse_n / Shutterstock.com
Cloporte : © GraphicsRF / stock.adobe.com
Escargot : © Romjan / Shutterstock.com
Ver de terre : © Hennadii H / Shutterstock.com
Morceau de viande : © Anastasia Shishkanova / Shutterstock.com



Le marché des animaux de la ferme

8 ateliers ludiques



Âne : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Cane : © shishiga / Fotolia
Paon : © cynoclub / Shutterstock.com
Oie : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Pigeon : © specnaz7 / Fotolia.com
Bouc : © photomaster / Shutterstock.com
Plume de pintade : Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole
Dindon : © veleknez / Shutterstock.com
Pintade : © Eric Isselée / Fotolia.com
Paon : © pesberg / Fotolia.com
Molaire : © Elen Bushe / Shutterstock.com
Bec de canard : © Graphithèque / stock.adobe.com
Bec de poule : © Macrovector / Shutterstock.com
Mamelle : © hezdgehog704 / Shutterstock.com
Touffe de poils : © Kjarra / Shutterstock.com
Plume : © Tedgun / Shutterstock.com
Empreinte de lapin : © Horyn Myron / Shutterstock.com
Empreinte de chèvre : © Dick Stada / Shutterstock.com
Illustrations d'autres empreintes d'animaux : © CDDP DE L'HERAULT - Thém@doc - Les indices et traces d'animaux
Bélier : © Eric Isselée / Fotolia.com
Brebis : © Rosa Jay / Shutterstock.com
Agneau : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Chimère oie-cheval : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Cochon vietnamien : © pandapaw / Shutterstock.com
Taureau : © overcrew / Shutterstock.com
Cheval : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Patte de chèvre : © Iakov Filimonov / Shutterstock.com
Patte de canard : © shishiga / stock.adobe.com
Patte de lapin : © Rosa Jay / Shutterstock.com
Patte de poule : © natthawut ngoensanthia / Shutterstock.com
Cheval : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Veau : © Lilkin / Shutterstock.com
Dinde : © Galyna Syngaievska / Shutterstock.com
Vache : © photomaster / Shutterstock.com
Canard : © shishiga / stock.adobe.com
Poulain : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Chevreau : © oksana2010 / Shutterstock.com
Caneton : © DenisNata / Shutterstock.com
Dindonneau : © Galyna Syngaievska / Shutterstock.com
Jument : © Eric Isselee / Shutterstock.com
Plumes : Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole
Truie : © IrynaL / Shutterstock.com
Pelote de laine : © moremari / Shutterstock.com