



LA GARENNE

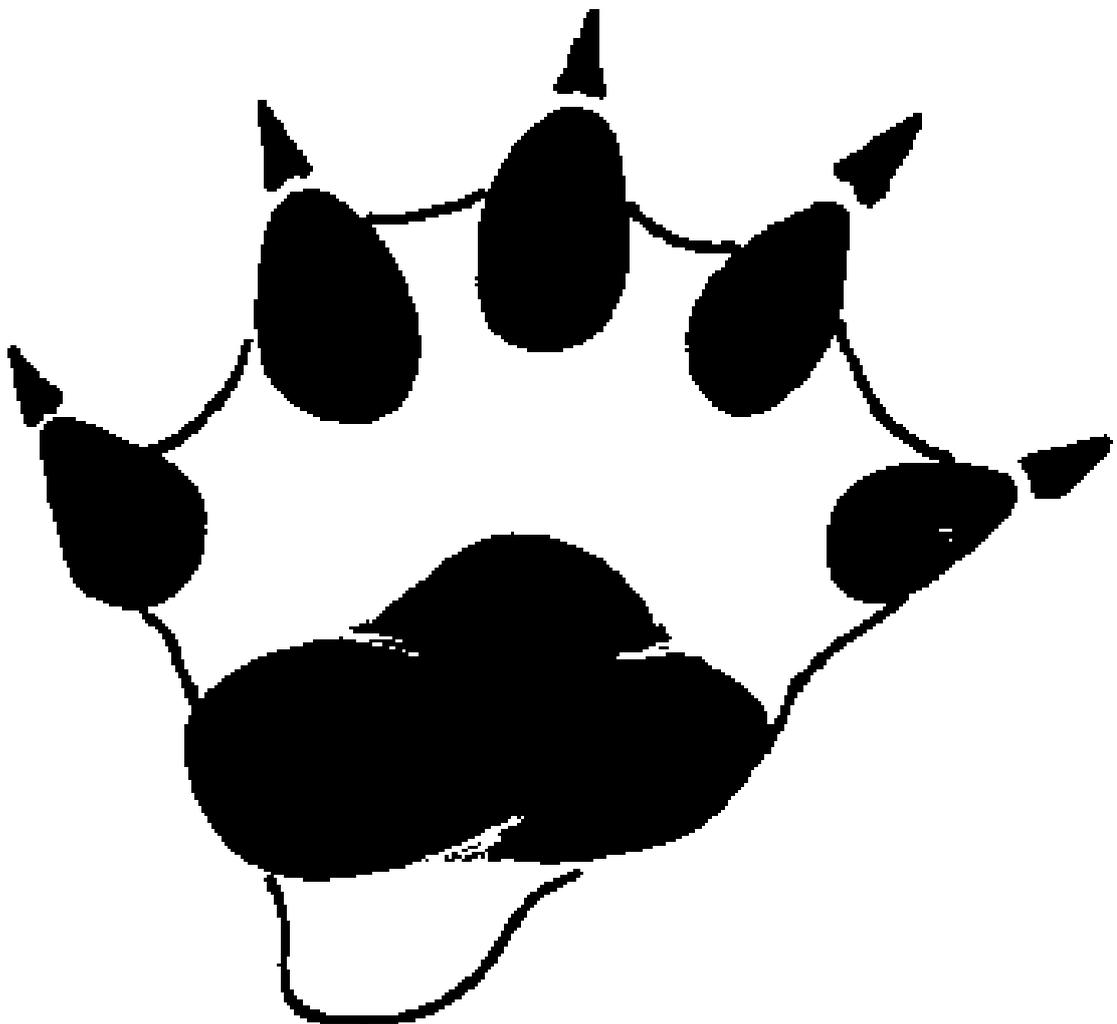
FOURMIS, HÉRONS CENDRÉS,
RAGONDINS ET LEURS AMIS

Traces et indices

Comment reconnaître une empreinte ?

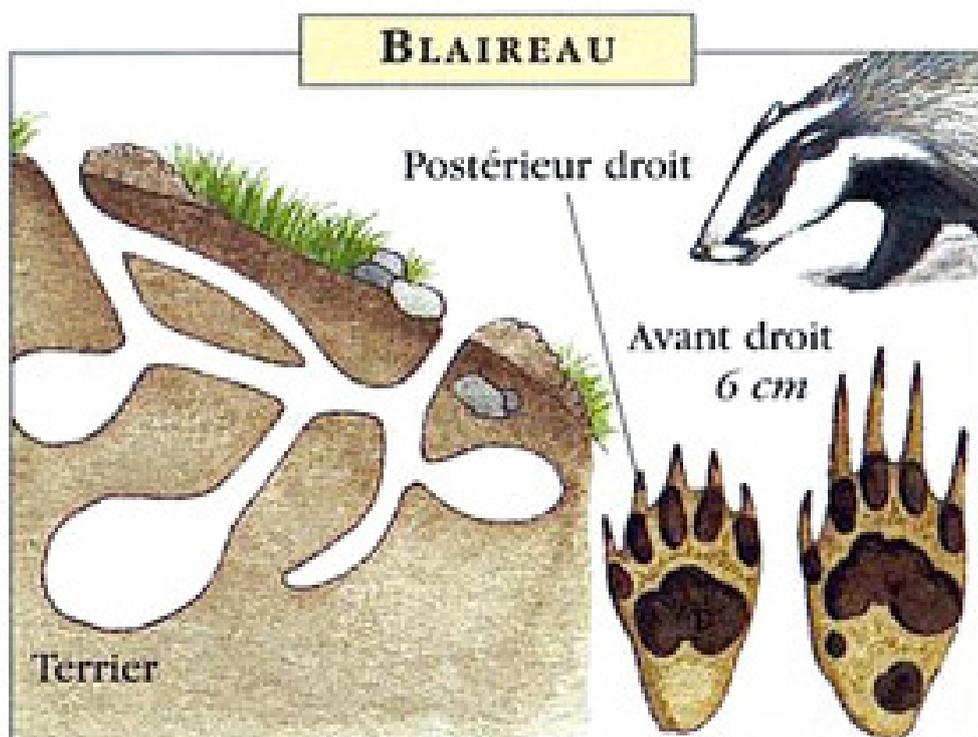
Il faut regarder plusieurs éléments :

- La taille de l'empreinte (en cm)
- La forme générale (ronde, ovale, doigts en étoiles ou alignés)
- Le nombre de doigts (2, 4 ou 5 doigts)
- Les différences de taille entre pattes avant et arrières
- La présence de griffes ou pas



Index

Page 3:	Introduction
Pages 4 et 5:	Les oiseaux
Pages 6 et 7:	Les mammifères plantigrades
Pages 8 et 9:	Les mammifères digitigrades
Pages 10 et 11:	Les mammifères onglués
Pages 12 à 14:	Les indices
Page 15:	La clé de détermination des traces
Page 16:	Bibliographie

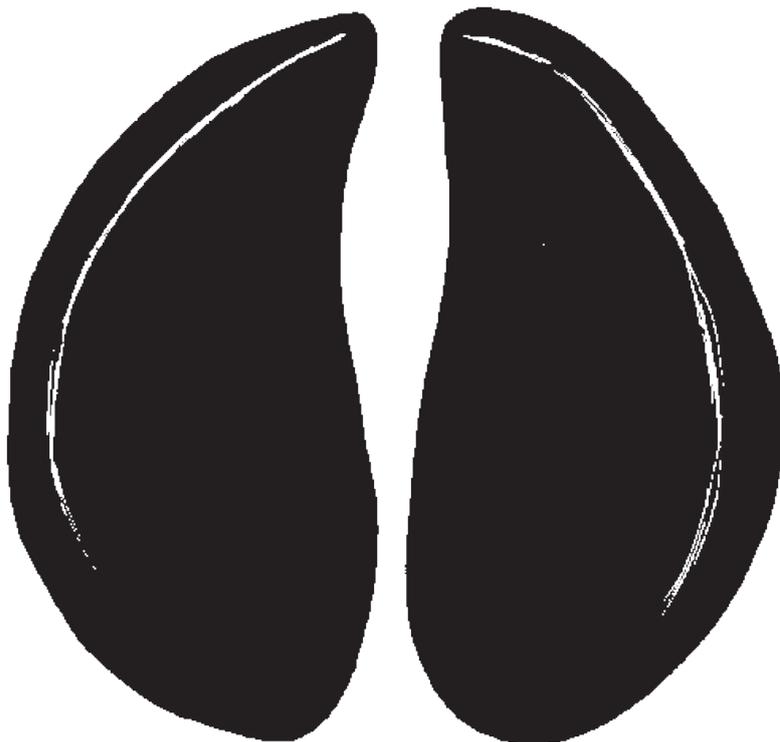


Traces

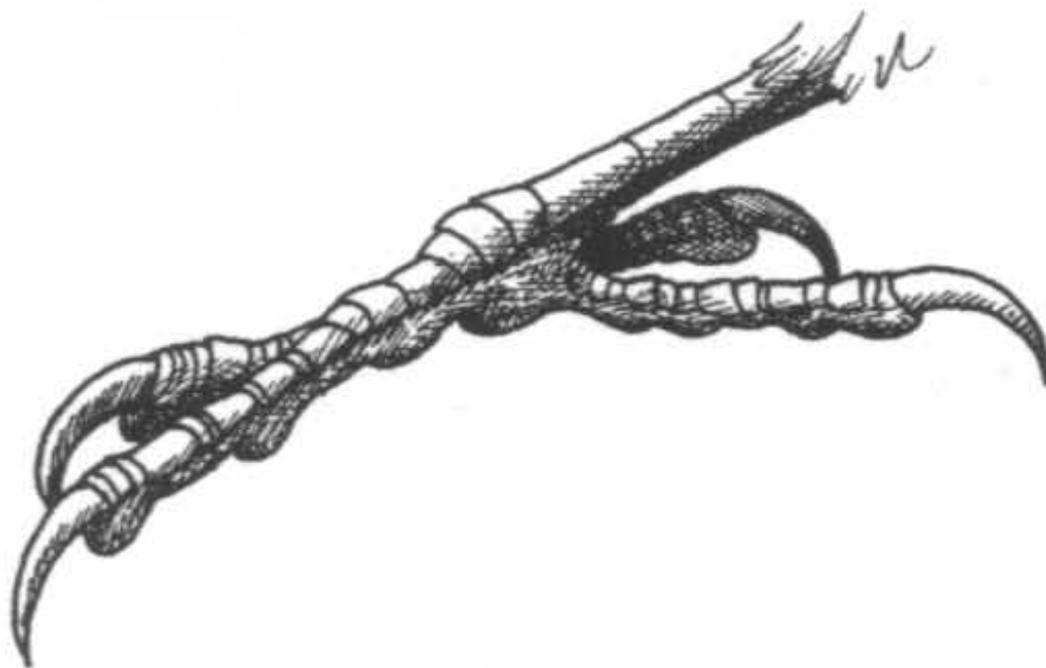
Pour survivre dans la nature, les animaux adoptent différentes techniques comme le camouflage, le mimétisme. Pas facile donc de pouvoir les observer. Cependant, ils nous laissent une foule d'informations que l'observateur non averti ne verra pas. Les indices de leur présence sont les suivants :

- les empreintes
- les crottes
- les restes de nourriture
- les poils pour les mammifères
- les écailles pour les reptiles
- les plumes pour les oiseaux.

Tous ces éléments, une fois analysés en profondeur, permettent de déterminer à qui ils appartiennent. Voici donc quelques pistes pour reconnaître notamment les empreintes des animaux.



Traces: oiseaux



Pendant la période des dinosaures, certains reptiles ont décidé, de se redresser et de marcher sur deux pattes ou lieu de quatre. Ils ont donc fait évoluer leurs membres antérieurs pour pouvoir voler. L'archéopteryx est l'un des premiers reptiles à posséder des plumes. Les oiseaux ont ainsi pu évoluer dans les airs. Les pattes ont conservé les caractéristiques des reptiles en se couvrant d'écailles tandis que le reste du corps est couvert de plumes servant d'isolation contre les intempéries. Avec ce groupe d'animaux apparaît un nouveau mode de vie. Effectivement, les reptiles ne peuvent pas réguler leur température interne et sont donc dépendant du soleil et de sa chaleur. A l'inverse, les oiseaux peuvent réguler leur température interne et ainsi supporter des températures basses ou élevées.

Ce changement physiologique a permis à ces derniers de coloniser l'ensemble de la terre. Les oiseaux possèdent deux pattes avec quatre doigts chacune. L'orientation du pouce vers l'arrière permet de tenir en équilibre sur les branches mais également sur le sol. Certains oiseaux ont développé des serres pour la chasse, ce sont notamment les rapaces diurnes, nocturnes et charognards. Ce sont tous des oiseaux marcheurs. D'autres ont transformé les pattes pour pouvoir nager en ajoutant une sorte de peau entre chaque doigt pour former des palmes. Finalement un petit groupe d'oiseaux a changé l'orientation d'un deuxième doigt vers l'arrière pour mieux grimper aux arbres. C'est la famille des pics, notamment le pic épeiche.

Traces: oiseaux



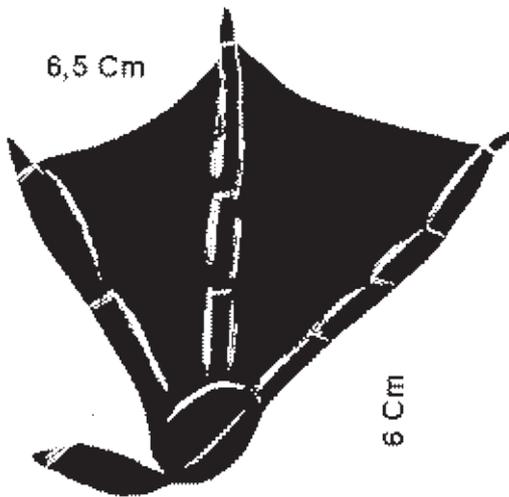
La buse variable

4,5 Cm



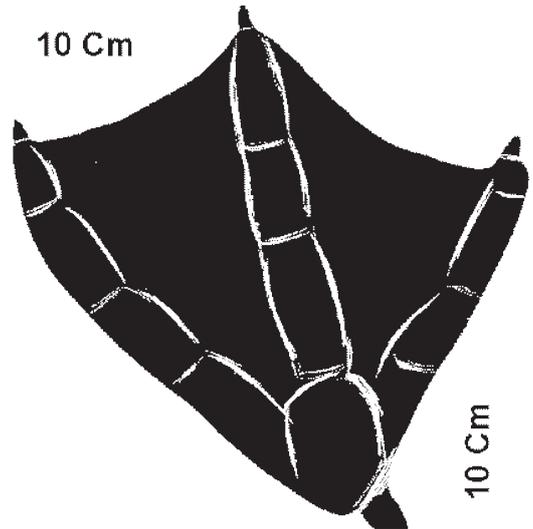
La chouette harfang

6,5 Cm



Le canard

10 Cm



L'oie

1,7 Cm

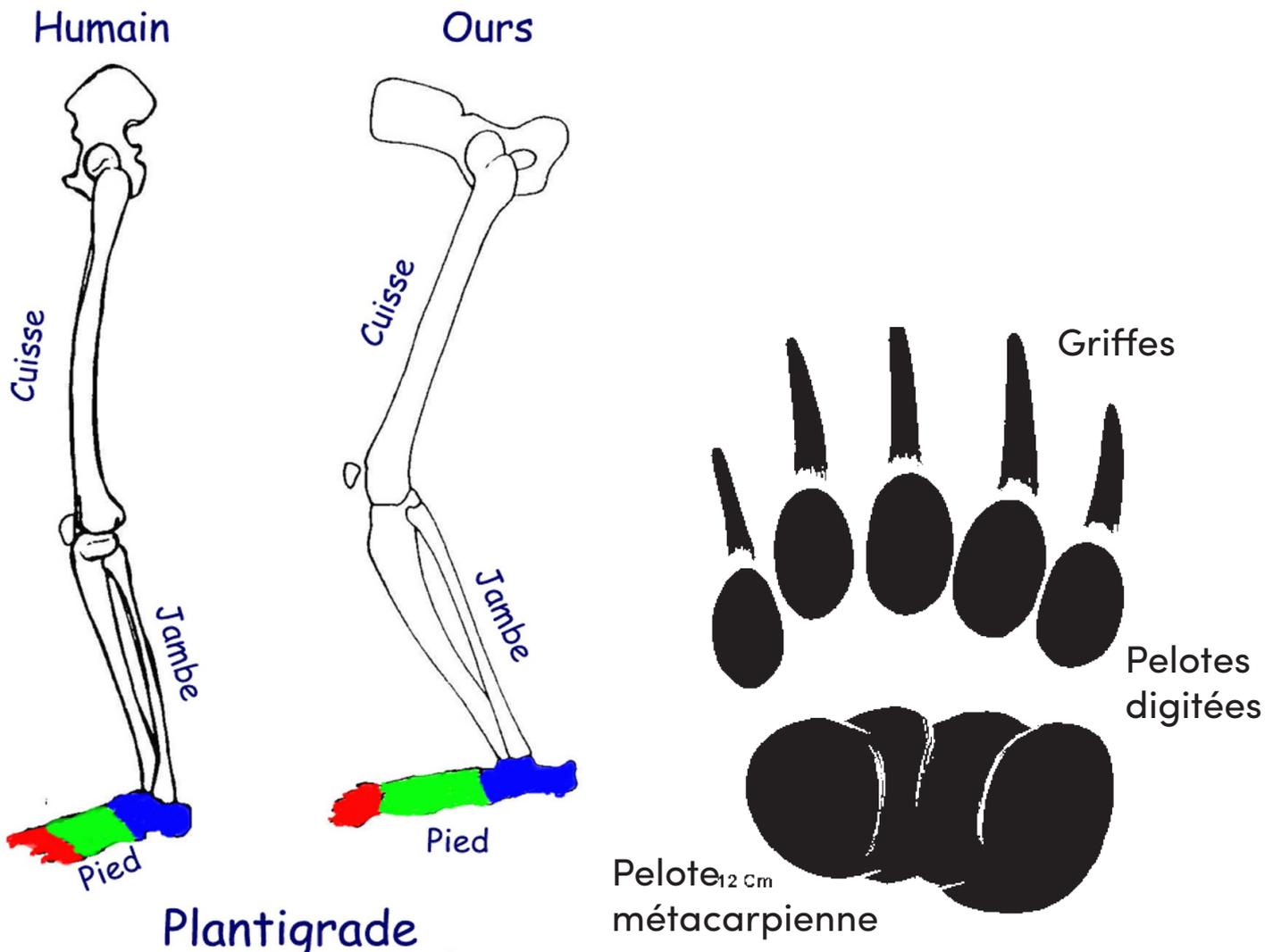


Le pic épeiche

Traces: plantigrades

Les mammifères sont apparus après l'ère des reptiles et après la disparition des dinosaures. Trois groupes se sont formés: les plantigrades (qui marchent sur la plante des pieds), les digitigrades (qui marchent sur leurs doigts) et les ongulés (qui marchent sur leurs ongles).

Les plantigrades désignent les animaux qui marchent sur la plante des pieds, c'est-à-dire sur toute la surface du pied comme les humains. L'avantage de ce mode de locomotion, c'est la position debout et le fait de pouvoir utiliser les pattes avants pour attraper des objets en hauteur. Le désavantage, c'est la relative lenteur des plantigrades. Le plus rapide est l'ours qui peut atteindre 55 km/h. Le nombre de doigts varie d'une espèce à l'autre. 5 pour la plupart (hérisson, castor), 4 à l'avant et 5 à l'arrière pour d'autres (écureuil roux) et finalement 4 partout pour un petit groupe qui comprend les lapins et les lièvres.



Traces: plantigrades



L'ours



Le castor

0,7 Cm



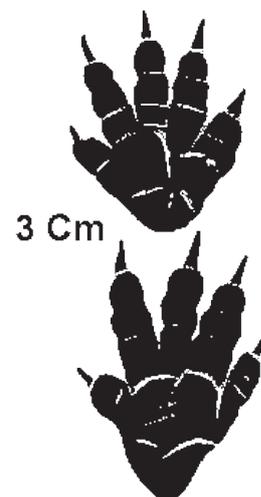
Le rat de moissons



Le lapin



Le blaireau

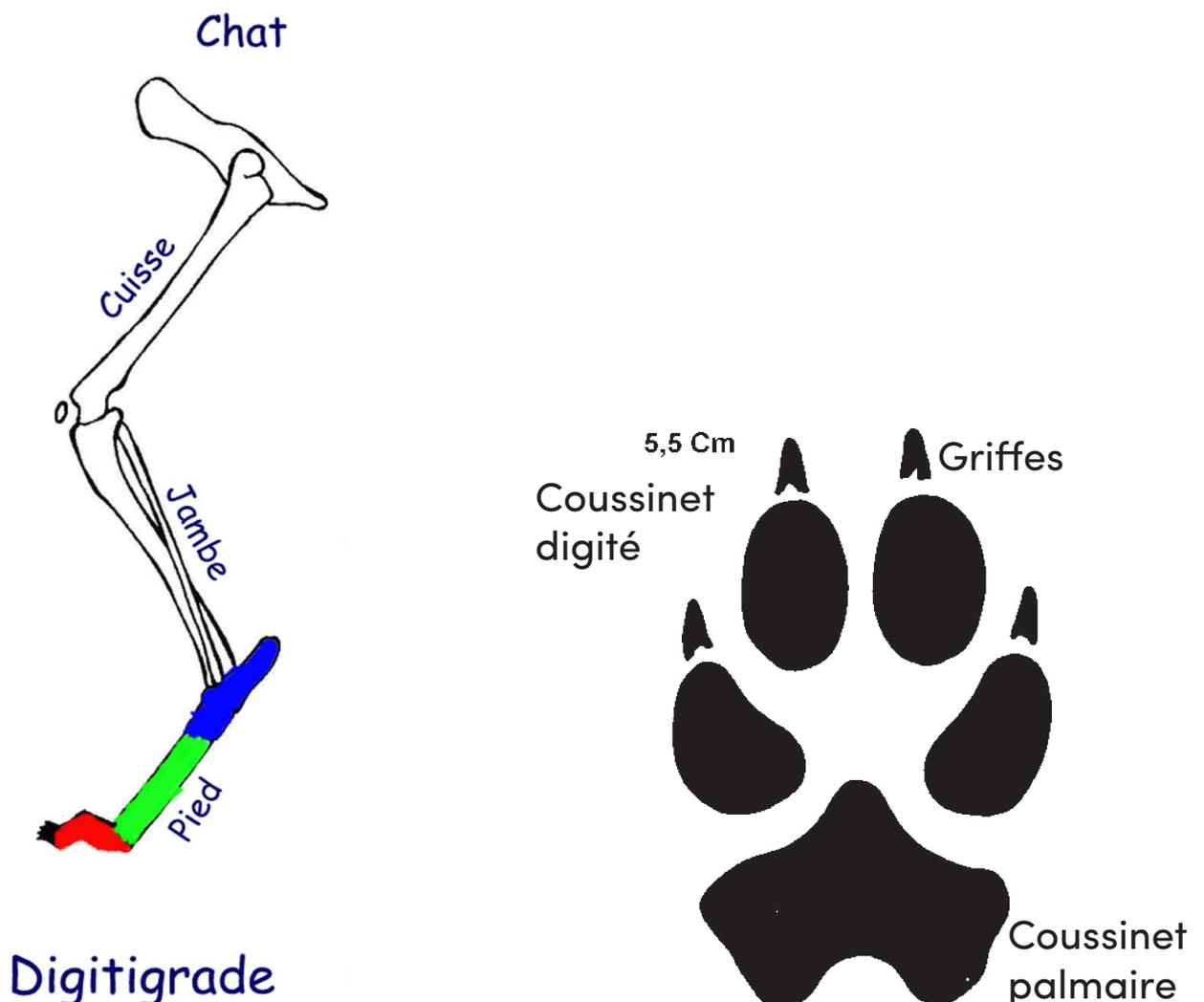


Le hérisson

Traces: digitigrades

Les digitigrades désignent les animaux qui marchent sur les doigts. Les pattes forment ainsi un Z caractéristique qui permet à l'animal d'avoir une grande accélération. Cette forme, nous la retrouvons chez les sprinters au départ d'une course. Le plus rapide d'entre eux est le guépard qui peut atteindre 120 km/h sur de courtes distances. Des coussinets protègent les doigts et amortissent les chocs.

Dans ce groupe, on distingue deux catégories d'animaux, ceux qui ont 4 doigts à chaque patte comme les félins et les canidés et ceux qui en ont 5 comme les mustélidés. Les canidés et les félinés se distinguent par la présence ou non de griffes. Les premiers ne peuvent pas les rentrer. Ils vont les user sur le sol en marchant, ce qui ne leur permettra pas de grimper aux arbres. A l'inverse des félins qui sont de très bons grimpeurs grâce à leurs griffes acérées.



Traces: digitigrades

On distingue deux catégories de digitigrades, ceux qui ont 4 doigts à chaque patte comme les félins (chat) et les canidés (chien) et ceux qui en ont 5 comme les mustélidés (fouine).

Les canidés et les félinés se distinguent par la présence ou non des griffes. Les premiers n'ont pas de griffes rétractiles Ils vont les usées sur le sol en marchant, ce qui ne leur permettra pas de grimper aux arbres. A l'inverse des félins qui sont de très bons grimpeurs grâce à leurs griffes acérées rétractiles. L'exception à la règle, c'est le guépard qui ne peut pas rentrer complètement ses griffes. En plus de sa morphologie très particulière, cette caractéristique lui permet d'atteindre des vitesses très grandes sur courte distance et ainsi capturer ses proies.



Le chat sauvage



Le loup



La fouine



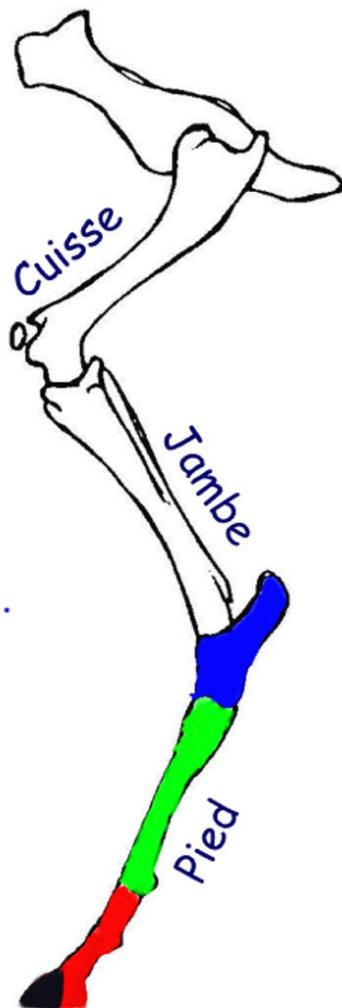
L'hermine

Traces: ongulés

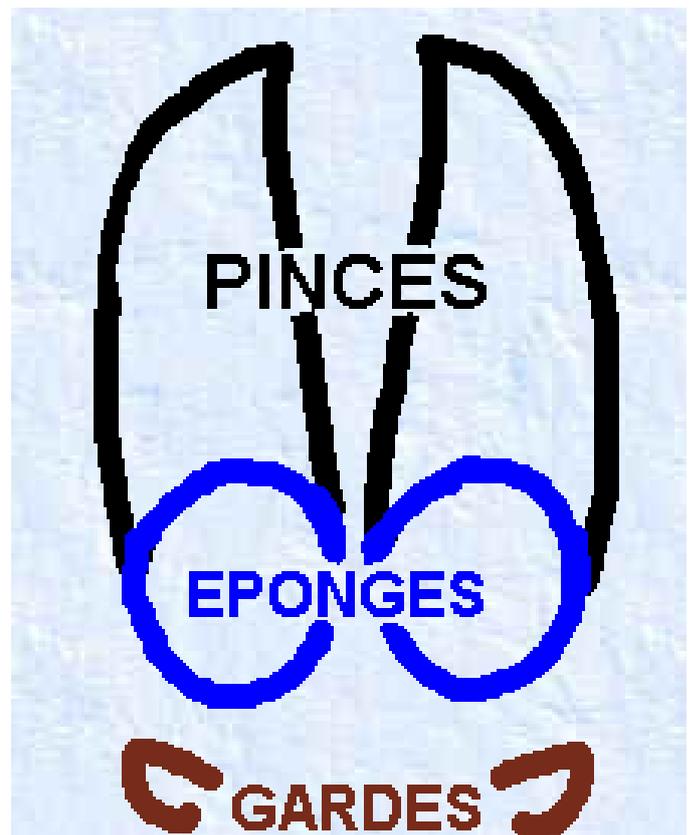
Les ongulés sont des animaux qui marchent sur leurs ongles. Pour échapper un à prédateur très rapide, il faut trouver une stratégie pour essayer d'aller encore plus vite. En faisant des bons, les antilopes peuvent atteindre plus de 140 km/h.

Cette fois, ces animaux marchent sur le bout des doigts et tiennent en équilibre grâce à leurs ongles qui se sont développés pour former des sabots que l'on appelle des pinces. Aux niveaux des empreintes, deux doigts touchent le sol. Les deux autres sont situés plus haut et ne laissent pas d'empreinte. L'exception vient des sangliers qui ont des empreintes à 4 doigts.

Cheval

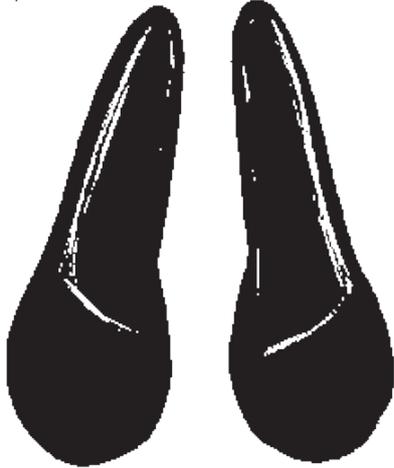


Onguligrade

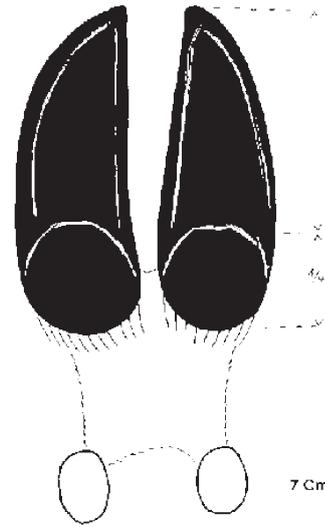


Traces: ongulés

4,5 Cm



Le chamois



Le cerf

3,5 Cm



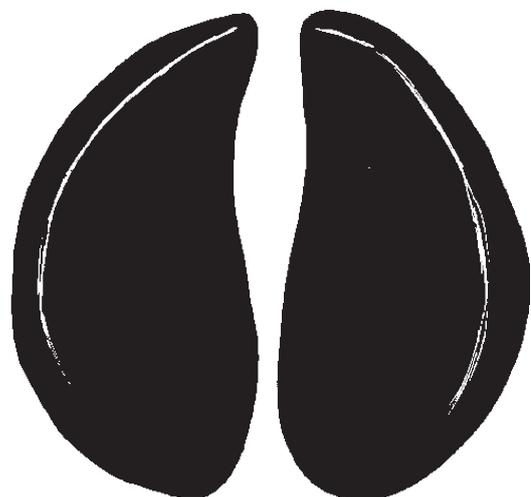
Le chevreuil 3.5 cm



Le sanglier

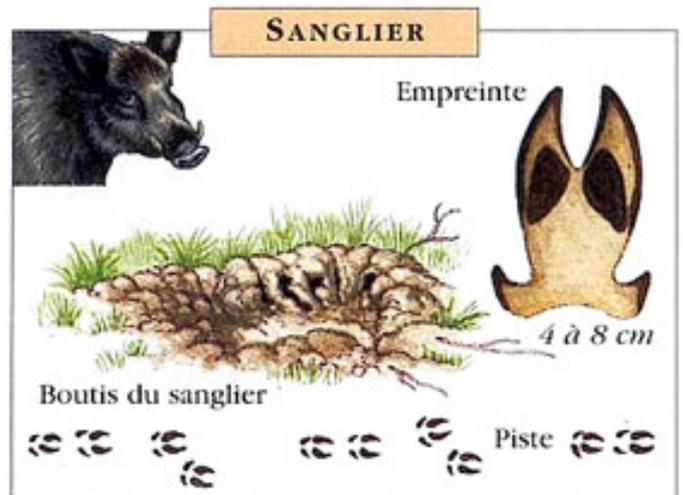
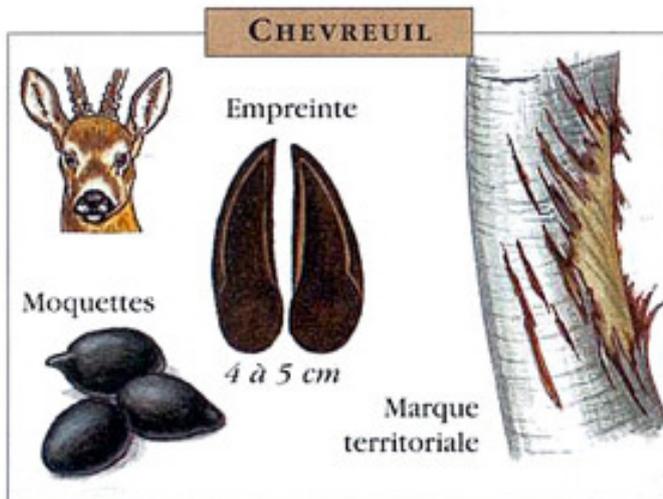
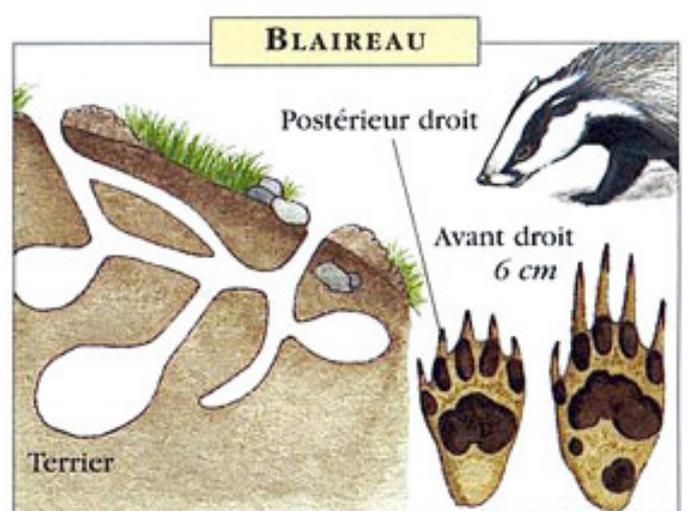
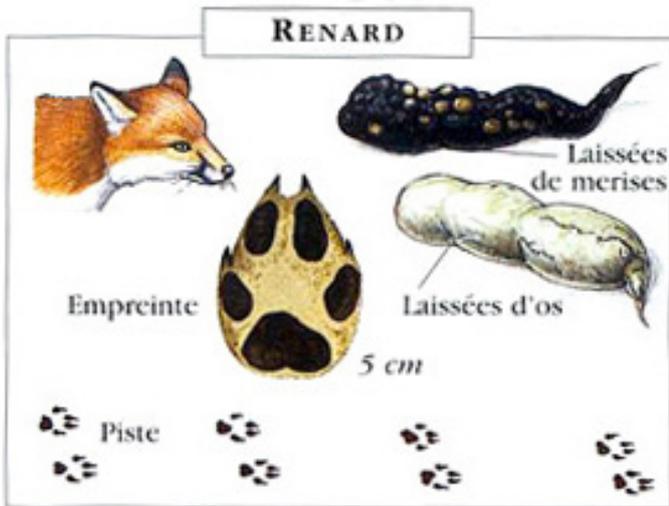
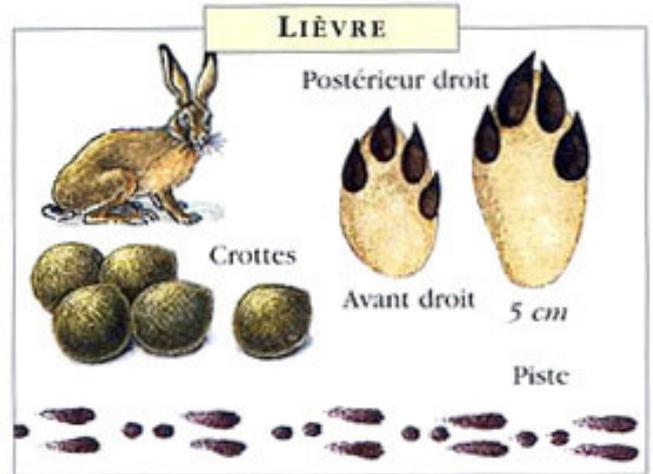
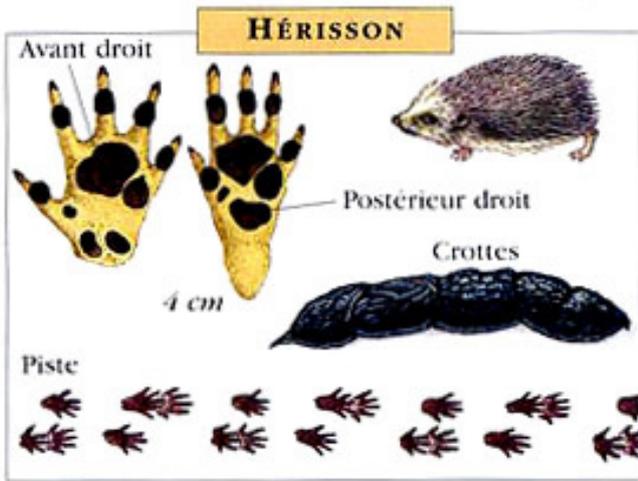


Le cheval



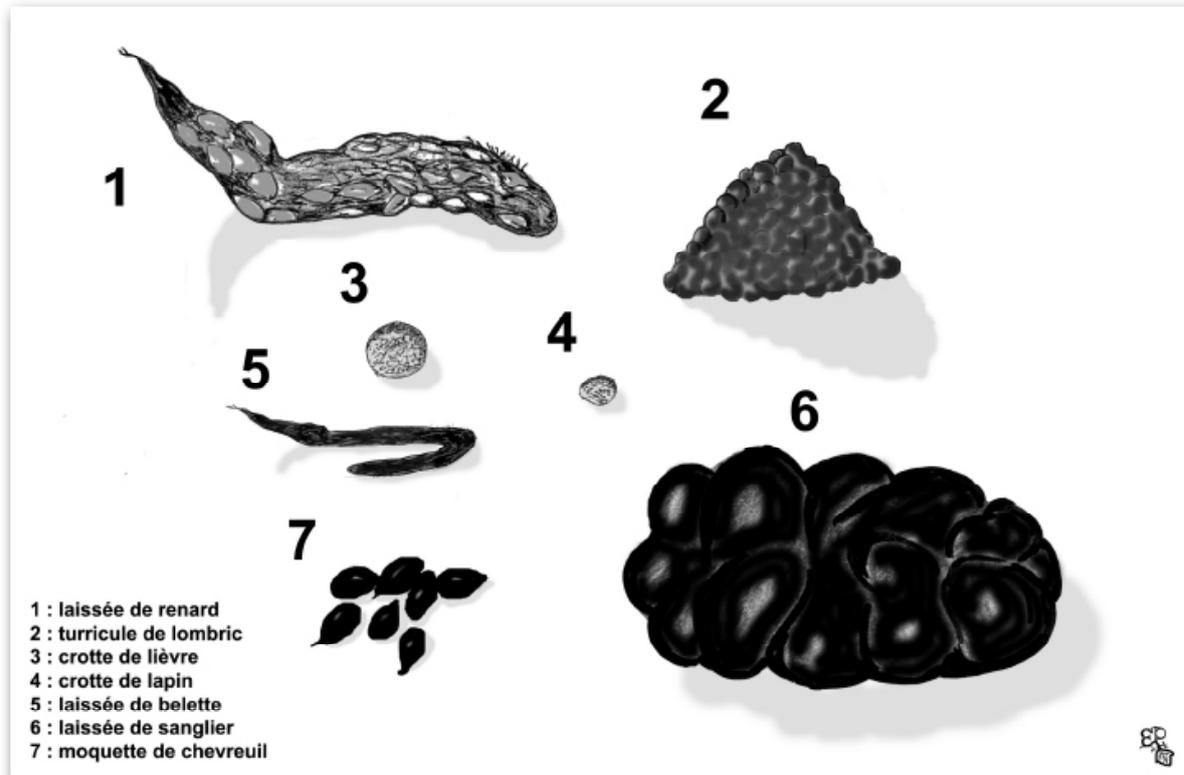
Le vache

Indices



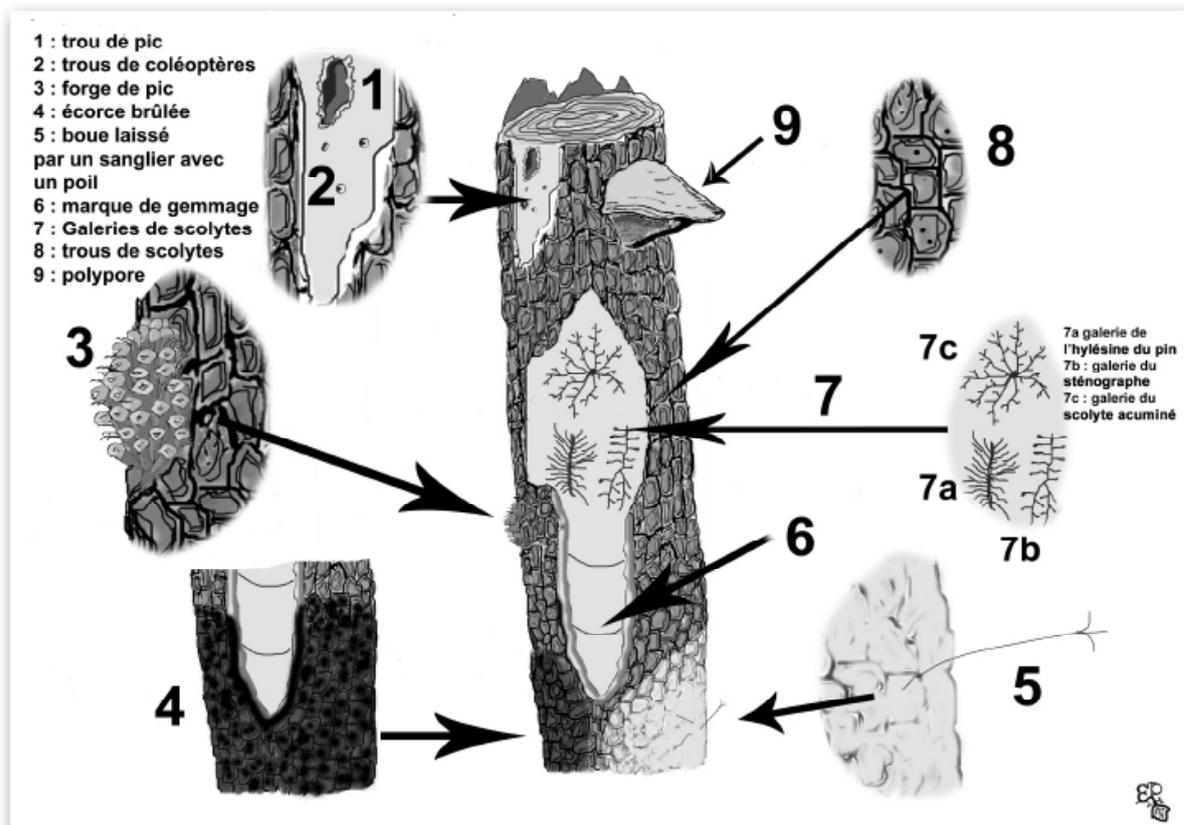
Indices

Allure des crottes les plus communes



Document téléchargé sur Animateur-nature.com

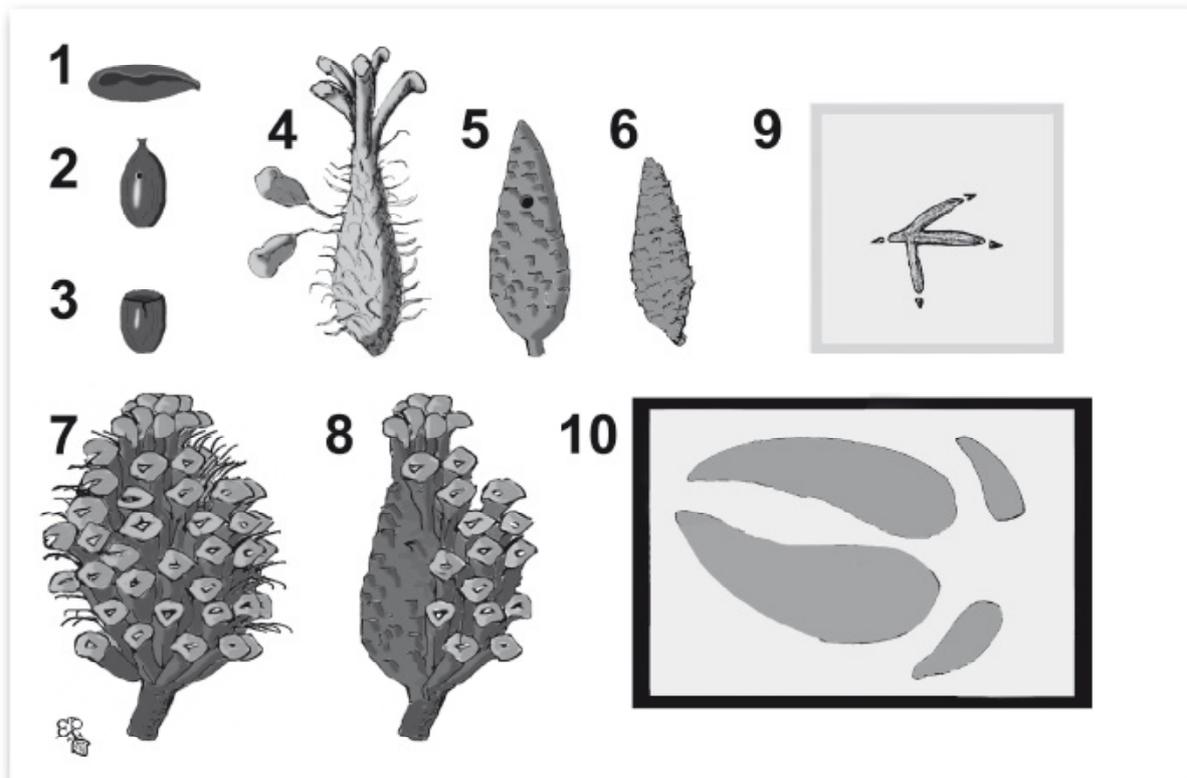
Les indices sur les troncs



Document téléchargé sur Animateur-nature.com

Indices

Restes de repas et empreintes



Glands :

- 1 : épluché par un écureuil
- 2 : percé par un balanin
- 3 : rongé par un mulot

Pommes-de-pin :

- 4 : épluché par un écureuil
- 5 : percée par des fourmis
- 6 : rongée par un mulot
- 7 : épluché par un pic
- 8 : rongée par un lapin ou lièvre
- 6 : rongée par un mulot

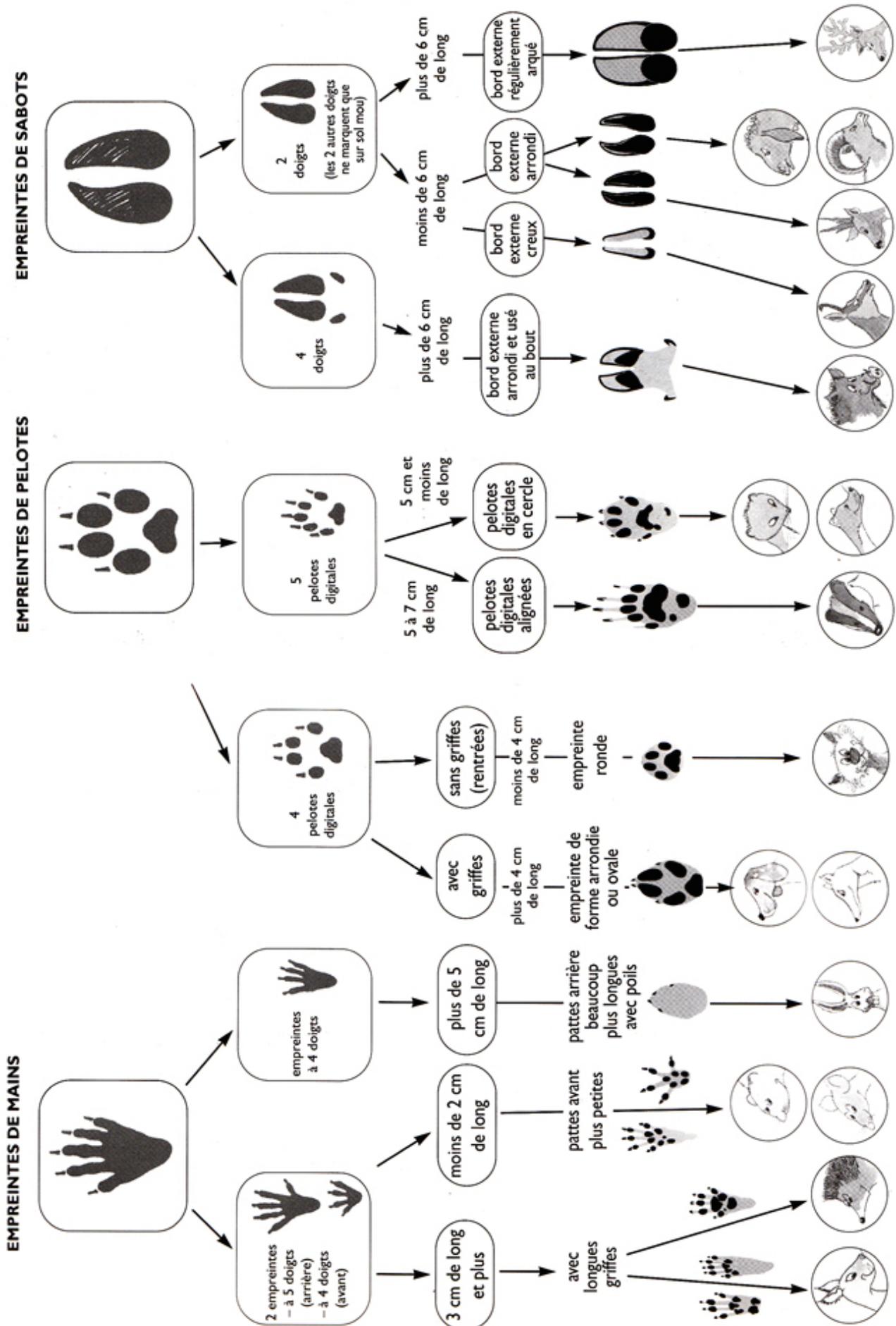
Empreintes :

- 9 : oiseau
- 10 : sanglier



Document téléchargé sur [Animateur-nature.com](http://animateur-nature.com)

Clé de détermination



Bibliographie

Livre:

- Guide des Traces d'animaux, P.Bang - P Dahlström.
Edition Delachaux et Niestlé

Site internet:

- animateur-nature.com
- animauxdeurope.ch
- <http://www.jyrousseau.com>

http://www.ville-ge.ch/mhng/pdf/kkzoo_traces_dp.pdf