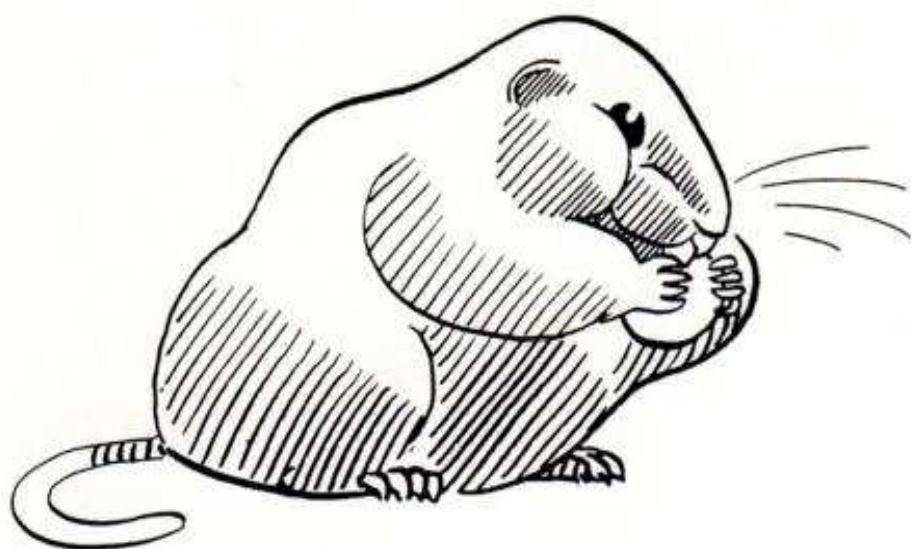


LE JEU DU CAMPAGNOL



CARTES D'IDENTITE

REGLE DU JEU DU CAMPAGNOI

Présentation

La F.R.A.P.NA.-Rhône est l'une des huit sections départementales de la Fédération Rhône-Alpes de Protection de la Nature, elle regroupe des associations et des individus qui mènent des actions de sensibilisation et de protection du milieu naturel. A ce jour, quelques 700 adhérents et 40 associations ou organismes ont rejoint la F.R.A.P.NA.-Rhône.

Durant ses 21 années d'existence et d'expérience, la F.R.A.P.NA.-Rhône a mené des études, des actions de protection des milieux et de la faune, des actions juridiques, des manifestations...

Le Jeu du Campagnoi est quant à lui l'expression d'une autre de ses priorités : la formation, l'éducation à l'environnement sont des aspects essentiels de sa mission, car on protège ce qu'on aime et ce qu'on connaît...

Cette démarche pédagogique, aimer pour ensuite comprendre afin de mieux protéger, imprègne les activités d'animation de la F.R.A.P.NA.-Rhône.

Sensibiliser le public à la richesse, à la fragilité du patrimoine naturel, favoriser la compréhension des liens entre les êtres vivants, tel est l'esprit des animations conduites par la F.R.A.P.NA.-Rhône, tel est l'esprit du Jeu.

L'animation et l'éducation à l'environnement, c'est aussi l'optimisme, le futur, un avenir où les enfants d'aujourd'hui auront compris demain que l'attitude face à l'environnement, la nature, la planète, doit se modifier, se réorienter, non seulement pour une meilleure qualité de vie mais pour la vie tout court.

Dans le cadre de ses activités en matière d'animation et de pédagogie, la F.R.A.P.NA.-Rhône s'est donné un objectif ambitieux : faire découvrir ou redécouvrir les traits de caractère de la Nature et de l'Environnement du département du Rhône.

Nature et Environnement, c'est-à-dire les animaux, les plantes, les lieux, les actions humaines qui peuvent interférer avec tout ce monde vivant qui nous entoure.

Faire découvrir, c'est-à-dire inciter à la recherche, susciter le plaisir et le désir de la connaissance.

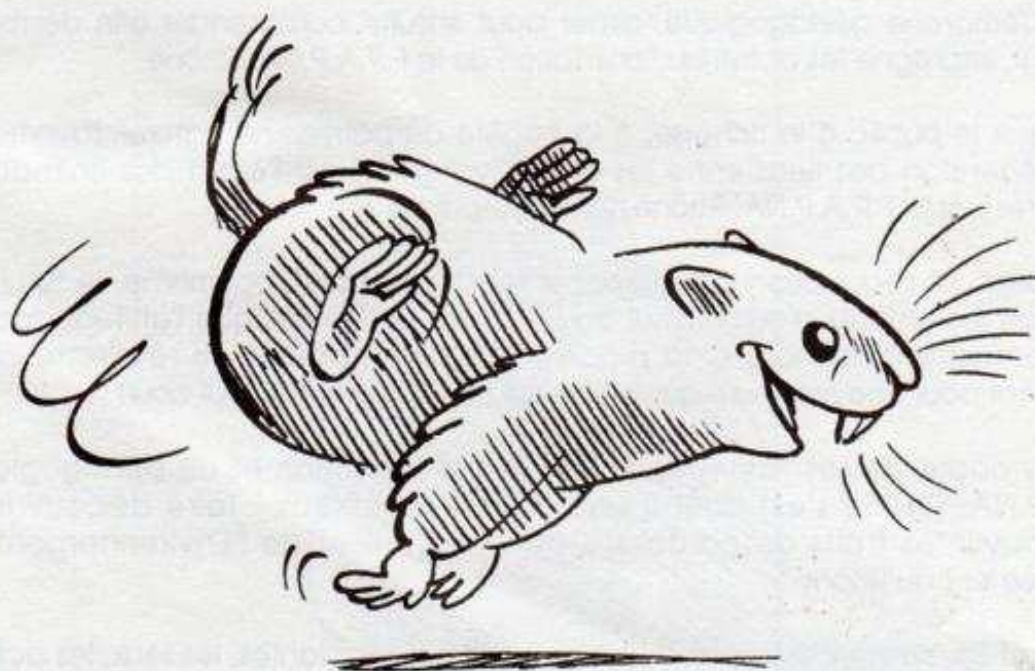
La F.R.A.P.NA.-Rhône a relevé le défi à travers un Jeu, un jeu-guide, un jeu-livre, qui pourra être à la fois support éducatif, support ludique et tout simplement moment de rencontre entre parents et enfants, ou entre adultes.

La richesse de la F.R.A.P.NA.-Rhône, c'est ses adhérents, ses militants, l'accumulation d'années d'expériences et d'anecdotes. C'est donc la connaissance des naturalistes de l'association qui est mis en forme dans ce Jeu.

Ce Jeu s'adresse aux enfants à partir de 11-12 ans mais aussi aux adultes. Il est basé sur un principe de questions/réponses.

Le petit livret des textes et cartes d'identité qui donnera la réponse aux joueurs qui ne la connaissent pas, est, en lui-même, un outil pédagogique que les enseignants, les animateurs et les adultes pourront utiliser de diverses manières. Quelques pistes d'exploitation (biologie et écologie, géographie, compréhension du texte lu), sont aussi proposées à la fin de la règle du Jeu.

Jeu et outil pédagogique, aux utilisations multiples, conçu à l'échelle du Rhône, et en partenariat avec le Conseil Général, la F.R.A.P.NA.-Rhône espère que le Jeu du Campagnol contribuera à une meilleure connaissance de la nature, à une sensibilisation à sa beauté et à sa diversité (du micocoullier méditerranéen des ravins du Pilat aux olseaux alpestres des forêts du nord Beaujolais).



Contenu du jeu

- 1 plan de jeu Département du Rhône
- 1 dé avec une couleur par face (vert, rouge, bleu, noir, jaune, violet)
- 216 Jetons imprimés (36 FL, 36 F, 36 S, 36 D, 36 P, 36 O) et des jetons blancs (en cas de perte de jetons imprimés)
- 6 cartons avec 36 cases à remplir, du type carton de jeu de loto
229 cartes-questions (67 questions FAUNE, 43 questions SITE, 42 questions FLORE, 30 questions ACTION DE PROTECTION, 14 questions ACTION DE DEGRADATION)
- 1 livret Cartes d'identité
- 1 livret Présentation / Règle du Jeu / Exploitation et Suivi

But du jeu

- * Permettre une meilleure connaissance des animaux, des plantes, des sites intéressants du point de vue nature, dans le Département du Rhône ; favoriser la meilleure compréhension des impacts positifs et négatifs de certaines actions humaines sur cette nature;
- * Amuser grands et petits;
- * Etre un outil pédagogique qui permettra aux enseignants, animateurs et parents de continuer avec les enfants un "travail" ou une approche de la nature.

Comment jouer ?

Nombre de joueurs (ou équipes de joueurs dans le cas d'une classe): 2, 3, 4, 5 ou 6
Les joueurs se répartissent les cartons avec les cases à remplir et lancent le dé à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Contrairement à un dé normal, les faces du dé représentent des couleurs. Chaque couleur correspond à une rubrique de questions et de cartes d'identité-réponses : rouge pour la faune / les animaux (F), vert pour la flore / les plantes (FL), jaune pour les sites (S), bleu pour les actions de protection (P), noir pour les actions de dégradation (D), violet pour l'observation (O).

Les 6 piles de questions sont placées séparément à côté du plan de jeu. Sur chaque question est mentionnée la page du livret où se trouvent les informations et la réponse à la question posée.

Le premier joueur qui "tombe" sur la couleur bleue commence et "tire" la première question bleue. Après qu'il ait répondu, le joueur suivant lancera le dé et tirera une question de la couleur sortie par le dé, et ainsi de suite...

Chaque fois qu'une question Bleue, Verte, Jaune, Noire, Rouge est posée, le joueur voit sa réponse contrôlée par le joueur suivant qui ouvre le livret "Cartes d'identité" à la page mentionnée sur la fiche "Question". Si le joueur connaît la réponse exacte, vérifiée par le joueur suivant, il marque 3 points matérialisés par 3 jetons de la rubrique sur laquelle il vient d'être interrogé, il les pose sur les cases de son carton.

S'il ne sait pas, le joueur suivant qui dispose du livret lui lit le texte. Ce texte est toujours divisé en 3 parties, une première plus générale, une deuxième correspondant à des données biologiques ou naturalistes plus précises, une troisième avec des anecdotes ou des renseignements concernant les activités humaines qui peuvent avoir des conséquences.

Si le joueur dispose des renseignements qui lui manquent à la lecture du premier paragraphe et répond, il marquera 2 points et prendra 2 jetons;

s'il lui faut attendre le deuxième paragraphe, il marquera 1 point et prendra 1 jeton;

s'il attend le troisième paragraphe, il ne marque pas de points mais doit quand même donner la réponse, sous peine de perdre un jeton déjà acquis, pris dans n'importe quelle rubrique par le joueur suivant (s'il n'a pas encore de jetons, il n'y a pas de sanction).

Les questions violettes sont un peu différentes. Elles portent sur les animaux et les plantes représentés sur le plan de jeu. Pour répondre, il faut des connaissances et des capacités d'observation qui vont aider le joueur à reconnaître l'être vivant dont il est question. Les réponses sont indiquées en fin de livret, les initiales F pour FAUNE et F pour FLORE, ainsi qu'un numéro, indiquent au joueur qui contrôle où vérifier la réponse. Dans ce cas, le joueur marque 2 points si il connaît la réponse. Il ne marque aucun point, s'il ne sait pas.

Le gagnant de la partie est le joueur qui arrive le premier à mettre en place les 6 X 6 jetons sur les 36 cases de son carton.

Quand un joueur a fini une rangée de cases, par exemple les cases F, s'il retombe avec le dé sur la couleur rouge, il passe son tour et attend de tomber sur une couleur correspondant à une rubrique qui lui manque.

Les parties pouvant être assez courtes, il peut être possible de faire de plus longs "matches" à 5 parties gagnantes par exemple.

Possibilités d'exploitation et de suivi

1 - La faune:

* apprendre à reconnaître les différents groupes animaux, c'est à dire les animaux à poils qui sont des mammifères;

les animaux à plumes qui sont des oiseaux;

les animaux sans plumes ni poils qui sont d'autres groupes animaux : dans le Jeu, seuls les Insectes (identifiables à leur 3 paires de pattes) représentent ce dernier groupe; compléter selon niveaux avec le groupe des poissons, œufs, monde aquatique et sang froid / araignées, arthropodes ayant 4 paires de pattes / escargot, mollusque aérien gastéropode / reptiles et batraciens...etc...

- * travail sur le régime alimentaire, mise en place des notions de carnivore, végétarien, piscivore... et des notions d'adaptations au régime alimentaire (long bec en forme de fuseau du martin-pêcheur piscivore, bec crochu des rapaces, canines développées des renards).

- * poursuivre par un travail sur la chaîne alimentaire et la prédation; notions mettre en place les notions de pyramide alimentaire, végétaux → herbivores → prédateurs → super-prédateurs ; faire comprendre que la chaîne alimentaire, c'est la chaîne de la transmission de l'énergie solaire d'un végétal qui photosynthétise à un animal qui le consomme puis à un autre animal qui mange le précédent animal.

- * faire un travail approfondi sur un animal donné en poursuivant par:
un travail documentaire;

- une sortie sur le terrain (île du Beurre pour le castor, col de passage de migration pour les oiseaux...);

- la réalisation d'une exposition scolaire avec photo, dessin d'empreintes et description de l'habitat...

- * réfléchir à la protection et à la disparition des espèces dans notre Département et dans le monde, rechercher les différentes causes de diminution des animaux (trafic, vente, chasse et braconnage; mais aussi disparition des milieux de vie, les biotopes indispensables au maintien des espèces bien souvent adaptées à un seul milieu); réaliser des petits aménagements permettant de protéger concrètement certains animaux, nichoirs et mangeoires pour les oiseaux, gîtes à hérisson...

- * faire des enquêtes dans le quartier, autour de l'école, sur les animaux encore présents dans nos villes.

- etc...

2 - La flore

- * comprendre le phénomène de la photosynthèse qui permet au végétal d'utiliser l'énergie du soleil, le gaz carbonique de l'air, l'eau de la sève brute afin de produire de la matière vivante sous forme de sucres. Seuls les végétaux sont capables de cette performance biochimique qui est à l'origine de la vie sur terre, par le biais de la chaîne alimentaire.

- * comprendre le cycle biologique des végétaux, et faire le parallèle avec le cycle des animaux (naissance, croissance, reproduction, vieillesse, maladie, mort); notion d'habitat pour les végétaux, qui existe comme pour les animaux (comparer les descriptions de milieu de fiches très différentes, le nénuphar et les orchidées par exemple).

- * apprendre à déterminer les végétaux qui nous entourent; détermination à l'aide des clefs dichotomiques; observation des feuilles, fleurs, fruits (selon saison), bourgeons, écorces...

- * dessiner des plantes, des arbres, en s'inspirant des planches du Jeu, y compris des dessins imaginaires

- etc...

3 - Les sites et les écosystèmes

- * aller sur les sites repérés dans le jeu, en profiter pour faire de la cartographie, repérer les points cardinaux (utilisés dans les Questions-OBSERVATION), repérer la forme du Département du Rhône, mettre en place la notion d'amont/aval, rive gauche/rive droite;

- observer des milieux très "typés" et différents, par exemple îles et Monts d'Or pour

percevoir la diversité et la richesse des milieux naturels.

- * préciser la notion d'écosystème = biotope (support non vivant, minéral, eau, air, ensemble des facteurs physiques et chimiques) + biocénose (ensemble des êtres vivants); Insister sur le caractère d'interdépendance et de relations des animaux et plantes vivant dans un lieu donné (concept de communauté).

- * création d'un mini-écosystème, plantation d'une haie d'espèces "naturelles", mise en place d'une mare pédagogique ou éventuellement d'un aquarium d'eau douce.

4 - les actions humaines

Favoriser la réflexion et les enquêtes sur les activités humaines qui peuvent avoir des conséquences sur la nature et l'environnement

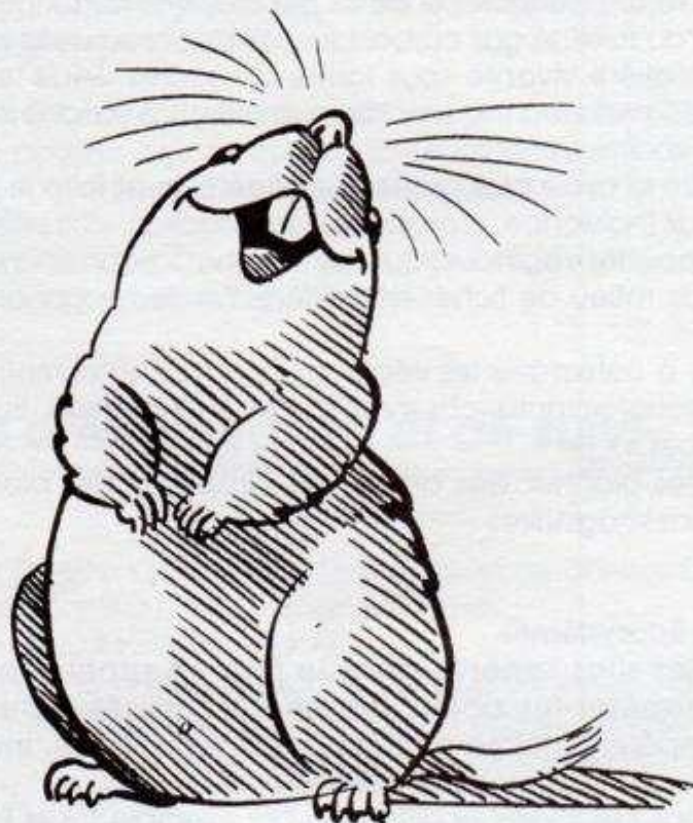
- * les déchets. Quels sont-ils? Où vont-ils? Que peut-on envisager pour les réduire

- * L'eau. Son importance pour la vie sur terre; d'où vient l'eau que nous consommons (utiliser la fiche du livret correspondant à l'île de la Pape)? Quelles eaux rejetons-nous? Reconstitution du cycle de l'eau et mesures de protection de ce "fluide de la vie".

- * certains loisirs se font au détriment de la nature ou de l'environnement. Lesquels? Pourquoi (consommation d'énergie, pollutions...)?

- * la consommation et l'alimentation. Quelle provenance, quelle consommation d'énergie (production, emballage...)? Quelles pollutions (engrais, pesticides)? Que peut-on faire?

Outre tous ces thèmes, le Jeu du Campagnol permet un bon travail de compréhension du texte lu et écrit.



Annexe - Liste des Fiches du Jeu du Campagnol

FAUNE

- Abeille - Pages 3 et 4
- Bécasse - Pages 5 et 6
- Blaireau - Pages 7 et 8
- Campagnol des champs - Pages 9 et 10
- Castor - Pages 11 et 12
- Cétoine dorée - Pages 13 et 14
- Chouette de Tengmalm - Pages 15 et 16
- Coccinelle - Pages 17 et 18
- Grand cormoran - Pages 19 et 20
- Faucon crécerelle - Pages 21 et 22
- Fouine - Pages 23 et 24
- Geai des chênes - Pages 25 et 26
- Genette - Pages 27 et 28
- Guêpier d'Europe - Pages 29 et 30
- Hérisson - Pages 31 et 32
- Hibou grand duc - Pages 33 et 34
- Loir et lérot - Pages 35 et 36
- Martin-pêcheur - Pages 37 et 38
- Milan noir - Pages 39 et 40
- Pipistrelle - Pages 41 et 42
- Renard - Pages 43 et 44
- Sanglier - Pages 45 et 46

FLORE

- Arum tacheté - Pages 47 et 48
- Aulne glutineux - Pages 49 et 50
- Châtaignier - Pages 51 et 52
- Clématite - Pages 53 et 54
- Cytisanthus horridus - Pages 55 et 56
- Fritillaire pintade - Pages 57 et 58
- Gui - Pages 59 et 60
- Langue de serpent - Pages 61 et 62
- Micocoulier - Pages 63 et 64
- Nénuphar jaune - Pages 65 et 66
- Ophrys abeille - Pages 67 et 68
- Orchis bouc - Pages 69 et 70
- Sureau noir - Pages 71 et 72
- Viorne mancienne - Pages 73 et 74

SITES

- Carrières de Glay - Pages 75 et 76
- Ile de la Pape - Pages 77 et 78
- Ile de la Table Ronde - Pages 79 et 80
- Ile du Beurre - Pages 81 et 82
- Landes sommitales du Haut-Beaujolais - Pages 83 et 84
- Miribel-Jonage - Pages 85 et 86

Mine du Verdy - Pages 87 et 88
Monts d'Or - Pages 89 et 90
Parcelle de Monsols - Pages 91 et 92
Ravins du Pilat - Pages 93 et 94
Val de Saône - Pages 95 et 96
Vallée de l'Yzeron - Pages 97 et 98
Vallon de Serres - Pages 99 et 100
Vallon du Rossand - Pages 101 et 102

ACTIONS DE PROTECTION

Achats de terrains - Pages 103 et 104
Centre d'Observation de la Nature de l'île du Beurre - Pages 105 et 106
Centre de soins pour les oiseaux sauvages - Pages 107 et 108
Consommation réfléchie - Pages 109 et 110
Directive européenne "oiseau" - Pages 111 et 112
Protection des sites naturels - Pages 113 et 114
Réserve naturelle - Pages 115 et 116
Tri sélectif - Pages 117 et 118
Zones naturelles à conserver - Pages 119 et 120
Arrêté de protection de biotope - Pages 121 et 122

ACTIONS DE DEGRADATION

Pollutions agricoles - Pages 123 et 124
Sapin Douglas - Pages 125 et 126
Sports nautiques - Pages 127 et 128
Voiture - Pages 129 et 130

OBSERVATION

Pages 131, 132 et 133

