

## Mettre la biodiversité en réseau

**Niveau :** cycles 2 et 3

**Durée :** 20 minutes

**Matériel :**

- 200 cartes notions
- chronomètre
- 40 cartes code
- 25 cartes avec code couleur pour recouvrir (8x rouge/bleu/jaune, 1x gris)

**Lieu :** salle de classe

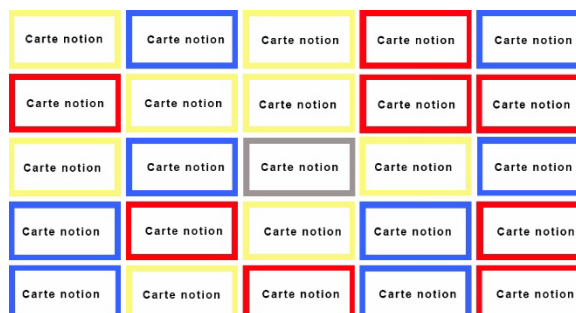
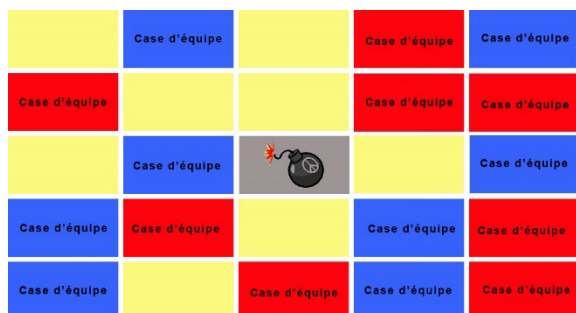
**Forme sociale :** groupes de 4 à 8 personnes

**Objectif d'apprentissage :**

- Les élèves mettent en application sous forme de jeu les connaissances acquises sur le thème de la biodiversité.

**Liens PER :** capacité transversale de collaboration, MSN 28

**Instructions :** Les élèves se répartissent en deux groupes de taille si possible identique (rouge et bleu) et choisissent un meneur/une meneuse par équipe. 5x5 cartes notion sont étalées devant les deux groupes. Les meneurs/meneuses reçoivent en commun à chaque tour un modèle de trame (illustration A). Ce modèle à le même format 5x5 que les 25 cartes posées sur la table (illustration B).



A : trame pour les meneurs/meneuses de jeu

B : cartes posées sur la table

Les meneurs/meneuses essayent à tour de rôle de créer des liens avec les cartes posées sur la table, qu'ils ne peuvent décrire qu'avec un seul mot. Ce mot d'association

## Informations pour les enseignant·e·s 16

## Vue d'ensemble de la biodiversité

et le nombre de cartes qui sont en lien sont communiqués au groupe. L'équipe essaie maintenant de trouver les cartes correspondantes.

Pour découvrir les cartes, les règles suivantes s'appliquent : si l'équipe mise sur une carte de la couleur de l'équipe, elle peut continuer à deviner et la carte qu'elle a devinée correctement est recouverte d'une autre carte de la couleur de l'équipe. Si elle mise sur une carte notion neutre, cette carte est recouverte d'une carte jaune et c'est au tour de l'équipe adverse de jouer. Si l'équipe mise sur une carte de la couleur de l'équipe adverse, la carte est recouverte par une carte de la couleur de l'équipe adverse, qui joue alors à son tour. Si l'on mise sur la carte nulle, l'adversaire gagne automatiquement.

Voici un exemple :

Le modèle de trame serait attribué de la façon suivante aux notions.

Petit biotope	Terre	Rivière	Promouvoir	Forêt
Exotique	Arbre-habitat	Autoroute	Infrastructure écologique	Air frais
Chasse	Perte des habitats	Campagne	Aire centrale	Sonneur à ventre jaune
Faucher	Nourriture	Coûts	Concurrence	Martin-pêcheur
Prairie maigre	Néobionte	Tranquillité	Population	Commune

Il existe alors plusieurs possibilités :

Possibilité 1 : Le meneur/la meneuse de l'équipe rouge indique comme mot d'association « retraite ».

→ Solution : « aire centrale » et « tranquillité ». Si l'équipe a deviné juste, ces notions peuvent être recouvertes d'une carte rouge et elle obtient 2 points.

Possibilité 2 : Le meneur/la meneuse de l'équipe rouge indique comme mot d'association « service écosystémique ».

## Informations pour les enseignant·e·s 16

## Vue d'ensemble de la biodiversité

- ➔ Solution : « tranquillité ». Si l'équipe a deviné juste, elle obtient un point. Si, au contraire, elle avait misé sur « air frais », c'est automatiquement l'équipe bleue qui gagne, car les rouges ont misé sur la carte nulle (grise).

Possibilité 3 : Le meneur/la meneuse de l'équipe rouge indique comme mot d'association « bois ».

- ➔ Solution : « forêt » et « arbre habitat ». Si l'équipe rouge misait en revanche sur la notion « petit biotope », c'est l'équipe bleue qui recevrait le point.