

## Fiche activité 14

# La folle histoire des corridors

Conçue par la FRAPNA et adaptée par Christine BOBIN – Académie de Dijon

Cette activité illustre les différentes évolutions du paysage qui ont mené au problème actuel concernant les corridors écologiques.

<b>Publics</b>  Cycle 3 6 <sup>e</sup> - 5 <sup>e</sup>	<b>Objectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir comment un paysage évolue en 50 ans</li> <li>- Comprendre pourquoi et comment l'Homme aménage le territoire</li> <li>- Appréhender les impacts de l'Homme sur le paysage</li> <li>- Identifier des barrières aux déplacements des êtres vivants et connaître des exemples de corridors écologiques</li> <li>- Réfléchir à des solutions pour perturber le moins possible les déplacements de la faune et de la flore</li> </ul>
<b>Durée</b>  Version courte : 1 heure  Version longue : 3 séances de 2 heures	<b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le plateau de jeu</li> <li>- Les jetons « faune et flore » à placer sur le plateau</li> <li>- Les pièces « aménagements » à placer sur le plateau</li> <li>- Les flèches à découper</li> </ul> (jeu disponible en annexes 1 et 2)



## VERSION COURTE de l'activité (1 h) : en classe entière

### ■ Préparation

- Installer le plateau de jeu de sorte que tout le groupe puisse le voir.
- Préparer les différentes pièces et jetons.
- Découper les flèches.

### ■ Déroulement de l'activité

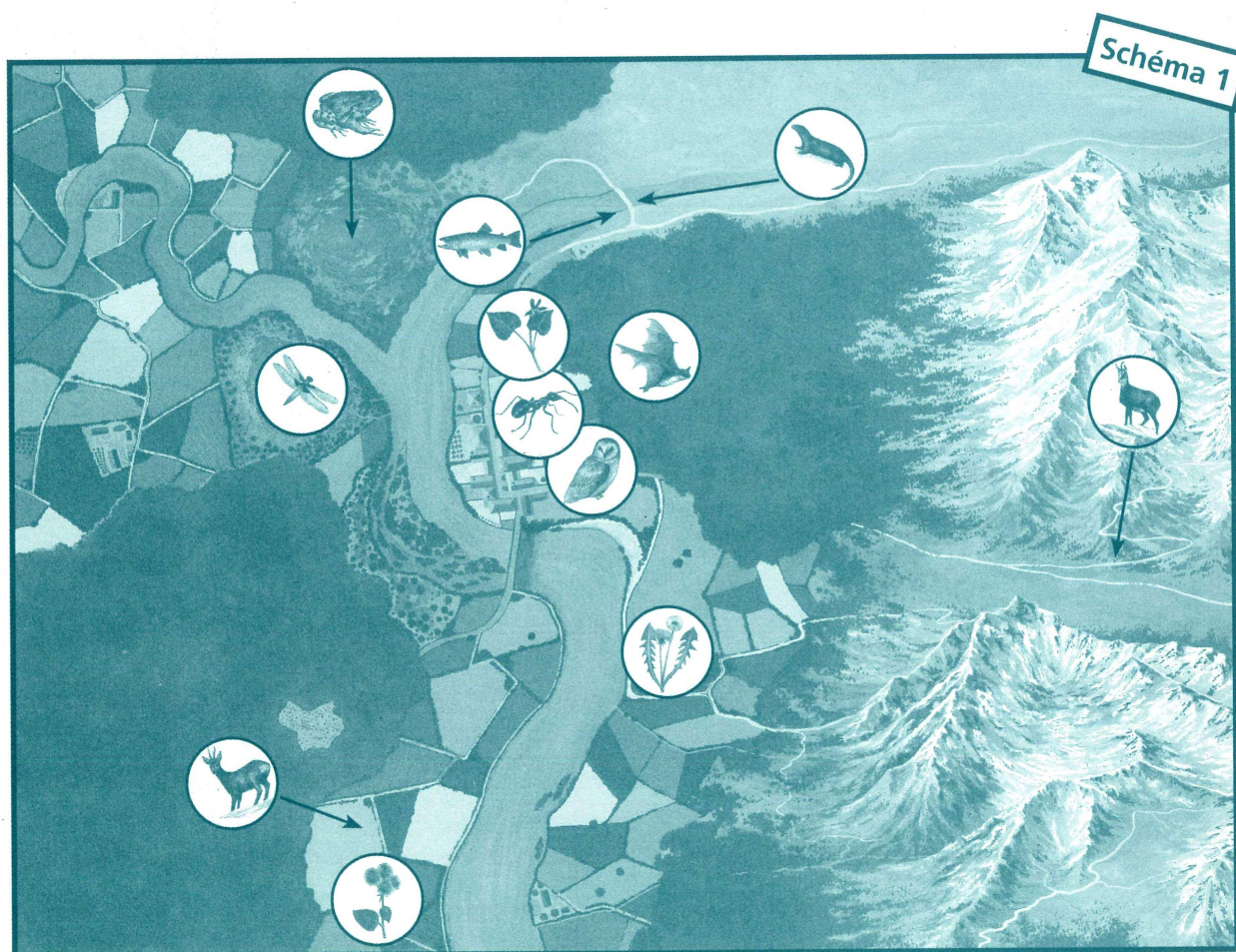
- 1<sup>re</sup> phase : la faune et la flore dans le paysage d'origine

Aider les enfants à placer les jetons des animaux et des végétaux en fonction de leur milieu de vie.

Encourager les enfants à énumérer les besoins vitaux des plantes et des animaux illustrés sur les jetons.

Leur proposer de montrer leurs déplacements sur le plateau de jeu et de repérer pour chacun un autre milieu où ils vont devoir aller pour satisfaire un de leurs besoins. Placer alors une flèche en direction de ce milieu.

Il est important de les guider dans le positionnement des jetons et des flèches afin de les disposer à l'endroit nécessaire pour le bon déroulement du jeu (cf. schéma 1)



Avant de passer à la 2<sup>e</sup> phase, retirer les jetons et les flèches du plateau de jeu.



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.



- 2<sup>e</sup> phase : l'histoire de l'évolution du paysage

Raconter l'histoire de l'évolution du paysage (cf. trame de l'histoire) tout en laissant le temps aux enfants de réfléchir aux raisons des aménagements réalisés et à leur enchaînement. Les pièces « aménagements » sont placées au fur et à mesure de l'histoire par les enfants (cf. schéma 2).



- 3<sup>e</sup> phase : la discussion

Une fois toutes les pièces placées sur le plateau, demander aux enfants de vous décrire le nouveau paysage.

Replacer sur ce nouveau paysage les jetons « faune et flore » et les flèches en vous appuyant sur le schéma 1, puis demander aux enfants de les observer : que constatent-ils ?

Aider les enfants à mettre en évidence les problèmes provoqués par certains aménagements par rapport aux déplacements de la faune et de la flore.

Enfin, leur proposer de chercher ensemble des solutions afin de perturber le moins possible les déplacements de la faune et de la flore.

- **Pour aller plus loin**

Présenter différents passages à faune afin de compléter ce jeu et de rendre la notion de corridor écologique plus concrète.



## VERSION LONGUE de l'activité (3 séances de 2 h) – accès à l'outil informatique

(Voir l'annexe « fiche synthèse du groupe » pour la version longue, ci-après)

### ■ Préparation

Photocopier :

- deux plateaux de jeu par groupe
- un jeu de jetons « faune et flore », un jeu de pièces « aménagements », un jeu de flèches par groupe
- une fiche récapitulative par groupe

### ■ Déroulement de l'activité

Répartir les enfants en groupe de 3-4, selon la taille de la classe.

#### • 1<sup>e</sup> phase : le paysage d'origine

Demander aux enfants de décrire précisément les différents éléments du paysage observés sur le plateau de jeu (champs cultivés, forêt, montagne, rivière, zone humide, mare, village, ferme isolée...).

Présenter les jetons des différents animaux et végétaux : de quelle espèce s'agit-il ? Où vit-elle ?

Répartir les différents êtres vivants entre les enfants et leur demander de faire une recherche plus précise pour chacun d'eux : Quel(s) milieu(x) de vie ? Pour assurer quel(s) besoin(s) ? Quels déplacements nécessaires ?

Faire une correction collective et choisir ensemble le meilleur positionnement sur le plateau (cf. schéma 1).

Repérer les déplacements possibles avec les flèches et enfin, coller les jetons et les flèches sur le plateau de jeu.

#### • 2<sup>e</sup> phase : un paysage qui évolue au cours du temps

Distribuer un nouveau plateau de jeu et les pièces « aménagements ».

Raconter l'histoire de l'évolution du paysage, tout en ménageant un temps de réflexion à chaque étape du récit : Pourquoi cet aménagement ? Pour satisfaire quel(s) besoin(s) de l'Homme ? Quelles conséquences pour la faune, la flore, les milieux ?

Les pièces sont collées au fur et à mesure de l'histoire et la comparaison avec le premier plateau de jeu permet aux enfants d'alimenter leur raisonnement (trace écrite sur la fiche annexe). Ne pas hésiter à circuler dans les groupes pour les aider à identifier les conséquences des aménagements sur les déplacements des animaux et la disparition de certains milieux de vie notamment.

#### • 3<sup>e</sup> phase : des solutions pour reconnecter les milieux de vie

Commencer cette dernière étape par une discussion : Où sont maintenant les réservoirs de biodiversité ? Quels obstacles rencontre la faune pour ses déplacements ? Quels milieux ont disparu ?

Le but de cette discussion est de faire prendre conscience que la situation n'est pas figée dans le temps et qu'elle peut encore évoluer grâce à l'intervention humaine (restauration de milieux, aménagements en faveur de la faune...).

Faire réfléchir les enfants sur les moyens qui permettraient de reconnecter les milieux (les inscrire au tableau). Leur proposer une recherche sur Internet par petits groupes de 2-3, et réaliser un diaporama qui sera ensuite présenté à l'ensemble de la classe via un vidéoprojecteur.



Cette fiche activité est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.

## ■ Pour aller plus loin

- Poursuivre cette activité en organisant un travail d'enquête sur la mémoire d'un lieu (site situé si possible dans l'environnement proche des enfants). Pour cela, les enfants pourront interviewer des personnes ressources ayant connu ce lieu avant les changements : Comment était le site avant ? Quelles espèces étaient présentes ? Quels sont les aménagements que vous avez vus apparaître ? Ils peuvent aussi faire un travail de comparaison du lieu à l'aide de cartes postales, de photographies...
- Le plateau du jeu « La folle histoire des corridors » peut vous servir de support pour parler des différentes représentations de l'espace. Demander aux enfants s'ils les connaissent.

Sur le plateau, ils devront découvrir les deux premières manières de représenter l'espace : représentation à plat (comme les cartes) et représentation en deux dimensions (les montagnes du plateau de jeu). Quelle est la 3<sup>e</sup> manière ? Il s'agit de la 3D, comme les maquettes. Leur proposer de construire leur propre maquette de leur paysage avec les moyens du bord (pâte à modeler, boîtes en cartons, éléments naturels comme de la mousse, des brindilles, du lichen, des cailloux...).

### Trame de l'histoire « La folle histoire des corridors »

Voici les différentes étapes de l'histoire à raconter, qu'on suppose se dérouler depuis les années 1950 jusqu'à aujourd'hui. A vous de l'adapter et de vous l'approprier suivant le contexte local et l'âge des enfants.

- Le paysage d'origine est en milieu rural : autour du village, on trouve une rivière et son affluent, deux étangs, trois forêts, des cultures et des montagnes.
- L'agriculture se développe. Les producteurs vendent de plus en plus au-delà des limites du village. Les pratiques agricoles deviennent plus intensives. A la même période, une route et une voie ferrée sont construites pour faciliter les échanges commerciaux et les déplacements de personnes.  
→ Ajouter la pièce aménagement 1 « agrandissement de la zone agricole, route et voie ferrée » et la pièce aménagement 2 « voie ferrée ».
- Le village s'agrandit. De nouvelles habitations sont construites.  
→ Ajouter la pièce aménagement 3 « habitations ».
- L'extension et la croissance continuent. De nouveaux métiers apparaissent. Au fur et à mesure de leur développement, le manque de place se fait ressentir. Les nouvelles activités sont alors installées de l'autre côté de la rivière dans une zone d'activités. Un pont est construit pour permettre le passage.  
→ Ajouter la pièce aménagement 4 « zone d'activités ».
- Les besoins en électricité sont croissants. La maîtrise de l'énergie hydraulique et la configuration naturelle de la rivière permettent l'installation d'un barrage hydroélectrique en amont de la ville.  
→ Ajouter la pièce aménagement 5 « barrage hydroélectrique ».



- Les choix politiques et économiques induisent un développement des infrastructures autoroutières. Une bretelle d'accès dessert maintenant la ville.

→ Ajouter la pièce aménagement 6 « autoroute ».

- La population est à la recherche d'activités pour ses loisirs. Une base nautique et un parc aventure sont créés pour répondre aux besoins des habitants et des touristes.

→ Ajouter les pièces aménagement 7 « base nautique » et 8 « parc aventure ».

- Les loisirs sont en plein essor. La proximité de la montagne favorise les pratiques de plein air. Ce tourisme sportif conduit à implanter une station de sports d'hiver, accessible en moins d'une heure depuis le centre-ville par la route construite à cet effet.

→ Ajouter la pièce aménagement 9 « station de sports d'hiver ».

## ■ Ressources

### - Passes à poissons :

<http://www.onema.fr/IMG/pdf/plaquettes/GP-passes-a-poissons.pdf>

<http://jeunes.edf.com/article/les-passes-a-poissons,231>

<http://www.saumon-sauvage.org/webcam-en-direct>

### - Passages à faune ou écoducs :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89coduc>

<http://crdp.ac-amiens.fr/idp/crecy-environ-80-vue-aerienne-passage-de-gibier-au-dessus-de-la26/>

Dossier de la SETA : « Routes et passages à faune, 40 ans d'évolution » 2006

[http://www.trameverteetbleue.fr/sites/default/files/references\\_bibliographiques/routes\\_et\\_passages\\_faune.pdf](http://www.trameverteetbleue.fr/sites/default/files/references_bibliographiques/routes_et_passages_faune.pdf)

### - Crapauduc :

[http://www.dailymotion.com/video/xuloff\\_crapauduc-comment-ca-marche\\_animals](http://www.dailymotion.com/video/xuloff_crapauduc-comment-ca-marche_animals)



## Fiche SYNTHÈSE du groupe

Noms et prénoms des élèves du groupe :

Ajout	Description de l'aménagement	Conséquences sur la faune	Conséquences sur la flore et les milieux de vie
Pièces 1 et 2			
Pièce 3			
Pièce 4			
Pièce 5			
Pièce 6			
Pièces 7 et 8			
Pièce 9			

