



## Séance 3 activité 2 (S3A2)

# Mille bornes

### Objectifs Généraux :

- Identifier les grandes étapes de la migration du vautour percnoptère.
- Identifier les menaces pesant sur le vautour percnoptère, lors de la migration.

### Objectifs Opérationnels :

- Incarner un vautour percnoptère par le jeu.
- Réaliser la migration étape par étape.
- Identifier son trajet sur une carte.

### Découpage de la séance :

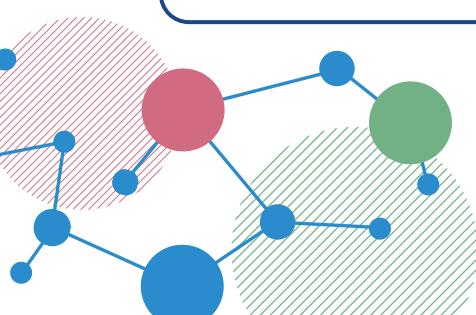
- Explication de l'activité.
- Jeu du Mille Bornes.
- Synthèse et Remobilisation des connaissances.



- **Public** : Cycle 2-3
- **Lieu** : Intérieur
- **Durée** : 45 min
- **Date de conception** :  
Mai 2023

### Matériels :


- Règles du jeu  
(annexes)
- Jeu de carte du Mille  
Bornes

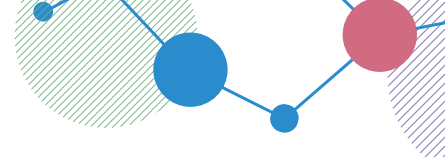

### Commentaire pour l'animateur.rice :

- Activité par groupe de 4 ou 8 maximum.
- 

| Séquence                          | Objectifs  | Déroulement   | Matériel   |
|-----------------------------------|--|---|--|
| <b>Introduction</b><br>5 minutes  | Présentation de l'activité   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contexte : jeu du Mille Bornes, où il faut être le premier vautour à atteindre le lieu d'hivernage.</li> <li>Explications des règles et réalisation d'une à deux parties de jeu.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Règles du jeu (annexes)</li> </ul>      |
| <b>Mille Bornes</b><br>35 minutes | Comprendre le phénomène de migration et ses étapes                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pour les cycles 2 : le jeu se fait en classe entière, l'enseignant.e est le.a maître du jeu. Les élèves sont en groupe et incarnent un vautour par groupe. L'enseignant.e déplace au tableau les "pions" des groupes sur un grand planisphère.</li> <li>Pour les cycles 3: "Nous allons maintenant jouer en groupe au jeu du Mille Bornes. Vous allez vous mettre par groupe de (4 ou 8). Dans chaque groupe vous allez incarner seul ou à 2 (suivant si vous êtes 4 ou 8) un vautour percnoptère, pendant sa migration. L'objectif du jeu est d'arriver en premier sur le lieu d'hivernage, c'est-à-dire l'endroit où les oiseaux passent leur hiver."</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu de carte du Mille Bornes</li> </ul> |
| <b>Conclusion</b><br>5 minutes    | Synthèse, remobilisation des connaissances et ajout d'informations complémentaires | <ul style="list-style-type: none"> <li>Remobiliser les connaissances en faisant énoncer les différentes étapes de migration du vautour percnoptère par les enfants.</li> <li>Ajout d'informations supplémentaires :<br/><br/>"Né en France au printemps, le Vautour percnoptère migre dès septembre vers l'Afrique subsaharienne pour y passer l'hiver et y trouver plus de ressources alimentaires. Il revient entre fin février et début mars pour se reproduire à son tour.</li> </ul>   |  |

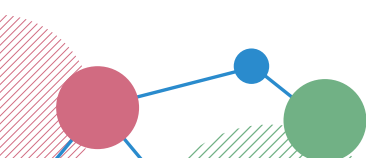




Son trajet consiste à survoler le détroit de Gibraltar vers le Maroc, pour ensuite atteindre son lieu d'hivernage situé à la frontière de la Mauritanie et du Mali.

Les vautours percnoptères, en provenance d'autres régions comme l'Italie ou les Balkans, hivernent en Éthiopie et en Afrique Orientale et empruntent donc différents itinéraires.

Pour parcourir ces longues distances, le vautour percnoptère pratique le vol plané en journée, profitant ainsi de bonnes conditions."



# Annexes

## Règle du jeu :

De 4 à 8 joueurs. À plus de 4 joueurs, les enfants se mettent en duo, ils.elles ont chacun.e leurs cartes et jouent ensemble pour arriver au lieu d'hivernage. Cependant, ils.elles jouent chacun.e leur tour, un tour sur deux.

## Préparation du jeu :

- Mélangez les cartes et distribuez 7 cartes, faces cachées, par joueur.euse (ou 7 cartes par duo).
- Placez le reste des cartes au centre de la table, faces cachées, elles constitueront la pioche.
- Chaque joueur.euse prend ses cartes en main et les regarde, sans les montrer aux autres.
- La personne la plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulé d'un tour :

Piochez une carte, puis voyez ce que vous pouvez faire :

- Si vous avez la carte étape 1, vous pouvez la poser pour avancer dans la course. Il faut ensuite toutes les placer dans l'ordre (de 1 à 5).
- Si vous avez une carte danger, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un.e de vos adversaires pour le.a ralentir.
- Vous pouvez attaquer une personne en étant vous-même déjà attaqué.e.
- Vous ne pouvez pas mettre plus d'une attaque sur une même personne.
- Chaque carte danger correspond à un moment de la migration, elle ne peut être posée que lorsque l'adversaire se trouve à l'étape de la migration correspondante. La seule exception est la carte "cloué au sol", qui peut être posée à n'importe quel moment de la migration et contrée par la carte envol.
- Si vous avez été attaqué.e lors d'un tour précédent, vous pouvez poser la carte parade correspondante, directement sur la carte danger, pour stopper son effet.
- Vous ne pouvez pas avancer dans les étapes avant d'avoir posé la carte parade associée.
- Si vous ne pouvez poser aucune carte, jeter une de vos cartes dans la défausse et piochez.

- Si vous avez une botte, vous pouvez la poser devant vous et elle vous protégera tout au long de la partie. Vous pouvez piocher et rejouer immédiatement après.

### Organisation des cartes devant vous :

- Pile étapes : posez les cartes étapes de manière visible devant vous.
- Pile danger : pile des cartes dangers, données par vos adversaires et de vos cartes parades.
- Bottes : posez vos cartes bottes côtes-à-côtes.

### Description des cartes :

Cartes étapes bleues (34 cartes) :

- Étape 1 (10 cartes)
- Étape 2 & 3 (7 cartes de chaque)
- Étape 4 & 5 (5 cartes de chaque)

Cartes dangers rouges / parades vertes (30 cartes) :

- Champs d'éoliennes (2 cartes) / Changement de route (3 cartes)
- Tempête (2 cartes) / Éclaircies (3 cartes)
- Vents violents (2 cartes) / Vents calmes (3 cartes)
- Empoisonnement (2 cartes) / Carcasse saine (3 cartes)
- Cloué au sol (4 cartes) / Envol (6 cartes)

Bottes (3 cartes) :

- Expérience (1 carte)
- Grand soleil (1 carte)
- Placette alimentaire (1 carte)

