



## Séance 4 activité 1 (S4A1)

# Le rôle des vautours

### Objectifs Généraux :

- Comprendre le rôle écologique des vautours, en tant que charognards et nettoyeurs de l'environnement.
- Prendre conscience de l'impact positif des vautours, sur la santé des écosystèmes, en prévenant la propagation de maladies.
- Se familiariser avec la notion "d'interdépendance" des espèces dans leur environnement.

### Objectifs Opérationnels :

- Décrypter le cri du faucon pèlerin, en utilisant une grille de décodage.
- Reconstituer la chaîne alimentaire autour du vautour.
- Associer un mot à sa définition.

### Découpage de la séance :

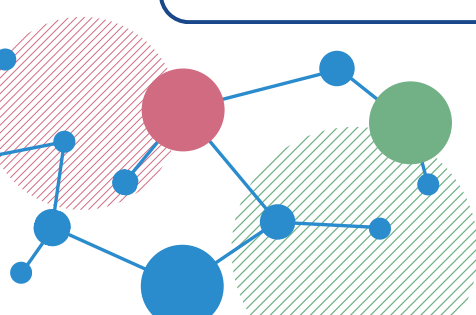
- Explication de l'activité.
- Écoute et décryptage du cri du faucon pèlerin.
- Activité sur la chaîne alimentaire et les relations interspécifiques.
- Découverte du vocabulaire autour du rôle des vautours.


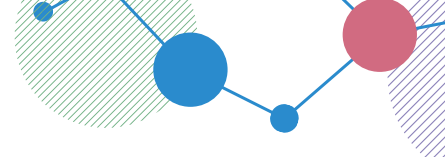
### Commentaire pour l'animateur.ice :

- Activités individuelles.
- Cycle 3 : jeu en équipe de 4.


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

### Matériels :

- Codes cris (à imprimer)
  - Fiches activités (à imprimer) + corrections (annexes)
  - Jeu "Cul-de-sac"
- 

Séquence	Objectifs	Déroulement	Matériel
<b>Introduction</b> 5 minutes	Présentation de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contexte : Traduire les informations des animaux de la forêt, pour comprendre le rôle des vautours, dans leur environnement.</li> </ul> <p>“On va d’abord écouter les cris du faucon pèlerin et essayer de décoder ce qu’il dit. Ensuite, on verra quelles sont les relations des animaux entre eux. Puis on parlera du vocabulaire associé au rôle des vautours. Tout au long de l’activité, l’objectif sera de retrouver certaines lettres pour reconstituer un mot.”</p>	
<b>Cycles 2 &amp; 3 : Le cri du faucon</b> 10 minutes	Écouter/reconnaître les cris du faucon	<p>“Nous allons écouter ce que le faucon pèlerin a à dire. On va utiliser une grille qui traduit chaque cri ou groupe de cri en une lettre. L’objectif est de retrouver les 3 lettres que le faucon pèlerin nous donne. Le rond correspond à un cri court et le trait à un cri long.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire écouter séparément un cri “long” et un cri “court” avant, pour que les élèves puissent faire la différence entre les deux.</li> <li>Les lettres à trouver sont <b>“N”, “E” et “T”</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Codes (à imprimer)</li> <li>Fiches activités (à imprimer) + corrections (annexes)</li> </ul>
<b>Cycle 2 : Chaîne alimentaire</b> 10 minutes	Comprendre le principe de chaîne alimentaire et le rôle des vautours	<p>“Nous allons maintenant reconstruire la chaîne alimentaire des animaux de la montagne. Il faut relier par une flèche quel animal mange quoi puis répondre aux 3 questions ci-dessous. Les cases grises des réponses, correspondent aux lettres suivantes que l’on recherche.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les lettres à trouver sont <b>“T”, “O” et “Y”</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fiches activités (à imprimer) + corrections (annexes)</li> </ul>



**Cycle 2 :  
Définitions**  
10 minutes

Maîtriser le  
vocabulaire associé  
au rôle écologique  
des vautours

"Pour finir, il va falloir associer les mots à leur définition pour trouver les 3 dernières lettres du mot caché."

- Les lettres à trouver sont **"E", "U" et "R"**.

- Fiches activités (à imprimer) + corrections (annexes)

**Cycle 3 : Cul-de-sac**  
20 minutes

Comprendre le rôle  
écologique des  
vautours

- Les élèves joueront en équipe au jeu "Cul-de-sac", pour comprendre le rôle écologique des vautours, dans la régulation du nombre de carcasses.
- Les élèves doivent réussir à survivre à 3 tours pour obtenir le reste des lettres manquantes et trouver le mot caché. Les lettres à leur donner sont **"T", "O", "Y", "E", "U" et "R"**. Leur donner 2 lettres à chaque fin de tour.

- Jeu "Cul-de-sac"

**Cycle 2 & 3 :  
Remobilisation**  
10 minutes

Comprendre la  
notion de nettoyeur

- Une fois toutes les lettres retrouvées, les élèves découvrent le mot "nettoyeur". Ils.elles doivent réfléchir à ce que ce mot signifie et comment il s'applique aux vautours.
- Réponses attendues : "les vautours nettoient la nature, ils mangent les charognes/carcasses, ils permettent de réguler les carcasses, ils empêchent les maladies de se propager."

"Naturel, efficace et rapide, le vautour tient un rôle sanitaire essentiel sur les territoires où il est présent !"

# Annexes

## Jeu "Cul-de-sac"

### Règle du jeu :

Le jeu se déroule au tour-par-tour, en plusieurs manches. Il peut y avoir un maximum de 4 joueur.euses en même temps par partie.

Les élèves incarnent une famille comportant jusqu'à 4 vautours fauves et coopèrent pour gagner contre le jeu. Pour gagner, les participant.es doivent tenir au moins 3 manches.

Chaque tour, des carcasses apparaissent sur le plateau, qui représente les Grands Causses (GC). A leur tour de jeu, les vautours doivent débarrasser les GC du plus de carcasses possibles, car le jeu se termine quand X carcasses (dépend du nombre de joueur.euses voir ci-après) sont présentes simultanément à la fin d'une manche sur le plateau. En effet, trop de carcasses représentent le début d'une épidémie dévastatrice, due à la prolifération des bactéries et autres pathogènes infectant tout le bétail. Il faut donc se référer au tableau suivant :

Nombre de joueur.euses	Nombre de carcasses entraînant la défaite
1	8
2	7
3	6
4	5

Pour déterminer l'apparition des carcasses, un emplacement différent des 35 autres est prévu sur le plateau de jeu. On lance le dé : le premier jet indique la ligne sur laquelle apparaîtra la carcasse à partir de la tuile-repère, le second jet, la colonne.

Pour faire disparaître une carcasse, il faut que les pions des vautours terminent leur tour sur la case "Carcasse", ou qu'ils jouent une carte "Collecte", leur permettant de la faire disparaître. Ils peuvent aussi jouer une carte "Collecte : -1 carcasse" ; cependant, la carte "-1 carcasse" ne fait que déplacer la carcasse à un autre endroit. Il faudra relancer le dé (deux fois) afin de déterminer une nouvelle position pour la carcasse.

Les vautours partagent un but commun (combattre la prolifération de carcasses) mais ne disposent pas des mêmes outils pour se faire :

- Le "vieux vautour" se déplace d'une case par tour, chaque case touchant forcément un des côtés de la case sur laquelle il est.
- Le "vautour juvénile" se déplace d'une case par tour en diagonale, les cases ne touchant jamais un des côtés de la case sur laquelle il est.
- Le "père vautour" se déplace par bond de 2 cases, ces dernières touchant forcément un des côtés de la case sur laquelle il est.
- La "mère vautour" se déplace par bond de 2 cases, en diagonale, les cases ne touchant jamais un des côtés de la case sur laquelle elle est.

### **Avant de jouer :**

Le plateau de jeu est composé de 6x6 tuiles "carcasse" qui, au départ, sont faces cachées. Au début de la partie, les joueurs choisissent un pion et un rôle (vieux vautour, juvénile, père ou mère) et se positionnent aux quatre coins du carré. S'il n'y a que deux joueurs, il se positionnent alors sur une des diagonales, chacun à un bout.

### **Déroulement :**

#### *Début de la manche*

- Lancer le dé pour faire apparaître une carcasse.
- Chacun des joueurs joue son tour de jeu.

#### *À son tour de jeu*

- Piocher une carte et résoudre son effet immédiatement si nécessaire (lorsque c'est indiqué sur la carte).

- Déplacer son pion sur le plateau.
- Jouer une carte ou la garder pour plus tard, si l'on ne peut/veut rien jouer.  
ATTENTION : si l'on s'arrête sur la case où se trouve un autre vautour, on peut choisir d'échanger ou de lui donner une ou plusieurs cartes.

### Matériel :

- 1 dé à 6 faces
- 36 tuiles carcasse
- 4 pions
- 40 cartes "Collecte"



### Balayage de proximité



*Tu peux manger  
toutes les carcasses  
adjacentes  
à la case sur laquelle tu es !*

*Collecte*



### Cri du faucon :

- Grille de traduction pour les cycle 2 :

<b>A</b> ●	<b>B</b> —	<b>E</b> ● ●	<b>I</b> ● ● ●
<b>N</b> — — ● ●	<b>O</b> ● — ●	<b>T</b> — ● ●	<b>V</b> — — — ●

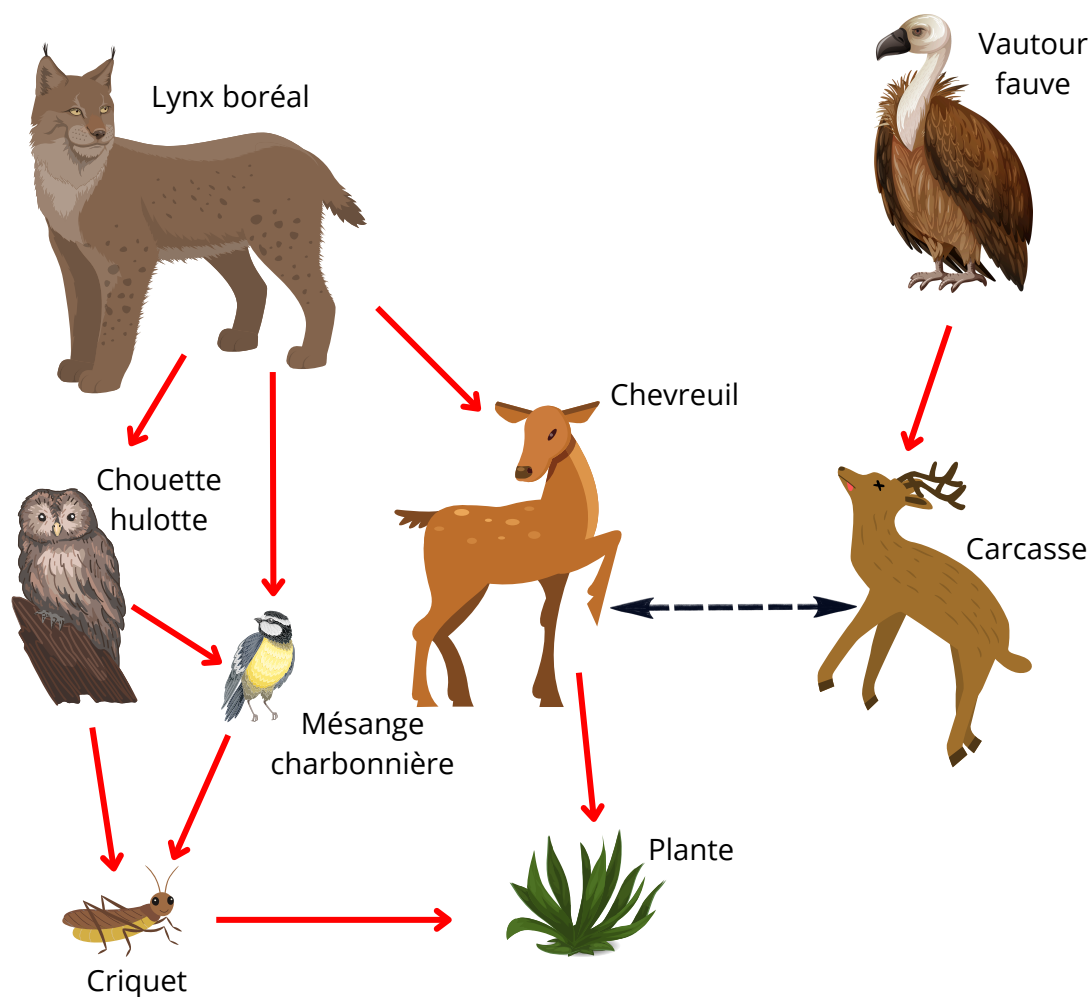
- Grille de traduction pour les cycle 3 :

<b>A</b> ●	<b>B</b> —	<b>C</b> ● —	<b>D</b> — ● ●	<b>E</b> ● ●	<b>F</b> ● ● ● ●
<b>G</b> — — ●	<b>H</b> — —	<b>I</b> ● ● ●	<b>J</b> ● ● ● — —	<b>K</b> ● ● ● —	
<b>L</b> ● — —	<b>M</b> — — —	<b>N</b> — — ● ●	<b>O</b> ● — ●	<b>P</b> — ●	
<b>Q</b> ● — — —	<b>R</b> ● ● ● ● —	<b>S</b> ● ● —	<b>T</b> — ● ●		
<b>U</b> — — — —	<b>V</b> — — — ●	<b>W</b> ● ● ● — — —			
<b>X</b> ● ● ● ● — —	<b>Y</b> ● ● — —	<b>Z</b> ● — — — —			

- Correction des fiches activités, cycle 2 :

## Correction

Relie par une flèche, qui mange qui /quoi :



Il se nourrit de plantes :

Le **C R I Q U E T**

Qui mange la mésange ?

La **C H O U E T T E**

**H U L O T T E**

Qui mange le chevreuil ?

Le **L Y N X**



## Correction

### Écris le bon mot, en dessous de sa définition

charognard, épidémie, régulation, chaîne alimentaire,  
écosystème

1. Suite de relations alimentaires, existant entre les êtres vivants : chaque être vivant mange celui qui est avant lui, avant d'être mangé par celui qui suit.

.....Chaîne alimentaire.....

2. Animal qui se nourrit exclusivement d'animaux morts, qu'il n'a pas tués lui-même.

.....Charognard.....

3. Propagation rapide d'une maladie infectieuse, qui affecte beaucoup d'individus, en peu de temps.

.....Épidémie.....

4. Ensemble d'être vivants, qui vivent dans un milieu spécifique et qui interagissent entre eux et avec le milieu.

.....Écosystème.....

5. Fait d'assurer le fonctionnement correct d'un écosystème. Les vautours jouent ce rôle dans la nature, en mangeant les animaux morts et en empêchant qu'ils ne s'accumulent.

.....Régulation.....

### Les lettres à trouver :

- Dernière lettre du troisième mot
- Quatrième lettre du cinquième mot
- Avant dernière lettre du deuxième mot

E
U
R