

Biodiversité arctique : le jeu

Course d'obstacle sur la banquise

CONNAISSANCE

- Les besoins fondamentaux des animaux
- Les impacts du changement climatique sur la vie en Arctique
- Comment les animaux surmontent ces difficultés
- Comment plusieurs animaux interagissent entre eux
- Les répercussions de la fonte de la banquise sur l'environnement

ACTIVITÉ

- Les élèves doivent trouver leur chemin à travers la banquise pour rejoindre un endroit sûr.

DURÉE	TAILLE DU GROUPE	LIEU	ÂGE	MATÉRIEL
Aussi longtemps que vous le souhaitez	6	Salle de classe	Tous	Sacs lestés Espace libre Ruban adhésif
SUIVI / ÉLÉMENTS DE RÉFLEXION			ASTUCES	
<ul style="list-style-type: none"> • Comment l'environnement et les animaux arctiques peuvent-ils être affectés par le changement climatique ? • Comment la fonte de la banquise peut-elle affecter les autres écosystèmes ? • Comment peut-on aider à protéger les animaux vivant dans l'Arctique ? • De quelles manières les activités humaines ont contribué au changement climatique et à la fonte de la banquise ? 			<ul style="list-style-type: none"> • Incitez vos élèves à se « transformer » en animaux arctiques durant le jeu pour faciliter la compréhension des effets de la fonte de la banquise. • Commencez le jeu avec des distances faciles à couvrir en sautant de plaque de glace en plaque de glace, terminez avec des distances beaucoup plus grandes entre les plaques de glaces et donc plus difficiles à parcourir. 	
PRINCIPES D'ÉDUCATION OCÉANIQUE				

1 – La Terre n'a qu'un seul et unique immense océan doté de nombreuses particularités.
(d,f,h)

2 – L'océan et la vie marine modèlent les caractéristiques de la Terre (b,c)

5 – L'océan rend possible l'existence de nombreux animaux, de végétaux et d'écosystèmes.
(a,d,e,f)

6 – L'océan et les êtres humains sont intimement liés. (e,f,g)

Mise en place

1. Divisez votre classe en petit groupes de résidents de l'Arctique (groupes de 6).
2. Chaque équipe dispose de 3 types de ressources indispensables à la survie de tous les résidents de l'arctique : « nourriture », « protection » et « communauté ».
(Matérialisez les avec des objets visibles, comme, par exemple, les sacs lestés.)
3. Chaque membre reçoit une ressource qu'il doit maintenir pour l'ensemble de son équipe. (ex : chaque équipe reçoit deux exemplaires de chaque type de ressource)
4. Pour gagner, chaque équipe doit parvenir à mettre toutes ses ressources en sécurité.
5. Difficulté : chaque membre de l'équipe doit sauter entre les plaques de glace (matérialisées au sol par du ruban adhésif ou des tapis) avec sa ressource dans les mains pour survivre, mais les plaques de glaces ne cessent de s'éloigner à chaque nouveau saut des joueurs (ce qui représente la « fonte rapide » des glaces).
6. Votre classe de résidents de l'arctique peut-elle s'adapter à un changement brutal de l'environnemental en Arctique ?