

LE DIABLE DE MER UNE RAIE MARINE GÉANTE

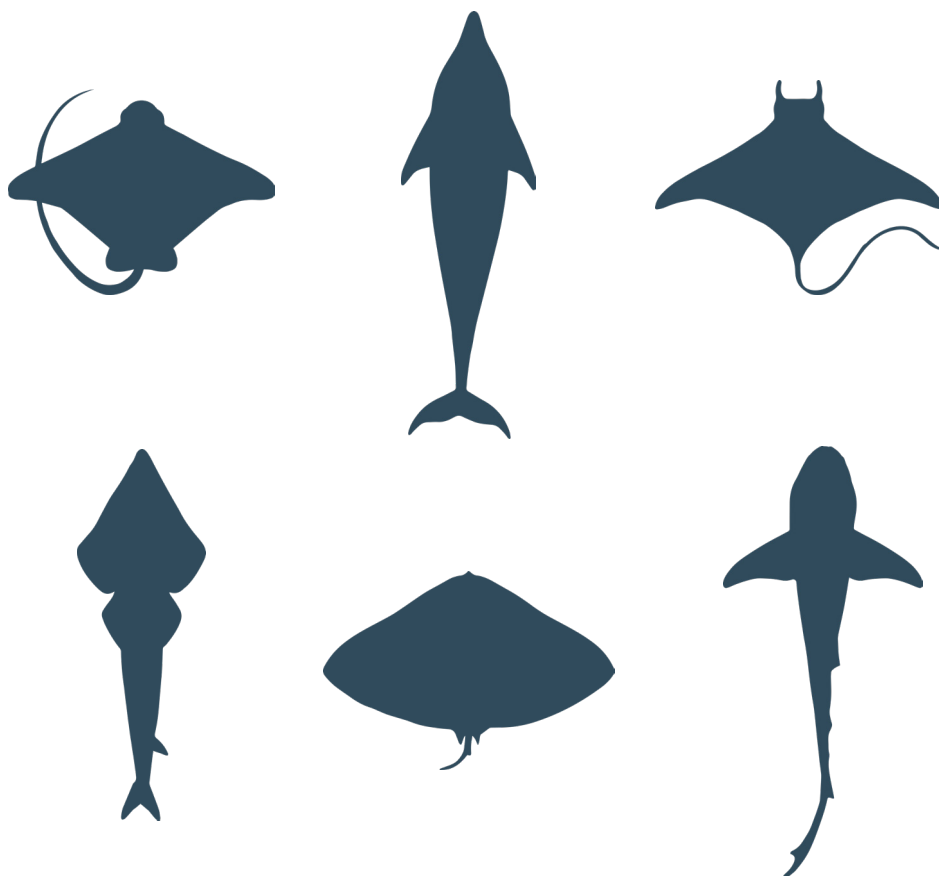


Information : cette fiche commence par les activités les plus simples. Plus tu avances, plus elles sont complexes et demandent des connaissances. Tu vas jusqu'où tu peux, l'important c'est d'apprendre en s'amusant ! Le nombre d'étoiles t'indique la difficulté, plus il y en a, plus tu devras réfléchir et utiliser tes connaissances. Bien sûr, tu peux t'aider de la fiche espèce diable de mer.

★ ACTIVITÉ 1 : JEU DES OMBRES

Retrouve l'ombre du diable de mer en fonction de ses caractéristiques.

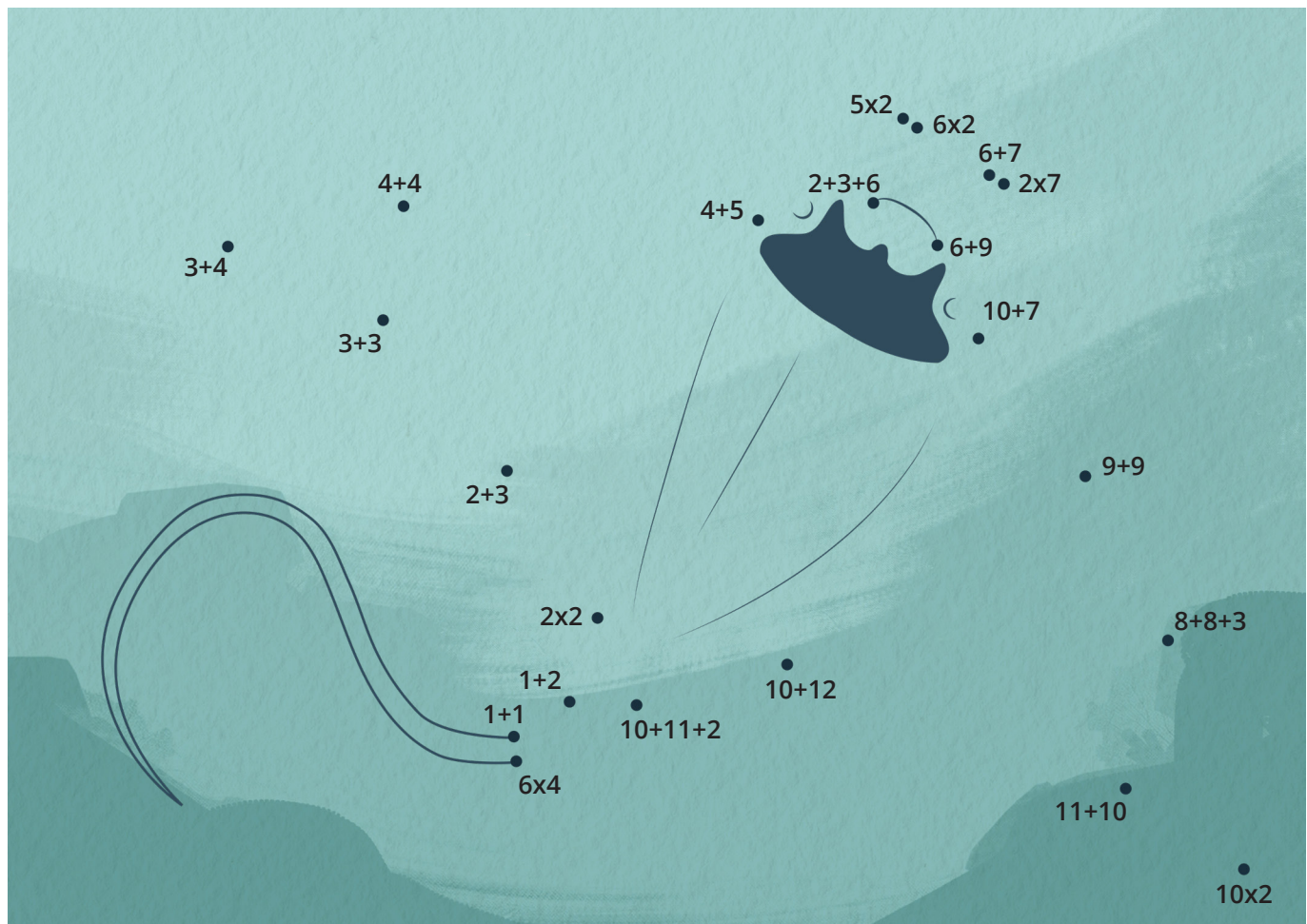
Le diable de mer a de grandes nageoires en forme de triangle, une queue fine et longue et deux grandes « cornes » (en fait, ce sont deux nageoires qui dirigent ses proies vers sa bouche). Retrouve-le parmi ces différentes silhouettes et entoure-le en vert. Tu peux aussi t'aider de la fiche espèce.



Question supplémentaire : es-tu capable de reconnaître les autres espèces ? Entoure le dauphin en bleu et le requin en rouge.

★★ ACTIVITÉ 2 : RELIE LES POINTS DANS L'ORDRE CROISSANT

Pour t'aider à relier les points dans le bon ordre, calcule l'opération proposée à chaque point. Ensuite, relie les points du plus petit résultat au plus grand résultat pour former un diable de mer.



★★★ ACTIVITÉ 3 : COMPLÈTE LE TEXTE À TROUS

À l'aide des mots suivants, complète ce texte sur la biologie du diable de mer :

UTÉRUS NAISSANCE POISSONS NAGEOIRES PLANCTON ŒUF FEMELLE REPRODUCTION

Le diable de mer se nourrit essentiellement de et de petits qu'il capture en nageant et ramène à sa bouche grâce à ses drôles de céphaliques *. Pour un poisson, il a une très lente et une descendance très peu nombreuse puisque la donne naissance à un seul petit tous les 2 ou 3 ans. L' se développe dans l' de la femelle pendant 1 an. À la il pèse déjà 35kg !



★★★★ ACTIVITÉ 4 : UN DIABLE BIEN DIFFICILE À PROTÉGER

Le diable de mer est victime essentiellement de la pêche. Il est capturé intentionnellement pour ses branchies et son cartilage qui sont utilisés dans la pharmacopée* chinoise, mais aussi pour sa viande. Il est parfois capturé accidentellement par des filets. Cette pêche n'existe plus en Méditerranée, malheureusement on la retrouve toujours ailleurs.

Avec sa reproduction et sa croissance lente, il est très vulnérable et en fort déclin. De plus, il se déplace énormément : il peut parcourir 1000 km par mois !

Il n'est donc pas facile à protéger. Il faudrait réussir à arrêter le commerce de produits issus de sa chair. Les organisations comme WWF, l'UICN ou d'autres associations ont fort à faire pour défendre cette espèce.

Pour cette activité, tu vas travailler en groupe. Le but est de réfléchir à comment convaincre les personnes concernées d'arrêter cette pêche. Nous allons procéder par étapes.

1 Réponds aux acteurs de ce commerce.



Le pêcheur :

Pour moi c'est une pêche intéressante, je peux vendre les branchiospines* et le cartilage très chers, je peux aussi vendre la chair. C'est très rentable.

Le décideur politique :

Les consommateurs le demandent et cela permet aux pêcheurs et aux pharmaciens de gagner leur vie. Je n'ai pas de bonnes raisons de stopper ce commerce rentable. Si je l'arrête, les gens ne seront pas contents.



À l'oral, avec ton groupe, essaie de répondre à ces acteurs. L'un de vous peut jouer l'un des rôles et les autres essaient de lui répondre. L'un de vous note les arguments.

2 Note ici 2 ou 3 arguments qui selon toi, sont les plus convainquants pour stopper cette pêche.

La boîte à mots : pour t'aider, voici quelques mots et expressions qui pourraient te servir dans tes arguments : **durable, respect, épuisement des ressources, preuves, équilibre des écosystèmes, beauté, extinction, biodiversité, court terme.**

MINI DICO

Pharmacopée : livre officiel national qui recense l'ensemble des médicaments.

Branchiospines : excroissances osseuses en forme de doigts ou petites épines, situées sur le bord de l'arc branchial (os).

Nageoires céphaliques : « cornes » des raies manta du diable de mer.

TU AS TERMINÉ TOUTES LES ACTIVITÉS ? BRAVO ! SI TU N'AS FAIT QU'UNE PARTIE, CE N'EST PAS GRAVE, TU POURRAS CONTINUER PLUS TARD.



Une initiative
de WWF France
avec le soutien de
l'Agence Française
de Développement

