

## Les cervidés – Thème : Eau/Nourriture/Habitat

Date de création : 27/11/2024

<b>Public cible</b> : Enfants, ados, adultes à partir de 6 ans.	<b>Durée de l'animation</b> : +/- 15 minutes
<b>Adaptation(s) possible(s) en fonction de différents publics :</b> Vous pouvez adapter la distance entre les lignes A et B en fonction des capacités et de l'âge des personnes de votre groupe.	
<b>Objectifs :</b>  Apprentissage et mise en évidence des notions de « <b>dynamiques de populations</b> », de « <b>compétition alimentaire</b> » et de « <b>limite et capacité d'accueil</b> » d'un milieu naturel en équilibre.  Notions connexes, « <b>chaîne alimentaire</b> », « <b>cycle de la vie</b> », « <b>humification</b> », « <b>reproductions</b> », « <b>croissance des végétaux</b> » ...	
<b>Matériel à prévoir</b> : Aucun	
<b>Moyens utilisés pour atteindre le/les objectif (s) :</b> Jeu ludique et mouvementé.	
<b>Déroulement :</b>  Les enfants sont séparés en <b>deux groupes égaux</b> et alignés face à face. Les <b>deux lignes, A et B</b> , sont espacées d'environ <b>50 m l'une de l'autre</b> . Cette distance est à adapter en fonction de l'âge et du nombre de joueurs, ainsi que de l'espace disponible.  La ligne <b>A</b> , est constituée de <b>jeunes cerfs/biches</b> , en compétition pour s'accaparer des ressources disponibles dans leur milieu naturel. La ligne <b>B</b> est constituée de <b>ressources naturelles</b> .  1. Avant chaque tour/« année », les deux lignes se tournent <b>dos à dos</b> de manière à ce que les deux lignes ne puissent se voir sans devoir se retourner. Les cervidés choisissent la ressource qu'ils désirent consommer. Les ressources sont au nombre de 3: <b>L'eau</b> , La <b>nourriture</b> et <b>L'abri</b> . Afin de matérialiser leur choix, ils miment la ressource choisie. <b>L'eau = main en coupe devant la bouche</b> , <b>la nourriture = mains sur le ventre</b> , <b>l'abri = mains sur la tête</b> . Au même moment, chaque ressource choisit celle qu'elle veut incarner et la matérialise de la même manière que les cerfs. À partir de ce moment, <b>aucun joueur ne peut changer son choix</b> et le garde jusqu'à la fin du tour.	

2. Au signal de l'animateur, les deux lignes se retournent et se font face. Les ressources restent sur place en faisant le signe lié à la ressource incarnée, tandis que les cervidés courent vers l'une de celle qu'ils avaient choisie au point 1, tout en gardant le signe lié à cette ressource. Une fois accaparée, ils la ramènent chez eux à la ligne A.

Les cervidés ayant **réussi** à ramener une ressource vers leur ligne de départ, ont pu disposer d'assez de ressources pour **vivre et se reproduire**. La ressource ainsi ramenée **devient un cervidé**. Si plusieurs cervidés ont attrapé la même ressource, c'est cette dernière qui détermine quel cerf est arrivé en premier.

Les cervidés n'ayant **pas réussi** à s'emparer de l'une des ressources choisies au point 1, par manque de celle-ci, n'ont pas pu survivre à l'hiver et donc **meurt**. Les cervidés morts deviennent des ressources et rejoignent les autres ressources non consommées lors de ce round.

Donc, en résumé, à l'issue de ce premier round de jeu, la ligne **A** est composée de cervidés victorieux et de ressources consommées devenues « cervidés ». La ligne **B**, quant à elle, est constituée de ressources non consommées et de cervidés morts, devenus ressources à leur tour.

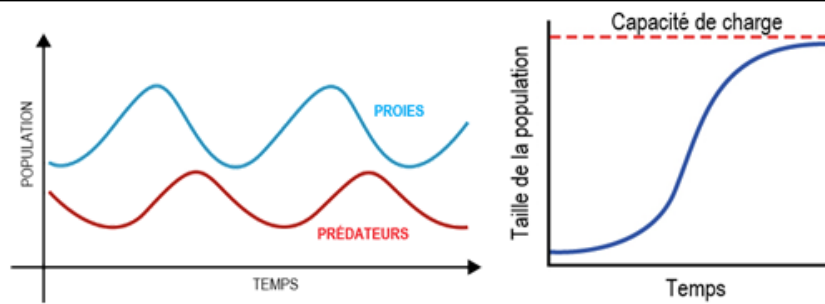
3. Lancez le round suivant en repartant du point 1 avec les nouvelles lignes ainsi constituées.

### Décodage de l'activité :

Lors de la succession des différents rounds, on observe une suite de déséquilibres entre les lignes **A** et **B**. Le succès de reproduction des cervidés va entraîner une raréfaction des ressources qui, à son tour, va provoquer un taux élevé de morts chez les cervidés. Ainsi, les lignes vont tour à tour s'étoffer et se clairsemer en fonction de l'offre et de la demande. C'est la relation **prédateur/proie**.

Dans un milieu naturel en équilibre, plus il y a de ressources, plus il y a de consommateurs. Plus il y a de consommateurs, moins de ressources sont disponibles. Si moins de ressources sont disponibles, moins il y a de consommateurs. Moins il y a de consommateurs, plus il y a de ressources disponibles... et ainsi de suite. C'est un **cycle**.

La croissance des « **consommateurs** » n'est pas illimitée. Elle est étroitement liée à la population de « **proies** » dont ils disposent, qui, elle-même, est intimement liée à la **capacité d'accueil du milieu** où elle vit. Ici en l'occurrence, le nombre constant de joueurs limite les ressources disponibles et donc le nombre maximum de consommateurs. Donc, dans un système fermé, cette relation tend à l'équilibre, en adéquation avec la capacité d'accueil du milieu.



**Points d'attention :**

1. Ne pas répéter trop de fois l'action, au risque de lasser le groupe.
2. Veiller à ce que chaque cerf reparte bien avec la ressource qu'il convoitait et pas une autre (risque de fausser la dynamique du jeu et les effets voulus).
3. Veiller à ce que le premier départ se fasse avec deux lignes les plus équitables possibles (âge, taille, nombre...).
4. Le jeu est adaptable : Les noms des ressources et des consommateurs peuvent naturellement changer en fonction du thème.