



Entre 15 et 30 min -
Toute l'année



A partir
de 6 ans



Jeu de cartes
« Les 100 pas »

JEU DE CARTES « LES 100 PAS »



Intérêts

Il s'agit d'un jeu de carte type « 1000 bornes » pour apprendre tout en jouant.



Objectifs

- Sensibiliser aux trames vertes et bleues en s'amusant
- Appréhender la notion de corridors écologiques en jouant
- Découvrir différents types de corridors et d'obstacles à la circulation des espèces



Déroulement

But du jeu : être le premier à créer un corridor de 100 pas pour permettre aux espèces de se déplacer. Mais attention, les adversaires ne manqueront pas de mettre en travers de ce corridor des obstacles qu'il conviendra de lever avant de pouvoir poursuivre...
Sur chacune des cartes « corridor », « cœur de biodiversité », « obstacle », « action », un petit texte explicatif permet de mieux comprendre les enjeux liés au déplacement des espèces.





LES 100 PAS

RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 à 4 à partir de 6 ans
But du jeu : créer un corridor de 100 pas avant les autres joueurs

LES CARTES

Les cartes Corridors (30)
Elles permettent d'avancer de 2, 3, 5, 7 ou 8 pas. Elles se reconnaissent à leur ciel bleu et au pointillé vert.

Les cartes Cœurs de biodiversité (16)
Elles permettent d'avancer de 10, 15 ou 20 pas. Elles se reconnaissent à leur ciel orangé et au pointillé vert.

Les cartes Joker (4)
Elles permettent de neutraliser tous les obstacles sans distinction.

Les cartes départ et arrivée (2 x 4)

DÉROULEMENT DU JEU

Les cartes Départ et Arrivée sont séparées des autres cartes. Chaque joueur reçoit une carte «Départ» et une carte «Arrivée» qu'il place sur la table devant lui, carte «Départ» à gauche, et carte «Arrivée» un peu plus loin à droite.

Les autres cartes sont ensuite mélangées et chaque joueur en reçoit 6 qu'il prend soin de ne pas montrer à ses adversaires.

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite c'est au joueur situé à sa gauche de continuer... et ainsi de suite. À chaque tour, le joueur commence par piocher une carte.

Il peut ensuite :

- 1 Soit poser une carte «Corridors» ou «Cœurs de biodiversité» à droite de sa carte «Départ» ou à droite de la dernière carte «Corridor» ou «Cœurs de biodiversité» précédemment posée.

Les cartes Obstacles (22)
Elles permettent de bloquer l'adversaire dans sa progression. Elles se reconnaissent à leur ciel rouge et à la croix rouge.

Les cartes Actions (34)
Elles permettent de lever un obstacle bien spécifique posé par un adversaire (une action correspond à un obstacle — voir pictogramme en haut à gauche des cartes). Elles se reconnaissent à leur ciel vert et au pointillé vert.

Figure 1 : Extrait de la notice du jeu



Notions abordées

- Corridors écologiques
- Fragmentation des habitats



Ressource

Notice du jeu accessible sur : <http://www.trameverteetbleue.fr/documentation/communication/kits-pedagogiques/100-pas>

Liens vers d'autres documents du projet CHEMINS :



Boîte Connaissance

1. La Trame Verte et Bleue, qu'est ce que c'est ?
3. La fragmentation des habitats de la faune et de la flore



UNION EUROPÉENNE
UNANIEZH EUROPA



L'Europe s'engage / Avec le Fonds européen de développement régional en Bretagne