



# Jeu du maillage vert et bleu

## But du jeu

4 animaux doivent traverser la ville affreuse pour atteindre un îlot de verdure paradisiaque (la future cour de l'école), où il fait bon vivre et où ils trouveront partenaires.

Mais la ville est remplie d'obstacles. Les animaux sont incapables de traverser les routes, les blocs d'immeubles, le canal... sur une trop grande distance. Les enfants devront leur construire un chemin (le maillage vert et bleu) avec des aménagements naturels qui leur permettent d'avancer vers leur destination.

## Objectifs pédagogiques

Les élèves comprennent :

- le principe d'un maillage écologique ;
- que différents animaux n'ont pas les mêmes besoins, ni les mêmes capacités de déplacement et qu'il faut s'occuper de chacun si on veut leur permettre de survivre et de se déplacer ;
- que la ville est un milieu plutôt hostile pour la majorité des espèces, mais que des aménagements spécifiques leur permettent d'y vivre.

## Matériel

- 1 plateau de jeu (format A1)
- 4 pions animaux : grenouille, rouge-gorge, hérisson et abeille
- 1 pion pelleteuse
- 1 carte Cour d'école / îlot de verdure
- 90 cartes Aménagements :
  - 75 Aménagements Nature : 15 arbres, 15 mares, 15 prés fleuris, 15 buissons, 15 feuilles mortes
  - 15 Aménagements Ville : 3 parkings, 3 routes, 3 usines, 3 magasins, 3 immeubles
- 1 dé Animal
- 1 dé Aménagement
- 13 cartes Question Nature
- 4 cartes Événement

## Mise en place

- Disposez les pions animaux et la pelleteuse sur les dessins correspondant sur le plateau de jeu.
- Placez la carte Cour d'école / îlot de verdure à l'emplacement approximatif de l'école dans Bruxelles.

**Déroulement :** Le jeu se joue en 2 phases.



## 1ère phase

Chacun à leur tour, les enfants lancent les dés. On peut faire lancer les deux dés par deux enfants différents pour qu'ils puissent participer plus souvent.

- Le dé Aménagement indique l'aménagement que l'enfant va pouvoir poser sur le plateau de jeu.
- Le dé Animal indique l'animal qui pourra être déplacé. La face « Etoile » permet de faire avancer l'animal de son choix ou de piocher une carte Question Nature (voir La pelleuse).

C'est un jeu coopératif. Tous les enfants peuvent faire avancer tous les animaux. Le but est de tous les faire arriver dans la cour de l'école (l'îlot de verdure). On s'applaudit copieusement quand chaque animal atteint la cour de récré !

## Déplacement des animaux

Chaque animal a un mode de déplacement particulier indiqué sur le plateau de jeu :

- La **grenouille** ne peut avancer que d'**une case** à la fois sur des aménagements qui lui sont profitables (voir Les cartes Aménagements).
- Le **hérisson** peut avancer de **deux cases si** deux aménagements qui lui sont favorables sont adjacents. Il ne peut donc pas sauter au-dessus d'une case « ville », le chemin doit être continu.
- L'**abeille** peut **survoler une case**, elle avance donc de **deux cases** et il n'est pas nécessaire que le chemin soit continu. Elle peut voler au-dessus d'une case « ville » ou d'une carte Aménagement qui ne lui est pas directement dédiée.
- Le **rouge-gorge** peut **survoler deux cases**, il avance donc de **trois cases** et son chemin ne doit pas être continu, comme pour l'abeille.

Pour tous : Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés. Si aucun aménagement naturel adéquat n'est installé sur la route de l'animal tiré au dé, il ne peut alors pas avancer.

## Les cartes Aménagements

Les animaux ont leurs Aménagement Nature préférés et ne se déplacent que sur ces derniers (ceci n'est valable que dans le cadre de ce jeu, car la nature sert à tout le monde !) :

- Le buisson (avec fleurs et fruits) sert à tous les animaux
- La mare sert à tous les animaux
- Les fleurs/la prairie sert uniquement à l'abeille
- L'arbre sert uniquement au rouge-gorge
- Le tas de feuilles mortes sert à la grenouille et au hérisson

→ ex. : si la grenouille est entourée de fleurs, elle ne peut pas avancer.

Les cartes Aménagements Ville sont des éléments perturbateurs que les enfants doivent placer et qui ne peuvent pas être enlevés ou recouverts pour le reste du jeu.

## La pelleteuse

Si le dé Animal indique la pelleteuse, l'élève fait avancer la pelleteuse sur le décompte à droite du plateau.

Quand la face « Etoile » apparaît sur le dé, l'élève peut décider de répondre à une Question Nature plutôt que de faire avancer un animal de son choix. S'il a la bonne réponse, il fait reculer la pelleteuse. Si la réponse est incorrecte, la pelleteuse reste là où elle est.

## Fin de la 1ère phase

Les enfants ont gagné si tous les animaux ont pu rejoindre l'îlot de verdure. Ils ont perdu si la pelleteuse est arrivée au bout du décompte.



## 2ème phase

Bravo ! Tous les animaux ont pu arriver à bon port. Le plateau est plein de nature. On remarque que c'est important de mettre à plusieurs endroits des aménagements naturels et qu'une diversité de ceux-ci permet à différents animaux de se déplacer.

En fonction du plateau, il est peut-être même possible à un animal de traverser tout Bruxelles. Le veinard !

C'est l'occasion d'expliquer les besoins de chaque animal et comment ces différents aménagements peuvent y répondre (lieu de ponte, de ravitaillement, abri...).

## Mais...

Une ville évolue sans cesse et le changement climatique transforme le paysage urbain : 4 enfants vont chacun tirer une carte Événement impliquant une action différente et qui va impacter les cartes du plateau.

Les événements :

- Sécheresse : retirer tous les Aménagements Nature isolés.
- Inondation : retirer tous les Aménagements Nature qui touchent un Aménagement Ville.
- Hausse des températures : retirer la moitié des arbres.
- Ramassage des feuilles mortes : retirer un tas de feuilles mortes sur deux.

→ Le plateau est beaucoup plus clairsemé. Y-a-t-il encore des animaux qui peuvent circuler dans la ville ?

Selon le déroulé du jeu (densité d'Aménagements Nature, diversité...), l'impact de cette deuxième phase sera plus ou moins fort. L'idée est de montrer que plus la nature est dense, plus elle résiste aux différents événements, et permet encore aux animaux de se déplacer.

## **Conclusion**

L'école est en train de transformer sa cour pour y accueillir plus de nature. Bonne nouvelle, elle n'est pas la seule ! D'autres écoles bruxelloises font la même chose. Plus il y aura de cours et d'îlots végétalisés dans Bruxelles, mieux on résistera aux événements climatiques de plus en plus fréquents et forts à cause du changement climatique.