

Trouve ki mange ki

Objectifs

- Pratiquer l'orientation.
- Prendre conscience de la chaîne alimentaire et de son rôle dans la nature.
- Pas de comptage de point, c'est un jeu pédagogique

Message visé

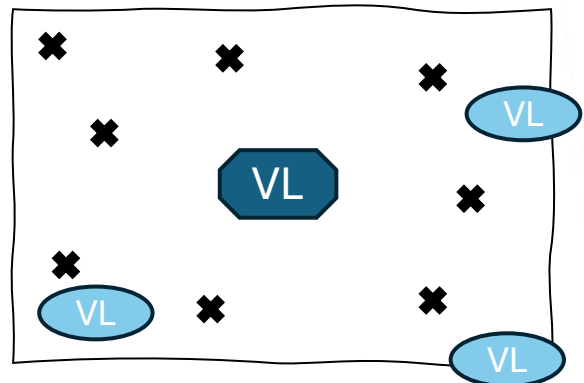
La nature, un fragile équilibre à préserver!

Aménagement proposé : jeu en étoile

- Le vieux loup qui organise/donne les codes est au point central.
- Les balises sont positionnées autour de ce point à des distances variées.
- Les autres VL sont en satellite sur la jungle.

GRANDE CHASSE : 1h30

Nbre d'enfants :
des équipes de 3-4



Descriptif

Posture et rôle du vieux loup central

- Organise la recherche de balises
- Veille à la sécurité et au respect des règles (de même que les VL satellites)
- Anime les échanges

But

Rapporter le plus d'images (balises) en un temps donné pour réaliser ensuite une chaîne alimentaire.

Critère de réussite

Réalisation d'une chaîne animale d'au moins 3 éléments.

MATERIEL

- Des balises « images » (voir annexe)
- Des boîtes avec couvercles pour contenir les balises (toutes les images d'une boîte sont identiques et il faut autant d'exemplaires d'image que d'équipes)
- Un plan avec la localisation des balises par équipe
- Grille de localisation des balises de chaque équipe pour le VL (tableau à double entrée)

Préparation

- Imprimer les images (annexe) en couleur ou non
- Se familiariser avec les différentes chaînes possibles et la réflexion afférente
- Cacher les boîtes contenant les balises sur une surface plus ou moins grande
 - Équipes de 3-4 louveteaux, 12 balises par équipe (plusieurs équipes sur les mêmes balises), 2 jeux de 12 balises si beaucoup d'équipes pour varier les chaînes
- Créer la carte par équipe (à la main ou via une image de cartographie du terrain). La localisation des balises est à noter sur des papiers indépendant (ou à donner à l'oral) avec une définition du lieu qui peut être codé ou non (ex: direction NO sur 50 m, derrière le grand chêne, trouver la boîte jaune, aller à la chouette, etc.) selon le type de code que vous souhaitez leur faire travailler et la carte que vous avez créée.
- Centraliser (pour le VL) les localisations des balises de chaque équipe (tableau à double entrée) avec leur code.

Trouve ki mange ki

Déroulement

Temps 1 (10 min): Présentation du jeu aux louveteaux (objectif, carte, code)

Temps 2 (40 minutes) : Recherche de balises

- Le vieux loup envoie chaque équipe vers une balise différente. A chaque balise trouvée, l'équipe prend une image dans la boîte et revient au point central.
- Le vieux loup valide la recherche et renvoie l'équipe sur une autre balise. Etc...
- L'équipe collectionne les images (si que 3-4 images sont récupérés par équipe, ça suffit)
- Au bout de 35', le vieux loup rassemble les équipes.

Temps 2 (15 minutes) : Création d'une chaîne animale

- Chaque équipe organise sa collection d'images pour proposer une/des chaînes animales (de 3 images minimum) et ainsi « raconter » aux autres une histoire. Les accompagner dans la réflexion (voir questions ci-dessous).

Temps 3 (15 minutes) : Echanges

- Présentation des chaînes et échanges entre les participants. Plein de possibilités: peu d'erreur possible!

Temps 4 (facultatif 10 minutes) :

- Discussion sur les chaînes, introduction de la notion de réseau trophique; impact sur le retrait d'un élément de la chaîne, mise en commun des chaînes, etc.

Repères pour les vieux loups

Définitions

- Une chaîne alimentaire
 - est une suite d'êtres vivants dans laquelle chacun mange celui qui le précède pour grandir et continuer à vivre. Cela peut être l'animal adulte, l'œuf, la larve, le sang, etc.
 - suit en général le schéma suivant: matière minérale < végétal < herbivore < prédateur 1 < prédateur 2 < prédateur 3 < super-prédateur → mort naturelle < charognard < détritivore/saprophage (=qui mange les animaux morts) → décomposeur ... et la matière organique redevient minérale
 - est mélangé avec d'autres chaînes dans un même écosystème, ce qui donne un réseau trophique (voir exemples page suivante)
- Un écosystème est l'ensemble naturel formé par une communauté d'êtres vivants (biocénose) dans leur milieu de vie (biotope).

Réflexion avec les enfants (temps 2 et/ou 4)

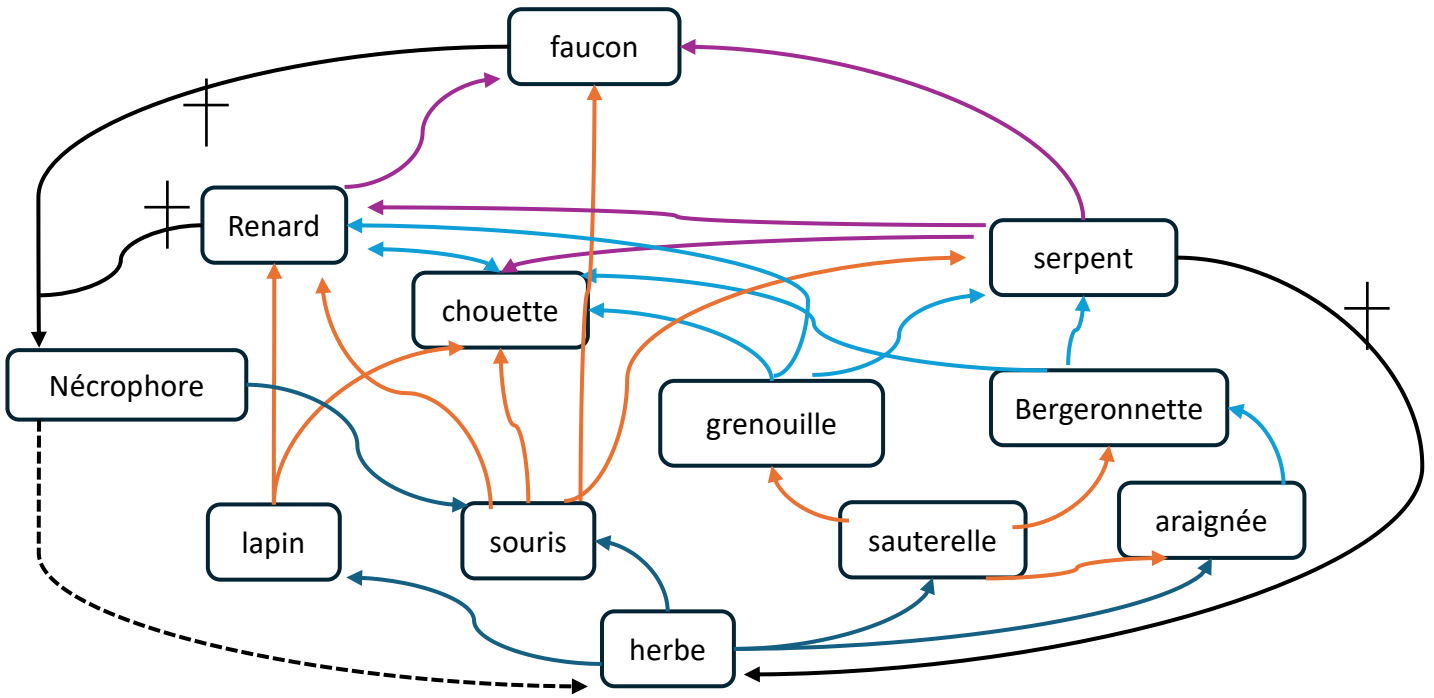
- Quel est le régime de cet animal (granivore, insectivore, carnivore, omnivore)? Est-il plus gros ou plus petit ? Vit-il dans le même habitat (pré, forêt, mare/rivière, etc.)?
- Si un maillon est retiré, qu'est-ce qui se passe? → tout se chamboule: mort d'une proie: report de la chasse sur les autres types de proie et/ou mort du prédateur et de ceux qui suivent; mort du super prédateur: prolifération des proies et potentiellement de maladies ; etc.
→ déséquilibre du système qui peut engendrer la disparition de plusieurs/tous les maillons

Variantes:

1. Ces étiquettes images peuvent également être utilisées pour un jeu en parcours (boucle). Les boîtes sont alors déposées à des points remarquables identifiés sur le plan.
2. Les demi-sizaines peuvent regrouper leurs balises ensemble pour augmenter leur réflexion au temps 2.
3. Mixer les 2 réseaux pour créer un méga réseau dès le début 😊

Notes et suggestions... pour la prochaine édition

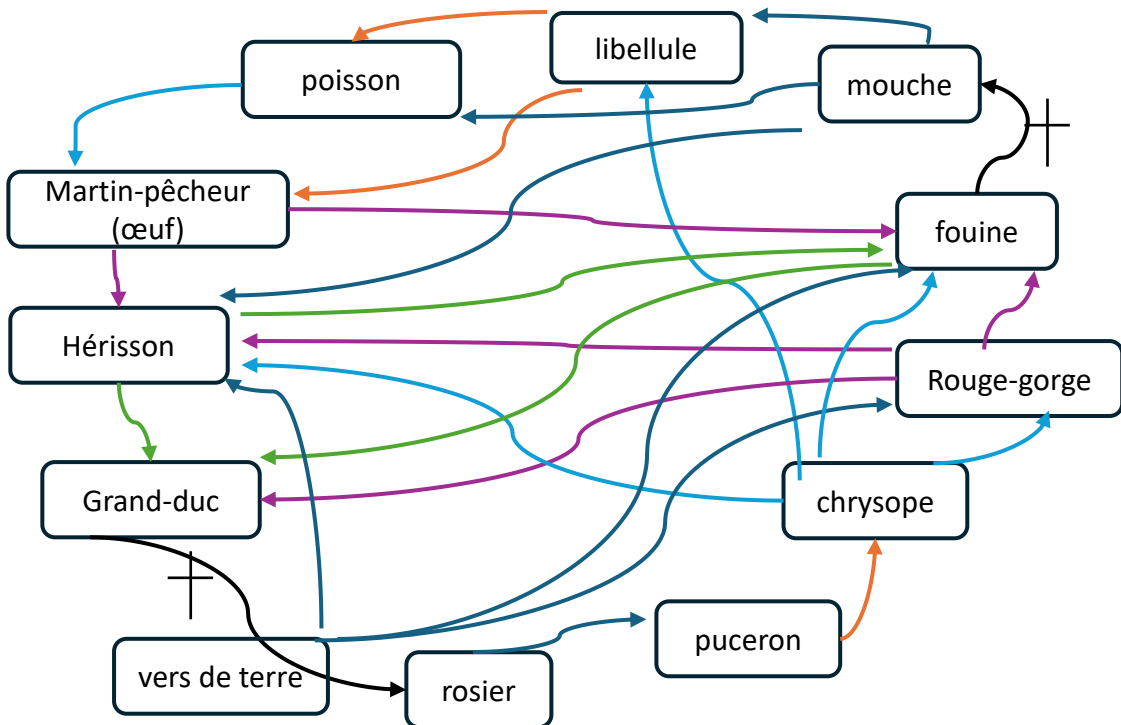
Annexe: aide-mémoire des différentes chaînes possibles



Réseau trophique 1

*Si peu d'équipe: sélectionner le réseau trophique que vous préférez,
Si beaucoup d'équipe, vous pouvez prendre les 2 (sans les mélanger) pour multiplier le nombre de boîtes et le nombre de chaînes possibles.*

† Mort naturelle (sans prédateur)



Réseau trophique 2



HERBE

Je tire ma nourriture du sol.



BERGERONNETTE

Je mange des petits invertébrés et ai beaucoup de prédateurs.



SOURIS

Je mange des graines, des jeunes tiges et j'ai beaucoup de prédateurs.



LAPIN

Herbivore, je suis vif pour échapper à mes poursuiveurs.



GRENOUILLE BRUNE

Mon frai (œufs) et mes têtards (larves) plaisent beaucoup aux oiseaux et poissons.



SAUTERELLE

Je suis sur mes gardes et saute pour me sauver.



COULEUVRE À COLLIER

Je n'ai pas de venin, quand un prédateur arrive je fais semblant d'être morte (je dégage même une odeur de putréfaction) mais cela ne suffit pas toujours.



ÉPEIRE DIADÈME

Je fais une belle toile géométrique pour attraper mes proies. Je me cache pour échapper à mes prédateurs.



CHOUETTE EFFRAIE

Sans vraiment de prédateur (sauf mes jeunes ou mes œufs), je meurs lorsque je suis vieille, malade ou blessée.



NÉCROPHORE DES SÉPULTURES

Je me nourris d'animaux morts (le plus souvent des cadavres de petits mammifères.)



FAUCON

Sans prédateur, je meurs lorsque je suis vieux, malade ou blessé.



RENARD

Je m'adapte à tout et suis presque omnivore.

Réseau trophique 1 (2/2)



ROSIER

Mes épines me protègent mais pas contre tous les animaux.



CHRYSOPE

J'ai les mêmes proies que les coccinelles mais malheureusement, moi j'ai des prédateurs.



PUCERON

Je me nourris de sève, tout seul cela ne fait rien à la plante mais avec ma toute colonie, je peux faire du dégât!



ROUGE-GORGE

Je défends mon territoire, suis insectivore mais j'ai plusieurs prédateurs.

Réseau trophique 2 (1/2)



HIBOU GRAND-DUC

Sans prédateur, je meurs lorsque je suis vieux, malade ou blessé.



LIBELLULE

Infatigable, je peux voler dans toutes les directions, cela fait de moi un prédateur redoutable!



HERISSON

Gourmand, je croque tout ce qui me tombe sous la dent.



MARTIN PÊCHEUR

Très rapide, je suis la terreur des poissons. Je peux aussi manger des insectes.



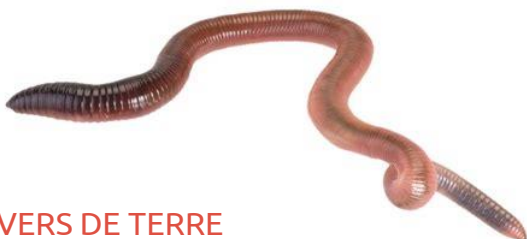
MOUCHE (BRACHYCÈRE > SARCOPHAGA)

Je me nourris de liquide et je ponds mes œufs sur les animaux morts. Grâce à moi, les cadavres disparaissent plus vite!



FOUINE

Sans prédateur, je meurs lorsque je suis vieux, malade ou blessé.



VERS DE TERRE

Très utile, je mange la matière organique du sol, cela la rend disponibles aux plantes.



ABLETTE

Même si je me cache, je me fais vite attraper.