

Ce livret a été conçu et édité par l'association LE MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX. Il est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Toute reproduction de son contenu, intégrale ou partielle, sans autorisation écrite et préalable du MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX est un délit de contrefaçon réprimé par des sanctions civiles et pénales prévues au chapitre V, articles L.335-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



## LIVRET D'ACTIVITÉS – L'INTELLIGENCE ANIMALE

à destination des enfants – Réponses page 5.

### 1<sup>ère</sup> ACTIVITÉ :

Regarde si tu peux être aussi performant que le singe AYUMO dans le film.

Sur une feuille de papier, écris 6 numéros dans le désordre, répartis sur toute la feuille, puis retourne-la. Prends ensuite une autre feuille et reproduis les chiffres au même endroit que sur la première, de mémoire. Vois combien tu as réussi à mettre de chiffres au même endroit. Si tu réussis aussi bien qu'Ayumo, même avec moins de chiffres et plus de temps, tu peux faire la même chose avec 9 chiffres. Recommence autant que cela te fait plaisir pour voir si tu arrives à battre Ayumo (jusqu'ici personne n'a réussi !).

### 2<sup>ème</sup> ACTIVITÉ :

L'exercice est semblable à celui que la chatte, dans le film, fait en montrant avec sa patte le godet où se trouve le dé alors que les godets ont été bougés dans tous les sens.

Tu peux reproduire le même jeu avec des petites tourtières, des verres plastiques ou des tasses et des petits objets de la taille d'un dé.

Le mieux est que quelqu'un chez toi bouge les « godets ». Es-tu aussi fort que la chatte du film ?

*Ce livret a été conçu et édité par l'association LE MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX. Il est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Toute reproduction de son contenu, intégrale ou partielle, sans autorisation écrite et préalable du MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX est un délit de contrefaçon réprimé par des sanctions civiles et pénales prévues au chapitre V, articles L.335-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.*

### **3<sup>ème</sup> ACTIVITÉ:**

Raccorde aux animaux du film les différentes formes d'intelligence ci-dessous (la liste des séquences du film est à la fin de ce livret si tu as oublié les animaux dans le film) :

- le calcul mental
- la mémoire immédiate
- le camouflage
- l'observation
- le raisonnement
- la compréhension du langage humain

### **4<sup>ème</sup> ACTIVITÉ :**

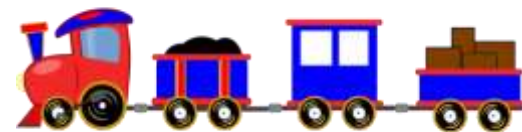
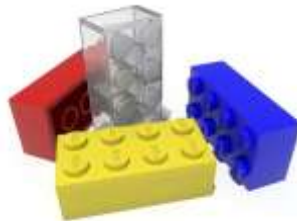
Comme la chienne Border Collie du film qui connaît par leur nom plus de 1 000 jouets et sait les retrouver dans un tas de jouets, regarde la page 3 en comptant jusqu'à 10. Puis retourne-la ou fais-la disparaître et dis les 12 jouets qui sont dessus. Recommence autant de fois qu'il le faut pour te souvenir de tous. Combien de fois as-tu recommencé ?

Prends ensuite la page 4 et dis l'objet manquant par rapport à la page précédente. Combien de fois il t'a fallu pour le retrouver ?

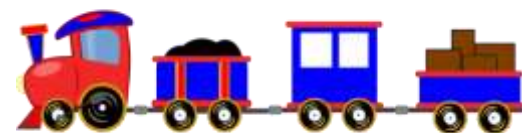
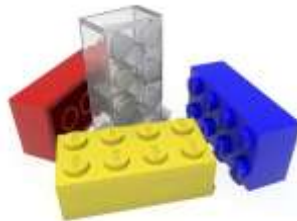
### **5<sup>ème</sup> ACTIVITÉ :**

Invente une histoire avec un animal intelligent, de ton choix. L'important est que tu montres son intelligence le plus possible à travers une belle histoire. Cela peut être à la façon de Walt Disney quand il a créé l'histoire du rat de « Ratatouille », par exemple.

Ce livret a été conçu et édité par l'association LE MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX. Il est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Toute reproduction de son contenu, intégrale ou partielle, sans autorisation écrite et préalable du MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX est un délit de contrefaçon réprimé par des sanctions civiles et pénales prévues au chapitre V, articles L.335-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



Ce livret a été conçu et édité par l'association LE MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX. Il est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Toute reproduction de son contenu, intégrale ou partielle, sans autorisation écrite et préalable du MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX est un délit de contrefaçon réprimé par des sanctions civiles et pénales prévues au chapitre V, articles L.335-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



## RÉPONSES

### 3<sup>ème</sup> ACTIVITÉ : RÉPONSE - LES DIFFÉRENTS TYPES D'INTELLIGENCE DES ANIMAUX DANS LE FILM

- Le calcul mental : la petite chienne qui donne les résultats avec sa patte au milieu des élèves.
- La mémoire immédiate : le chimpanzé Ayumo hyper rapide pour retrouver des chiffres.
- Le camouflage : le poulpe caché dans la noix de coco.
- L'observation : les vaches, le cochon et la chèvre qui ouvrent les robinets et les serrures – le cochon qui joue au puzzle.
- Le raisonnement : Chaser, la chienne Border Collie.
- La compréhension du langage humain : Lazare, le corbeau.

### 4<sup>ème</sup> ACTIVITÉ : RÉPONSE - OBSERVATION ET MÉMORISATION

Les 12 jouets sont :

1 mignon – un cheval à bascule – une voiture rouge – un nounours – 4 briques de lego - 3 cubes – une voiture de police – une toupie – un train – un ballon – un petit canard en peluche - un camion de pompiers.

L'objet manquant sur la page 5 est : le nounours.

Chaser, la chienne du film a été entraînée par une équipe de chercheurs américains 5h par jour pendant 3 ans. Un jour, un présentateur de télévision lui demande d'aller chercher un jouet qui n'existe pas dans le tas de jouets. La chienne y va et revient sans rien ! L'intervenant précise que ces animaux sont extraordinaires. Comme dans le monde des humains il y a aussi des humains aux performances extraordinaires.

### RÉCAPITULATIF DES SÉQUENCES DU FILM

1/ Un cochon agence des modules dans un jeu de formes. Moritz est un cochon allemand intelligent qui résout rapidement un puzzle destiné à un enfant de 3 ans.

2/ Un chien Border Collie reconnaît le nom de plus de 1000 objets et sait les retrouver dans un tas. Chaser, la chienne la plus performante au monde a été entraînée par une équipe de chercheurs américains cinq heures par jour pendant trois ans, elle a été capable d'apprendre le nom de 1 022 objets. Non seulement elle a mémorisé des mots comme "balle", "frisbee" et autres "maison", mais elle sait aussi classer des jouets les représentant. Si son maître lui présente un humain inconnu en l'appelant par son prénom, Vincent par exemple, demandant à ce dernier d'aller se cacher quelques minutes plus tard, il lui suffit de dire à Chaser : "Va chercher Vincent !" pour qu'elle détale comme une flèche et retrouve son nouvel ami caché derrière un canapé. Elle décode tout, retient tout. Chaser est même capable de comprendre plusieurs éléments grammaticaux et d'apprendre par imitation. (lepoint.fr)

*Ce livret a été conçu et édité par l'association LE MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX. Il est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Toute reproduction de son contenu, intégrale ou partielle, sans autorisation écrite et préalable du MOUVEMENT POUR LES ANIMAUX est un délit de contrefaçon réprimé par des sanctions civiles et pénales prévues au chapitre V, articles L.335-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.*

3/ Une chèvre ouvre un robinet.

4/ Une vache tourne un robinet avec sa corne.

5/ Un cochon soulève une porte pour sortir.

6/ Une chèvre ouvre un loquet de porte.

7/ Une vache se sert d'un levier pour boire.

8/ Une vache ouvre une porte.

9/ Une vache se déplace en ouvrant les verrous à d'autres vaches pour qu'elles aillent manger.

10/ Un chat trouve une bille sous des coques de noix. Il s'agit pour ce chat d'indiquer avec sa patte sous quelle coque de noix se cache une petite boule de papier. Il ne quitte pas des yeux les coques et choisit la bonne presque à chaque fois. Il se trompe lors de sa deuxième tentative et prends donc le temps de réfléchir pour son troisième essai afin d'être certain de ne pas faire d'erreur. Il indique alors l'une des coquilles avec tellement d'enthousiasme qu'il la fait tomber par terre. Son maître soulève les noix restantes pour dévoiler que la boule de papier était bien sous celle que son chat avait choisie.

11/ Un poulpe se sert d'une noix de coco. L'animal aux six tentacules traverse l'océan à Lembeh en Indonésie, chargé d'une coque de noix de coco ouverte en deux. Si ces poulpes transportent des noix de coco, c'est pour s'en servir de toit protecteur, pour se cacher lorsqu'ils explorent de nouveaux espaces. Mais surtout, ils passent ainsi aux yeux de leurs prédateurs pour une noix de coco emportée par les courants. Les Indonésiens sont d'ailleurs habitués à jeter les coques vides de noix de coco dans la mer après utilisation (Huffingtonpost.fr).

12/ Lazare le corbeau est un corbeau freux né en bourgogne le 18 avril 2010. Il a été adopté alors qu'il était tout petit. Très imprégné, et souffrant d'une malformation du bec, il n'a pu être relâché. Il imite facilement les humains et sait faire des exercices complexes.

13/ Un chien sait compter, donnant les résultats en tapant avec sa patte avant sur un bureau.

14/ Doté d'une sorte de mémoire photographique, le Chimpanzé, bien mieux que l'Homme, enregistre ce qu'il observe de façon presque instantanée. Pour cette mémoire immédiate, Aï et son fils Ayumo sont des champions. Quelques années plus tôt, le Chimpanzé avait appris à reconnaître les chiffres de 1 à 9 sur un écran et à les pointer du doigt. Dans le film, les nombres apparaissent en ordre aléatoire sur l'écran, durant un temps très court. Des carrés blancs les masquent presque aussitôt. Ayumo est alors capable de pointer les carrés dans l'ordre croissant des chiffres qu'ils cachent. Il dispose d'une mémoire à court terme hors du commun : sa mémoire photographique lui permet de retenir la position des nombres alors qu'il les observe durant moins d'une seconde.

15/ Une poule reconnaît les cartes. Elle reconnaît les jokers parmi les autres cartes.

*Ce livret est perfectible et toutes les suggestions constructives sont les bienvenues*