

# Je découvre mes liens aux espèces marines

## Préparation

Pour chaque jeu que vous désirez reproduire, photocopiez un jeu complet des cartes imprimées au verso du tableau de jeu. Pour de meilleurs résultats, utilisez du papier ou du carton de couleur de sorte que les cartes soient assorties aux bassins versants correspondants sur le tableau de jeu. Laminez les cartes, si c'est possible. Remarquez qu'il y a une feuille représentant les bassins versants ci-dessus, pour le verso des cartes (facultatif). Toutes les cartes sont téléchargeables pour impression en couleurs au [www.educationnature.org](http://www.educationnature.org)

Vous aurez besoin d'un dé pour chaque tableau de jeu, ainsi que d'un pion pour chaque joueur ou chaque équipe.

## Règles générales

Le jeu a été conçu pour des joueurs individuels ou des équipes. Trois variations du jeu sont décrites ci-après : deux versions compétitives et une version coopérative. Pour accélérer le jeu, utilisez deux dés au lieu d'un seul.

## Marche à suivre

Joueurs individuels ou de deux à quatre équipes. Tableau de jeu : Triez les cartes « Espèces marines », et placez-les face cachée sur le tableau de jeu, dans le bassin versant correspondant. De même, placez les cartes « Habitats intérieurs », face cachée, sur le tableau de jeu. Chaque joueur ou chaque équipe choisit un pion et le place sur l'un ou l'autre des cinq icônes « Départ » (au choix des joueurs).

## Déroulement du jeu

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle – l'équipe ou le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie. Les joueurs ont chacun leur tour pour lancer le dé, et avancent leur pion dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant d'icônes que l'indique le dé.

## Règles pour la première variation (Compétitive)

- 1. Objectif :** Les joueurs ou les équipes tentent d'accumuler le plus grand nombre de points possible tandis qu'ils font un tour complet du circuit du tableau de jeu.
- 2. Jeu :** Lorsque le pion du joueur s'arrête sur un icône de couleur, la personne à sa gauche tire la première carte de la pile pour ce bassin versant et lit les indices, un à la fois. (Il ne faut pas révéler les images ou les indices aux autres joueurs.) Le joueur essaie de deviner l'identité de l'espèce après la lecture de chaque indice, jusqu'à ce qu'il réussisse ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'indice. Ce processus peut être répété dans le même bassin versant, pourvu que le pion du joueur demeure dans ce bassin versant lorsqu'il lance le dé au prochain tour.
- 3. Pointage :** Si le joueur identifie l'espèce marine ou l'habitat après le premier indice, il obtient cinq points, après le deuxième indice, quatre points, et ainsi de suite jusqu'à zéro si l'espèce n'est pas identifiée. L'image est le

dernier indice. Les joueurs inscrivent leur pointage après chaque tour sur une feuille de papier.

- 4. Points en prime :** Après avoir identifié une espèce ou un habitat, le joueur peut obtenir deux points en prime en lui « lançant un câble de sauvetage » (en nommant une action qui pourrait aider l'espèce). Les « câbles de sauvetage » doivent correspondre aux suggestions inscrites sur la carte ou recevoir l'approbation de la majorité des joueurs. Le pointage est inscrit et la carte est replacée sous la pile.
- 5. Icônes spéciaux :** Il y a plusieurs icônes « Relancez le dé » sur le tableau de jeu. Un joueur qui arrête sur un de ces icônes peut relancer le dé et avancer son pion d'autant d'icônes que l'indique le dé. Il y a aussi plusieurs icônes « Habitat intérieur ». Le processus est le même que pour les icônes réguliers, sauf que la carte est tirée de la pile « Habitats intérieurs ».
- 6. Pointage et fin de la partie :** La partie se termine lorsqu'un joueur a fait le tour du circuit et est revenu à son icône « Départ », ou lorsqu'une période prédéterminée de temps est écoulée. Les points sont calculés et l'équipe ou le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclaré le vainqueur.
- 7. Stratégies :** Étudiez les cartes avant de jouer pour améliorer vos chances d'identifier les habitats, les espèces et les « câbles de sauvetage ».

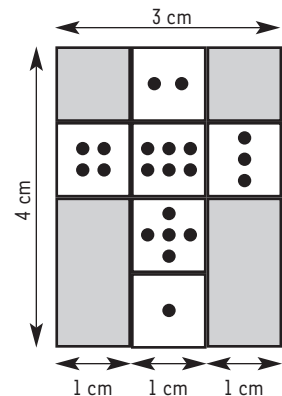
## Règles pour la deuxième variation (Compétitive)

- 1. Objectif :** L'objectif est d'être la première équipe ou le premier joueur à accumuler un jeu complet de six cartes – une de chacun des « bassins versants » plus une carte « Habitats intérieurs » – et à retourner à son icône « Départ ».
- 2. Jeu :** Les joueurs déplacent leurs pions dans l'une ou l'autre des directions, mais ne peuvent pas changer de direction durant le même tour. Si les joueurs devinent l'identité de l'espèce avant la lecture de tous les indices, ils conservent la carte; s'ils ne réussissent pas, la carte est replacée sous la pile. S'ils réussissent à « lancer un câble de sauvetage », ils peuvent relancer le dé et continuer leur tour.
- 3. Pointage et fin de la partie :** Il n'est pas nécessaire d'additionner les points. La partie se termine lorsqu'une équipe ou un joueur a recueilli au moins une carte de chacun des « bassins versants » plus une carte « Habitats intérieurs » – et est revenue à son icône « Départ ». Notez qu'un joueur ou une équipe peut recueillir plus d'une carte de chacun des « bassins versants ».
- 4. Stratégies :** Rappelez-vous que, même si vous pouvez changer de direction, vous devez quand même visiter tous les « bassins versants » pour être le vainqueur. Alors, déplacez-vous efficacement sur le circuit du tableau.

## Règles pour la troisième variation (Coopérative)

- 1. Objectif :** Les joueurs travaillent tous ensemble pour sauver les écosystèmes de l'océan en accumulant une quantité critique de connaissances de l'environnement et d'engagements envers l'environnement. Pour atteindre cette quantité critique, ils doivent obtenir un total de 42 points pour chaque équipe qui joue (donc le but est 84 points s'il y a deux équipes, 126 points s'il y a trois équipes, et ainsi de suite).
- 2. Jeu et pointage :** Le jeu se déroule tel que décrit dans la première variation. Inscrivez le pointage sur une seule feuille de papier et additionnez tous les points jusqu'à ce que le total désiré soit obtenu (par exemple, 126 points s'il y a trois équipes). Nota : il n'est pas nécessaire de tenir compte des pointages individuels puisque c'est le grand total qui compte.
- 3. Fin de la partie :** La partie se termine lorsque toutes les équipes parviennent à leur icône « Départ » ou lorsqu'elles ont sauvé les espèces et les habitats marins en accumulant les points requis, le premier des deux prévalant. Voyez avec quelle rapidité vous pouvez sauver nos océans !

Bonne chance !



Ce dossier éducatif est rendu possible grâce à l'Association canadienne des directeurs d'école, Environnement Canada (Bureau de la Convention sur la biodiversité et Direction du milieu marin), la Fédération canadienne de la faune, Intinfo Inc., le Musée canadien de la nature, Parcs Canada, Pêches et Océans Canada, Scouts Canada.



350, prom. Michael Cowpland  
Kanata (Ontario) K2M 2W1  
Tél. : 1-800-563-9453  
1-613-599-9594  
Télé. : 1-613-599-4428  
info@cwf-fcf.org  
Sites Web : [www.cwf-fcf.org](http://www.cwf-fcf.org)  
[www.educationnature.org](http://www.educationnature.org)  
[www.espacepourlespeces.ca](http://www.espacepourlespeces.ca)  
[www.ffdp.ca](http://www.ffdp.ca)