

LA NATURE
originelle
DU 18^È SIÈCLE À NOS JOURS...

*Règles et corrections
des jeux de l'exposition
la nature originelle*



Pas-de-Calais
Mon Département



Eden 62
Pas-de-Calais

JEU ÉCOSYSTÈME

Règles du jeu

Chaque joueur/équipe prend 9 cartes du tas bleu et 1 carte du tas vert.

Mélangez toutes les cartes restantes (cartes bleues et vertes) et posez le tas au centre de la table, ce sera votre pioche.

Chaque joueur/équipe prend un plateau de jeu.

Lors du 1er tour, tous les joueurs/équipes posent un écosystème (carte verte) au centre de sa grille de jeu. Ensuite, chacun leur tour, les joueurs/équipes posent une carte de leur jeu pour compléter au mieux leur écosystème.

Attention, vous devez toujours avoir 10 cartes en main, n'oubliez pas de piocher.

Le but du jeu étant de créer les meilleures associations pour gagner un maximum de points. Pour vous aider, gardez une fiche de points près de vous.

Le jeu se termine lorsque 10 cartes sont posées sur votre grille de jeu.

Il est maintenant l'heure de faire les comptes ! Référez-vous à la fiche de points pour compter le nombre de points de votre écosystème. Le joueur/équipe ayant le plus de points remporte la partie.

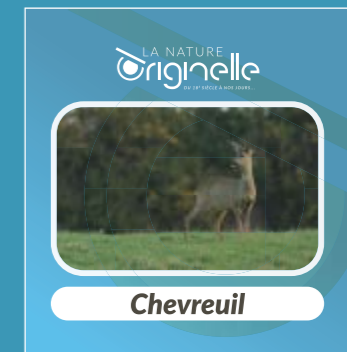
Mise en situation : placez les cartes milieu au centre du plateau

Choisir 3 cartes espèces qui cohabitent dans les landes :



Exemple de carte espèce qui ne vit pas dans les landes

Exemple de deux cartes espèces qui ne cohabitent pas ensemble dans les landes



Référez-vous à la grille de points afin de créer les meilleures associations. Elle vous permettra également de vous auto-corriger (une règle est à votre disposition afin de vous aider pour se repérer dans la grille de points).

LA NATURE Originelle

ÉCOSYSTÈME / PLATEAU DE JEU

Place ton écosystème ici

Prairie

Marais

Landes

Pas-de-Calais Département 62 Oden 62

LA NATURE Originelle

ÉCOSYSTÈME / GRILLE DE POINTS

Espèce	Alyte accoucheur	Belette d'Europe	Chevreuil	Alouette lulu	Chardon acaule	Renard roux	Landes	Marais	Prairie
Alyte accoucheur	X						X	X	X
Belette d'Europe		X					X	X	X
Chevreuil			X				X	X	X
Alouette lulu				X			X	X	X
Chardon acaule					X		X	X	X
Renard roux						X	X	X	X
Landes							X	X	X
Marais							X	X	X
Prairie							X	X	X

Pas-de-Calais Département 62 Oden 62

JEU KIDIMOT

Règles du jeu

1 - Placez le tas de cartes au milieu du balatum face vers le ciel.

Sur les sept mots, un seul est bien orthographié.

Le premier qui le trouve gagne le point.

2 - Pour tenter de gagner un deuxième point, trouvez l'animal sur le plateau de jeu, posez votre carte dessus.

Répétez l'opération pour toutes les cartes.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points gagne.



Mouton Soay



Vache Dexter



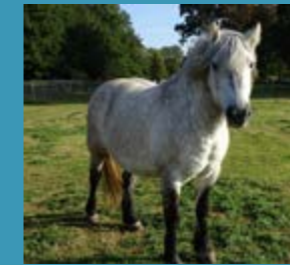
Pipit des arbres



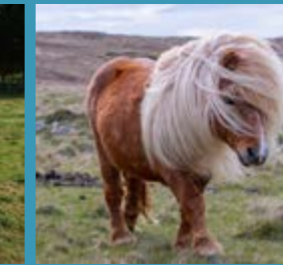
Orvet



Chèvre alpine



Poney Highland



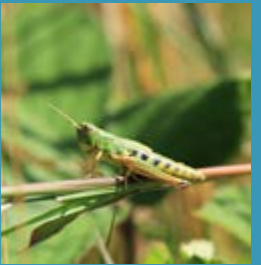
Poney Shetland



Muscardin



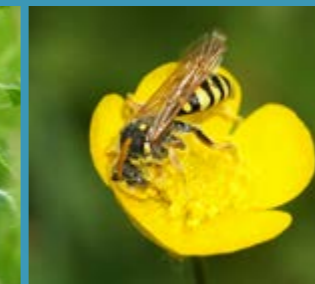
Aromie musquée



Criquet des pâtures



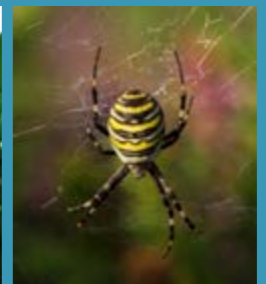
Argus bleu



Nomade jaune



Machaon



Epeïre fasciée



Bondrée apivore



Vache Highland



Chèvre des fossés



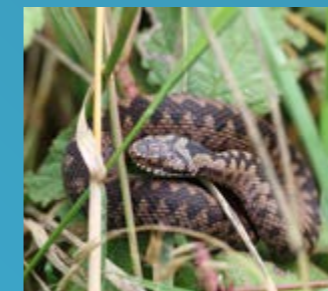
Mouton boulonnais



Cheval boulonnais



Noctule commune



Vipère péliade



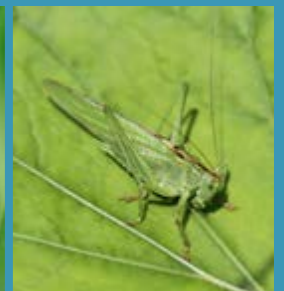
Grillon des bois



Renard roux



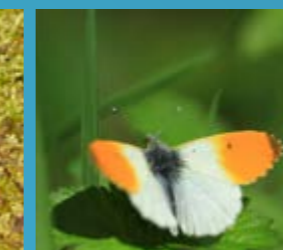
Escargot de Bourgogne



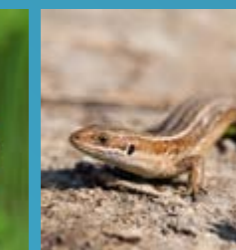
Sauterelle verte



Escargots des haies



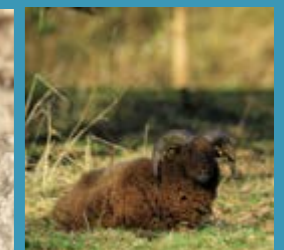
Aurore



Lézard vivipare



Mygale à chaussette



Mouton Shetland

JEU LA GRANDE MIGRATION

Règles du jeu

Prenez un pion par joueur ou équipe et placez-le au départ de Berck ou de Oye-Plage, à vous de choisir !

Le but du jeu est de rejoindre Berck ou Oye-Plage en suivant le littoral du Pas-de-Calais (cases vertes).
Si par malheur vous devez faire un détour par les cases oranges ou rouges appliquez l'effet suivant :

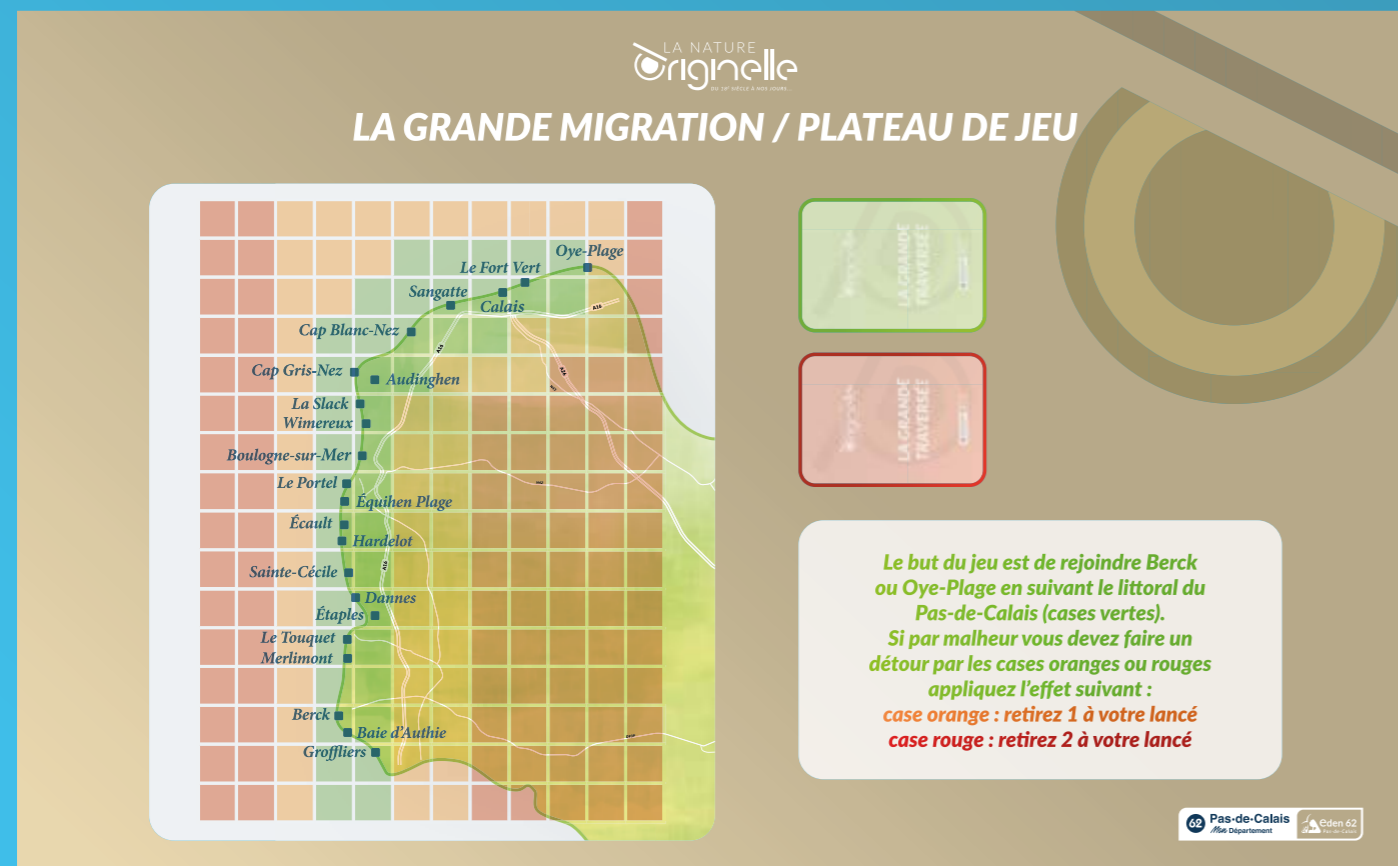
- Case orange : retirez 1 à votre lancé.
- Case rouge : retirez 2 à votre lancé.

Pour jouer, lancez une première fois le dé à couleurs (faces rouges et vertes), tirez une carte de la couleur correspondante et suivez ses instructions. Vous pouvez ensuite relancer le dé pour avancer sans oublier d'appliquer l'effet de la carte couleur. Une fois l'effet appliqué, replacez la carte en dessous du tas.

Attention, quand une carte rouge génère un obstacle, n'oubliez pas de placer un cube de couleur sur la zone concernée.

Le premier à avoir rejoint son objectif final, remporte la partie.

Un petit mémo et les emplacements des cartes sont sur le plateau de jeu.



Exemples de cartes menaces

Quand une carte rouge génère un obstacle, n'oubliez pas de placer un cube de couleur sur la zone concernée.



Exemples de cartes avantages



JEU PIXELS PIAFS

Règles du jeu

Devant vous se trouvent des cartes sur lesquelles les couleurs des oiseaux sont représentées sous forme de pixels (cartes bleues).

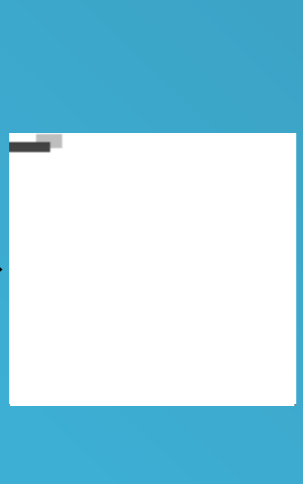






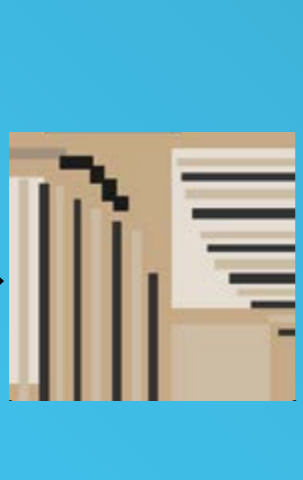

La première phase se joue avec les cartes oiseaux (cartes beiges).

En observant bien les couleurs, associez les pixels aux bons oiseaux.

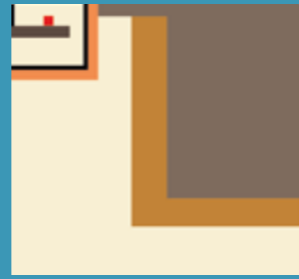
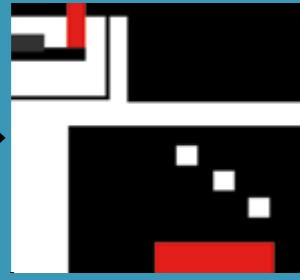
Une fois toutes les cartes associées, vérifiez vos réponses à l'aide de la fiche de correction.

Mémorisez bien les réponses pour la phase 2.

Remplacez les cartes beiges par les petites cartes vertes, puis essayez à nouveau de trouver le nom des oiseaux pour chacune des cartes pixel.

 <p>Aigrette garzette</p>		 <p>Canard siffleur</p>	
 <p>Bouvreuil pivoine</p>		 <p>Chardonneret élégant</p>	
 <p>Butor étoilé</p>		 <p>Choucas des tours</p>	

 <p>Cigogne blanche</p>		 <p>Héron cendré</p>	
 <p>Foulque macroule</p>		 <p>Martin Pêcheur</p>	
 <p>Gorge bleue à miroir</p>		 <p>Mésange bleue</p>	
 <p>Grand cormoran</p>		 <p>Mésange charbonnière</p>	





LA NATURE
originelle
DU 18^È SIÈCLE À NOS JOURS...

62

Pas-de-Calais
Mon Département



Eden 62
Pas-de-Calais