



Jeu du maillage vert et bleu

EXTENSION SECONDAIRE

Adaptation

L'extension secondaire du jeu du maillage vert et bleu se base sur la version primaire, agrémentée du mécanisme des identités cachées, comme dans le jeu « Saboteur ». Il y a des élèves « animaux » et des élèves « urbanistes bétonneurs ».

But du jeu

- Pour les élèves « animaux » : arriver dans la cour en premier ;
- Pour les élèves « urbaniste bétonneur » : empêcher les animaux de se déplacer dans la ville. Ce sont des citoyen·e·s qui n'ont malheureusement jamais été en contact avec la nature et donc, par méconnaissance, pensent que : « La nature, c'est sale et dangereux... ».

Matériel

Sur base du matériel primaire, ce jeu comprend :

- 1 plateau de jeu (format A1)
- 4 pions animaux : grenouille, rouge-gorge, hérisson et abeille
- 23 cartes Rôle : 5 grenouilles, 5 hérissons, 3 abeilles, 2 rouges-gorges et 8 urbanistes bétonneurs.
- 1 carte Cour d'école/ îlot de verdure
- 125 cartes Aménagements :
 - 75 Aménagements Nature : 15 arbres, 15 mares, 15 prés fleuris, 15 buissons, 15 feuilles mortes
 - 30 Aménagements Ville : 6 parkings, 6 routes, 6 usines, 6 magasins, 6 immeubles
 - 10 cartes « Ôte un aménagement »
 - 10 cartes « Passe ton tour »
- 5 cartes Événements :
 - les 4 cartes du jeu pour les primaires (inondation, sécheresse, hiver doux et ramassage des feuilles)
 - 1 carte qui permet à un·e des urbanistes bétonneurs de se mettre au service des animaux
- Un sac en tissu servant de pioche pour les cartes Aménagements

Avant de commencer

- La carte Cour d'école / îlot de verdure est placée sur la case correspondant plus ou moins à la localisation de l'école dans Bruxelles.
- Les cartes Aménagements sont mélangées dans le grand sac en tissu.
- Chaque élève tire une carte Rôle au hasard. Celle-ci déterminera son rôle qui restera secret jusqu'à la fin de la partie (même si ce rôle ne sera vite plus secret !).

En fonction du nombre d'élèves, voici une suggestion des cartes Rôle à mettre en jeu :

Nombre d'élèves	rouge-gorge	grenouille	hérisson	abeille	Urbaniste bétonneur
12	1	2	2	2	5
13	1	2	2	2	6
14	1	3	2	2	6
15	1	3	2	2	7
16	1	3	3	2	7
17	1	3	3	2	8
18	1	4	3	2	8
19	1	4	4	2	8
20	2	4	4	2	8

- Si l'élève pioche un animal : son but sera d'arriver en premier dans la cour et de manière générale, à ce que tous les animaux puissent le rejoindre (un oiseau sera toujours content qu'il y ait aussi des insectes ou des batraciens pour se nourrir...).
- Si l'élève pioche un·e urbaniste bétonneur : son but est de développer la ville en évitant un maximum de vie sauvage dans la ville (on sait bien que ça apporte plein de nuisances : bruits, vol dans les poubelles, piqûres...).



Déroulement

La dernière personne à avoir été en forêt peut commencer. Le tour se passe comme suit :

1. L'élève pioche une carte Aménagement dans le sac en tissu. Si la carte piochée est :
 - une carte Aménagement Nature ou Ville : elle est placée sur une des cases du plateau de jeu, en fonction du but poursuivi par le ou la joueur·euse.
 - une carte « Passe ton tour » : elle est placée devant un·e autre joueur·euse au choix, qui devra passer son tour la prochaine fois.
 - une carte « Ôte un aménagement » : une carte Aménagement Nature ou

Ville placée sur le plateau de jeu est retirée et défaussée. Ne peuvent toutefois pas être retirées : la carte Cour d'école et les cartes sur lesquelles un animal est posé.

2. L'élève peut également décider de faire avancer ou non un animal, selon son mode de déplacement.

C'est ensuite à la personne suivante de jouer.

A chaque lancement d'un nouveau tour de table, une carte Événement est dévoilée (voir Cartes Événements).

Déplacement des animaux

Chaque joueur·euse choisit s'il ou elle veut faire avancer un animal lorsque c'est son tour.

Le mode de déplacement de chaque animal doit être respecté :

- La **grenouille** ne peut avancer que d'**une case** à la fois sur des aménagements qui lui sont profitables (voir 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 peut passer par une case « ville » ou un Aménagement Nature qui ne la concerne pas.
- Le **rouge-gorge** peut **survoler deux cases**, donc passer par une case « ville » ou un Aménagement Nature qui ne le concerne pas.

Pour tous :

- Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.
- Un·e urbaniste bétonneur ne peut pas faire reculer un animal.
- Un animal ne peut pas avancer si son parcours déjà effectué a été interrompu (à cause d'un aménagement ôté ou d'un événement climatique).



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 élèves doivent placer et qui ne peuvent pas être enlevés ou recouverts pour le reste du jeu.

Cartes événements

A chaque début de nouveau tour de table, une carte Événement est tirée. Ces cartes entraînent des actions qui vont modifier la dynamique du jeu. On recommande à l'animateur·rice de mettre les cartes dans un certain ordre :

1. Sécheresse → Retirer les Aménagements Nature isolés.
2. Hiver doux → Retirer la moitié des arbres.
3. Inondations → Retirer les Aménagements Nature qui touchent un Aménagement Ville.
4. Formation à Bruxelles Environnement → Désigner un·e urbaniste bétonneur qui aide les animaux.
5. Ramassage des feuilles mortes → Retirer la moitié des tas de feuilles mortes.

Fin du jeu

Le jeu se finit une fois que les 5 cartes événements ont été piochées. Plusieurs gagnants sont possibles, en fonction de leur rôle :

- Les élèves dont les animaux sont arrivés dans la Cour d'école ont gagné.
- Si des animaux ne sont pas parvenus à rejoindre la Cour, les urbanistes bétonneurs ont gagné.