

Qui suis-je ? La grande toile de la vie (avec un petit extra !)

Référence: Différentes sources incluant *Sharing Nature with Children* de Joseph Cornell, Dawn Publications, Nevada City, Californie. 1998. (traduction : Josée Nadia Drouin)

Description sommaire :

Une espèce « secrète » est assignée à chacun des joueurs. Ils doivent identifier cette espèce avec l'aide des autres joueurs. Lorsque toutes les espèces ont été identifiées, les joueurs forment un cercle et, en se passant une pelote de ficelle, « d'espèce en espèce », dessinent une grande toile de la vie, démontrant ainsi l'importance de la biodiversité et de l'équilibre naturel.

Matériel :

- Cartes d'espèces : photos ou dessins d'organismes vivants, laminés
- Épingles à linge
- Pelote de ficelle ou corde

Durée :

20 minutes et plus (selon le nombre de participants et la durée de la discussion)

Marche à suivre :

- En utilisant une épingle à linge, attachez une carte d'espèces (c'est-à-dire une photo ou une description d'une espèce ou d'un habitat) au dos de chacun des joueurs.
- Gardez le secret sur l'identité de chacune de ces cartes.

Activité :

- Chaque participant tente de découvrir son identité en questionnant les autres joueurs.
- Lorsque tous les joueurs ont découvert « qui ils sont », les cartes sont retournées pour permettre à tous de les voir. Les joueurs se placent ou s'assoient en cercle.
- L'animateur, arborant habituellement une carte soleil, rejoint les joueurs. Il tient une pelote de ficelle.
- L'animateur lance la pelote à un joueur (n'importe lequel) en prenant bien soin de tenir le bout de la ficelle.
- Le joueur, qui attrape la pelote, essaie d'expliquer le lien unissant l'organisme présent sur sa carte d'espèces au soleil (tous les joueurs peuvent proposer une réponse).

- Par la suite, la personne ayant attrapé la pelote tient fermement la ficelle et lance la pelote à un troisième joueur.
- Ce joueur essaie d'expliquer les liens unissant l'organisme présent sur sa carte à celui du second joueur. S'il n'arrive pas à trouver une réponse, tous les joueurs peuvent en proposer une.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient attrapé, chacun à leur tour, la pelote de ficelle.
- La ficelle constitue maintenant un ensemble complexe et emmêlé – tous les joueurs sont liés les uns aux autres.

Suivi/Discussion:

- La ficelle emmêlée forme une toile à l'image de celle de la vie dans un écosystème. La toile démontre comment les organismes interagissent étroitement les uns avec les autres dans un écosystème. Chacune des composantes de cette toile produit un effet sur l'ensemble du système.
- Les joueurs peuvent discuter des interactions entre leur organisme et les organismes révélés plus tôt dans le jeu.
- Choisissez un organisme. Est-ce que l'un d'entre vous peut prédire ce qu'il arrivera s'il est retiré de la toile ? Quels autres organismes seront affectés ?
- Qu'arriverait-il si vous coupiez la ficelle avec des ciseaux ou qu'un joueur échappait son bout de ficelle ? Quel serait l'effet sur l'écosystème ?

Activité complémentaire : le petit extra !

Vous pouvez modifier le jeu "Qui suis-je ?" en un jeu "Qui fait quoi ?" ou de mystère. Donnez aux participants une série d'indices sur les espèces, chacun révélant des informations sur leurs relations avec d'autres organismes (incluant les personnes), les habitats, etc. Les premiers indices doivent être assez généraux afin que les espèces ne soient pas identifiables dès le début du jeu. Au fur et à mesure que le jeu progresse, les indices présentés aux participants se précisent pour qu'il soit plus facile d'identifier l'espèce. Les joueurs sont souvent surpris par la variété des interactions entre les espèces. Il peut également être amusant de fournir des indices intéressants et peu connus sur des espèces souvent considérées communes et inintéressantes.

