

## S'INFORMER

## HAUTE STRATEGIE



Oh ! Les voici, les oisillons !  
Après avoir été une bonne quinzaine de jours  
au nid, pour la plupart, ça y est,  
ils ont fait le grand saut vers l'inconnu...



**Mais comment la vie fait-elle pour renouveler les générations ?**

En gros, elle adopte **deux types** de stratégie :

### La quantité



Espèce	Truite d'eau douce
Caractéristique de la reproduction	
Milieu de reproduction	Aquatique
Type de fécondation	Externe
<b>Fécondité</b>	5 000 à 40 000 œufs par ponte (ovipare)
Protection des œufs et/ou des petits	Aucune
Mortalité (pourcentage de pertes)	Plus de 99 %

Avantage :

les parents ne se fatiguent pas avec leurs enfants !

Problème : **il faut produire beaucoup d'œufs** pour que **quelques individus puissent survivre** à tous les dangers qui les menacent ! Gaspillage !



### La qualité des soins

Espèce	Blaireau
Caractéristique de la reproduction	
Milieu de reproduction	Terrestre
Type de fécondation	Interne
<b>Fécondité</b>	1 à 5 petits (vivipare)
Protection des œufs et/ou des petits	<b>Gestation</b> , allaitement, défense
Mortalité (pourcentage de pertes)	37 %

**Prendre soin** des jeunes permet de **diminuer le nombre** d'œufs et de jeunes. Mieux protégés, ils ont un **taux de perte faible**. En revanche, les adultes doivent dépenser **beaucoup d'énergie** pour les élever !



**AGIR**



**Il n'est pas toujours bon de recueillir un oiseau que l'on croit tombé du nid.**

Selon la LPO, le ramassage d'un oisillon par un bon samaritain humain entraîne souvent sa mort...



Il est aussi possible aussi de consulter ce site :



Envie de savoir ce qui se passe, **en direct**, dans le **nichoir d'un couple de martinets** ? Avec une webcam ? Prises de bec, ponte des œufs, éclosion des poussins, repas et j'en passe... Tout sur la nidification de Bise et Azur en cliquant ici (ctrl + clic):

**SUIVRE LE DIRECT**

Et si nous ne savons pas comment occuper nos oisillons à nous qui s'ennuient, inspirons nous avec eux de cette déco sympa à base de pommes de pin !!!

