



Activité 3 : Qui mange qui ?

Objectif :

comprendre les interactions et le fonctionnement d'une chaîne alimentaire en se mettant dans la peau d'un animal.

Matériel : un sautoir par élève (4 couleurs différentes)

Déroulement du jeu:

Les élèves tirent au hasard un billet que l'enseignant aura préparé. Ils forment ensuite les groupes suivants :

- Ours polaires : ce sont des grands prédateurs, ils peuvent tout manger.
- Phoques : ce sont des prédateurs, ils ne peuvent manger que les herbivores et doivent échapper aux super-prédateurs. Prévoir environ deux fois plus de prédateurs que de grands prédateurs.
- Poissons : ce sont des consommateurs primaires, ils doivent échapper aux prédateurs et au super prédateurs. Prévoir environ deux fois plus de consommateurs que de prédateurs.

Exemple de répartition pour une classe de 21 élèves : 3 grands prédateurs, 6 prédateurs et 12 consommateurs.

Chaque enfant reçoit un sautoir de la couleur de son groupe.

Phase 1 :

Les élèves courent dans la salle. Ils essaient d'attraper leur proie en les touchant. Une fois qu'un élève a été touché par un de ses prédateurs, il se couche par terre. On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à manger (il ne reste plus que les super-prédateurs debout).

Phase 2 :

Un prédateur et un herbivore deviennent des décomposeurs, ils prennent alors un sautoir d'une autre couleur. Ils doivent sauter par-dessus les élèves qui sont couchés par terre pour leur permettre de continuer à jouer. Les décomposeurs ne peuvent pas être touchés par les prédateurs et les grands prédateurs. L'enseignant stoppe la partie après cinq minutes.

Phase 3 :

On déséquilibre le tout. On change les proportions (plus de prédateurs, moins des super prédateurs, etc.).

Phase 4 :

En classe, discussion sur le jeu avec les élèves. Qu'ont-ils appris ? Mettre en évidence l'importance de chaque maillon de la chaîne. Expliquer le rôle des décomposeurs.

Remarque : Ce jeu peut se dérouler à l'extérieur.

