

Le jeu « Nature »

Objectif : faire prendre conscience aux élèves des relations d'interdépendance entre les êtres vivants, dans leurs milieux et approcher ainsi le concept d'écosystème

Déroulement :

- 1) (facultatif) Les enfants entrent dans le pays de Nature, les yeux bandés car les habitants de ce pays sont très timides et tiennent à leur tranquillité. L'animateur guide le premier, les autres suivent en se donnant la main.
- 2) Une fois arrivés sur le lieu du jeu, l'animateur installe dans le dos de chaque enfant une carte d'identité (animal ou végétal): attention !!! l'enfant ne doit pas voir la carte.
NB : *Il est possible, en fonction de l'effectif classe, de fabriquer 2 cartes d'identité pour chaque être vivant.*
 - Les enfants se regroupent alors par deux. Chaque enfant va alors voir dans le dos de son partenaire quel être vivant est représenté (les cartes sont installées face « texte » au dessus).
 - Chacun va tenter de deviner qui il (elle) est. Pour ceci, il (elle) va poser à son partenaire des questions (questions auxquelles la réponse sera toujours « oui » ou « non »).
 - Le jeu s'arrête lorsque chaque enfant a découvert son identité : l'animateur peut suggérer des critères d'identification (groupe, aspect...) mais ne pose pas les questions.

Temps total de cette partie : 15' maxi

- 3) L'animateur demande alors aux enfants d'aller chercher des éléments prouvant que l'être vivant qu'ils jouent vit dans le secteur ou peut y vivre (partie de l'être vivant, indice de présence ou passage, proie pour les carnivores, élément d'habitat, de nourriture...)

Temps total de cette partie : 10' maxi

- 4) On réunit alors le « Conseil Municipal de Nature » et chacun, assis en rond, va alors demander le droit d'habiter le pays. Chacun se présente donc (on appuie surtout sur nourriture et habitat), les contradicteurs peuvent s'exprimer, on peut poser des questions... et on vote « pour ou contre l'entrée du ... dans Nature? ».
Au bout du compte en principe, chacun peut intégrer le pays car il y a toujours plus d'habitants avantagés par cette arrivée que d'êtres vivants dérangés. L'écosystème est créé ; on peut donner ce nom aux enfants.

Pour terminer, on prend une pelote de ficelle et on relie avec les êtres vivants qui ont des relations (par exemple en partant du mulot, on ira vers le héron, le faucon, puis du faucon vers le chêne et ainsi tous les êtres vivants sont en relation !

Temps total de cette partie : 25' maxi