

Fiche activité 5

Quand les animaux réaménagent le paysage

Conçue par Pirouette Cacahuète

Les animaux du jardin vivent sur un territoire plus ou moins grand selon les espèces et souvent il s'étend bien plus loin que notre jardin ou potager ! Tout comme nous, les animaux ont besoin de se déplacer pour se nourrir, se reproduire, se mettre à l'abri du froid ou de la chaleur, mais aussi pour échapper aux attaques des prédateurs. Les routes, tout comme un paysage simplifié, peuvent représenter un danger pour les animaux. Comment concilier nos activités et les leurs ?

Ce jeu sportif permet aux participants d'appréhender le rôle essentiel des haies et d'autres aménagements comme les corridors écologiques constitutifs de la trame verte et bleue en les invitant à se mettre dans la peau de certains animaux du jardin.

Publics Cycles 2 et 3	Objectifs <ul style="list-style-type: none"> - Vivre, le temps d'un jeu, la réalité des animaux dans nos espaces artificialisés et simplifiés - Comprendre le rôle des haies en tant que corridors biologiques, abris et réserves de nourriture pour les animaux - Prendre conscience de l'impact des traitements pesticides des espaces cultivés sur les animaux - Découvrir un aménagement réalisé par l'Homme pour faciliter le déplacement des animaux
Durée 35 à 40 minutes	Matériel <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour l'étape 1 : Images <ul style="list-style-type: none"> - Animaux de l'annexe 1 : hérissons (x 6), lézard (x 6), carabe doré (x 6), mésange charbonnière (x 6) - Animaux prédateurs de l'annexe 1 : buse (x 6), voiture (x 2) - Eléments du paysage de l'annexe 2 : haie (x 3) ; un champ traité (x 1), un potager peu diversifié et traité (x 1), une route (x 1) - Compter un prédateur ou voiture pour quatre élèves ▪ Pour l'étape 2 : Eléments du paysage à rajouter (annexe 2) Haie (4 en plus), corridor (x 1), champ non traité (x 1), potager diversifié et non traité (x 1) <p><u>Matériel à se procurer :</u> Bambou (x 14), ficelle, bâche noire ou bleue (route), bâche verte ou carton (corridor), plots, pâtes de couleurs (6 par participant)</p>



■ Préparation

Imprimez les images nécessaires au jeu (annexe 1 : les personnages du jeu, et annexe 2 : les éléments du paysage du jeu).

Plastifiez les cartes ou collez-les sur du carton si vous voulez les conserver plus longtemps.

Choisissez un terrain plat et dégagé pour le jeu.

■ Déroulement de l'activité

But du jeu :

Le but est que chaque animal recherche de la nourriture (= pâte de couleur représentant des chenilles ou limaces) sans se faire toucher par un prédateur (buse) ou par une voiture. Chaque animal doit ramener une quantité suffisante de nourriture pour survivre (nombre de pâtes de couleur à ramener à fixer par vous).

Règles du jeu :

Pour le bon déroulement du jeu, nous considérons que le hérisson vit le jour et peut se faire manger par la buse. Dans la réalité, c'est un animal nocturne et la buse étant un animal diurne, ils ne se croisent pas.

Dans la haie, les animaux ne peuvent pas être touchés par un prédateur (ils sont à l'abri). Dans la réalité, la haie est aussi un abri pour de nombreux animaux (petits mammifères, oiseaux, insectes...).

Quand l'animateur du jeu dit « jour », les animaux sortent et cherchent de la nourriture en essayant de ne pas se faire toucher par les prédateurs.

Quand l'animateur dit « nuit », les animaux rentrent se mettre à l'abri dans une haie.

De retour dans la haie, chaque animal doit avoir rapporté la quantité de nourriture suffisante à sa survie (à vous de fixer le nombre de pâtes minimal en fonction de l'âge des participants, entre deux et quatre par exemple). Si ce n'est pas le cas, il ne peut pas survivre et quitte la partie et le terrain de jeux (il peut devenir supporter et aider les autres joueurs en leur signalant par exemple les dangers...).

Etape 1 : Pénurie dans le paysage !

○ **Déroulement du jeu**

Attribuez un rôle à chaque participant. Le rôle des voitures peut être confié aux encadrants. Les participants hérissons, mésanges, carabes et grenouilles se placent dans la haie de départ (cf. schéma annexe 3).

Expliquez les délimitations du terrain et ce qui s'y trouve (haie, route, champ, potager).

Lancez des pâtes de couleurs (le nombre dépend du nombre de joueurs, comptez trois par joueur) sur le terrain de jeux en expliquant qu'elles représentent des chenilles ou limaces faisant partie du régime alimentaire des animaux joués par les participants.

Les participants voiture doivent se déplacer sur la route (bâche) en faisant des allers-retours, s'ils touchent un animal qui voudrait traverser, ce dernier devient alors une voiture ou devient supporter en dehors du jeu (facultatif : cela permet aux participants de rester actif dans la partie, à vous de voir).

Si les buses touchent une proie (hérisson, mésange, carabe, ou grenouille), cette dernière doit sortir du jeu et peut aider les animaux encore dans le jeu à ne pas se faire toucher en les prévenant, ils deviennent des supporters.

Faites plusieurs alternances de « jour-nuit », et à chaque fois, vérifiez le nombre de pâtes que les joueurs ont pu récupérer. S'ils n'ont pas le bon nombre, ils ne peuvent pas vivre plus longtemps et deviennent des supporters du jeu. Normalement, très vite, vous ne devriez plus avoir beaucoup d'animaux en vie, à part les prédateurs. Arrêtez la première étape quand les $\frac{3}{4}$ des joueurs sont morts.

Faites alors un premier bilan du jeu.



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.

○ **La discussion**

1) Combien d'animaux restent-ils ? Pourquoi ?

Voici les notions à aborder avec votre groupe :

- Il n'y a pas assez d'abris (haies) pour que les animaux puissent se cacher en cas d'attaques de prédateurs et pour leur permettre de se déplacer.
- Il n'y a pas assez de nourriture pour que les animaux puissent s'alimenter correctement. Le manque de haies explique aussi le manque de nourriture, mais cela est également lié au fait que les champs et le potager ont été traités.
- Il n'est pas facile de traverser la route à cause du danger que représentent les voitures.

2) Que faudrait-il faire pour que les animaux puissent plus facilement survivre aux prédateurs et aux voitures ?

Voici les notions à aborder avec le groupe :

- Il faut rajouter des haies dans le paysage pour que les animaux disposent de plus de cachettes et qu'ils puissent se déplacer plus facilement. Il y aura aussi plus de nourriture disponible.
- Il faut limiter ou arrêter de traiter les champs et le potager pour qu'il y ait plus de nourriture.
- Il est nécessaire de créer un passage pour animaux pour qu'ils puissent traverser la route en toute sécurité.
- Pour chaque réponse, les éléments tour à tour cités sont à rajouter, comme sur le schéma joint (annexe 2 b).

Etape 2 : Quand les animaux réaménagent leur paysage !

○ **Déroulement du jeu**

Installez des haies supplémentaires sur les côtés du terrain de jeux afin qu'il soit plus facile pour les participants d'aller d'une haie à une autre. Remplacez l'image du champ de blé traité par celle du champ de blé non traité, faites de même avec celle du potager. Le jardin potager traité devient alors un jardin potager non traité et diversifié.

Placez une bâche, représentant le pont arboré, qui traverse la bâche-route.

Dispersez d'avantages de pâtes - limaces-chenilles - sur le terrain de jeux que lors de la première manche (comptez maintenant six par participant).

Relancez une partie.

Au bout de quelques « jour-nuit » (deux ou trois de 2 min.), faites un bilan du jeu.

○ **La discussion :**

1) Quelle est la différence avec la première manche ? Pourquoi ?

Demandez aux participants de citer les intérêts des haies pour les animaux (abris, réserves de nourriture, cachettes).



Une autre fonction de la haie : Elle facilite les déplacements des animaux, car ils peuvent y circuler en étant à l'abri et en y trouvant de la nourriture. Expliquez alors la notion de corridor biologique et de trame verte ou bleue dans le paysage : ce sont des éléments du paysage qui permettent aux populations d'animaux de se déplacer pour assurer certains de leurs besoins vitaux : circuler d'un territoire à un autre en s'assurant une protection efficace contre les prédateurs, mais aussi assurer leur reproduction en multipliant les chances de croiser un individu de la même espèce.

Dans le jeu, les haies jouent le rôle de corridor, tout comme le pont arboré au-dessus de la route. L'un est naturel, l'autre fabriqué par l'Homme.

2) Pourquoi il y avait davantage de nourriture lors de la seconde manche ?

La diversité des plantations dans le champ et dans le potager attire de nombreuses petites bêtes faisant le bonheur des animaux qui s'en nourrissent. Un équilibre se fait entre proie et prédateur, on a donc moins besoin d'utiliser de pesticides.

■ Pour aller plus loin

- Faites des recherches sur les autres corridors biologiques artificiels ou naturels qui existent (zones humides, crapauducs par exemple).
- A partir d'une photo aérienne de l'école ou d'un plan, imaginez le voyage d'un animal dans cet environnement (le hérisson ou la mésange...). Imaginez ce qu'il faudrait proposer (rajouter, modifier) pour que cela fonctionne.

■ Ressources

Malette pédagogique « Nature sans frontière » de la FRAPNA



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.