

# Prédateurs et proies

*Activité*

**Ressource:**

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

**Année(s):** 9e 10e 11e 12e

**Cycle(s):** Supérieur

**Contexte :** Programme-cadre

**Saison :** Automne

## Aperçu de l'activité

Les participants doivent travailler ensemble et mettre en application des tactiques pour éviter de se faire capturer par des prédateurs et de contracter des maladies en recueillant et entreposant des aliments (objets divers) dans un environnement automnal.

Consultez la page de [Considérations en matière de sécurité](#) de la ressource Au-delà des murs : activités pour l'extérieur pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité en automne et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

## Matériel

- 6 à 8 dossards bleus
- 2 à 4 dossards rouges
- 5 cerceaux

- 4 gros cônes
- 4 ou 5 de chacun des objets suivants : balles, sacs de fèves, cônes, foulards, quilles, disques, ou autre petit objet à manipuler (minimum de quatre types d'objets)

## Avant le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu et expliquez-les aux participants.
- Déterminez avec les participants une grande aire de jeu rectangulaire et établissez-en les limites à l'aide de quatre cônes.
- Placez un cerceau à chaque coin et un autre au milieu de l'aire de jeu. Expliquez aux participants que chaque cerceau dans un coin représente la « cache » d'une bande de renards.
- Dispersez divers objets dans l'aire de jeu et expliquez qu'ils représentent de la nourriture. Le cerceau au milieu est un cerceau de maladies.
- Discutez avec les participants de la relation alimentaire entre les prédateurs et les proies et expliquez-leur que la relation entre les renards et les loups/coyotes en est un exemple.
- Désignez un participant qui sera un prédateur, comme un coyote ou un loup. Ce participant doit porter un dossard bleu.
- Désignez 2 à 4 participants qui seront des « maladies » et fournissez-leur un dossard rouge à porter.
- Expliquez aux participants que tous les animaux doivent éviter les maladies étant donné qu'elles peuvent réduire ou anéantir une population.
- Divisez les autres participants en quatre bandes égales de renards.
- Expliquez aux renards que leur objectif est d'éviter de se faire capturer et de recueillir, un aliment à la fois, le plus de nourriture possible pour leur cache. Un renard ne peut empêcher d'autres renards d'entrer dans son cerceau pour voler sa nourriture.
- Expliquez aux participants que les renards doivent éviter de se faire toucher par le loup (ou le coyote). Les participants qui se font toucher doivent mettre un dossard bleu et deviennent un prédateur. Si un renard ou un loup (ou coyote) se fait toucher par une maladie, il doit laisser tomber la nourriture qu'il a

en main (dans le cas du renard) et se diriger au cerceau au milieu de l'aire de jeu pour faire 10 répétitions d'une activité prédéterminée comme une activité tirée des [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#), puis réintégrer le jeu.

- Assurez-vous que les participants courent avec la tête levée et regardent tout autour étant donné que les participants se déplaceront dans de multiples directions.

## Pendant le jeu

- Demandez aux renards d'accumuler le plus de nourriture possible en provenance des caches des autres renards et d'ailleurs dans l'aire de jeu.
- Encouragez-les à éviter de se faire toucher par les prédateurs et les maladies en s'esquivant dans l'aire de jeu.
- Rappelez aux renards (participants) qui se font toucher par un loup/coyote (dossard bleu) de mettre un dossard bleu et de devenir un prédateur.
- Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les épaules ou les bras, et non pas lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.
- Lorsque vous mettez fin à l'activité, chaque bande de renards compte le nombre d'aliments dans son cerceau. La bande avec le plus grand nombre est la gagnante.

## Après le jeu

Utilisez les questions suivantes pour permettre aux participants de réfléchir à des façons d'être actifs en automne et d'inciter d'autres personnes à participer à des activités afin d'adopter l'habitude de faire de l'activité physique à l'extérieur tout au long de l'année.

Questions :

- Comment ce jeu représente-t-il ce qui se passe dans les réseaux trophiques (réseaux alimentaires) et les relations entre les prédateurs, les proies et les maladies?
- Qu'est-ce que l'accumulation de matériel représentait pour la population de renards dans ce jeu? Quel est le lien avec ce qui se passe dans la nature?

- Étant donné la nature de ce jeu, qu'avez-vous fait pour vous protéger et protéger les autres?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour recueillir et accumuler de la nourriture tout en évitant les prédateurs et les maladies?

## Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Changez la superficie de l'aire de jeu et la quantité d'aliments disponible afin d'accroître ou de réduire le degré de difficulté.
- Demandez aux renards capturés de changer de rôles avec leur prédateur. Le prédateur donne son dossard bleu au renard et prend sa place dans la bande.
- Intégrez au jeu divers types de prédateurs ou de maladies; les conséquences pourraient varier selon le prédateur ou la maladie : devenir un prédateur ou une maladie, faire des activités physiques additionnelles, réintégrer le jeu.

## Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour les participants qui ont des problèmes de dextérité : fournissez une variété d'objets ou d'instruments parmi lesquels choisir pour recueillir les aliments ou toucher aux autres participants.
- Pour les participants qui sont aveugles ou qui ont une déficience visuelle : utilisez des objets plus gros ou de couleur vive; vous pourriez attacher une clochette à chaque participant pour qu'il soit possible de les entendre se déplacer.
- Pour les participants qui ont des problèmes de mobilité : demandez à l'ensemble du groupe de se déplacer d'une manière différente pour recueillir des aliments, ou de marcher pour se déplacer si le terrain est accidenté.