



LE PARCOURS DES TRUITES : UN JEU DE SURVIE DE LA TRUITE FARDÉE

NIVEAU 1re à 12e

DURÉE 30 à 45 minutes

THÈME Apprentissage environnemental

LIENS AVEC LE CURRICULUM

Sciences, éducation physique, géographie et mathématiques.

MATÉRIEL

- Bâtonnets de bois de trois couleurs.
- Trois seaux ou contenants, de préférence de la même couleur que les bâtonnets.
- Corde, cônes supplémentaires ou autres repères pour délimiter les obstacles, l'habitat de départ et la zone de fraie.
- Planchette à pince et feuille de suivi, ou tableau blanc pour l'extérieur.
- Crayon ou marqueur.
- Minuterie.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Identifier les besoins essentiels de la truite fardée versant de l'Ouest en matière d'habitat.
- Explorer les effets des changements des conditions de l'habitat sur une population.
- Reconnaître que plusieurs pressions environnementales peuvent agir en même temps.
- Recueillir et comparer des données simples sur une population.
- Utiliser des observations pour identifier un facteur limitant possible.
- Comprendre que les mesures de restauration doivent répondre à un problème identifié.
- Évaluer si une mesure de restauration semble améliorer les conditions de l'habitat.
- Reconnaître que la restauration ne garantit pas la survie de chaque individu.
- Comprendre que la restauration écologique repose sur l'observation, l'action, le suivi et l'adaptation.

APERÇU DE L'ACTIVITÉ

Les élèves se mettent dans la peau de truites fardées versant de l'Ouest. Dans un modèle d'habitat à grande échelle aménagé à l'extérieur, ils cherchent de la nourriture, des conditions d'eau adéquates et un abri avant d'atteindre la zone de fraie.

Au fil de quatre manches, les conditions de l'habitat changent. Les élèves observent les effets de la perte de ressources, des obstacles et de plusieurs pressions sur la population de truites. Ils utilisent ensuite leurs résultats pour choisir une mesure de restauration et vérifier si elle améliore la situation.

Le jeu fait le lien avec le travail de Parcs Canada pour rétablir la truite fardée versant de l'Ouest. Il permet d'explorer comment l'observation, l'action et le suivi peuvent contribuer au rétablissement des espèces et de leurs habitats.

Pour adapter cette activité à la 1re à la 3e année, consultez les suggestions à la page 8.



LE PARCOURS DES TRUITES

AVANT DE SORTIR

Après la présentation de Parcs Canada, revenez sur la truite fardée versant de l'Ouest.

Demandez : **De quoi une truite a-t-elle besoin dans son habitat pour survivre?**

Les élèves pourraient nommer la nourriture, une eau de qualité, des abris, de l'espace, des températures appropriées, une zone de fraie et des passages reliant les différentes parties de son habitat.

Expliquez que la classe va créer un modèle simplifié de l'habitat d'une truite.

Dans le modèle :

- Vert = Nourriture
- Bleu = Eau adéquate
- Rouge = Abri

Expliquez :

Notre jeu ne peut pas représenter tout ce qui se passe dans un vrai ruisseau. Nous allons donc utiliser ces trois ressources pour explorer ce qui peut arriver à une population de truites lorsque les conditions de son habitat changent.

Présentez la question centrale :

Qu'arrive-t-il à une population de truites lorsque son habitat change, et que peuvent faire les gens pour l'aider?

ON SORT DEHORS : PRÉPARATION DU JEU

Choisissez un espace extérieur, comme une cour d'école, un terrain ou une classe en plein air. Cet espace deviendra un modèle à grande échelle de l'habitat de la truite fardée versant de l'Ouest.

Il n'est pas nécessaire de recréer un ruisseau réaliste. L'objectif est d'aménager une aire de jeu où les élèves doivent se déplacer dans « l'habitat », trouver les ressources nécessaires et atteindre la zone de fraie.





LE PARCOURS DES TRUITES



PRÉPARATION DU JEU

1. Délimiter l'habitat

Délimitez clairement l'aire de jeu autorisée.

Utilisez :

- Des cônes.
- Des lignes sur le terrain.
- Des sentiers.
- Des clôtures.
- Des arbres.
- De la corde.
- De la craie.

Revoyez les limites avec les élèves avant de commencer.

2. Créer l'habitat de départ

Délimitez une zone à une extrémité de l'aire de jeu. Toutes les truites y commencent chaque manche. Prévoyez assez d'espace pour que toute la classe puisse s'y rassembler en sécurité.

3. Installer les stations de ressources

Placez chaque ressource dans son propre seau ou contenant. Pour la première manche, chaque seau doit contenir assez de bâtonnets pour tous les élèves.

Par exemple : 30 élèves = 30 bâtonnets × 3 seaux = 90 bâtonnets.

- ● Vert = Nourriture
- ● Bleu = Eau adéquate
- ● Rouge = Abri

Répartissez les trois stations dans l'aire de jeu plutôt que de les placer côte à côte. Les élèves doivent se déplacer dans l'habitat pour trouver les trois ressources.

Si possible, disposez les stations de façon à offrir plusieurs trajets à travers l'habitat.

4. Créer la zone de fraie

Délimitez une autre zone, à distance de l'habitat de départ, avec des cônes, des cerceaux, de la corde, de la craie ou une affiche.

5. Prévoir les changements de l'habitat

Avant de commencer, repérez les endroits où vous pourrez facilement modifier le jeu lors des prochaines manches. Gardez des cônes ou de la corde supplémentaires à portée de main.

Vous pourriez :

- Retirer des bâtonnets de ressources.
- Créer un obstacle avec des cônes ou de la corde.
- Fermer un trajet.
- Rendre une partie de l'habitat inaccessible.
- Déplacer une station de ressources.
- Réduire les possibilités de passage entre les zones de l'habitat.

DÉROULEMENT DU JEU

Les élèves deviennent des truites fardées versant de l'Ouest. Leur objectif est de parcourir l'habitat, de recueillir ce dont ils ont besoin et d'atteindre la zone de fraie.

Pour réussir une manche, une truite doit :

1. Quitter l'habitat de départ.
2. Recueillir un bâtonnet de chaque couleur : 1 **nourriture** + 1 **eau adéquate** + 1 **abri**.
3. Atteindre la zone de fraie avec les trois ressources.

Les élèves peuvent visiter les stations dans l'ordre de leur choix.



LE PARCOURS DES TRUITES

DÉROULEMENT DU JEU

Combien de temps dure chaque manche?

Prévoyez environ 2 à 3 minutes par manche.

La manche se termine lorsque :

- Le temps prévu est écoulé.
- Toutes les truites ont atteint la zone de fraie ou ne peuvent plus recueillir les ressources nécessaires.

Si le résultat est déjà évident, il n'est pas nécessaire d'attendre la fin de la minuterie.

Règles du jeu

- Prenez un seul bâtonnet de chaque couleur.
- Ne prenez pas les ressources d'une autre truite.
- Si un seau est vide, cette ressource n'est plus disponible.
- Restez dans les limites de l'habitat.
- Déplacez-vous de façon sécuritaire parmi les autres truites.
- Une truite ne peut atteindre la zone de fraie que si elle possède les trois ressources.
- Ce n'est pas une course. Il n'y a aucune récompense pour la première truite qui termine.

La question est : **Que se passe-t-il dans la population?**

MANCHE 1 : UN HABITAT QUI RÉPOND AUX BESOINS DES TRUITES

Chaque seau doit contenir assez de bâtonnets pour que chaque élève en prenne un de chaque couleur.

Tous les élèves commencent dans l'habitat de départ.

Lancez le signal : « **LE PARCOURS DES TRUITES!** »

Les élèves ont 2 minutes pour parcourir l'habitat et recueillir : 1 **nourriture** + 1 **eau adéquate** + 1 **abri**

Une fois les trois bâtonnets recueillis, ils se dirigent vers la zone de fraie.

À la fin de la manche, comptez les truites qui ont réussi le parcours.

Notez le résultat.

Demandez :

- **Qu'est-ce qui a aidé nos truites à survivre?**
- **Les ressources dont vous aviez besoin étaient-elles disponibles?**

Dites aux élèves : « **Notre ruisseau est sur le point de changer.** »

MANCHE 2 : QUELQUE CHOSE CHANGE

- Remettez les bâtonnets dans leurs seaux et ramenez toutes les truites dans l'habitat de départ.
- Cette fois, introduisez discrètement un problème environnemental. Choisissez un changement adapté à votre espace.

Variante A : Moins de nourriture

- Retirez quelques bâtonnets verts de nourriture.
- Cela représente une diminution de la nourriture disponible ou des changements dans le réseau alimentaire.

Variante B : Moins d'eau adéquate

- Retirez quelques bâtonnets bleus d'eau adéquate.
- Cela représente une diminution des conditions favorables dans l'habitat.

Variante C : Perte d'abris

- Retirez quelques bâtonnets rouges d'abri.
- Cela représente la perte ou la modification des lieux où les truites peuvent se cacher et s'abriter.

Variante D : Un obstacle dans l'habitat

- Gardez le même nombre de bâtonnets, mais bloquez un trajet important avec des cônes ou de la corde.
- Cela représente une réduction des liens entre les zones de l'habitat ou une difficulté à accéder à une partie de l'habitat.



LE PARCOURS DES TRUITES



DÉROULEMENT DU JEU

Variante E : Perte d'habitat

- Fermez une partie de l'aire de jeu, limitez l'accès à une station ou déplacez une station de ressources.
- Cela représente la perte ou la modification de l'habitat disponible.

Commencez la manche 2.

Ramenez toutes les truites dans l'habitat de départ.

Lancez le signal : « **LE PARCOURS DES TRUITES!** »

Les élèves tentent de nouveau de recueillir les trois ressources et d'atteindre la zone de fraie dans le temps prévu.

Notez le nombre de truites qui réussissent.

Demandez :

- **Qu'est-ce qui a changé?**
- **Tout le monde avait-il accès à ce dont il avait besoin?**
- **Quelle ressource ou condition de l'habitat est devenue un facteur limitant?**
- **Qu'est-il arrivé à notre population de truites?**

MANCHE 3 : PLUSIEURS PRESSIONS

Rendez maintenant le parcours dans l'habitat plus difficile.

Expliquez : « **Les problèmes environnementaux ne surviennent pas toujours un à la fois. Que se passe-t-il lorsque plusieurs choses changent en même temps?** »

Choisissez deux ou trois changements parmi les variantes de la manche 2 et combinez-les.

Par exemple :

- **Scénario 1 : Pression sur les ressources.** Retirez quelques bâtonnets de nourriture et d'abri.
- **Scénario 2 : Pression sur l'habitat et les ressources.** Retirez quelques bâtonnets d'eau adéquate et ajoutez un obstacle dans l'habitat.
- **Scénario 3 : Perte d'habitat.** Fermez une partie de l'habitat, retirez quelques bâtonnets d'abri et éloignez le seau de nourriture.
- **Scénario 4 : Au choix de la personne enseignante.** Créez votre propre combinaison selon votre espace. Le but est de produire un changement observable, pas de rendre la survie impossible.

Ramenez toutes les truites dans l'habitat de départ.

Lancez le signal : « **LE PARCOURS DES TRUITES!** »

Les élèves tentent de nouveau de recueillir les trois ressources et d'atteindre la zone de fraie dans le temps prévu.

Notez le nombre de truites qui réussissent.

Arrêtez ensuite le jeu.

Ne remettez pas l'habitat dans son état initial.

PAUSE : QU'EST-IL ARRIVÉ À NOS TRUITES?

Laissez les seaux, les obstacles et les changements de l'habitat exactement comme ils étaient pendant la manche 3.

Rassemblez les élèves à un endroit d'où ils peuvent voir l'aire de jeu.

Comptez et notez :

- Le nombre de truites au départ.
- Le nombre de truites qui ont atteint la zone de fraie.
- Le nombre de truites qui ne l'ont pas atteinte.

Demandez aux truites qui n'ont pas réussi : « **Qu'est-ce qui vous a empêchées de terminer?** »

Les élèves pourraient répondre :

- Le seau de nourriture était vide.
- Il ne restait plus de bâtonnets d'abri.
- L'eau adéquate n'était plus disponible.
- Un obstacle rendait une partie de l'habitat difficile d'accès.



LE PARCOURS DES TRUITES

DÉROULEMENT DU JEU

Chercher des preuves

Demandez :

- **Qu'est-ce qui semble limiter notre population de truites?**
- **Quelles preuves avons-nous?**

Par exemple :

- « Douze truites n'ont pas trouvé d'abri. »
- « Il restait de la nourriture, donc ce n'était probablement pas notre plus gros problème. »
- « Certaines truites avaient les trois ressources, mais l'obstacle les a empêchées d'atteindre la zone de fraie. »

Soulignez : **Il faut identifier le problème avant de choisir une solution.**

Devenir l'équipe de restauration

Dites aux élèves : « **Pour la prochaine manche, vous ne serez plus seulement les truites. Vous serez aussi l'équipe de restauration.** »

Demandez : « **D'après nos observations, que pourrions-nous changer dans l'habitat pour donner de meilleures chances à la population de truites?** »

Les mesures de restauration pourraient comprendre :

- Remettre une partie de la nourriture.
- Remettre une partie de l'eau adéquate.
- Remettre une partie des abris.
- Retirer un obstacle ou y créer un passage.
- Rendre de nouveau accessible une partie de l'habitat.
- Améliorer les passages entre les zones de l'habitat.

Les élèves n'ont pas besoin de tout régler.

Choisissez une ou deux mesures qui répondent directement aux observations de la manche 3.

Faire une prédiction

- Avant de modifier l'habitat, complétez ensemble les phrases suivantes :
- Nos observations ont montré que _____.
- Nous allons restaurer ou modifier _____.
- Nous pensons que cela aidera parce que _____.
- Nous prévoyons que _____ truites atteindront la zone de fraie à la prochaine manche.

MANCHE 4 : L'ESPOIR EN ACTION

Apportez les changements de restauration choisis par la classe.

Ne remettez pas automatiquement l'habitat dans son état de la manche 1.

Si les élèves rétablissent les abris, par exemple, une autre pénurie de ressources ou un obstacle pourrait demeurer.

Ramenez toutes les truites dans l'habitat de départ.

Lancez le signal : « **LE PARCOURS DES TRUITES!** »

Jouez pendant le temps prévu.

À la fin de la manche, notez le résultat final pour la population.

Après la manche 4 : **La restauration a-t-elle changé quelque chose?**

Comparez le résultat réel avec la prédiction de la classe.

Demandez :

- **Davantage de truites ont-elles atteint la zone de fraie qu'à la manche 3?**
- **Notre prédiction était-elle proche du résultat?**
- **Qu'est-ce qui a changé entre les manches 3 et 4?**

Complétez le tableau de suivi de la population.



LE PARCOURS DES TRUITES

DÉROULEMENT DU JEU :

Comparer les manches

Une fois les quatre manches terminées, rassemblez-vous autour du tableau.

Demandez :

- À quelle manche le plus grand nombre de truites a-t-il atteint la zone de fraie?
- À quelle manche y en avait-il le moins?
- Que s'est-il passé lorsqu'une seule condition de l'habitat a changé?
- Que s'est-il passé lorsque plusieurs pressions ont agi en même temps?
- Qu'est-ce qui a changé après la restauration?

QUESTIONS POUR RÉFLÉCHIR

Habitat

- De quoi nos truites avaient-elles besoin pour terminer leur parcours?
- Quelles ressources sont devenues des facteurs limitants?
- Une grande quantité d'une ressource pourrait-elle compenser la perte complète d'une autre?
- Quel rôle l'accès aux différentes parties de l'habitat a-t-il joué?
- Pourquoi les liens entre les zones de l'habitat pourraient-ils être importants?

Changements environnementaux

- Que s'est-il passé lorsqu'une seule condition a changé?
- Que s'est-il passé lorsque plusieurs pressions ont agi en même temps?
- Toutes les truites ont-elles été touchées de la même façon?
- Quel changement a eu le plus grand effet sur notre population?
- Quelles preuves appuient votre réponse?

Restauration

- Comment avons-nous décidé quoi restaurer?
- Pourquoi avons-nous examiné les preuves avant d'agir?
- Notre restauration a-t-elle fonctionné?
- Quelles preuves montrent qu'elle a fonctionné ou non?
- La restauration devait-elle ramener la population au résultat de la manche 1 pour être utile?
- Que pourrions-nous essayer ensuite?
- Comment pourrions-nous vérifier si notre restauration continue de fonctionner au fil du temps?

Faire le lien avec la présentation de Parcs Canada

- Quels problèmes touchaient la truite fardée versant de l'Ouest?
- Quelles mesures les gens ont-ils prises?
- Comment les scientifiques pouvaient-ils savoir si ces mesures fonctionnaient?
- Pourquoi fallait-il poursuivre le suivi après la restauration?
- Quels points communs y avait-il entre notre jeu et le projet de restauration de Parcs Canada?
- Qu'est-ce qui était différent?

L'espoir en action

Demandez : « Est-ce que le simple fait d'espérer avoir plus de truites a changé le résultat? »

Puis : « Qu'est-ce qui a réellement changé le résultat? »

Les élèves devraient commencer à voir que, dans cette activité, l'espoir est lié aux preuves, à l'action et aux possibilités.

Une idée pour conclure :

L'espoir se transforme en action lorsque nous comprenons ce qui se passe, apportons un changement utile et continuons d'apprendre de ce qui arrive ensuite.



LE PARCOURS DES TRUITES



POUR LA 1RE À LA 3E ANNÉE

- Faites trois manches plutôt que quatre.
- Changez une seule condition de l'habitat à la fois.
- Concentrez-vous sur la nourriture, l'eau adéquate et les abris.
- Utilisez des mots simples comme « quelque chose a changé » plutôt que « pression environnementale » ou « facteur limitant ».
- Laissez les élèves participer concrètement à la restauration de l'habitat du jeu.
- Gardez les discussions courtes et concrètes.

L'idée essentielle pour les plus jeunes :

Les êtres vivants ont besoin d'un milieu qui répond à leurs besoins. Lorsque les habitats changent, les animaux peuvent avoir plus de difficulté à trouver ce dont ils ont besoin. Les gens peuvent agir pour prendre soin des habitats et les restaurer.

PROLONGEMENTS FACULTATIFS

Ajouter un prédateur

Pour ajouter un défi lié au réseau alimentaire, introduisez un prédateur naturel des truites, comme le balbuzard pêcheur.

Cette option fonctionne mieux comme manche supplémentaire, une fois que les élèves comprennent le jeu de base.

Aménager une zone de prédation

Délimitez une partie de l'habitat avec des cônes.

Choisissez un ou deux élèves pour jouer les balbuzards pêcheurs.

Les balbuzards peuvent se déplacer uniquement dans la zone de prédation. Ils ne peuvent pas :

- Garder un seau de ressources.
- Se placer directement à la zone de fraie.
- Poursuivre les truites à l'extérieur de leur zone.

Les balbuzards doivent toucher les truites doucement.

Les abris protègent les truites

Ce prolongement donne une fonction supplémentaire aux bâtonnets rouges d'abri.

Si un balbuzard touche une truite qui possède un bâtonnet rouge, la truite utilise son abri pour s'échapper. Elle remet son bâtonnet rouge au balbuzard et poursuit le jeu. Elle doit maintenant retourner à la station des abris et trouver un autre bâtonnet rouge avant d'atteindre la zone de fraie.

Si une truite est touchée alors qu'elle n'a pas d'abri, elle est capturée par le prédateur et quitte l'aire de jeu active pour le reste de la manche.

Comparer la disponibilité des abris

Jouez une fois avec beaucoup d'abris et une fois avec moins de bâtonnets rouges, en gardant le même nombre de prédateurs.

Demandez :

- Le prédateur a-t-il changé?
- Qu'est-ce qui a changé dans l'habitat?
- Comment l'accès aux abris a-t-il influencé la population de truites?

Les prédateurs ne sont pas les méchants

La prédation naturelle fait partie d'un écosystème.

Demandez : « Si nous voulons que davantage de truites survivent, notre équipe de restauration devrait-elle simplement retirer le balbuzard? »



LE PARCOURS DES TRUITES



PROLONGEMENTS FACULTATIFS

Utilisez la discussion pour distinguer une relation naturelle entre prédateur et proie des pressions environnementales auxquelles la restauration peut répondre.

Le but n'est pas de créer un écosystème où toutes les truites survivent.

La grande question est :

Comment un habitat peut-il soutenir une population viable de truites tout en répondant aux besoins des autres êtres vivants qui y sont liés?

Représenter la population de truites dans un graphique

Utilisez les résultats de chaque manche pour créer un diagramme à bandes ou un graphique linéaire.

Les élèves plus âgés peuvent calculer le pourcentage de truites présentes au départ qui ont réussi à atteindre la zone de fraie.

Comparez les résultats de la population dans les quatre conditions d'habitat.

Faire une autre manche de restauration

Après avoir évalué la manche 4, demandez : « **Qu'est-ce que notre équipe de restauration essaierait ensuite?** »

Choisissez une autre mesure fondée sur les preuves et rejouez. Comparez le nouveau résultat avec celui de la manche 4.

Cela renforce l'idée que la restauration peut nécessiter un suivi et des adaptations au fil du temps.

Concevoir un plan de restauration

En petits groupes, les élèves élaborent leur propre réponse pour restaurer l'habitat de la manche 3.

Incluez :

- Le problème.
- Les preuves de son existence.
- La mesure proposée.
- Les raisons pour lesquelles cette mesure pourrait aider.
- Les éléments à surveiller.
- La façon de déterminer si la mesure fonctionne.

Les groupes peuvent comparer leurs approches avant de décider laquelle mettre à l'essai.

Qu'est-ce que notre modèle n'a pas représenté?

Invitez les élèves à faire une recherche sur un facteur qui n'est pas représenté dans Le parcours des truites, comme la température de l'eau, la génétique, les espèces introduites, les maladies, la compétition ou les changements climatiques.

Demandez-leur d'expliquer :

- **Comment ce facteur pourrait-il toucher la truite fardée versant de l'Ouest?**
- **Comment pourrions-nous modifier Le parcours des truites pour le représenter?**

ADAPTATIONS ET ACCESSIBILITÉ :

L'objectif du Parcours des truites est de participer au modèle écologique, et non de parcourir une grande distance ou de se déplacer rapidement.

Adaptez l'aire de jeu et les rôles pour que tout le monde puisse participer à l'extérieur.

Adaptations possibles :

- Réduire la taille de l'aire de jeu.
- Placer les stations de ressources le long de surfaces accessibles.
- Permettre la marche, les déplacements en fauteuil roulant ou d'autres façons appropriées de se déplacer.
- Éliminer complètement la course.
- Permettre aux élèves de travailler avec un partenaire.
- Fournir des cartes illustrées représentant la nourriture, l'eau adéquate et les abris.



LE PARCOURS DES TRUITES

ADAPTATIONS ET ACCESSIBILITÉ :

- Utiliser des symboles en plus des couleurs pour les élèves qui ont de la difficulté à distinguer les couleurs.
- Permettre aux élèves d'observer une station ou une zone de l'habitat et de rapporter ce qui s'y passe.
- Permettre aux élèves de répondre oralement, avec des images ou par écrit.

Pour les élèves qui ne devraient pas se déplacer dans toute l'aire de jeu, prévoyez un rôle utile à l'extérieur plutôt que de déplacer automatiquement l'activité à l'intérieur.

Les élèves peuvent participer comme :

- Scientifiques qui étudient l'habitat.
- Responsables du comptage de la population.
- Responsables de la planification de la restauration.
- Gestionnaires des ressources.
- Observateurs et observatrices.
- Responsables de la consignation des données.

Tout le monde peut contribuer à comprendre ce qui arrive à la population de truites.

NOTE PÉDAGOGIQUE

Il s'agit d'un modèle

Le parcours des truites simplifie volontairement un écosystème complexe.

La nourriture, l'eau adéquate et les abris sont représentés par des bâtonnets individuels, mais les conditions réelles d'un habitat sont beaucoup plus complexes.

Par exemple, les truites ne « recueillent » pas réellement de l'eau adéquate. Le bâtonnet bleu représente l'accès à des conditions appropriées dans un habitat aquatique.

Le modèle laisse aussi de côté de nombreux facteurs écologiques, notamment :

- La température de l'eau.
- La composition chimique et la qualité de l'eau.
- Les maladies.
- La compétition.
- La génétique.
- La reproduction.
- Les prédateurs.
- Les changements saisonniers.
- Les espèces introduites.
- Le climat.
- Les différences entre les truites individuelles.
- Les relations complexes dans le réseau alimentaire.

Utilisez ces limites comme une occasion d'apprentissage.

Demandez :

- **Qu'est-ce que notre modèle nous aide à comprendre?**
- **Qu'est-ce que notre modèle ne peut pas nous dire?**

Ne déterminez pas le résultat à l'avance

Les nombres proposés dans cette activité sont des exemples.

Adaptez la quantité de chaque ressource à la taille de votre classe et à votre aire de jeu.

Le but n'est pas de faire survivre un nombre précis de truites.

Laissez les élèves observer ce qui se passe réellement et utiliser les preuves recueillies.

La restauration doit répondre aux preuves recueillies

Évitez de remettre automatiquement les ressources à la manche 4.

Les élèves doivent d'abord identifier ce qui s'est passé à la manche 3, puis proposer une réponse.

La démarche d'apprentissage est la suivante :

**Observer → Recueillir des preuves → Identifier un problème → Agir → Assurer un suivi
→ Apprendre → Adapter**

Restaurer ne signifie pas « réparer la nature »

Tous les changements environnementaux ne nécessitent pas une intervention humaine. Restaurer ne signifie pas créer un écosystème parfait où chaque organisme survit.

La manche 4 vise à montrer comment on peut répondre à une pression environnementale identifiée et comment les scientifiques peuvent suivre les résultats.



LE PARCOURS DES TRUITES



MANCHE	Conditions de l'habitat	Nombre de truites au départ	Nombre de truites dans la zone de fraie à la fin	Qu'avons-nous remarqué?
1. Un habitat qui répond aux besoins des truites	Ressources facilement accessibles			
2. Quelque chose change	Un problème environnemental			
3. Plusieurs pressions	Deux problèmes ou plus			
4. L'espoir en action	Mise en place de mesures de restauration			