



Dossier pédagogique - fiche 3

Les effets d'une Mini Forêt sur ...
LA CHAÎNE ALIMENTAIRE



Que retrouve-t-on dans cette fiche ?

INFORMATIONS GÉNÉRALES

PAGES 3 - 4

Informations sur la thématique à destination des enseignant·es ou animateur·ices.

LÉGENDE DES DIFFÉRENTS SYMBOLES ET ÉLÉMENTS

PAGE 6

3 ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

PAGES 7- 11

Trois activités autour de la chaîne alimentaire :

- 1** p.7-8 Toile Alimentaire
- 2** p.9 Stratégo des Bois
- 3** p.10-11 To bee or not to bee





Les effets d'une Mini Forêt sur ...

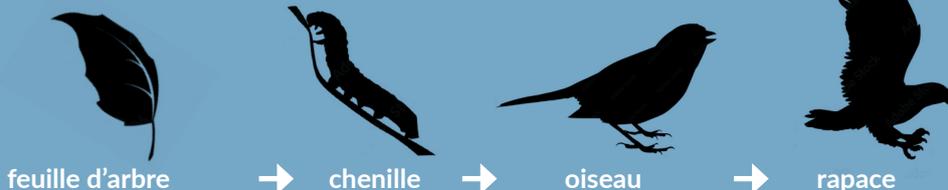
Le slogan « Mini Forêt, Maxi Effet ! » porte bien son nom. L'impact d'une Mini Forêt est en effet considérable par rapport à sa taille. Ses effets sont perceptibles sur la biodiversité, le sol et les infiltrations d'eau. Dans chaque fiche, nous abordons brièvement l'un de ces thèmes et proposons trois activités éducatives pour chacun afin de démarrer avec votre groupe dans et autour de la Mini Forêt.

... la chaîne alimentaire

Une Mini Forêt fournit de la nourriture sous forme de nectar, de feuilles, d'écorces... Ce menu attire des espèces qui sont à leur tour au menu d'autres espèces qui viennent dans la Mini Forêt. Ce processus s'appelle une chaîne alimentaire. Son principe de base ? Manger et être mangé. La chaîne alimentaire commence par les plantes qui emmagasinent l'énergie du soleil grâce à la photosynthèse. Elles sont mangées par le second niveau de la chaîne : un herbivore (qui mange des plantes) ou un omnivore (qui se nourrit de tout). Les animaux du deuxième niveau sont à leur tour mangés par des carnivores (qui consomment de la viande) ou d'autres omnivores. Parfois, cela continue avec un quatrième voire un cinquième niveau, dont font partie d'autres carnivores.



EXEMPLE



Pour en savoir plus sur les relations alimentaires dans les écosystèmes, consultez le site suivant : <https://biodiversite-foret.fr>



AU TRAVAIL

STRATEGO DES BOIS

Explorez le fonctionnement de la chaîne alimentaire avec ce jeu amusant [sur le site de bosquets.be](http://sur.le.site.de.bosquets.be). Apprenez de manière ludique ce que signifie manger et être mangé. Si vous le souhaitez, vous pouvez travailler sur le suivi afin d'ancrer les connaissances acquises dans le jeu auprès de votre groupe. **Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans l'activité 2.**





Mais que se passe-t-il si l'organisme n'est pas mangé mais meurt simplement, par exemple de vieillesse ou de maladie ? Dans ce cas, les nutriments ne sont pas perdus. Les tissus sont d'abord décomposés par des insectes dits détritivores (fourmis, vers, bousiers...). Ensuite, cette matière organique est transformée en matière inorganique par des décomposeurs (champignons et bactéries).

Ces substances peuvent être absorbées par les plantes en tant que nutriments et retourner ainsi dans la chaîne. Ainsi, rien ne se perd dans la nature. Les différentes chaînes alimentaires sont interconnectées car la plupart des espèces ont plus d'une source de nourriture. Nous appelons cet ensemble plus vaste une toile alimentaire.

AU TRAVAIL

TOILE ALIMENTAIRE

Dans cette activité, chaque personne du groupe se voit attribuer un rôle dans l'écosystème. Ensuite, vous explorerez ensemble le fonctionnement de la toile alimentaire, la façon dont tout est lié et la façon dont la biodiversité y est associée. Cette activité a été développée par le WWF.
Pour en savoir plus, consultez l'activité 1.

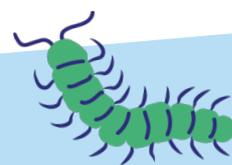
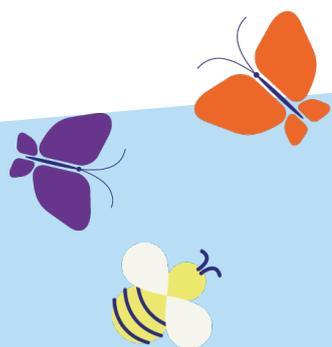


AU TRAVAIL

TO BEE OR NOT TO BEE

Avez-vous déjà imaginé être un animal (pensez à un animal en particulier) ? Comment cela serait-il ? Où trouveriez-vous votre nourriture ? Et comment feriez-vous pour ne pas vous retrouver sur le menu d'un autre animal ? Les enfants/jeunes le découvrent en s'immergeant complètement dans leur personnage. Par groupes de 4, ils créent une courte pièce ou phrase qui décrit une journée dans la vie de leur animal, basée sur la réalité, mais avec une bonne dose de fantaisie.
Pour en savoir plus, consultez l'activité 3.

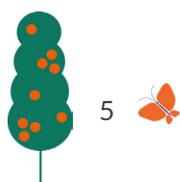




**Au travail,
avec votre**



Activités éducatives





Légende des différents symboles et éléments

THÈME DE L'ACTIVITÉ

Le thème de l'activité se trouve à droite du titre. Cela vous permet de retrouver rapidement le thème si vous imprimez plusieurs fiches d'activités sur des thèmes différents.

SYMBOLES



Durée estimée

Nous proposons une estimation de la durée de chaque activité. Cette durée peut varier en fonction de la situation du groupe, de l'âge ou du contexte. La durée estimée ne concerne que l'activité elle-même et n'inclut pas la préparation et le temps de déplacement vers le lieu de l'activité..



Activité extérieure

Cette activité se déroule à l'extérieur. **CONSEIL** : en programmant l'activité avant ou après un moment à l'extérieur, vous gagnez du temps.



Binnen activiteit

Cette activité peut se faire en intérieur.

TYPE D'ACTIVITÉ



Une activité qui s'inscrit dans une perspective **d'investigation et d'expérimentation**. Les enfants et les jeunes apprennent le fonctionnement de la nature à partir d'expériences.



Activité éducative et ludique. Les enfants et les jeunes acquièrent des connaissances, des idées et/ou des expériences par le biais **du jeu**.



Une activité avec une **approche artistique et expressive**. Les enfants et les jeunes font appel à leur créativité et à leur imagination.

DIFFICULTÉ

A l'aide d'un code couleur, nous vous proposons d'adapter la difficulté à votre groupe. Il existe trois catégories basées sur l'âge. Il s'agit bien sûr d'une suggestion et nous vous invitons à vérifier les autres versions de difficulté pour estimer par vous-même ce qui correspondra le mieux. Vous restez le meilleur expert de votre groupe pour évaluer ce qui lui convient.

Vert

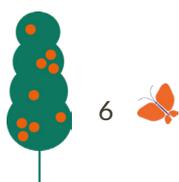
± 6 - 10 ans

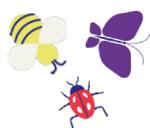
ou une

± 10 - 12 ans

Orange

± 12 - 14 ans





TOILE ALIMENTAIRE

Chaîne alimentaire



+/- 1 heure



EN BREF

Grâce à une activité simple, les enfants/jeunes apprennent comment les différents facteurs d'un écosystème sont liés. Ils jouent tous, le rôle d'un organisme. À l'aide d'une corde, les différents organismes sont reliés entre eux, ce qui permet de visualiser l'écosystème.

MATÉRIEL

- Une pelote de laine ou de la ficelle
- De l'espace pour former un grand cercle
- Fiches et règles du jeu préparées par le WWF (téléchargeables en bas à droite de la page suivante : [Biodiversité : tout est lié | WWF Belgique](#))

CONSEIL : Vous pouvez également commander gratuitement le jeu sur papier à partir du site web du WWF

AU TRAVAIL

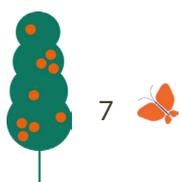
Avec le jeu "La Toile de la Biodiversité" du WWF, les enfants/jeunes apprennent le fonctionnement d'un écosystème de manière ludique et concrète. L'écosystème est basé sur les espèces présentes en Belgique. Chaque personne représente un élément d'un écosystème du type de forêt que l'on trouve en Belgique. Les liens entre les différentes espèces et leurs habitats sont visualisés par la corde. Enfin, ils découvrent l'impact d'une ou plusieurs menaces sur cet écosystème.

PARTIE 1 - CONSTITUER DES TOILES ALIMENTAIRES

Chaque personne se voit attribuer une espèce (voir les fiches d'identité avec les caractéristiques des espèces). Chaque espèce mange ou est mangée par une autre espèce. À l'aide de la corde, ils peuvent former ensemble une toile alimentaire. L'importance de chaque élément de la toile doit être bien expliquée : de la plus petite fleur au plus grand arbre, toutes les espèces vivantes sont liées les unes aux autres. Vous pouvez citer des concepts tels que 'herbivore', 'omnivore', 'carnivore', 'détritivore' et 'décomposeur', en fonction du niveau. Laissez-les enfants/jeunes nommer les différentes pyramides alimentaires de la toile alimentaire.

PARTIE 2 - CARTES DE SITUATION (EXTENSION)

Différents scénarios décrivent des problèmes affectant la biodiversité. Les enfants/jeunes réfléchissent à la nouvelle situation et déterminent quelles espèces seront affectées. Qu'advient-il de ces espèces et de la stabilité de l'écosystème ? Nous constatons que notre toile alimentaire s'effondre en raison, par exemple, de la pollution, des espèces exotiques, de la perte d'habitat,...





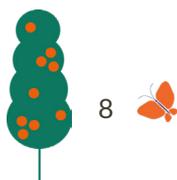
SUGGESTIONS POUR AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Ne jouez que la première partie du jeu et n'utilisez pas les cartes 'situation'.

Ajoutez la deuxième partie du jeu si votre groupe a besoin d'un peu plus de défi.

Il est également amusant de jouer ce jeu en néerlandais pour les classes qui suivent l'EMILE
(Enseignement d'une Matière Intégrée à une Langue Étrangère)

<https://wwf.be/nl/scholen/biodiversiteit-alles-verbonden>





STRATEGO DES BOIS

Chaîne alimentaire



+/- 2 heures



EN BREF

Apprenez de manière ludique comment fonctionne une chaîne alimentaire et quels animaux mangent quoi. Dans ce jeu, les enfants/jeunes font eux-mêmes partie d'une chaîne alimentaire et y jouent un rôle actif. En jouant des rôles particuliers, ils découvrent également l'influence de l'homme dans cette chaîne.

MATÉRIEL

- Matériel de bosquets.be : > matériel éducatif > pour les 10 - 12 ans > onglet 'ressenti' > Stratego des bois
- Cartes de jeux imprimées (2 couleurs) et aperçu de 'qui mange qui'
- Forêt ou autre grand espace où l'on peut délimiter deux "camps".
- Maquillage pour la répartition des équipes
- Description du suivi

AU TRAVAIL

Stratego des Bois est un jeu d'extérieur sur la chaîne alimentaire basé sur les règles de stratego. Les enfants/jeunes découvrent les lois de l'alimentation et de la consommation dans la vie réelle. Mais il n'y a pas que des animaux dans la forêt... L'homme aussi laisse des traces. .

Téléchargez les différents éléments sur le site de bosquets.be :

- La description complète du jeu
- Les cartes de jeu
- Un aperçu de 'qui mange qui'
- Un suivi/debriefing est également proposé

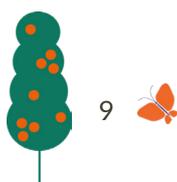
Nous proposons ci-dessous quelques suggestions d'adaptation du jeu pour des groupes plus jeunes.

SUGGESTIONS POUR ADAPTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Ne tenez pas compte des rôles particuliers de la pollution de l'environnement et du chasseur. Par conséquent, l'essaim de mouches peut également être éliminé. Jouez dans votre terrain de jeu plutôt que dans la forêt et délimitez deux camps à la craie. Sur le terrain de jeu, vous pouvez mieux guider les enfants que dans la forêt.

Utilisez le jeu tel qu'il est décrit sur bosquets.be avec tous les rôles spéciaux. Si vous ne disposez pas de suffisamment de conseils et/ou si le groupe est capable de relever certains défis, il peut assumer lui-même les rôles spéciaux tels que la pollution de l'environnement.

Après le jeu, vous pouvez ajouter la partie 'suivi' pour aller plus loin, en utilisant diverses méthodologies qui illustrent la complexité des écosystèmes et l'influence de l'Homme sur ceux-ci.





TO BEE OR NOT TO BEE

Chaîne alimentaire



+/- 50 min à 1h40



EN BREF

À quoi cela ressemblerait-il si vous étiez un animal en particulier ? Où trouveriez-vous votre nourriture ? Et comment feriez-vous pour ne pas vous retrouver sur le menu d'un autre animal ? Les enfants/jeunes découvrent cela en s'immergeant complètement dans leur personnage. Par groupes de 4, ils créent une petite pièce de théâtre ou une histoire décrivant une journée dans la vie de leur animal, basée sur la réalité mais avec une bonne dose de fantaisie.

MATÉRIEL

- o Fiches d'information sur les animaux : pour cela, nous vous renvoyons aux fiches d'information sur les animaux que le WWF a développées pour le [jeu Biodiversité : tout est lié](#). Vous pouvez les télécharger via ce lien, en bas à droite de cette page web.

AU TRAVAIL

Répartissez les participants en groupes de quatre.
Décidez si les groupes préparent une pièce de théâtre ou une histoire.

FICHES D'INFORMATION SUR LES ANIMAUX (5 MIN.)

Donnez à chaque groupe une fiche animal. Utilisez les fiches du jeu du WWF sur la toile alimentaire décrit dans l'activité 1 - toile alimentaire. Cette fiche contient des informations sur l'animal, comme ce qu'il mange, à quoi il ressemble et où il vit. Il est recommandé de jouer d'abord au jeu de la toile alimentaire afin que les enfants/jeunes sachent quels animaux mangent quoi et donc qui sont leurs ennemis.

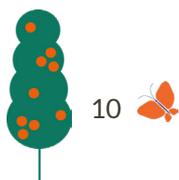
EXTRAIT DE VIE D'UN ANIMAL

OPTION 1 : (15 min.)

Les groupes imaginent une courte pièce de théâtre d'une durée maximale de 2 minutes dans laquelle ils présentent une journée dans la vie de leur animal. Pour ce faire, ils commencent par réfléchir ensemble à ce qui pourrait se passer et inventent ainsi une histoire. Ensuite, ils décident ensemble qui jouera quel(s) rôle(s). Ils peuvent choisir de jouer une pièce avec ou sans paroles. L'histoire est basée sur la réalité ('qui mange qui' doit être correct), mais ils peuvent laisser libre cours à leur imagination pour ce qui est de la réaction des animaux et de la fin de l'histoire, du moment où les différents personnages se rencontrent, des noms des personnages,...

Exemple : Le lapin

Une personne représente par exemple l'herbe, une autre, le lapin et une troisième le renard. S'il y a une quatrième personne dans ce groupe, elle peut représenter un abri sûr ou un autre prédateur. Ils représentent ce dont un lapin a besoin pour survivre (nourriture, eau, abri sûr) et les dangers qui le guettent. Les enfants/jeunes décident de la fin de l'histoire.





OPTION 2 : (30 min.)

Les groupes écrivent ensemble une histoire. Des options permettent de varier le niveau de difficulté (voir ci-dessous). Ils commencent par faire un brainstorming sur ce qui se passera et sur les personnages qui apparaîtront dans l'histoire. Ils choisissent ensemble si les animaux peuvent se parler et s'ils auront des noms. Comme pour le théâtre, l'histoire doit être basée sur la réalité ('qui mange qui' doit être correct), mais ils peuvent laisser libre cours à leur imagination pour ce qui est du nom des personnages, de la réaction des animaux et de la fin de l'histoire lorsque les différents personnages se rencontrent, ... Créer une histoire prend un peu plus de temps et laisse moins de place à l'improvisation lors de la présentation, mais les compétences en matière d'écriture sont mises en pratique, comme la structure d'une histoire (introduction, déroulement, intrigue, dénouement, conclusion), le style d'écriture,...

PRESENTATION ET DEBRIEFING : (3 - 4 MIN. PAR GROUPE)

Les groupes présentent leur pièce de théâtre ou leur histoire à l'ensemble de la classe. L'accent n'est pas mis sur une représentation parfaite où tout se passe comme prévu, mais sur le contenu et sur le fait que les enfants/jeunes arrivent à retomber sur leurs pieds lorsque quelque chose ne se passe pas comme prévu. Laissez le groupe réfléchir à sa pièce/son histoire : ce qui n'a pas été/ce qui a bien été, ce qu'ils peuvent améliorer,...

Le reste du groupe est attentif et, à la fin, il doit deviner quel animal était le personnage central. Dans le cas de la pièce de théâtre, les autres enfants/jeunes peuvent raconter ce qu'ils viennent de voir avec leurs propres mots.

SUGGESTIONS POUR AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Choisissez les animaux que vous pensez qu'ils connaissent le mieux. Si nécessaire, expliquez à chaque petit groupe ou au groupe entier ce que les animaux mangent et quels sont leurs ennemis. S'ils sont bloqués, vous pouvez les aider en répartissant avec eux les rôles au sein du groupe et en les incitant à raconter l'histoire en posant des questions telles que "Comment imiterais-tu cet animal ?", "Quels bruits font les animaux qui participent à cette histoire ? ", « Quand cet animal a-t-il peur et quand se sent-il en sécurité ?,...

Laissez les enfants/jeunes chercher par eux-mêmes les informations sur l'animal au lieu de donner les fiches de jeu.

Théâtre : laissez les enfants/jeunes réaliser un film (en stop-motion) sur ce sujet au lieu de le présenter devant la classe. De cette manière, vous travaillez de manière transversale en incluant les technologies de l'information.

Rédaction d'une histoire : la manière dont l'histoire est rédigée peut faire l'objet d'un travail pluridisciplinaire en demandant aux différents groupes de rédiger l'histoire dans différents styles narratifs tels que la bande dessinée, le conte de fées, le drame, le thriller, le policier,...