



Séance 4 activité 2 (S4A2)

Balles aux voutours

Objectifs Généraux :

- Comprendre les menaces actuelles, auxquelles les voutours sont confrontés.

Objectifs Opérationnels :

- Se mettre dans la peau d'un voutour et se confronter aux menaces qu'il peut rencontrer.
- Incarner les menaces pour mieux les comprendre.
- Différencier les types de menaces (humaine ou naturelle).

Découpage de la séance :

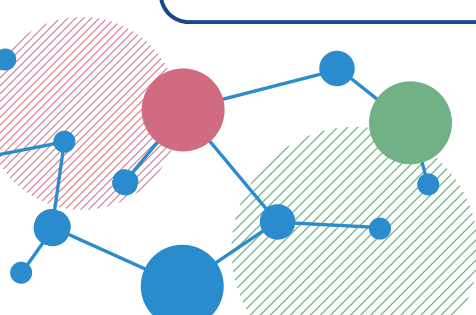
- Explication de l'activité.
- Répartition en 2 groupes, du même nombre d'élèves.
- Activité sur les menaces.
- Remobilisation des connaissances et approfondissements.


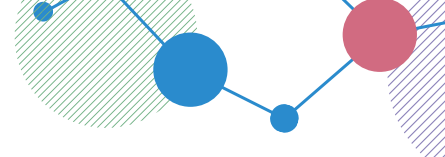
- **Public :** Cycle 2-3
- **Lieu :** Intérieur
- **Durée :** 45 min
- **Date de conception :**
Mai 2023

Commentaire pour l'animateur.ice :


- Activité collective en extérieur.

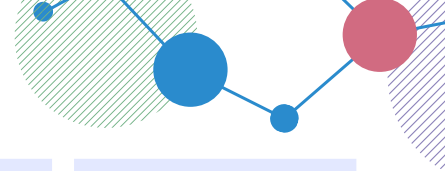
Matériels :

- Balles en mousse
 - Plots
 - Ficelle
 - Papier avec numéro (de 1 à 5)
- 

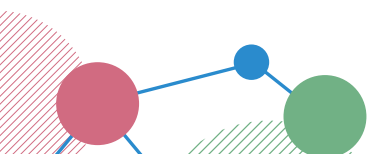



Séquence	Objectifs	Déroulement	Matériel
Introduction 5 minutes	Présentation de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> Contexte : Comprendre quelles sont les menaces pour les vautours et leurs impacts sur les populations. <p>“On va se répartir en deux groupes, puis, on va aller dehors. Un groupe incarnera les vautours et l'autre incarnera les menaces. L'objectif des vautours est d'éviter toutes les menaces et l'objectif des menaces est d'atteindre tous les vautours.</p>	
Activité 30 minutes	Comprendre les dangers spécifiques, auxquels les vautours sont confrontés	<p>“Les élèves dans le groupe menaces vont se placer sur le terrain et représenter les différentes menaces:</p> <ul style="list-style-type: none"> il y aura 2 élèves qui représenteront les tirs, en lançant des balles sur les vautours qui passent. 6 élèves incarneront les lignes électriques en tendant des fils que les vautours devront éviter. 5 élèves feront un champ d'éoliennes, ils.elles devront rester immobiles dans leur cercle et essayer de toucher les vautours avec les bras. Les élèves du groupe vautour devront passer au travers des menaces et se placer à la fin dans un des 5 cercles qui représentent des carcasses. <p>Seulement une des 5 carcasses est empoisonnée et les élèves sur la carcasse empoisonnée auront perdu. Si tous les vautours ont perdu, on inverse les groupes. Si au bout de 10 min le groupe des menaces n'a pas touché tous les vautours, les groupes échangent de rôle.</p> <p>Faire en sorte que ce ne soit pas toujours les mêmes élèves qui fassent les mêmes menaces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Balles en mousse Plots Ficelle Papier avec numéro (de 1 à 5)





		<p>Pour choisir la carcasse empoisonnée, un des vautours attrapés pioche au hasard un des 5 nombres.</p>	
<p>Conclusion 10 minutes</p>	<p>Remobilisation des connaissances et approfondissements</p>	<ul style="list-style-type: none">• Une fois le jeu terminé, proposer aux enfants de se mettre en cercle, pour échanger sur le jeu et les menaces abordées.• Leur demander de récapituler les menaces abordées dans le jeu : tirs (armes à feu), lignes électriques, champs d'éoliennes, empoisonnement. <p>Pour les cycles 2 :</p> <ul style="list-style-type: none">• Leur demander s'il s'agit de menaces naturelles ou anthropiques (liées aux humains). <p>Pour les cycles 3 :</p> <ul style="list-style-type: none">• Leur demander de définir le type de menaces. S'ils.elles ne trouvent pas, les orienter sur le choix "menaces naturelles" ou "anthropiques (liées à l'humain)". <p>L'idée ici est de faire ressortir le fait que les vautours ne sont soumis qu'à des menaces humaines.</p>	



Annexes

Papiers numérotés

1

2

3

4

5

Ficelle



Balles en mousse



Plots



Parcours :

