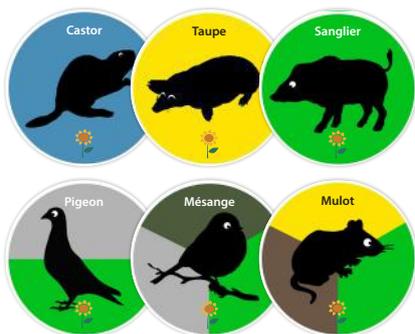
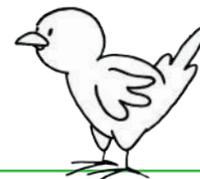


L'érosion DE LA BIODIVERSITÉ

Jeu de plateau

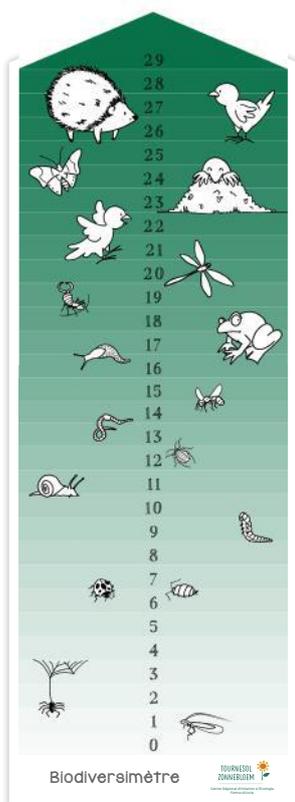
Matériel



45 cartes-animals » (27 espèces au total)
avec le dessin de l'animal et son nom, sur un fond
d'une ou de plusieurs couleurs, en fonction de son/ses
habitat(s)



15 cartes-habitats



Biodiversimètre

Pour indiquer le nombre d'espèces
(avec une pince à linge par ex.)

+ un aimant pour suspendre le biodiversimètre au
tableau (à prévoir par vos soins)



6 cartes-événements

Quelques exemples (fascicules,
bois fsc, ...) qui montrent des
actions qui vont à l'encontre de
l'érosion de la biodiversité

Powerpoint avec des exemples d'habitats
à faible ou forte biodiversité



Règles du jeu



But du jeu

Comprendre comment, à travers les actions de l'humain, la biodiversité a tendance à diminuer.

En fin de jeu, lister avec les participant.e.s les principales menaces qui pèsent sur les milieux terrestres & aquatiques (Fiche « La biodiversité menacée »).

Participants

Le jeu est adapté pour des élèves de 3^{ème} à 6^{ème} année du primaire et de 1^{ère} année du secondaire.

Préparation

Toutes les cartes « prairie », « zone humide » et « forêt mélangée » sont déposées en évitant que les mêmes habitats ne se touchent. Présentation des habitats et des couleurs qui leur correspondent.

Les 45 cartes animaux sont distribuées parmi les élèves en répartissant les espèces (s'il y a 15 participant.e.s, il y a donc 3 espèces par participant.e. On peut inclure l'accompagnant.e et l'animateur.trice. Si l'un des participant.e.s reçoit plus de cartes, ce n'est pas un problème. À tour de rôle, les élèves présentent leurs animaux et les posent sur un habitat adéquat. Certaines cartes ont plusieurs couleurs. L'enfant choisit un habitat sur lequel il a envie de déposer la carte.

Règles de base

- Chaque animal représente une espèce ; un seul animal de chaque espèce peut être placé sur une carte d'habitat. Expliquez clairement la différence entre différentes espèces et différents individus de la même espèce.
- Certaines cartes ne peuvent pas être placées, car l'habitat n'est pas encore présent ou parce que tous les habitats sont déjà occupés. Dans ce cas, l'élève garde sa carte animal en main jusqu'à ce qu'il ou elle ait la possibilité de défausser sa carte.
- L'enseignant.e ou l'animateur.trice présente le compteur de biodiversité et place la jauge au bon endroit. Au total, il y a 27 espèces. Nous commençons avec 27 espèces sur le compteur de biodiversité.



Déroulement du jeu

L'enfant désigné lit la première carte-événement à voix haute. À chaque événement, un nouvel habitat apparaît : la ville, le champ ou la forêt de sapins. Les élèves choisissent eux-mêmes quelle carte d'habitat ils remplacent. Le but est de perdre le moins d'espèces possible (mais cette constatation vient généralement un peu plus tard dans le jeu). Les espèces présentes dans l'habitat à remplacer :

- peuvent rester dans le nouvel habitat s'ils ont la bonne couleur.
- s'ils n'ont pas la bonne couleur, les animaux **pedestres** peuvent se déplacer d'une **case adjacente** (pas diagonale) tandis que les animaux **volants** peuvent se déplacer de **deux cases adjacentes** (pas diagonale).



carte-événement



Remarques importantes au sujet des habitats (prairie, zone humide, champ, ville et forêt de sapins)



La **prairie** dans notre jeu n'est pas une prairie fertilisée avec seulement de l'herbe et un pissenlit ici et là. C'est une prairie herbacée, l'un des biotopes les plus riches en espèces au monde.



La **zone humide** dans notre jeu représente un étang naturel, une piscine ou un autre habitat de zone humide tel qu'un marécage ou une prairie marécageuse.



Le **champ** est un champ type culture intensive (immense champ sans haie, bosquet et autre, une seule espèce de céréale, utilisation de pesticides, herbicides, etc).



La **ville** n'est pas une ville verte : pas de parc, d'étang, de jardin,...



Dans la **forêt de sapins**, il n'y a effectivement rien d'autre ; pas de bosquet, d'arbuste, de clairière,...

Fin d'un tour

Après chaque carte-événement, comptez le nombre d'espèces disparues et ajustez-le sur le compteur de biodiversité. Vérifiez également si de nouvelles cartes-animaux peuvent être placées en ajoutant les cartes que les enfants ont encore en main. Au fur et à mesure que le jeu avance, on voit le nombre d'espèces diminuer. Comme il existe 6 cartes- événements, le tour peut se répéter maximum 6 fois. Pour percevoir une diminution de la biodiversité, on peut s'en tenir aux trois premiers événements.

Remarque : lors de ces étapes, certains enfants refusent que des animaux disparaissent. On peut alors leur proposer de trouver des solutions pour éviter leur disparition. C'est très instructif et intéressant, car il deviennent acteurs du jeu. Sont abordés : la mise en place de réserves naturelles, les zoos, la gestion des parcs dans une ville, les changements de comportement (nourriture, déchets, transport) afin de préserver un milieu pour « sauver » l'animal qu'ils refusent de voir disparaître.

Fin du jeu

Constat : Les humains remplacent graduellement des habitats riches en espèces en habitats beaucoup plus pauvres.

Après avoir joué la 6^{ème} carte-événement, la partie se termine. Constat : Le nombre d'espèces sur notre biodiversimètre a diminué en peu de temps. Les actions des humains induisent un appauvrissement de la biodiversité (l'érosion de la biodiversité).

La destruction, la dégradation et la fragmentation des habitats sont l'une des principales raisons de la disparition des espèces. Il existe également d'autres causes telles que le changement climatique, la libération d'espèces exotiques, la pollution, la surexploitation (pêche, chasse),... Cherchez des solutions avec les élèves.



Biodiversité
Biodiversiteit

TOURNESOL
ZONNEBLOEM



Centre Régional d'Initiation à l'Ecologie
Ferme d'Uccle

Tournesol-Zonnebloem asbl
Chaussée de La Hulpe 199 - 1170 Bruxelles
02/675 37 30 - info@tournesol-zonnebloem.be - f ©
N° d'entreprise : BE 0431.921.303 - RPM Bruxelles
N° de compte : BE74 0682 0821 8207