APPRENDRE

# Fiche d'activité n°1.1

## A la découverte du hérisson

### Degré

1-2H

### Lieu

En classe

### Durée

Une période

### Lexique:

**Pelouse artificielle:** surface de terrain artificielle semée avec des herbes d'une seule variété.

**Pesticide:** produit chimique que l'on répand sur les cultures pour lutter contre les ravages des insectes, des mauvaises herbes ou des champignons. Ces produits sont nocifs pour l'environnement et les animaux.

**Asphalte:** route

**Haie indigène:** rangée d'arbres ou d'arbustes indigènes, naturelle ou artificielle, ayant un rôle parfois décoratif, mais servant d'abri à beaucoup d'animaux.

### Objectif PER:

MSN 18: Explorer l'unité et la diversité du vivant…

Pour l'enseignant: *lisez l'histoire à vos élèves puis imprimez le labyrinthe et distribuez-le aux enfants.*

### La famille voyageuse

Il était une fois une famille de hérissons qui vivait dans un joli jardin avec une magnifique prairie fleurie et un potager bien rempli. Malheureusement, le jardin fut transformé en **pelouse artificielle** et traité avec des **pesticides**. De nombreux animaux habitant le jardin décidèrent, un été, de quitter cet environnement hostile, parmi eux, une famille de hérissons.
Le soir de leur départ, la joie des hérissons était grande, mais malheureusement après les premiers mètres, le premier obstacle se dressait devant eux: les barrières du jardin. Il fallut trouver la brèche creusée par le renard pour sortir.
Tout contents d'avoir enfin quitté le jardin, les hérissons se remirent joyeusement en chemin. Mais c'était sans compter avec la traversée de l'ennemi le plus cruel du hérisson: la route. Par cette nuit froide et silencieuse, la maman hérisson, pleine de courage, traversa avec toute sa famille le dangereux **asphalte**.
L'avancée de nos petits amis cette nuit-là fut encore ralentie par les lampadaires illuminant le côté de la route et qui rendaient ces petits animaux nocturnes visibles comme en plein jour. La famille de hérissons, très timide, avançait lentement et en silence afin de ne pas se faire voir par le blaireau, très friand de nos petits amis aux piquants.
Après une longue nuit aventureuse, la famille hérisson arriva enfin dans un nouveau jardin rempli de courges, de carottes, de navets, d'insectes et surtout de limaces bien juteuses, mets préféré de ces animaux! Au petit jour, les hérissons s'endormirent dans leur nouveau territoire, à l'abri sous une belle **haie indigène**.

### Pour l'élève:

**Aide le hérisson à surmonter tous les obstacles nommés dans l'histoire.**

*Le labyrinthe est téléchargeable sous format PDF «Complément - DP - Qui se réveille quand je sommeille?» sous wwf.ch/pandamobile.*

OBSERVER

# Fiche d'activité n°1.2

## A la découverte de la cour d'école

### Degré

1-2H

### Lieu

Dans la cour d'école

### Durée

Une à deux périodes

### Objectifs PER:

MSN 18: Explorer l'unité et la diversité du vivant...

SHS 11: Se situer dans son contexte spatial et social…

Pour l'enseignant:

### Déroulement

*Cette fiche d'activité fait suite à la fiche 1.1 et peut être continuée par la fiche 1.3.*

Présentez le hérisson à vos élèves (grâce à la fiche d'activité 1.1) puis introduisez les besoins de cet animal.

Sortez avec vos élèves dans la cour et demandez-leur de la visiter comme s'ils étaient des hérissons.

Proposez-leur de choisir un endroit où ils souhaiteraient vivre s'ils étaient un hérisson.

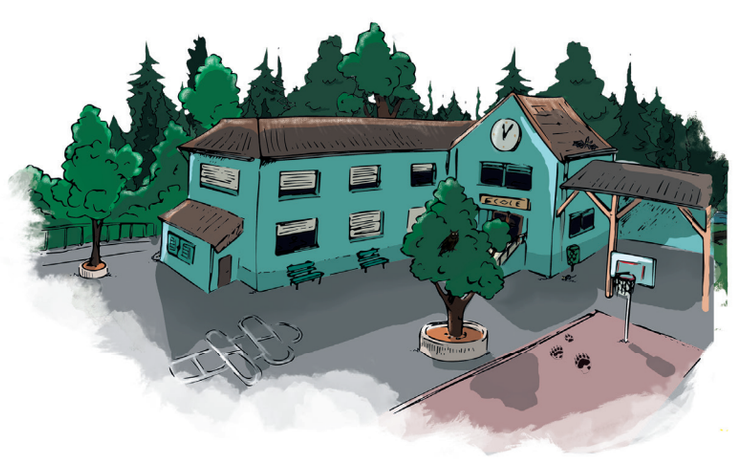
De retour en classe, demandez aux enfants de dessiner l'endroit idéal pour un abri à hérisson.

Discutez ensemble des différents choix de vos élèves.

#### Les besoins du hérisson

- Le hérisson est vulnérable par rapport aux voitures, son abri doit donc se trouver le plus loin de la route.
- Le hérisson est un animal très timide. L'abri doit être proche d'une haie afin qu'il puisse s'y cacher.
- Afin de ne pas affecter le comportement nocturne du hérisson, l'abri ne doit pas se trouver trop proche d'une lumière artificielle.
- Le hérisson mange principalement des insectes, il doit donc y avoir un espace vert proche de son abri.
- Il se déplace pour trouver sa nourriture, ses sorties nocturnes ne doivent pas être bloquées par des barrières.

*Vous trouverez plus d'informations dans le cahier théorique à la page 9.*



AGIR

# Fiche d'activité n°1.3

## Construction d'un abri à hérisson

### Degré

1-2H

adaptable
aux 3H - 6H

### Lieu

Dans la cour d'école

### Matériel

Caisse en bois,un râteau, une scie.

A rassembler avec les enfants: feuilles mortes, branchages, pierres

### Saison

En automne avant l'hibernation, ou au printemps, afin que la mère puisse avoir ses petits

### Durée

Plusieurs périodes

### Objectif PER:

FG 16-17: Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

### Choisir un lieu adéquat

Suite à l'activité 1.2, choisissez avec vos élèves l'endroit idéal dans la cour pour y construire un abri, puis demandez la permission au concierge.
S'il n'y a pas d'endroit adéquat, demandez-lui son aide pour entreprendre quelques modifications, afin de pouvoir accueillir notre petit ami dans la cour d'école.

### Rassembler le matériel nécessaire

Prévoyez une sortie en forêt, dans un parc ou dans la cour d'école avec votre classe, afin de rassembler le matériel nécessaire.
Divisez vos élèves en groupes de trois et demandez-leur de rassembler des feuilles, des pierres et des branches.

### Construction de l'abri

L'enseignant, ou le premier groupe d'élèves (avec l'aide d'un adulte), scie une ouverture d'environ 12 x 12 cm dans la caisse en bois, puis les élèves déposent les pierres au-dessus afin de solidifier la structure.
Le deuxième groupe dépose les feuilles au-dessus et le troisième groupe couvre l'abri de branchages.
Si vous le souhaitez: construisez un tunnel à l'entrée, orienté côté sud pour éviter le vent dans l'abri.
Le hérisson aime organiser son nid douillet comme il l'entend, vous n'avez pas besoin de rajouter des feuilles à l'intérieur de l'abri.

#### Complément

Idées d'abris à insectes voir fiche d'activité 3.3.

Etape 1

Etape 2

© Marion Barbey / WWF Suisse

APPRENDRE

# Fiche d'activité n°2.1

## Jeu de dé «les animaux de la nuit »

### Degrés

3-4 H, 5-6H

### Matériel

Schéma du dé, ciseaux, colle en bâton, crayons de couleur

### Lieu

En classe

### Durée

Une période

### Objectifs PER:

FG 16-17: Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

FG 26-27: Analyser des formes d'interdépendances entre le milieu et l'activité humaine...

MSN 18: Explorer l'unité et la diversité du vivant...

MSN 28: Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie…

### Préparation

Introduisez les thèmes de la pollution lumineuse et/ou de la fragmentation du territoire et leurs impacts sur les animaux nocturnes.
Vous trouverez des informations dans le cahier théorique dès la page 16.

### Pour l'enseignant:

Imprimez le chablon du dé ci-dessous, distribuez-le aux élèves et expliquez les règles du jeu.

### Pour l'élève:

**Colorie les illustrations des animaux, puis découpe en suivant les traitillés. Construis ton dé en collant les bords les uns aux autres comme indiqué sur le chablon.**

#### Les règles du jeu

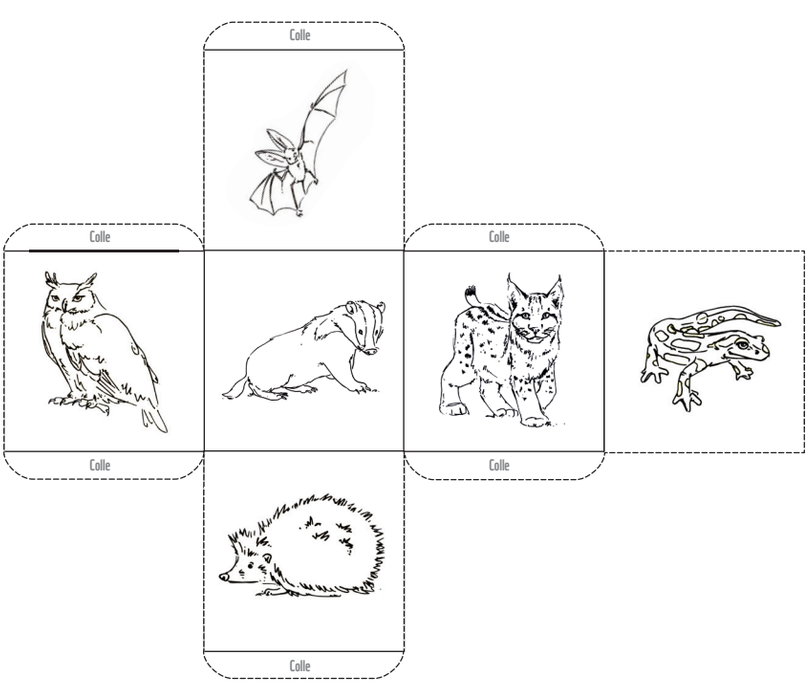
Par groupe de 4 à 5 élèves, à tour de rôle, lance ton dé.

Réponds à une des questions suivantes par rapport à l'animal qui est représenté sur la face.

• Comment cet animal fait-il pour se repérer la nuit (quelles sont ses adaptations à la vie nocturne)?
• Quels sont ses traces et indices au petit matin?

#### Question bonus

Quelles menaces pèsent sur cet animal?




*Le schéma du dé est téléchargeable sous format PDF «Complément - DP - Qui se réveille quand je sommeille?» sous wwf.ch/pandamobile*

OBSERVER

# Fiche d'activité n°2.2

## A la chasse aux lumières

### Degrés

3-4 H, 5-6H

### Matériel

Fiche «Où sont les lumières?» à télécharger (complément, sous wwf.ch/pandamobile), éventuellement un plan de l'école imprimé, crayons à papier et de couleur

### Lieu

En classe et dans la cour d'école

### Durée

Une à deux périodes

### Objectifs PER:

SHS 11: Se situer dans son contexte spatial et social…

SHS 21: Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace…

### Déroulement

Imprimez et distribuez la fiche «Où sont les lumières?», à chaque élève.
Sortez dans la cour d'école avec vos élèves.
Par groupe de deux, demandez-leur d'y chercher des sources de lumières (ampoules, lampadaires, panneaux publicitaires et autres enseignes lumineuses) puis de noter sur leur fiche:

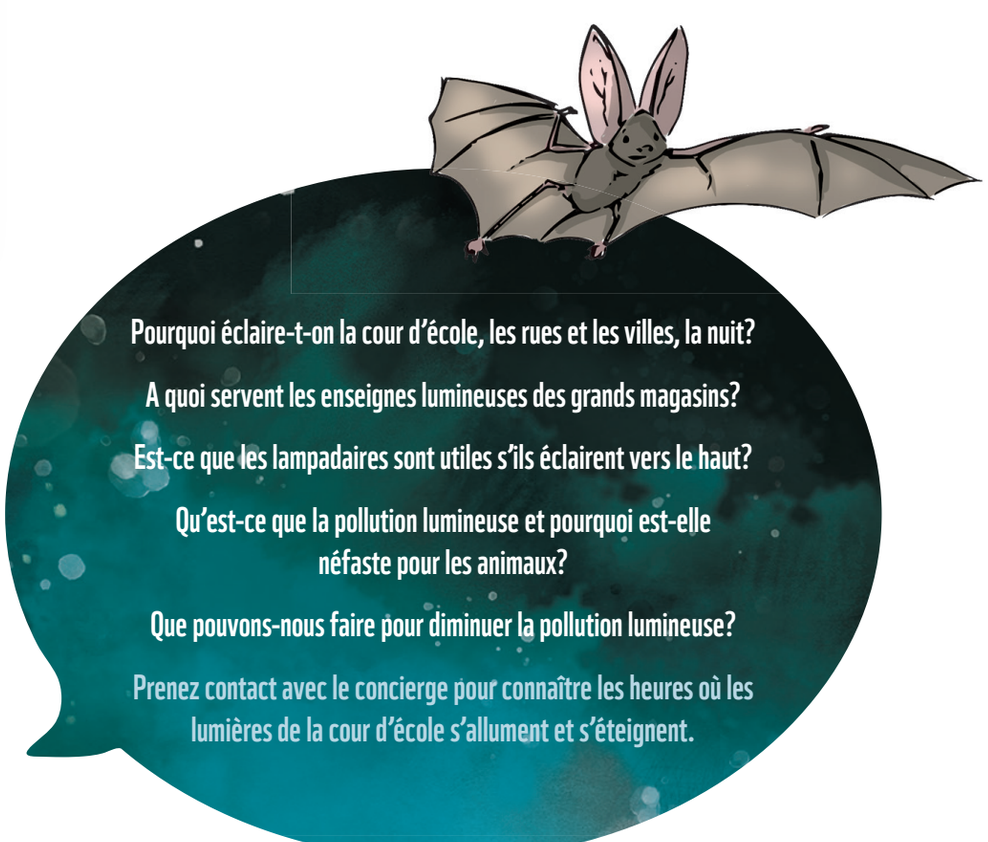
**- Quelles sources de lumière ont-ils vues?**

**- Combien de lumières différentes ont-ils vues?**

**De retour en classe, discutez des questions proposées dans la bulle.**

### Variante

Imprimez quelques plans de l'école ou vues aériennes depuis internet et distribuez-les par groupe de deux élèves. Demandez-leur d'y noter les différentes sources de lumières.



AGIR

# Fiche d'activité n°2.3

## Tous contre la pollution lumineuse!

### Degrés

3-4 H, 5-6H

### Matériel

Feuilles A3 de couleur, feutres, plastifieuse, de quoi accrocher les panneaux

### Lieu

En classe et dans la cour d'école

### Durée

Plusieurs périodes

### Objectifs PER:

**MSN 18:** Explorer l'unité et la diversité du vivant…

**MSN 28:** Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie…

**FG 16-17:** Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

**FG 26-27:** Analyser des formes d'interdépendances entre le milieu et l'activité humaine...

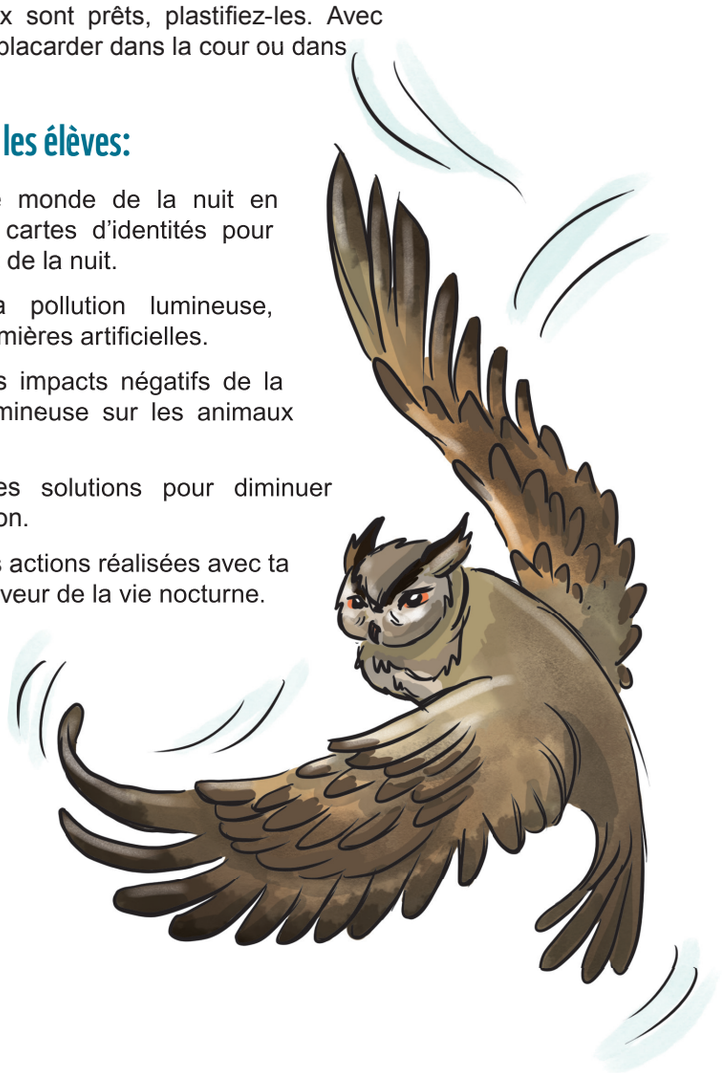
### Pour l'enseignant

*Cette fiche d'activité fait suite aux activités 2.1 et 2.2.*

Après que vos élèves soient devenus des experts de la pollution lumineuse, informez le grand public!
Créez des panneaux informatifs afin de sensibiliser les personnes qui traversent la cour d'école ou les couloirs de l'établissement scolaire.
Formez des groupes de 3 à 4 élèves et distribuez-leur les sujets. Référez-vous au cahier théorique afin d'aiguiller les élèves.
Lorsque les panneaux sont prêts, plastifiez-les. Avec vous élèves, allez les placarder dans la cour ou dans les couloirs.

### Quelques pistes pour les élèves:

- Présente le monde de la nuit en créant des cartes d'identités pour les animaux de la nuit.
- Explique la pollution lumineuse, parle des lumières artificielles.
- Explique les impacts négatifs de la pollution lumineuse sur les animaux nocturnes.
- Propose des solutions pour diminuer cette pollution.
- Explique les actions réalisées avec ta classe en faveur de la vie nocturne.



APPRENDRE

# Fiche d'activité n°3.1

## Jeu «la toile de la biodiversité»

### Degré

3-4 H, 5-6H

### Matériel

Cartes «Milieux naturels et d'animaux» à télécharger (complément, sous wwf.ch/pandamobile), une pelote de ficelle

### Lieu

En classe ou à l'extérieur

### Durée

Une période

### Objectifs PER:

MSN 18: Explorer l'unité et la diversité du vivant…

MSN 28: Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie…

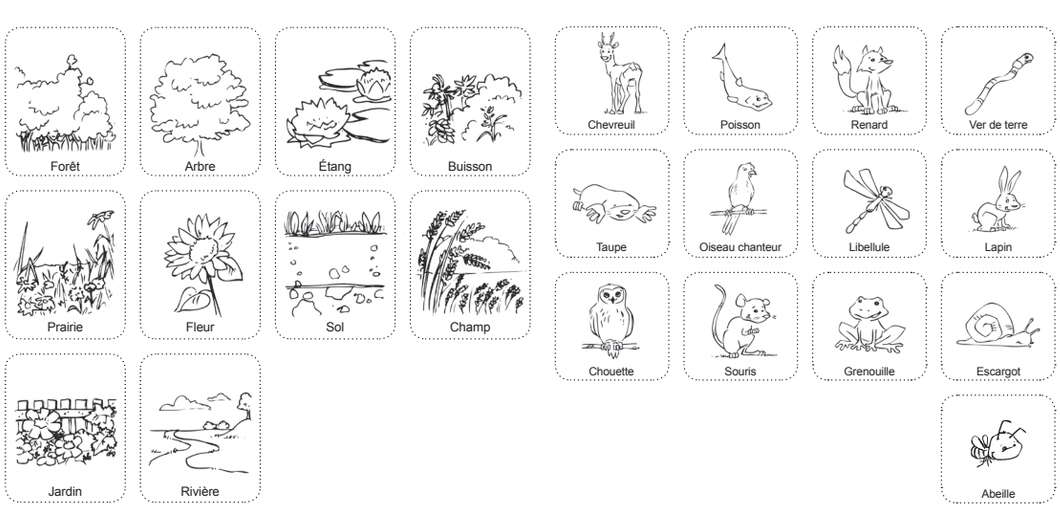
### Qu'est-ce que la biodiversité?
### Grâce à ce jeu, expliquez ce terme à vos élèves.

Les enfants se mettent en cercle, chacun reçoit une image avec un milieu naturel ou un animal.

Donnez la pelote de ficelle à un élève. Ce dernier tient l'extrémité de la ficelle dans sa main, puis décrit l'image qu'il a reçue (par exemple: la rivière) et la montre à ses camarades.

Tout en tenant son bout de ficelle, l'enfant lance ou fait passer la pelote de ficelle à un autre enfant qui possède une image ayant un lien avec la sienne (par exemple: poisson). Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le réseau de fil ressemble à une toile d'araignée. Lorsque la toile relie tous les élèves, expliquez qu'ils vivent maintenant en équilibre, car ils sont tous liés les uns aux autres.

Enoncez ensuite aux enfants des exemples de menaces qui pèsent sur une espèce ou un milieu.  Par exemple: «Les eaux usées polluent les rivières». L'enfant qui a la carte «rivière» lâche la ficelle. Ou encore: «La surpêche engendre la disparition de certains poissons». L'enfant qui a la carte «poisson» lâche la ficelle. Observez ensemble ce qui se passe lorsque quelques élèves ont lâché la ficelle. Que se passe-t-il pour les autres élèves? On constate que si une espèce venait à disparaître, plusieurs seraient affectées.




*Les illustrations sont téléchargeable sous format PDF «Complément - DP - Qui se réveille quand je sommeille?» sous wwf.ch/pandamobile*

# Fiche d'activité n°3.2

## A la découverte des animaux de ta cour d'école

### Degrés

3-4 H, 5-6H

### Matériel

Fiche «Où sont les traces et indices?» à télécharger (wwf.ch/pandamobile), éventuellement un plan de l'école imprimé, papiers et crayons, un livre sur les traces et indices

### Lieu

Dans la cour d'école

### Durée

Une à deux périodes

### Objectifs PER:

MSN 18: Explorer l'unité et la diversité du vivant…

MSN 28: Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie…

SHS 11: Se situer dans son contexte spatial et social…

SHS 21: Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace…

### Pour l'enseignant

### Les élèves mènent l'enquête; quels animaux vivent dans leur cour?

*Cette fiche d'activité fait suite à la fiche 3.1 et peut être continuée par la fiche 3.3.*
Commencer par l'activité à faire en classe ci-dessous. Puis imprimer la fiche «Où sont les traces et indices?» pour chaque élève et sortez dans la cour d'école.
Par groupe de deux, demandez-leur de rechercher des traces et indices d'animaux, par exemple une empreinte, des poils, des restes de nourriture, des déjections, etc. et de les lister sur leur fiche.
De retour en classe, demandez-leur de dessiner les traces et les indices, ainsi que les animaux auxquels ils appartiennent.
Discutez des espèces présentes et de l'état de la biodiversité dans la cour d'école. De quelle manière peut-on augmenter cette biodiversité?

### Variante:

Imprimez un plan de l'école ou une vue aérienne depuis internet et distribuez-les par groupe de deux élèves. Demandez-leur d'y noter les traces et indices observés.

Réponse
- Une pelote de réjection avec le hibou
- Une coquille d'escargot abîmée par un hérisson
- Des crottes pour l'oreillard
- Des empreintes de blaireau
- Des empreintes de salamandre
- Des empreintes du lynx

### Activité à faire en classe

**Quelles traces appartiennent à quel animal?**

**Relie les traces aux animaux:**

AGIR

# Fiche d'activité n° 3.3

## Bio-diversifier sa cour d'école!

**Degré**

Adaptable à tous les niveaux

**Durée**

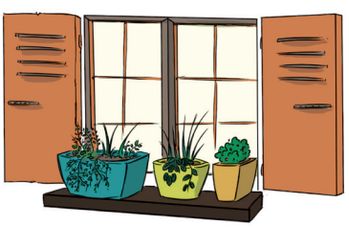
Une ou plusieurs périodes

### Objectif PER:

FG 16-17: Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

FG 26-27: Analyser des formes d'interdépendances entre le milieu et l'activité humaine...

### A. Endimancher le bord des fenêtres



**Matériel** Des bacs en terre cuite, du terreau, des semis de fleurs indigènes, de plantes aromatiques

**Lieu** En classe

Verdissez vos fenêtres avec des bacs! Remplissez au deux-tiers les bacs de terreau, éparpillez les graines à la surface de la terre. Recouvrez les graines avec 1 à 2 cm de terreau.

### B. Re-verdir les pieds des arbres

**Matériel** Une pelle, un râteau, des semis, des plantes

**Lieu** Dans la cour d'école

Nettoyez les pieds des arbres avec vos élèves, puis semez quelques graines, prairies fleuries ou légumes, à vous de voir!

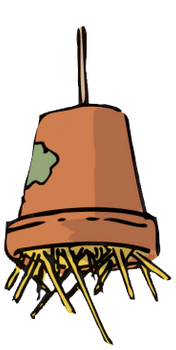
### C. Construction d'un hôtel à abeilles sauvages

**Matériel** Bambous avec un diamètre intérieur de 2 à 15 mm, des scies à bois, de la ficelle

**Lieu** Dans une salle de bricolage ou à l'extérieur

Découpez des tronçons de bambou au niveau des nœuds.
Nouez les bâtons de bambou avec de la ficelle et suspendez l'hôtel proche d'un endroit vert.

### D. Construction d'un abri à perce-oreille



**Matériel** Un pot en terre cuite, de la paille, de la ficelle, un bout de treillis, des clous, un marteau

**Lieu** Dans la cour d'école

Remplissez un pot en terre cuite de paille. Retenez la paille en ajoutant un bout de treillis par dessus, en faisant tenir avec de la ficelle. Suspendez le pot en terre cuite à l'envers à l'aide de ficelle.

**Complément**
Vous trouverez les consignes pour la construction d'un abris à hérisson sur la fiche 1.3

WWF

# Sorties nocturnes

## Promenade au clair de lune

**Degrés**

Adaptable à tous les niveaux

**Durée**

Une ou plusieurs périodes

Pourquoi ne pas organiser une sortie de classe sur le thème de la nuit? Voici quelques idées d'activités pour se réapproprier la nuit.

Fabriquer un **écran à papillons**: suspendez un drap blanc devant une lampe. A la nuit tombée, allumez la lampe et vous verrez accourir, voler et sautiller de nombreux insectes. Munissez-vous d'une planche de détermination, afin de les reconnaître et de les identifier.

Préparer une **miellée**: préparez une mixture pour attirer les insectes nocturnes. Râpez une pomme, puis ajoutez-y des morceaux d'autres fruits que vous avez sous la main. Ajoutez un 1 dl de sucre, 1 dl de bière et 1 dl de vin rouge puis mélangez le tout. Badigeonnez un carré d'environ 10 cm sur l'écorce de plusieurs arbres à hauteur des yeux avec la mixture. L'odorat très développé des insectes va les emmener droit vers votre piège où vous pourrez alors les admirer se délecter.

Activité **chauve-souris**: organiser une sortie avec le Centre de Coordination des chauves-souris (CCO) de votre canton. Ils organisent des animations qui permettent d'en apprendre plus sur ce mystérieux animal et donnent des pistes pour le protéger!

Utilisez **une carte sonore**: pour essayer d'identifier les différents bruits de la nuit. Restez tranquille quelques minutes dans le noir et notez les sons sur votre carte sonore.

**Jeu de piste**: mettez des cailloux ou du sable dans des boîtes de conserve dans lesquelles vous aurez préalablement fait des trous, puis déposez-y une bougie à réchaud. Balisez un chemin, en forêt, dans la cour d'école, dans un parc, avec ces bougies. Prenez toutes les précautions afin d'éviter les accidents. Les enfants, suivant l'âge, accompagnés par un adulte, partiront par groupe de trois ou quatre.

Finir la sortie avec **un repas en commun** avec les parents, par exemple une soupe sur le feu!

## Mini-camp sur le thème de la nuit

**Degrés**

Tous

**Lieu**

Campings, tipis, yourtes, cabanes de scout, chalets en montagne ou gîtes de bûcherons.

Pourquoi ne pas organiser un mini-camp sur le thème de la nuit. En organisant des activités de nuit qui sont proposées plus haut. Lors d'un mini-camp, vous aurez en plus l'occasion de dormir à la belle étoile!

© ullmann.photography / WWF Suisse

Prénom: _____

# Fiche d'activité n°1.1 – A la découverte du hérisson

## Labyrinthe

### Consigne:

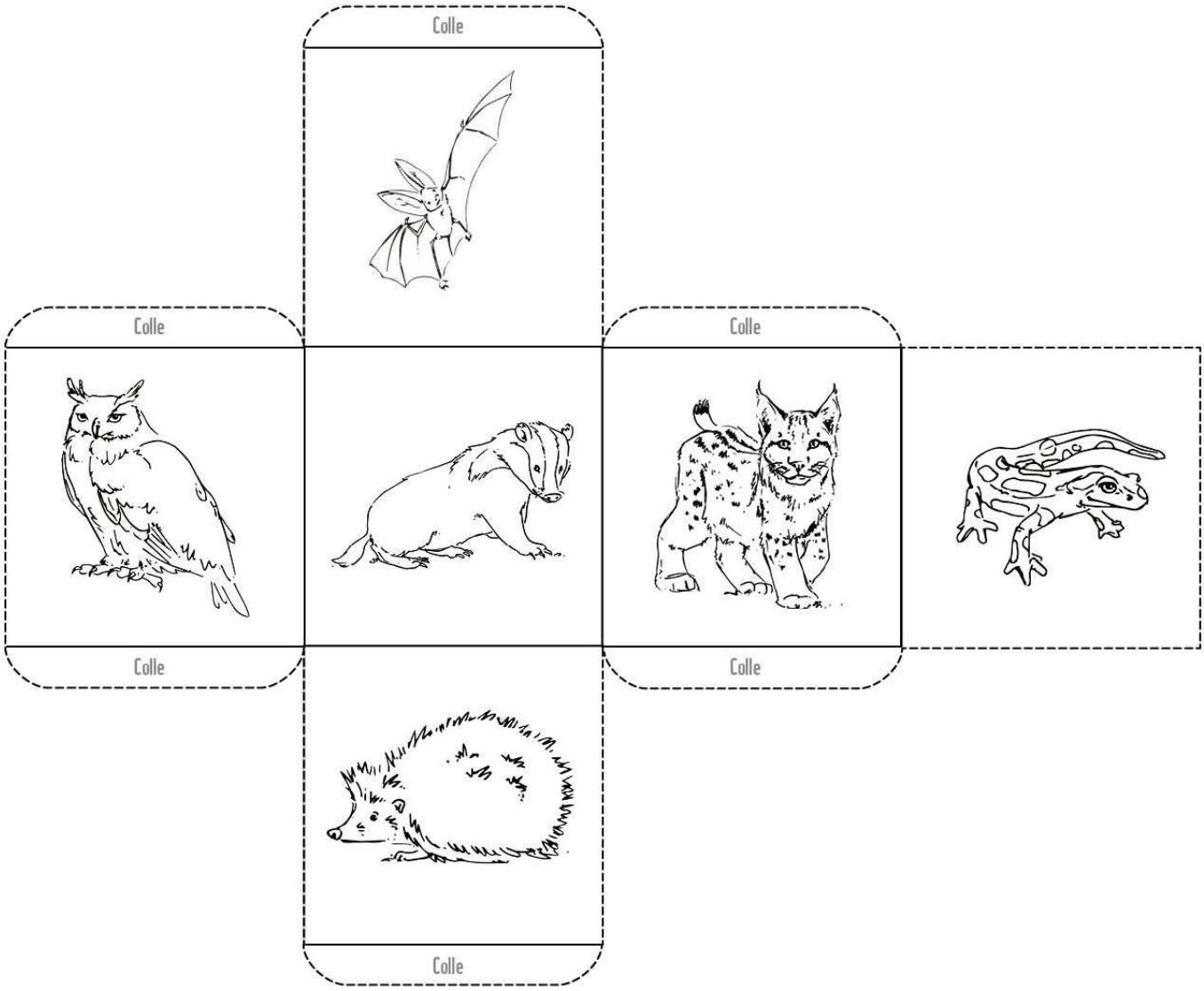
**Aide le hérisson à surmonter tous les obstacles nommés dans l'histoire, pour trouver à manger.**

Prénom: _____

# Fiche d'activité n°2.1 – Jeu du dé «les animaux de la nuit»

## Consigne:

**Colorie les illustrations des animaux puis découpe en suivant les traitillés. Construis ton dé en collant les bords les uns aux autres comme indiqué sur le chablon.**




## Les règles du jeu

Par groupe de 4 à 5 élèves, à tour de rôle, lance ton dé.
Réponds à une des questions suivantes par rapport à l'animal qui est représenté sur la face.

- Comment cet animal fait-il pour se repérer la nuit (quelles sont ses adaptations à la vie nocturne)?
- Quels sont ses traces et indices au petit matin?

## Question bonus

Quelles menaces pèsent sur cet animal?

Prénom: _____

# Fiche d'activité n°2.2 – A la chasse aux lumières

## Où sont les lumières?

## Consigne:

Dans la cour d'école, cherche des sources de lumière (ampoules, lampadaires, panneaux publicitaires et autres enseignes lumineuses) puis note sur ta fiche:

Quelles sources de lumière as-tu vues?

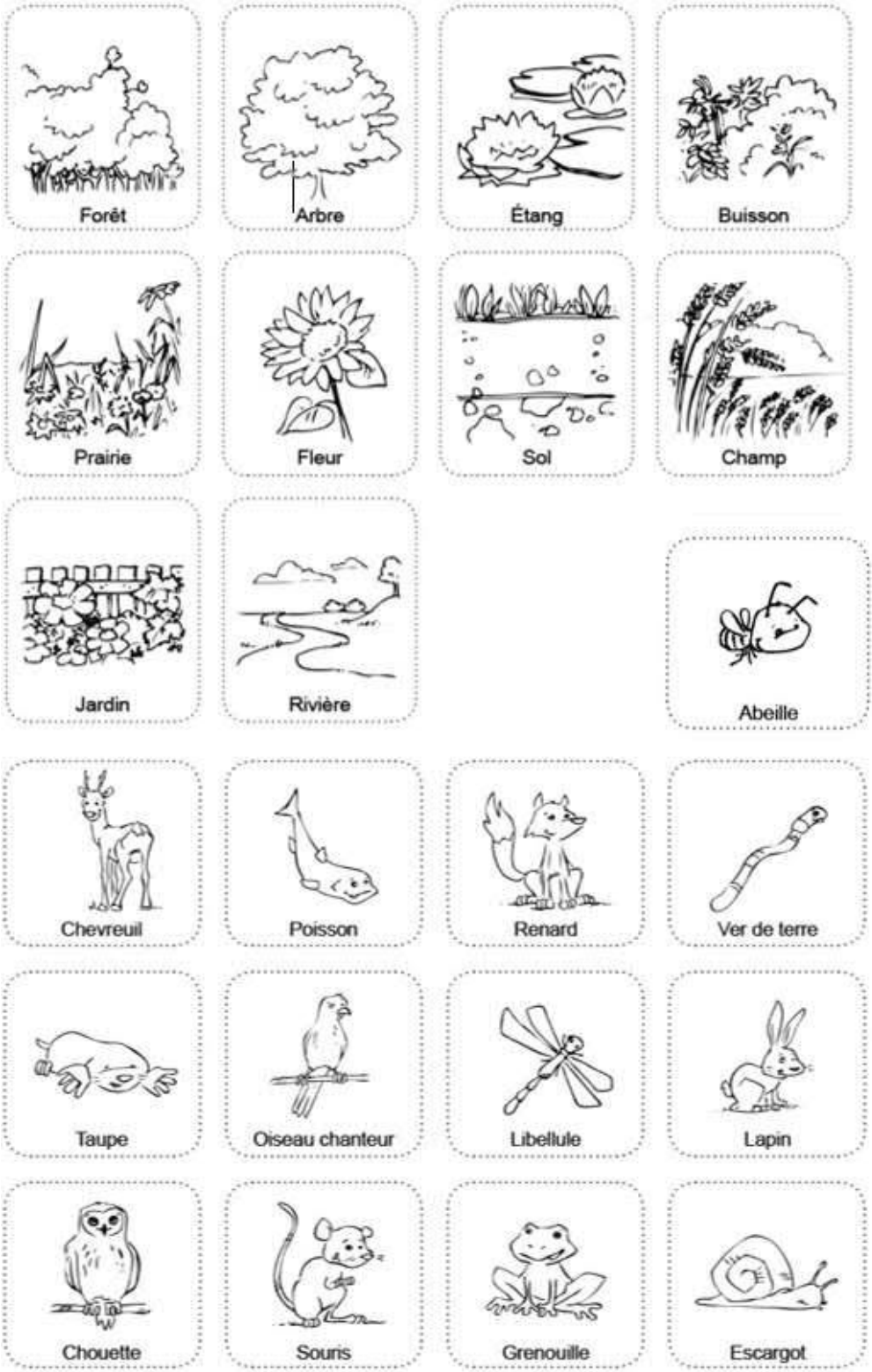
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –
- _____ –

Combien de lumières différentes as-tu vues?

- _____

# Fiche d'activité n°3.1 – Jeu «la toile de la biodiversité»

## Pour l'enseignant:



Prénom: _____

# Fiche d'activité n°3.2 – A la découverte des animaux de ta cour d'école

## Où sont les traces et indices?

### Consigne:

Promène-toi dans la cour et note:

- Les traces et indices que tu vois
- L'animal a qui ils appartiennent

| Traces et indices | Animal |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Prénom: _____

# Fiche d'activité n°3.2 – A la découverte des animaux de ta cour d'école

## Quelles traces appartiennent à quel animal?

### Consigne:

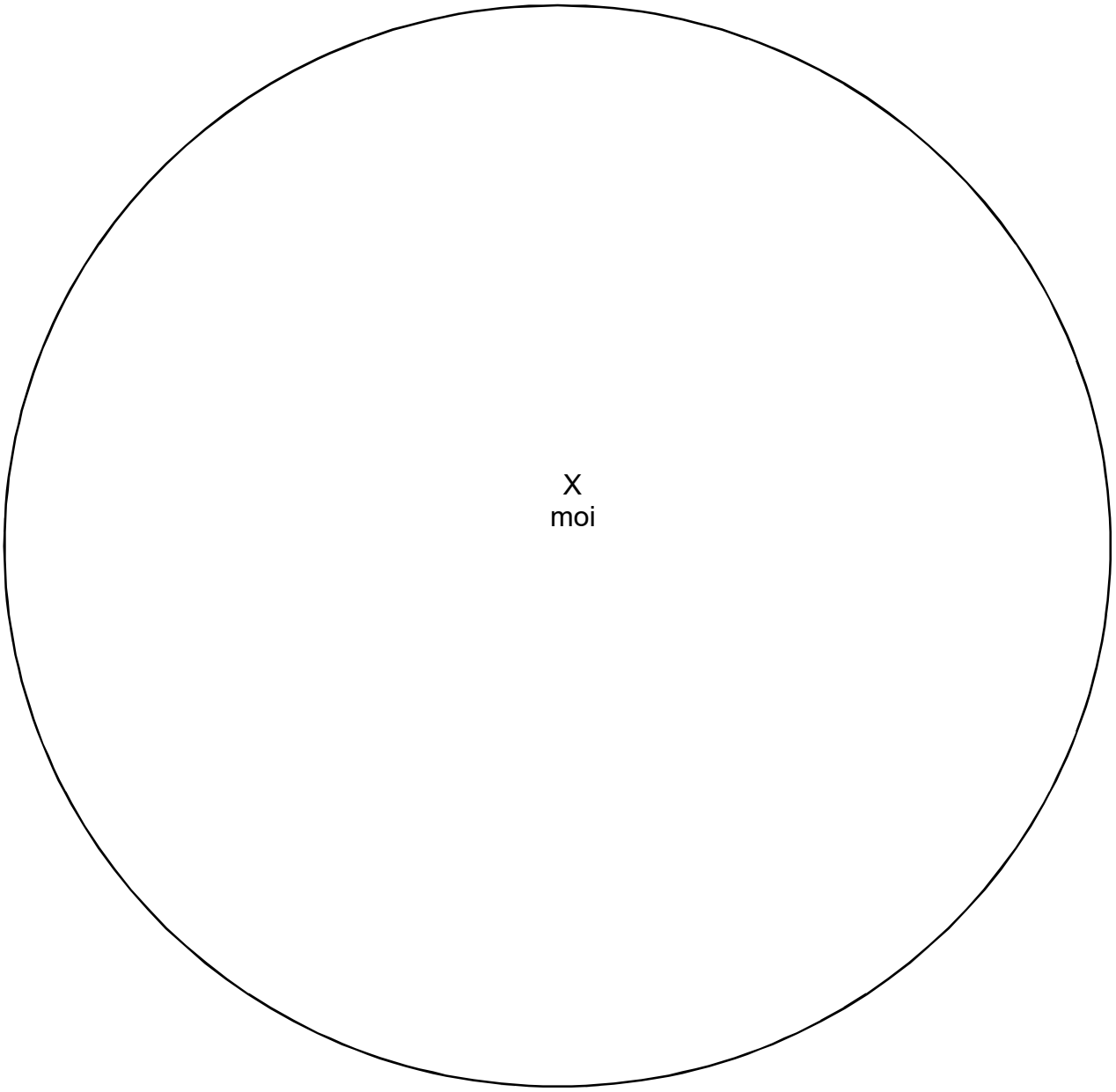
Relie la trace à l'animal correspondant

Prénom: _____

# Fiche Sorties nocturnes

## Carte sonore

Devant moi




Derrière moi

# Complément d'informations

# Le hérisson d'Europe

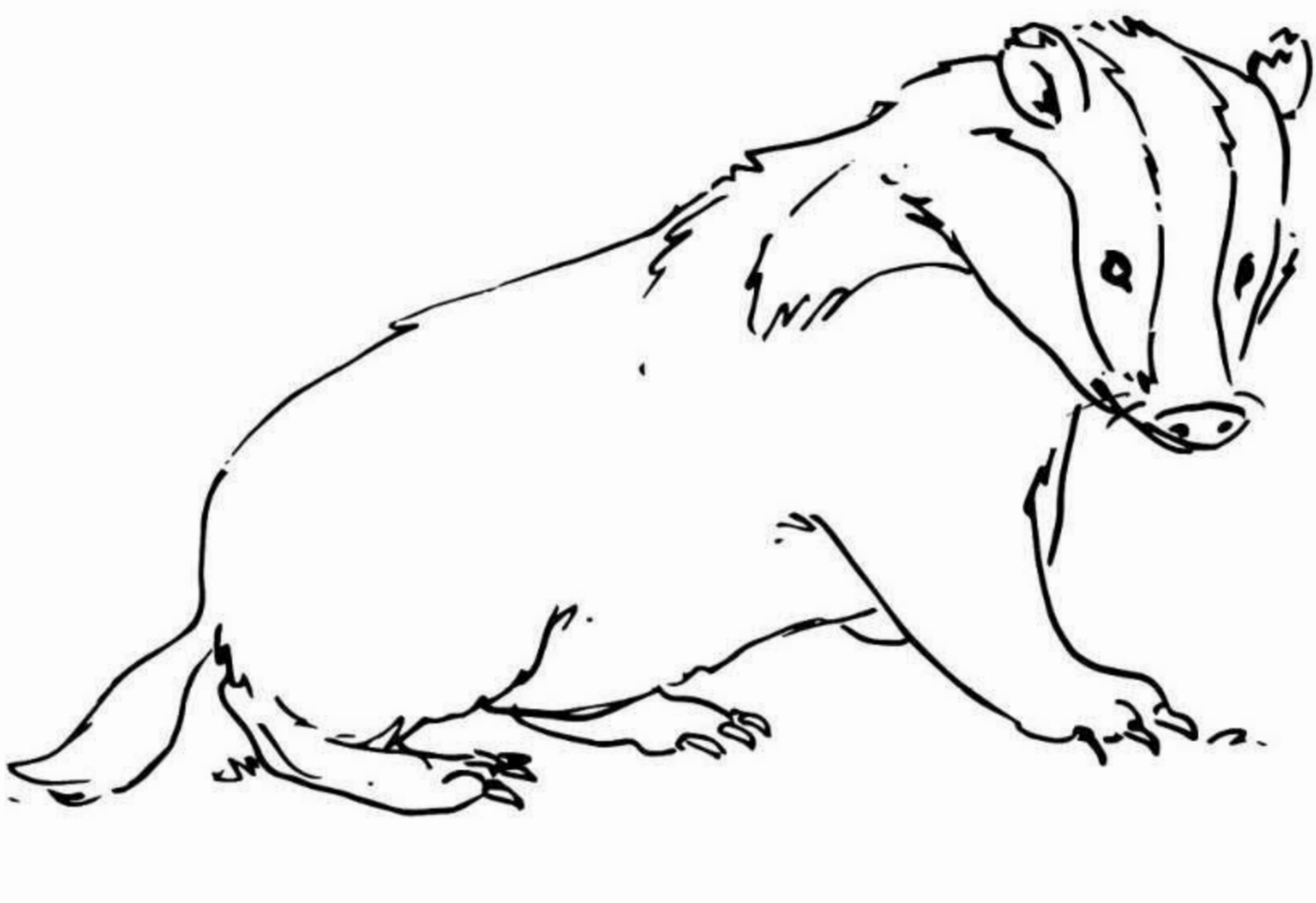
## Carte d'identité

| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Erinaceus europaeus* |
| TAILLE | 24-28 cm |
| POIDS | 800 à 1500 g (les mâles sont plus lourds) |
| CLASSE | Mammifère |
| FAMILLE | Erinaceidae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Larves, vers de terre, hannetons, chenilles, limaces, escargots,... |
| LONGEVITE | Espérance de vie entre 3 et 4 ans liberté, mais pourrait vivre jusqu'à 7 ans |

# Le blaireau européen

## Carte d'identité

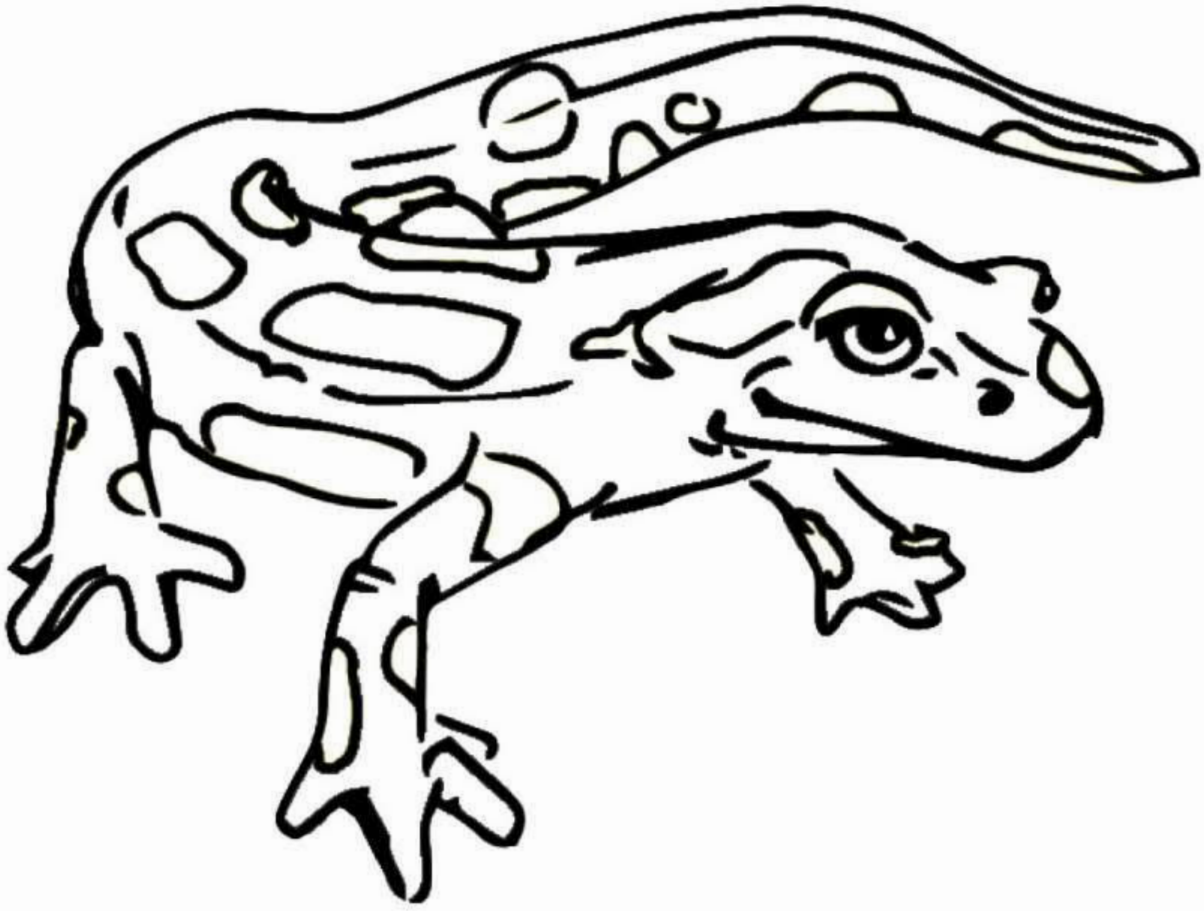
| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Meles meles* |
| TAILLE | 60-90 cm de long, pour 25-30 cm au garrot |
| POIDS | 11-15 kg |
| CLASSE | Mammifère |
| FAMILLLE | Mustelidae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Omnivore: insectes, petits mammifères, amphibiens, charognes, fruits, céréales et vers de terre |
| LONGEVITE | 4 ans en moyenne, jusqu'à 20 ans en captivité |



# La salamandre tachetée

## Carte d'identité

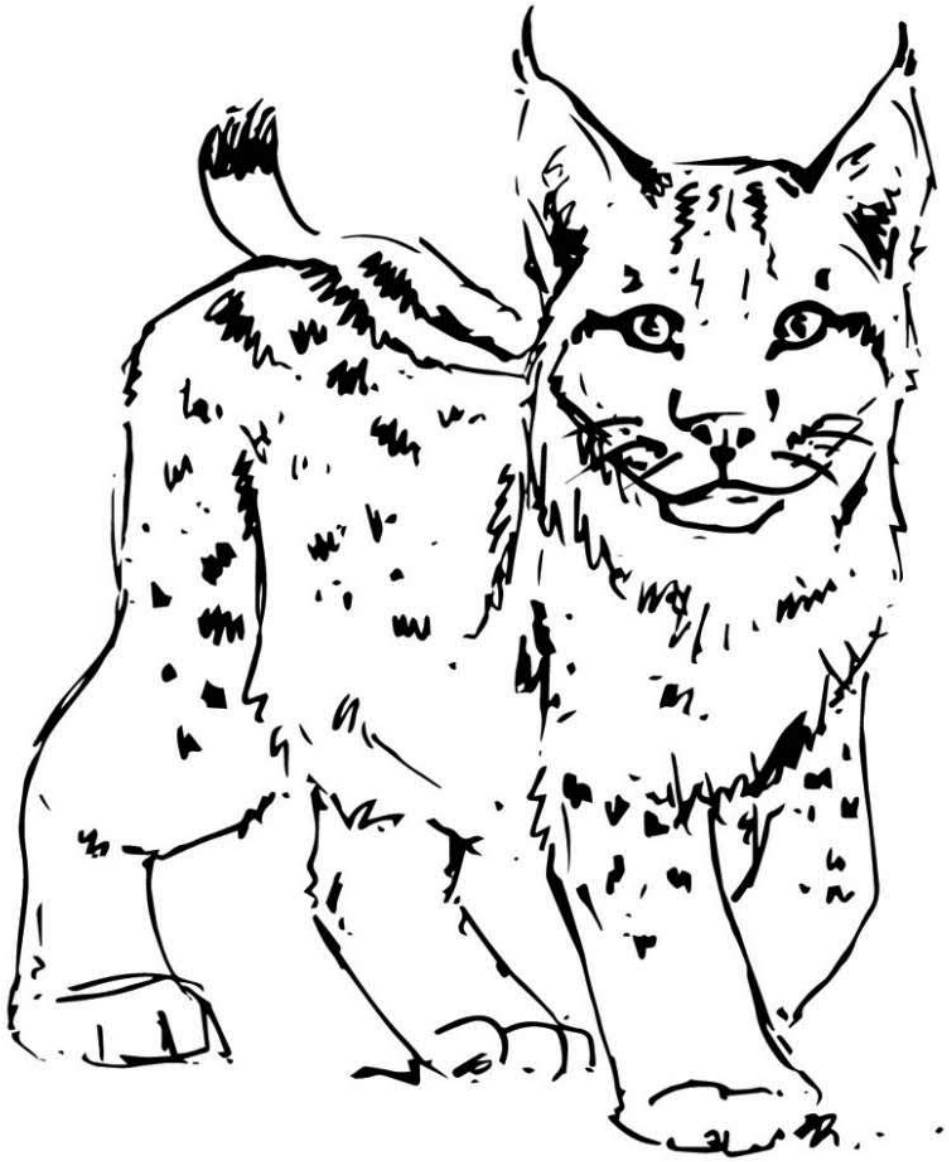
| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Salamandra salamandra* |
| TAILLE | Jusqu'à 20 cm |
| POIDS | Maximum 50 g |
| CLASSE | Amphibien |
| FAMILLLE | Salamandridae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Mollusques, myriapodes, aselles, perce-oreilles et carabes |
| LONGEVITE | 20 ans en liberté et jusqu'à 50 ans en captivité |



# Le lynx eurasien

## Carte d'identité

| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Lynx lynx* |
| TAILLE | Env. 100 cm pour 60 cm au garrot |
| POIDS | De 17 à 26 kg (les mâles sont plus lourds) |
| CLASSE | Mammifère |
| FAMILLLE | Felidae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Carnivore: chevreuils, chamois, renards,... |
| LONGEVITE | Entre 10 et 15 ans en liberté et jusqu'à 25 ans en captivité |

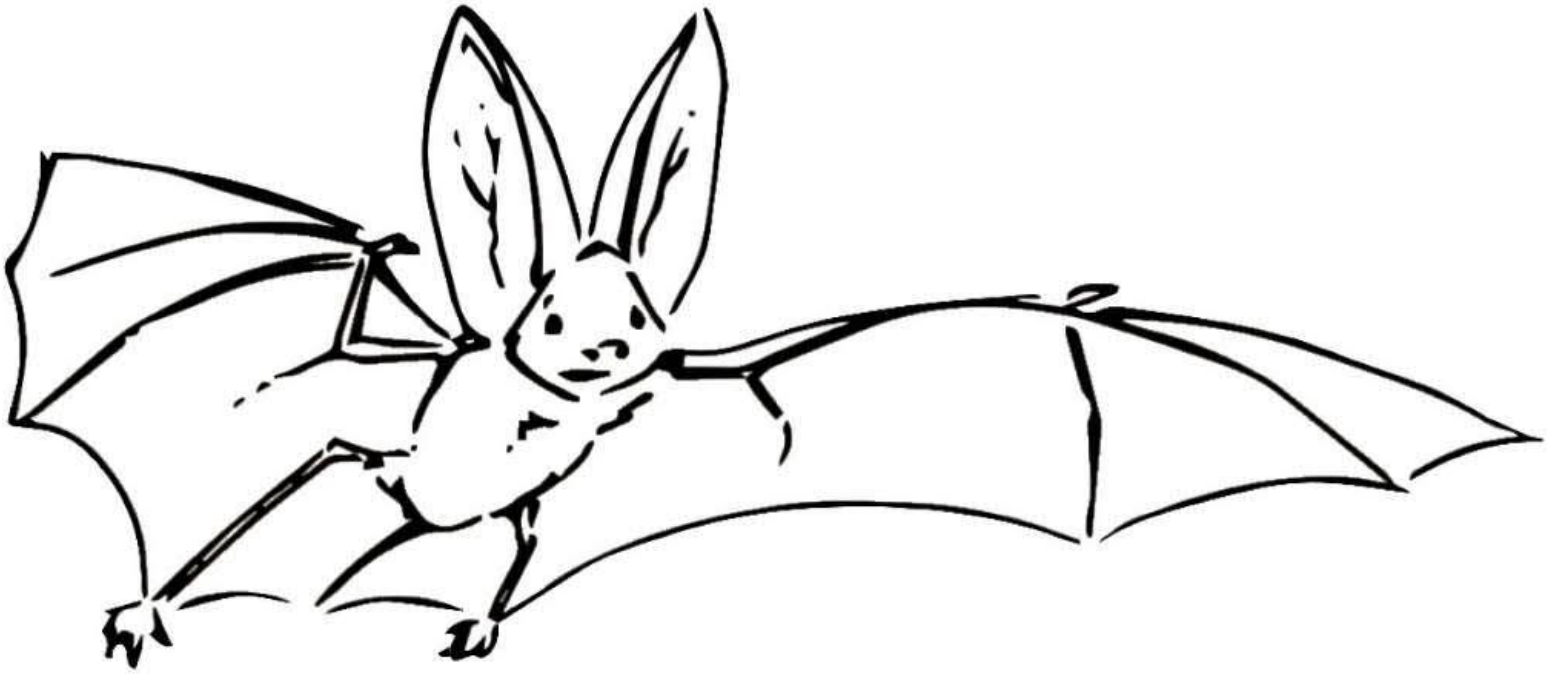


# Le Grand-duc d'Europe

## Carte d'identité

| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Bubo bubo* |
| TAILLE | 60-75 cm |
| ENVERGURE | 160-188 cm |
| POIDS | 1500-3000 g (les femelles sont plus lourdes que les mâles) |
| CLASSE | Oiseau |
| FAMILLLE | Strigidae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Souris, rats, écureuils, renards, oiseaux, reptiles, poissons, … |
| LONGEVITE | Environ 20 ans, en captivité jusqu'à plus que 60 ans |

# L'oreillard brun

## Carte d'identité

| | |
|---|---|
| NOM SCIENTIFIQUE | *Plecotus auritus* |
| ENVERGURE | 245-300 mm |
| POIDS | 6 à 14 g |
| CLASSE | Mammifère |
| FAMILLLE | Vespertilionidae |
| REGIME ALIMENTAIRE | Insectes, arthropodes, papillons de nuit, ... |
| LONGEVITE | Un individu a été capturé au Col de Bretolet à l'âge de 31 ans. |