



Vaillant

Fiche d'activité

Grand jeu : *Jeu de l'écologie*

Lien avec l'élément :



Durée : 1h-1h30

Nombre d'enfants : 15 min

Nombres d'adultes : 1 min

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

I1 : identifier ses affinités personnelles pour un domaine de connaissance et se développer dans ce domaine

I3 : être capable d'organiser sa pensée pour décrire une situation sans se focaliser sur les détails

Matériel :

Papiers / stylos
De la ficelle
Ciseaux
Pinces à linge

But du jeu :

Expérimentez concrètement et par plusieurs étapes, les concepts écologiques de biodiversité et d'interdépendance de la nature.

Déroulement :

Ce grand jeu est constitué de plusieurs étapes qui alternent expérience et verbalisation en grand groupe pour exprimer ce qui a été vécu, compris, personnellement :

1^{ère} étape : La balade aveugle (15 min)

1. Les Vaillants ont les yeux fermés et partent en file indienne à la découverte d'un nouveau monde (la main sur une corde, tous ensemble). Vous guidez cette balade comme si ce lieu venait d'être découvert et que vous en étiez ses explorateurs

2^{ème} étape : la toile de la vie (30 min)

2. Chaque Vaillant reçoit un papier et un stylo. Chacun doit écrire soit un animal, insecte ou végétal de la forêt de son choix au dos. Au verso il doit y inscrire ses besoins alimentaires pour vivre. Quand tout le monde a terminé d'écrire, donnez-leur à chacun 2 morceaux de ficelles et 1 pince à linge
3. Mélanger les papiers et distribuez-en un par Vaillant qu'il lira et accrochera dans le dos pour être visible des autres à l'aide de la pince à linge et se transforme ainsi en animal / végétal / insecte
4. Chacun doit trouver ce dont il a besoin pour survivre dans la nature : aller à la rencontre des autres êtres vivants mais aussi des éléments naturels constants qui sont accrochés à un arbre (eau, air, sol, lumière). Dès qu'il rencontre un élément dont il a besoin, il donne un morceau de ficelle, à l'autre pour se lier ensemble

A noter :

Soit les Vaillants écrivent eux-mêmes leurs idées ou bien ce sont les Chefs au préalable de l'activité

Ce grand jeu peut se faire avec plus ou moins d'étapes en fonction du temps, du nombre d'enfants, de leur âge, du matériel à disposition

5. Faites un point pendant le jeu pour voir si il y a bien tous les éléments naturels pour que le système soit équilibré : discutez-en et éventuellement échanger certains rôles pour que tout le monde soit relié
6. Quand tout le monde semble emmêlé, nommer l'interdépendance de tous ces éléments : c'est un méli-mélo bien organisé et on a tous besoin des uns et des autres. Demandez à une chaîne de se nommer ? A une autre ? Qui a beaucoup de liens ? Au contraire très peu ? Et l'homme là-dedans ?
7. Un Chef demande à un élément d'être mort (il s'assoit), ceux qui en sont impacté s'assoit au fur et à mesure : que se passe-t-il ?

3^{ème} étape : la chaîne alimentaire (15 min)

8. Remélanger les cartes et accrochez la carte au dos de chaque Vaillant pour qu'il ne puisse pas savoir qui il est. Ce sont les autres qui devront l'aider, mais en silence !
9. Les Vaillants ont consigne de chercher à manger (des proies ou des végétaux)
10. Une fois que des chaînes se sont constituées, un Chef joue le soleil au centre. Les chaînes devront s'organiser en fonction : du soleil au carnivore – ce qui formera une structure humaine comme les rayons d'un vélo

4^{ème} étape : proie VS prédateur (15-20 min)

11. Mettez-vous en cercle très serré
12. Deux Vaillants se mettent à l'intérieur : l'un est la proie (joue les yeux ouverts), l'autre le prédateur (il joue en fermant les yeux). Le prédateur doit arriver à toucher la proie. Différentes techniques sont possibles, faites passez plusieurs binômes et discuter ensuite en groupe des stratégies d'attaque et de défense.

5^{ème} étape : l'arbre et la feuille (20 min)

13. Invitez les Vaillants à se balader quelques minutes pour choisir un arbre, une feuille. Il prend le temps de se souvenir de sa feuille choisie (texture, odeur, couleur, poids...) et vient la mettre dans l'espace dédié aux feuilles du groupe.
14. Les Vaillants se mettent ensuite par deux et décrivent à l'autre leur feuille.
15. Ensuite, ils doivent retrouver la feuille décrite parmi toutes celles posées sur le sol par les participants
16. Au choix, les participants peuvent garder la feuille ou la rendre à la nature

6^{ème} étape : Se mettre en cercle et discuter des expériences vécues et des apprentissages

Pour aller plus loin :

Listes de chaînes alimentaires à proposer aux Vaillants :

Chou – chenille – mésange – épervier
Herbe – vache – homme
Salade – limace – hérisson – renard
Plantes aquatique – têtard – larve de libellule – truite – loutre
Herbe – sauterelle – grenouille – serpent – putois
Nectar de fleur – mouche – araignée – oiseau – chat

Imaginaire possible :