
A la fin de la leçon les élèves seront capables de:

- Donner la définition des mots proie, prédateur, herbivore, carnivore et omnivore
 - Partager leurs opinions sur la façon dont les animaux se nourrissent
-

Matériel pédagogique et préparation

- « Proies et prédateurs – **Définitions et affiches A3** »
- Du scotch pour coller les définitions et les images sur le mur
- « Proies et Prédateurs – **Jeu de cartes** »
- Utilisez le document intitulé **Informations pour l'Enseignant** pour trouver des exemples pour l'activité principale (en dernière page du plan de leçon)
- Un tableau et de la craie pour les questions d'introduction

Mots clés

prédateur

Un animal qui chasse d'autres animaux pour se nourrir.

La lionne est un excellent prédateur.

proie

Un animal qui est chassé, attrapé et mangé par un autre animal.

Les gazelles sont l'une des proies des lions.

herbivore

Un animal qui mange des végétaux (herbes, fruits, légumes, feuilles). Beaucoup d'insectes sont herbivores, mais aussi de grands animaux comme les vaches et les zèbres.

carnivore

Un animal qui ne mange que de la viande (il se nourrit d'autres animaux). Les oiseaux de proie comme l'aigle sont des carnivores, tout comme les serpents et les grands félins.

omnivore

Un animal ou une personne qui mange de la viande et des plantes. Les cochons, les opossums et les lézards sont des omnivores.

énergie

Une force qui permet de faire fonctionner quelque chose, de le faire bouger ou de le faire pousser.

Les plantes utilisent l'énergie du soleil pour pousser.

plancton

De minuscules organismes qui habitent dans de grandes surfaces d'eau. Le plancton constitue la nourriture de beaucoup de poissons.

Introduction de la leçon

Discussion et explications
10 minutes

Discussion en paires : sur le tableau, écrivez les questions suivantes avant de commencer la leçon et demandez aux élèves de discuter leurs réponses en paires :

1. Quel est ton plat préféré ?
2. Que mangent les lions ?
3. Quel genre de nourriture les singes mangent-ils le plus souvent ?
4. Que mangent les insectes, d'après toi ?
5. Pourquoi avons-nous besoin de nourriture ?

Ecoutez les réponses des élèves et donnez l'explication suivante :

*Tous les êtres vivants ont besoin de se nourrir. La nourriture nous donne l'énergie nécessaire pour vivre et grandir. Quand une créature vivante mange quelque chose, elle en retient **de l'énergie**. Donc cette énergie est transmise d'un être vivant à l'autre. Par exemple, une chenille prend son énergie de la plante qu'elle mange et un oiseau prend son énergie de la chenille qu'il mange. Différents animaux mangent différentes choses, selon la catégorie (le groupe) à laquelle ils appartiennent. Voyons ensemble quelles sont ces catégories.*

Partie principale de la leçon

Définitions
10 minutes

Lisez la définitions des mots **prédateur**, **proie**, **carnivore**, **herbivore** et **omnivore** sur les **Affiches A3** avec le groupe et associez chaque définition au terme correspondant. Collez les définitions au mur pour que les élèves puissent y faire référence pendant la leçon.

Demandez pourquoi les grenouilles apparaissent dans les deux catégories: prédateurs et proies. La réponse est que les grenouilles mangent des insectes, ce sont donc des prédateurs, mais elles sont aussi mangées par les oiseaux ; ce sont donc aussi des proies.

Lève-toi,
assieds-toi ou
accroupis-toi
10 minutes

Utilisez votre **Fiche d'information de l'enseignant** pour proposer des noms d'animaux à la classe. Les élèves devront décider à quelle catégorie appartient chaque animal et agir en conséquence. Ils devront :

- **S'asseoir** si l'animal est une **proie**
- **Se lever** si c'est une **proie** et un **prédateur**
- **S'accroupir** si c'est un **prédateur**

En alternative vous pourriez donner le nom d'un animal à un élève ou à un groupe d'élèves et leur demander de venir se placer devant la bonne définition au mur : l'animal est-il un prédateur, une proie ou les deux ?

Jeu: la chaîne
alimentaire
15 minutes

Distribuez les images du **Jeu de carte**. Chaque élève reçoit la carte d'un animal et doit trouver où cet animal se situe dans la chaîne alimentaire : il doit trouver ce que l'animal mange et qui le mange à son tour. Les élèves se déplaceront donc dans la classe et chercheront les éléments faisant partie de leur chaîne alimentaire. A ce stade, vous n'aurez pas besoin d'expliquer ce qu'est une chaîne alimentaire car cela sera le sujet de la prochaine leçon.

Conclusion

Quiz
15 minutes

Posez les questions suivantes à la classe :

1. Comment penses-tu qu'un prédateur se sent quand il a très faim et qu'il n'arrive pas à capturer de proie ?
2. Comment penses-tu que les proies se sentent quand elles arrivent à fuir leur prédateur ?

3. Penses-tu que les proies et les prédateurs puissent décider de ce qu'ils mangent ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
4. Que préférerais-tu être? Une proie, un prédateur ou les deux ? Pourquoi ?
5. Que penses-tu du fait que les animaux soient des proies, des prédateurs ou même les deux ?



Travail renforcé

(Optionnel)

Demandez aux élèves de faire le travail suivant :

Dans ton cahier, écris autant d'animaux que possible dans la bonne catégorie : proies, prédateurs ou les deux.

animaux

Prédateur

lion, aigle (et beaucoup d'oiseaux), tigre, ours, crocodile, loup, hibou, chauve-souris

Proie

zèbre, gazelle, âne, lapin, escargot, limace, écureuil, cerf, vache, mouton, chèvre, cheval, chameau, oiseau, et insectes (coccinelle, abeille, guêpe, mouche, moustique, bousier, chenille, papillon)

Prédateur et proie à la fois

lézard, serpent, crapaud, chat, hyène, fourmi, souris, caméléon, araignée, lion des mers, raton laveur, sanglier, méduse, poulpe, scorpion, dingo, mangouste, hermine, belette, moufette, musaraigne, fennec, guépard, oiseau, libellule, mante religieuse

Comment
jouer

- Donnez le nom d'un animal parmi les catégories ci-dessus.
- A chaque fois que vous donnerez le nom d'une proie, les élèves devront s'asseoir ; quand l'animal est à la fois une proie et un prédateur, ils devront se lever ; si c'est juste un prédateur, les élèves devront s'accroupir. Vous pouvez accélérer le rythme du jeu quand les élèves l'auront bien maîtrisé.
- **Variation** : si les élèves se trompent, ils peuvent soit être éliminés, soit continuer sur une seule jambe. Le dernier ou les derniers qui resteront quand vous aurez nommé tous les animaux, gagnent.
- Les réactions des élèves aux noms d'animaux donneront lieu à des discussions sur 'qui mange qui.'
- Pour les animaux dont les élèves ne sont pas sûrs, demandez à un élève de vous dire pourquoi il est assis, accroupi ou debout, et demandez aux autres s'ils sont d'accord avant de donner la bonne réponse.