

outil 92

Age : 9 - 14 ans

**Le poisson au mercure
(jeu de compréhension écologique)***Objectif : comprendre la chaîne alimentaire.***Déroulement :**

La classe est de sortie et nous préparons le matériel: 200 jetons, des foulards de trois couleurs. Les jetons représentent le mercure.

Pour une classe de 24 enfants, les rôles sont ainsi répartis:

- 12 crevettes/ foulards rouges/ 10 jetons x 12
- 8 harengs/ foulards blancs/ 10 jetons x 8
- 4 thons/ foulards noirs/ pas de jetons

Le jeu consiste pour chaque poisson à s'alimenter. Les thons mangent tout le monde, les harengs mangent les crevettes (on a mangé l'autre quand on lui a touché la main).

Quand on est mangé: la crevette rend 1 jeton de mercure, le hareng 2 jetons/

Règle de fair play:
quand quelqu'un est touché on le laisse d'abord repartir...

A la fin du jeu:
on compte les jetons (de mercure). L'homme (l'enseignant ou élève qui n'a pu jouer) choisit un des quatre thons pour sa consommation. On compte les charges de mercure des 4 grands prédateurs.

L'être humain a-t-il eu de la chance en bout de chaîne alimentaire?

