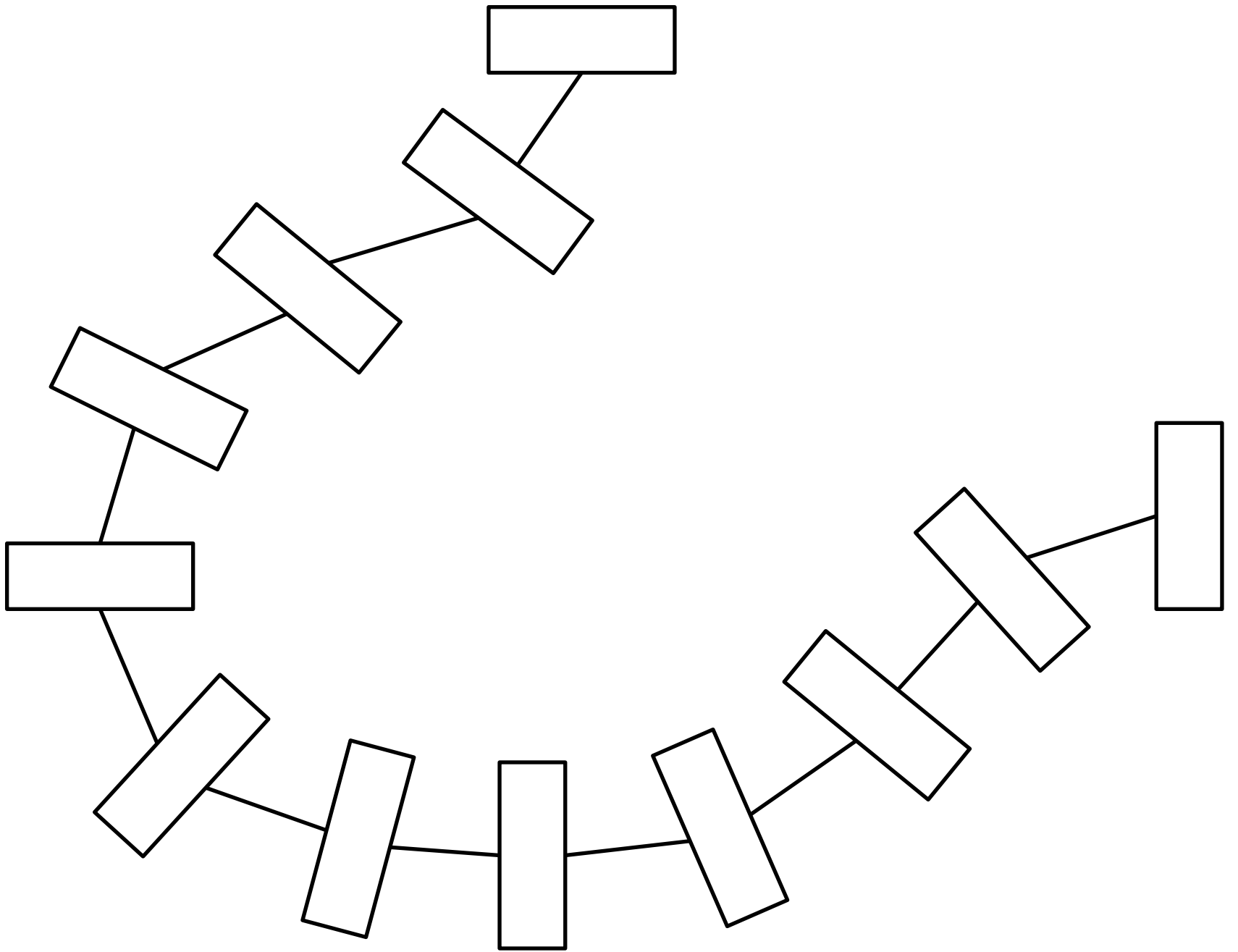
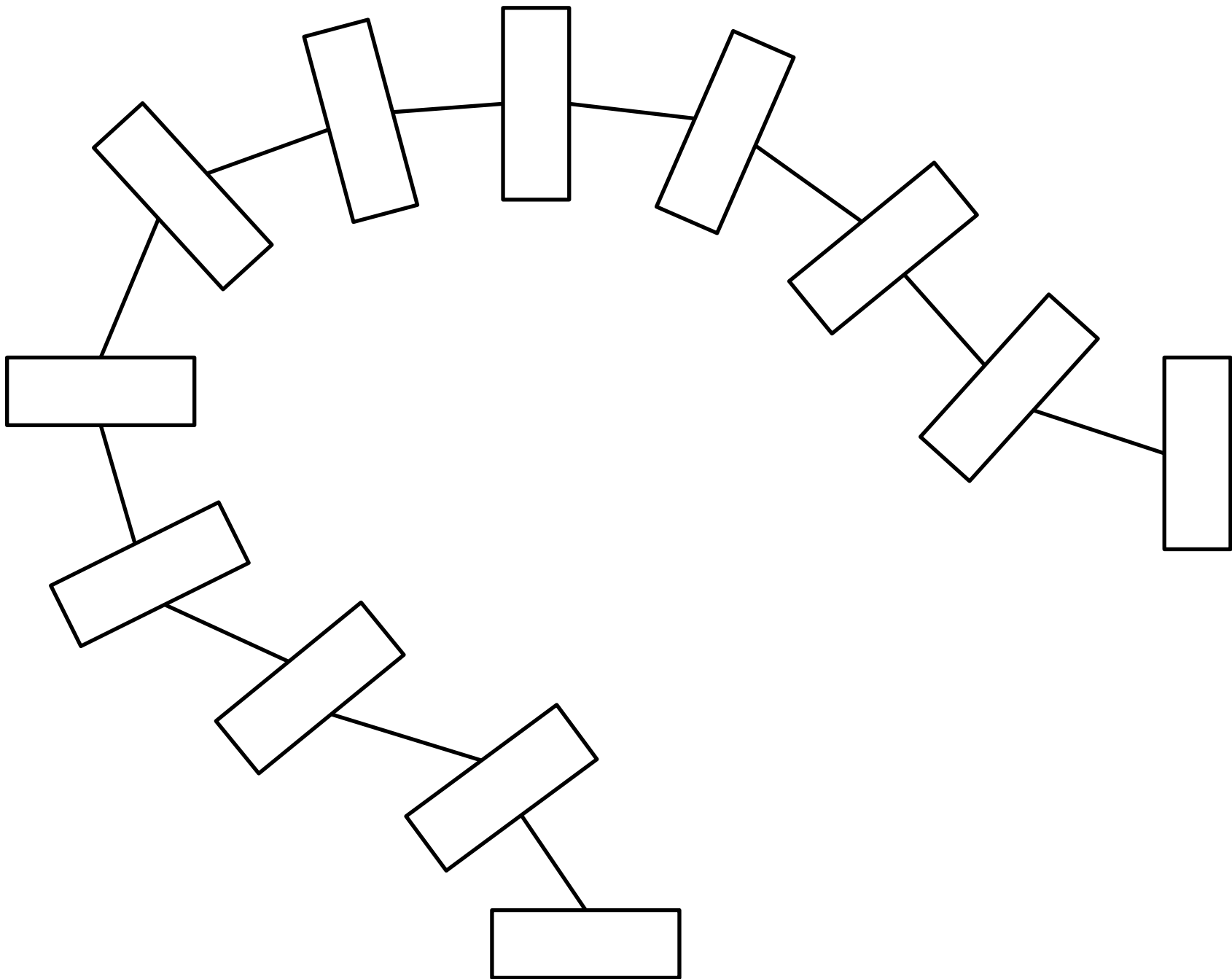
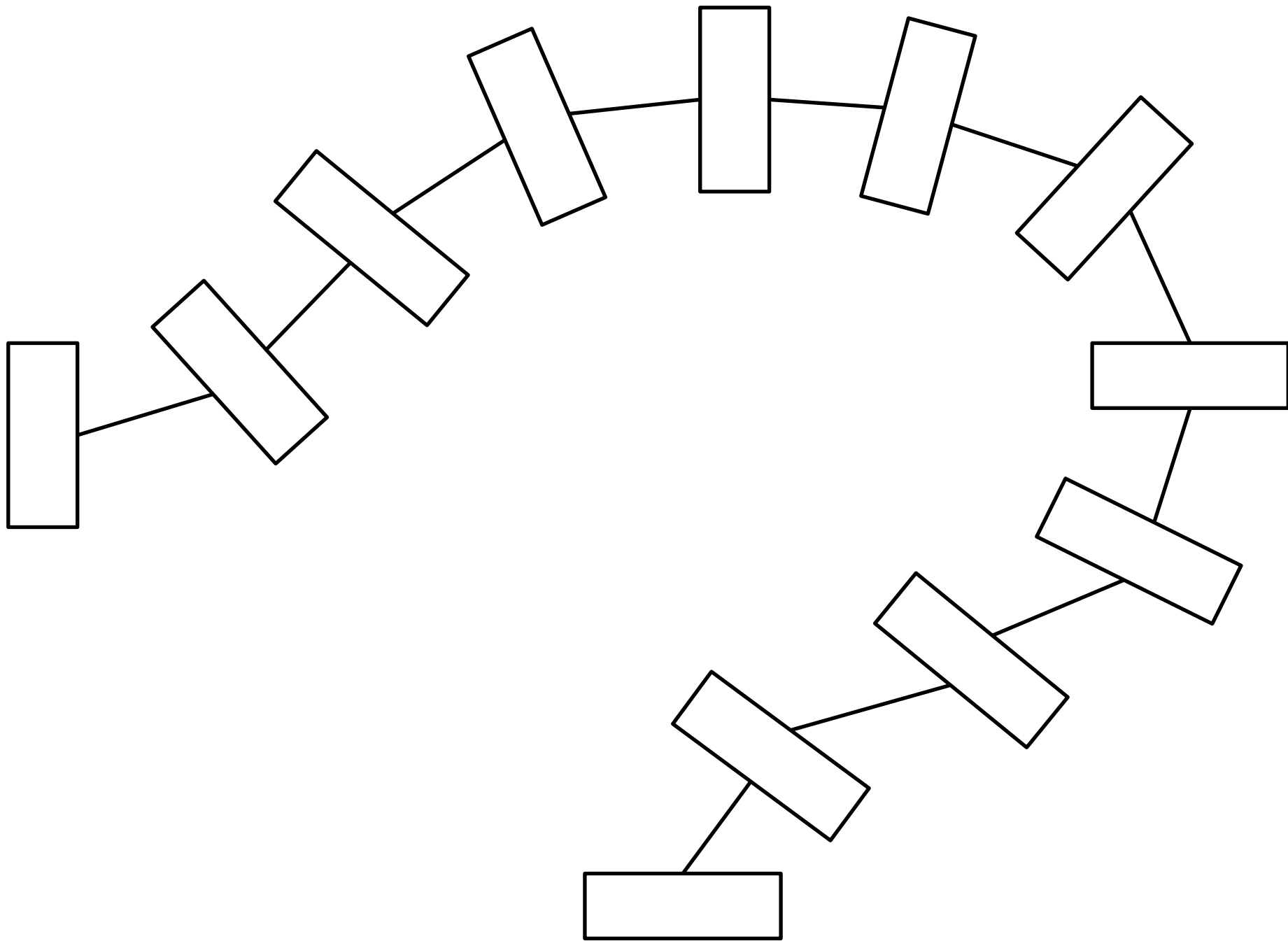


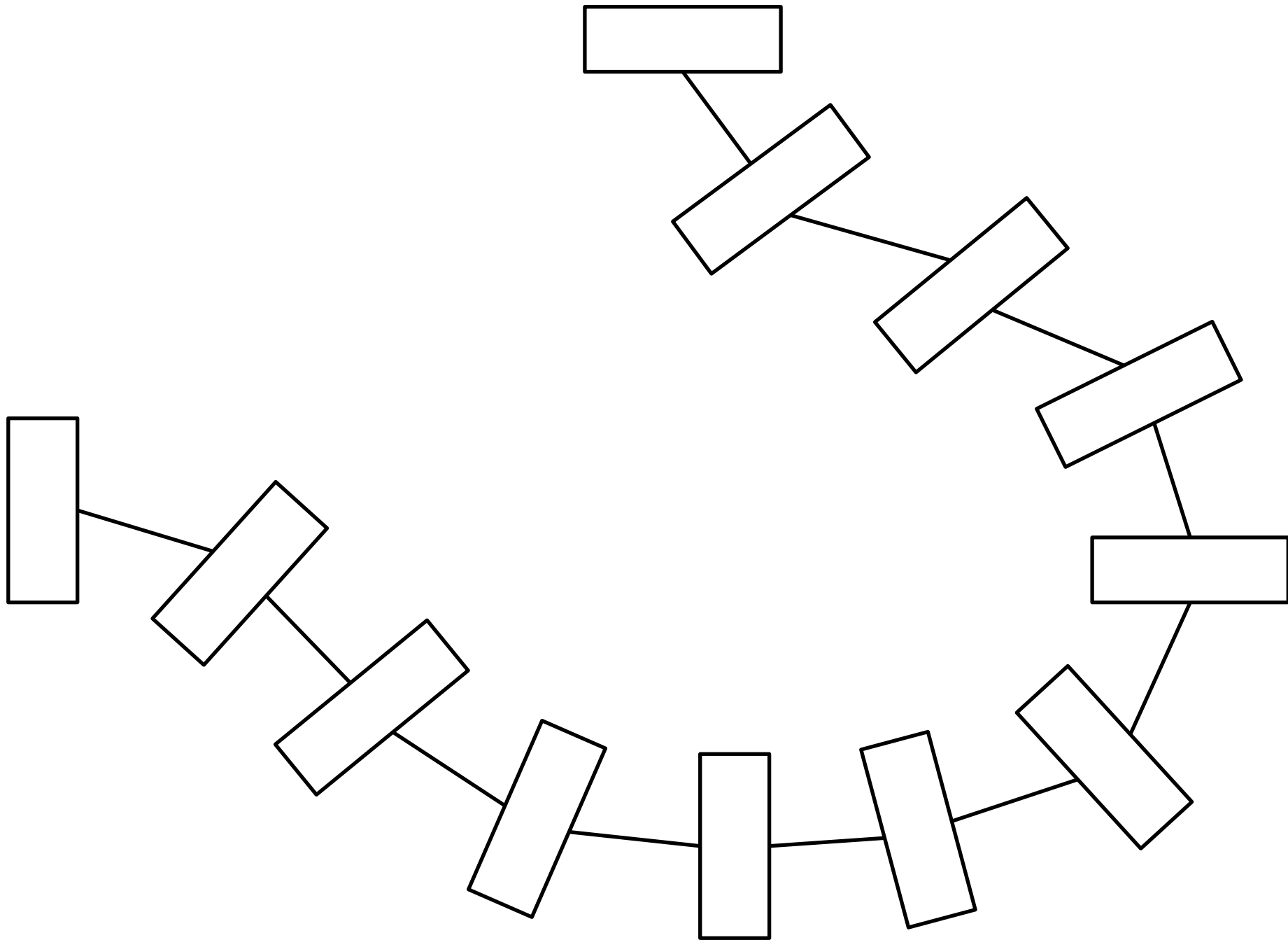
# Pièces du jeu

Pages suivantes : Feuilles du plateau de jeu (quatre feuilles composent un plateau de jeu)











## Jour 1 - Cartes abiotiques

### Ruisseau

Un ruisseau s'écoule dans cet écosystème. Les ruisseaux sont abiotiques mais subviennent aux besoins de nombreuses formes de vie en leur procurant de l'eau et des habitats.



**1 point**

### Bloc de roche

Un bloc de roche se trouve dans ce ruisseau. Les blocs de roche procurent de nombreux endroits où les petits animaux peuvent se cacher. Les plantes telles que les mousses et les lichens aiment pousser sur les rochers.

**1 point**

### Question :

**Pose la question suivante aux joueurs :**

Le sable est-il un élément biotique ou abiotique?

**Réponse :** Abiotique.

**Tous les joueurs ayant bien répondu obtiennent 1 point.**

**Tu reçois également un point.**

### Lumière

La lumière est vitale pour la plupart des formes de vie. La lumière procure de l'énergie permettant aux plantes de pousser. Les plantes transforment le dioxyde de carbone en oxygène, ainsi que leur propre structure à base de carbone par la photosynthèse. La lumière procure également de la chaleur aux formes de vie.

**2 points**

## Jour 1 - Cartes abiotiques

### Température

La température a un impact considérable sur un écosystème. Pensez à une vallée fluviale et à quel point elle peut être différente au Canada, dans une jungle ou dans un désert.

**1 point**

### Humidité

L'humidité représente la quantité d'eau dans l'air et dans le sol. Dans un environnement humide, les écosystèmes ont tendance à être plus diversifiés que dans un environnement sec.

**1 point**

### Question :

**Pose la question suivante aux joueurs :**

L'atmosphère est-il un élément abiotique important?

### Réponse :

Oui, sans notre atmosphère, il n'y aurait aucune forme de vie. L'atmosphère procure l'air que nous respirons.

**1 point pour tous ceux qui ont répondu oui.**

### Sol

Tous les sols ne se ressemblent pas. Certains sont riches en nutriments et favorisent une végétation luxuriante. Les autres sont des sols pauvres où seules les petites plantes peuvent pousser.

**1 point**



## Jour 1 - Cartes abiotiques

### **Atmosphère**

En plus de procurer l'air que nous respirons, l'atmosphère aide également à réguler la température sur Terre. Sans l'atmosphère, il ferait bien plus froid et il y aurait des écarts énormes de température entre le jour et la nuit.

**1 point**

### **Ombre**

Certaines formes de vie préfèrent l'ombre. Les zones ombragées peuvent subvenir aux besoins de certaines plantes et fournir un abri pour certains animaux.

**1 point**

### **Défi :**

#### **Demande aux autres joueurs de :**

Donner un exemple de quelque chose d'abiotique que tu as dessiné sur TA partie du plateau de jeu.

**Tous les joueurs ayant donné un exemple marquent 1 point.**

### **Barrage**

Un barrage retient l'eau permettant ainsi la formation d'un étang ou d'un lac. De nombreuses formes de vie dépendent de cette eau stagnante pour survivre. Les castors sont un bon exemple; ils fabriquent même leurs propres barrages!

**1 point**

## Jour 1 - Cartes biotiques

### **Oiseaux**

Avez-vous déjà eu envie de voir un dinosaure? Et bien, regardez- donc un oiseau! Ils sont l'espèce vivante la plus proche du dinosaure, que l'on peut voir presque n'importe où au-dessus du sol ou de l'eau! Les oiseaux sont des consommateurs!

**1 point**

**1 point supplémentaire** : Donne un exemple de ce que les oiseaux consomment.

### **Poisson**

Certains des écosystèmes les plus remarquables se trouvent sous l'eau. Là où il y a de l'eau, il y a presque toujours des poissons.

Certains des écosystèmes aquatiques les plus connus sont les récifs de corail, accompagnés de poissons colorés, petits et grands.

**1 point**

### **Défi :**

#### **Demande aux autres joueurs de :**

Nommer leur écosystème préféré. Pourquoi est-il leur écosystème préféré? Parle-leur également de ton écosystème préféré.

#### **Réponses :**

Tout est possible, d'une jungle au Serengeti, en passant par l'Antarctique ou l'étang local!

**1 point pour tout le monde**

### **Mammifères**

Les mammifères sont des animaux qui nourrissent leurs petits avec leur lait. Ils peuvent être des superprédateurs (et de grands consommateurs) ou des petits animaux qui se faufilent partout comme les souris. Une souris est un consommateur primaire, tandis qu'un animal mangeant une souris est un **consommateur secondaire**.

**2 points**

## Jour 1 - Cartes biotiques

### **Corail**

Aucun écosystème dans nos mers et océans n'est plus abondant que les récifs de corail. Les coraux sont eux-mêmes des organismes vivants qui subviennent aux besoins des plus extraordinaires formes de vie.

Les coraux forment les structures les plus vastes constituées par les organismes vivants.

**1 point**

### **Champignons**

Les champignons sont présents partout. Ils sont tous des **décomposeurs**. Des exemples incluent la moisissure sur les aliments qui ont été laissés dehors trop longtemps jusqu'aux champignons que l'on retrouve dans nos assiettes!

**1 point**

### **Question :**

#### **Pose la question suivante aux joueurs :**

Quel est le nom de l'organisme vivant le plus grand au monde? (Indice : c'est un récif de corail)

**Réponse : La Grande barrière de corail.**

**Le joueur ayant donné la réponse en PREMIER remporte un point.**

### **Plantes**

Les plantes sont des **producteurs** donc beaucoup d'autres formes de vie dépendent d'elles. Les humains par exemple consomment de nombreuses plantes. Les animaux que nous mangeons se nourrissent également des plantes. Sans les plantes, la chaîne alimentaire de la plupart des écosystèmes s'effondrerait!

**2 points**

## Jour 1 - Cartes biotiques

### **Arbres**

Les arbres peuvent constituer un écosystème à eux seuls et ils sont, bien entendu, des éléments importants de nombreux écosystèmes plus grands. Ils procurent de la nourriture et un abri aux animaux. De nombreuses petites plantes poussent également sur ou sous les arbres.

**1 point**

### **Microbes**

Nous ne les voyons peut-être pas, mais les microbes jouent un rôle très important en décomposant les déchets. Les microbes sont des **décomposeurs**.

**1 point**

**Question : Pose la question suivante aux joueurs :**

Ton propre organisme est-il un écosystème?

**Réponse :**

**OUI!** Notre organisme héberge des milliards de minuscules organismes qui vivent en nous. Cela peut sembler dégoûtant mais la plupart de ces microbes jouent un rôle bénéfique duquel nous dépendons pour notre survie.

**1 point pour tous ceux qui ont répondu oui.**

### **Virus**

Les virus peuvent être présents dans de nombreux écosystèmes. Ils aiment tout particulièrement vivre dans des organismes humains et animaux.

**1 point**

## Jour 1 - Cartes biotiques

### Vers de terre

Vous pouvez penser que les vers de terre sont des décomposeurs, mais à proprement dit, ils sont en fait des consommateurs car ils mangent plus les matières qu'ils ne les absorbent, contrairement aux champignons ou aux microbes. Ils aident néanmoins à décomposer les matières en travaillant dur.

**1 point**

### Poux

Oui, les poux se présentent dans plusieurs variétés dans de nombreux écosystèmes. Ils sont assurément des **consommateurs!**

**1 point**

### Défi :

#### **Demande aux autres joueurs de :**

Nommer un producteur dans l'écosystème entourant l'école.

#### **Exemples :**

Pommier, arbuste fruitier, herbe, plus ou moins tous les animaux (ils consomment mais produisent également des déchets dont les insectes par exemple peuvent se nourrir).

**1 point pour chaque joueur ayant donné une bonne réponse.**

### Moustiques

On les connaît trop bien. Nous sommes leur source de nourriture puisqu'ils consomment du sang (au moins lorsqu'ils pondent des œufs).

Bien qu'ils soient agaçants, ils jouent un rôle important au sein du réseau trophique. Les oiseaux les mangent et aident à **polliniser** de nombreuses plantes.

**1 point**

## Jour 2 - Cartes Producteurs

### Arbres

Les arbres produisent de nombreuses choses que les animaux peuvent consommer. Par exemple des noix, des fruits et des feuilles.

**2 points verts**

### Herbe

L'herbe est la source de nourriture principale de nombreux animaux, grands ou petits. Peux-tu en nommer un?

**2 points verts**

### Un pin

Certains animaux mangent les aiguilles des pins.

**1 point vert**

### Plantes

Les plantes sont des **producteurs** donc beaucoup d'autres formes de vie dépendent d'elles. Les humains par exemple consomment de nombreuses plantes. Les animaux que nous mangeons se nourrissent également des plantes. Sans les plantes, la chaîne alimentaire de la plupart des écosystèmes s'effondrerait!

**2 points verts**

## Jour 2 - Cartes Producteurs

### **Algues**

De nombreuses créatures aquatiques se régalent avec les algues. Les bulots par exemple.

**1 point vert**

### **Pommier**

De nombreux animaux aiment les pommes. En hiver, les écureuils peuvent cueillir des pommes gelées par le froid directement des branches. En été, on peut voir beaucoup de guêpes se nourrir des pommes tombées de l'arbre.

**1 point vert**

### **Lichen**

Tout particulièrement dans la toundra du Nord, le lichen peut être une source importante de nourriture, ce qui en fait un producteur clé dans cet écosystème.

**1 point vert**

### **Phytoplancton**

Le phytoplancton est une petite algue qui utilise l'énergie solaire pour la photosynthèse. Il est un producteur clé de la chaîne alimentaire aquatique.

**2 points verts**

## Jour 2 - Cartes Producteurs

### **Pissenlit**

Le pissenlit est une délicieuse friandise pour les vaches. Il est un producteur!

**1 point vert**

### **Trèfle**

Le trèfle est une délicieuse friandise pour les vaches. Beaucoup d'autres animaux aiment également le trèfle.

**1 point vert**

### **Baies**

Les baies sont des petits fruits que de nombreuses plantes produisent. Pour ne citer que quelques exemples, les oiseaux, les ours et les humains sont des consommateurs de baies!

**1 point vert**

### **Phytoplancton**

Le phytoplancton est une petite algue qui utilise l'énergie solaire pour la photosynthèse. Il est un producteur clé de la chaîne alimentaire aquatique.

**2 points verts**



## Jour 2 - Cartes Consommateurs

### **Oiseaux**

Avez-vous déjà eu envie de voir un dinosaure? Et bien, regardez-donc un oiseau! Ils sont l'espèce vivante la plus proche du dinosaure, que l'on peut voir presque n'importe où au-dessus du sol ou de l'eau! Les oiseaux sont des consommateurs!

**1 point**

**1 point supplémentaire** : Donne un exemple de ce que les oiseaux consomment.

### **Mammifères**

Les mammifères sont des animaux qui nourrissent leurs petits avec leur lait. Ils peuvent être des superprédateurs (et de grands consommateurs) ou des petits animaux qui se fauillent partout comme les souris (qui sont des consommateurs, mais également des producteurs puisqu'elles sont une source de nourriture pour de nombreux animaux plus gros).

**2 points**

### **Bulots**

Les bulots mangent des choses comme les algues. Ils deviennent eux-mêmes de la nourriture pour certains poissons.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### **Moustiques**

On les connaît trop bien. Nous sommes leur source de nourriture puisqu'ils consomment du sang (mais juste lorsqu'ils veulent pondre des œufs). La source de nourriture principale des moustiques est en fait le nectar des plantes.

Bien qu'ils soient agaçants, ils jouent un rôle important au sein du réseau trophique. Les oiseaux les mangent et aident à **polliniser** de nombreuses plantes.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

## Jour 2 - Cartes Consommateurs

### **Guêpes**

Les guêpes aiment **consommer** des fruits comme les pommes. Elles utilisent également le bois pour fabriquer leur nid fin comme du papier.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### **Caribou**

Le caribou peut survivre dans des écosystèmes très rudes parce qu'il est un consommateur créatif. Il est l'un des rares animaux à manger des lichens!

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### **Bulots**

Les bulots mangent des choses comme les algues. Ils deviennent eux-mêmes de la nourriture pour certains poissons.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### **Loups**

Les loups sont les superprédateurs de leur écosystème. Ils mangent des petits animaux comme les souris, mais également des plus gros comme le caribou au nord du Canada.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

## Jour 2 - Cartes Consommateurs

### Zooplancton

Les zooplanctons sont de petits animaux vivant à proximité de la surface des lacs et des océans. Ils se nourrissent de phytoplanctons. Ils sont des **consommateurs primaires** du réseau trophique aquatique.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### Saumon

Le saumon mange beaucoup de choses, dont du zooplancton.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### Ours

En fait, les ours mangent beaucoup de baies. Ils attendront également que les saumons bondissent au-dessus des chutes d'eau et des rapides. Les ours sont des superprédateurs qui dépendent de tout le réseau trophique pour survivre.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

### Vaches

Les vaches s'arrêtent rarement de manger. Elles aiment l'herbe et les fleurs de tout type.

**Transforme 1 point vert en 1 point rouge.**

## Jour 2 - Décomposeurs

### **Microbes**

Nous ne les voyons peut-être pas, mais les microbes jouent un rôle très important en décomposant les déchets. Les microbes sont des **décomposeurs**.

**Efface 1 point rouge**

### **Champignons**

Les champignons sont présents partout. Ils sont tous des **décomposeurs**. Des exemples incluent la moisissure sur les aliments qui ont été laissés dehors trop longtemps jusqu'aux champignons que l'on retrouve dans nos assiettes!

**Efface 1 point rouge**

### **Champignon de Paris**

Le champignon de Paris est un décomposeur. Il décompose et "mange" les **plantes** mortes, tout comme votre pile de compost.

**Efface 1 point rouge**

### **Bactéries**

Les bactéries décomposent la matière organique. Elles sont extrêmement importantes dans nos écosystèmes. Toutes les bactéries du monde entier peuvent peser plus lourd que tous les humains, animaux ET plantes confondus!

**Efface 1 point rouge**

## Jour 2 - Décomposeurs

### Armillaires

Les armillaires peuvent recouvrir d'immenses zones. En Oregon, un champignon mesure plus de 3,8 km de bout en bout, ce qui fait de lui **le plus grand organisme vivant sur Terre**. Les champignons individuels sortant du sol ne sont que des petites parties de cet organisme géant!

**Effacer 2 points rouges**

### Champignons

Les champignons sont présents partout. Ils sont tous des **décomposeurs**. Des exemples incluent la moisissure sur les aliments qui ont été laissés dehors trop longtemps jusqu'aux champignons que l'on retrouve dans nos assiettes!

**Efface 1 point rouge**

### Truffe blanche

Ce champignon pousse sous terre et est considéré comme un délicieux mets fin. Certaines truffes de grande taille sont vendues pour plus de 300 000 \$!

**Efface 1 point rouge**

### Pourquoi les décomposeurs sont-ils importants?

À quoi pensez-vous que la Terre ressemblerait sans décomposeurs? Si tout ce qui mourrait ne disparaissait pas pour former les sols? Et bien il n'y aurait pas de sols et par conséquent, aucune forme de vie dépendante des sols comme les plantes et les humains!

**Efface 1 point rouge**

## Jour 2 - Cartes spéciales

### 1. Une rupture au sein du réseau trophique!

À cause d'une maladie, la production de baies a chuté cette année. Regardez les cartes Consommateurs (rouges) et trouvez des animaux qui mangent des baies. Ces animaux doivent à présent se déplacer pour chercher de la nourriture. Par conséquent, retirez ces cartes de la pile de cartes rouges.

### 2. Une rupture au sein du réseau trophique!

La croissance des algues a chuté dans un lac de la région. Pouvez-vous trouver des **consommateurs** qui mangent des algues? Si c'est le cas, retirez-les alors de la pile de cartes rouges.

### 3. Une rupture au sein du réseau trophique!

Il y a une pénurie de phytoplanctons. Trouvez **TOUS les consommateurs** concernés par ce problème. Si un organisme mange du phytoplancton, essayez alors de trouver quel autre animal mange CET organisme, etc.

Retirez toutes les cartes concernées.  
Certains de ces animaux ont-ils déjà été affectés par la pénurie de baies? Que risque-t-il de leur arriver maintenant?

## Jour 3 - Profils des animaux

### Espèces envahissantes - Poisson rouge

Habitat pour commencer : 1 unité

Utilisation des ressources (à chaque tour) :

Nourriture = 1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2

2 unités si le joueur lance un 3 ou un 4

3 unités si le joueur lance un 5 ou un 6

Habitat : 1 unité + 1 unité si le joueur lance un 5 ou un 6



### Espèces indigènes - Bar

Habitat pour commencer : 7 unités

Utilisation des ressources (à chaque tour) :

Nourriture = 1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2

2 unités si le joueur lance un 3 ou un 4

3 unités si le joueur lance un 5 ou un 6

Habitat = +1 unité si le joueur lance un 5 ou un 6

-1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2  
sinon, aucun changement



### Espèces indigènes - Doré jaune

Habitat pour commencer : 7 unités

Utilisation des ressources (à chaque tour) :

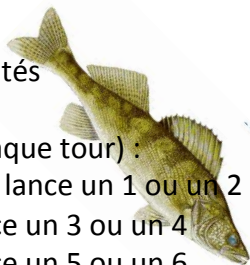
Nourriture = 1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2

2 unités si le joueur lance un 3 ou un 4

3 unités si le joueur lance un 5 ou un 6

Habitat = +1 unité si le joueur lance un 5 ou un 6

-1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2  
sinon, aucun changement



### Espèces indigènes - Bulot

Habitat pour commencer : 7 unités

Utilisation des ressources (à chaque tour) :

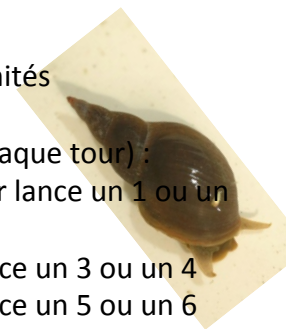
Nourriture = 1 unité si le joueur lance un 1 ou un 2

2 unités si le joueur lance un 3 ou un 4

3 unités si le joueur lance un 5 ou un 6

Habitat = +1 unité si le joueur lance un 5 ou 6

- 1 unité si le poisson rouge a plus de 5  
unités d'habitat



# Jour 3 - Cartes de référence aux règles du jeu

Gardez ces cartes sous la main pour faciliter le déroulement du jeu. Pour chaque partie terminée, suivre les étapes indiquées sur la première carte.

## Actions à chaque partie :

1. Ajouter 6 ressources alimentaires à la banque alimentaire.
2. Déterminer l'ordre du jeu pour la partie. Le joueur avec le plus d'habitats joue en premier, suivi des autres joueurs en fonction de la taille de leur habitat.
3. Les joueurs jouent à tour de rôle :
  - a. Ils lancent le dé et déplacent leur pion.
  - b. Ils collectent des ressources alimentaires.
  - c. Ils collectent et perdent des ressources en habitat.

## Sommaire des règles du jeu :

- Nourriture : Si la banque alimentaire ne contient pas suffisamment de nourriture, prenez ce qu'elle contient, **mais vous perdez une ressource en habitat**, sans tenir compte du nombre obtenu au lancer du dé. Remettez la ressource dans la banque.
- Habitat : Si la banque est vide, prenez une ressource en habitat de n'importe quel autre joueur SAUF d'une espèce envahissante.
- Si le lancer du dé vous permet d'obtenir une ressource en habitat, vous pouvez alors la prendre même si vous venez d'en perdre une à cause du manque de nourriture.

## Actions à chaque partie :

1. Ajouter 6 ressources alimentaires à la banque alimentaire.
2. Déterminer l'ordre du jeu pour la partie. Le joueur avec le plus d'habitats joue en premier, suivi des autres joueurs en fonction de la taille de leur habitat.
3. Les joueurs jouent à tour de rôle :
  - a. Ils lancent le dé et déplacent leur pion.
  - b. Ils collectent des ressources alimentaires.
  - c. Ils collectent et perdent des ressources en habitat.

## Sommaire des règles du jeu :

- Nourriture : Si la banque alimentaire ne contient pas suffisamment de nourriture, prenez ce qu'elle contient, **mais vous perdez une ressource en habitat**, sans tenir compte du nombre obtenu au lancer du dé. Remettez la ressource dans la banque.
- Habitat : Si la banque est vide, prenez une ressource en habitat de n'importe quel autre joueur SAUF d'une espèce envahissante.
- Si le lancer du dé vous permet d'obtenir une ressource en habitat, vous pouvez alors la prendre même si vous venez d'en perdre une à cause du manque de nourriture.





## Jour 4 - Cartes Impact humain

(Photocopiez chacune des deux pages 2 fois pour chaque groupe de sorte à avoir 24 cartes au total par groupe)

### Une nouvelle route a été construite.

La route coupe votre voie de migration habituelle et vous risquez de vous faire percuter par une voiture.

Si tu lances un **4 ou un nombre plus élevé**, vous êtes alors capables de vous adapter et de trouver un nouvel endroit sécuritaire pour traverser cette zone.  
Si tu lances un nombre **inférieur à 4**, tu perds **1 point**.

### Fuite des égouts

À cause de fortes pluies, les eaux d'égout brutes se sont déversées dans l'eau.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, vous pourrez alors vous adapter pour éviter les eaux polluées.  
Si tu lances un nombre **inférieur à 3**, tu perds **1 point**.

### Aménagement des zones d'habitation

Plusieurs maisons ont été construites où il y avait auparavant une forêt. Cette forêt était votre habitat.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, vous trouvez un nouvel habitat convenable où vous trouverez un abri et de la nourriture.  
Si tu lances un nombre **inférieur à 5**, tu perds **1 point**.

### Chasse

La saison de la chasse est ouverte et vous (le cerf) pouvez être la cible des chasseurs!

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, le chasseur a tiré sur un loup et vous avez alors la chance d'avoir un prédateur de moins dont vous devez vous soucier.  
Si tu lances un nombre **inférieur à 4**, le chasseur abat un cerf! tu perds **1 point**.

### Nuisances sonores

Un parc bruyant vient de s'ouvrir tout près. Pour se sentir en sécurité, les jeunes animaux, tout particulièrement, ont besoin de vivre dans un environnement paisible et silencieux.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, vous pourrez trouver une tanière un peu plus loin où il y aura moins de bruit.

Si tu lances un nombre **inférieur à 3**, tu perds **1 point**.

### Dépôt illégal de déchets

Quelqu'un a négligemment jeté ses restes de nourriture de restauration rapide par la fenêtre de sa voiture.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, le sac contenant les déchets a été ramassé par quelqu'un, évitant ainsi que les déchets ne se déversent dans la rivière vers l'océan, ce qui aurait gravement nuit à la faune et la flore.

Si tu lances un nombre **inférieur à 4**, tu perds **1 point**.

## Jour 4 - Cartes Impact humain

(Photocopiez chacune des deux pages 2 fois pour chaque groupe de sorte à avoir 24 cartes au total par groupe)

### Incendie

Quelqu'un n'a pas bien éteint son feu de camp. Un feu échappé a commencé à se propager.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, vous pouvez échapper à l'incendie en toute sécurité.

Si tu lances un nombre **inférieur à 5**, tu perds **1 point**.

### Déversement d'huile

De l'huile a fuit d'une voiture et s'est écoulée dans un ruisseau.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, vous n'êtes pas sur la trajectoire de l'huile.

Si tu lances un nombre **inférieur à 4**, tu perds **1 point**.

### Immense déversement d'huile

Un train a déraillé, donnant lieu à un déversement important d'huile. L'huile peut recouvrir les plumes des oiseaux, polluer l'eau potable et empoisonner la vie aquatique.

Si tu lances un **6**, vous sortirez indemne de ce désastre.

Si tu lances un nombre **inférieur à 6**, tu perds **1 point**.

### Non recyclage de piles

Quelqu'un a jeté des piles dans une poubelle ordinaire. L'acide peut fuir et polluer l'eau souterraine.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, la fuite sera contenue dans la décharge.

Si tu lances un nombre **inférieur à 3**, tu perds **1 point**.

### Usage de pesticides

Cette zone est exposée à un usage important de pesticides dû à la présence d'une ferme industrielle. Les pesticides peuvent tuer les formes de vie pour lesquelles les produits n'étaient pas destinés, comme les abeilles.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, vous avez échappé à ce nuage toxique.

Si tu lances un nombre **inférieur à 4**, tu perds **1 point**.

### Violents orages

À cause du changement climatique, le nombre de violents orages s'est multiplié. Cela peut donner lieu à des destructions impressionnantes comme des inondations et de l'érosion.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, vous pourrez alors vous adapter à cette fréquence plus soutenue de ces événements météorologiques dus au climat.

Si tu lances un nombre **inférieur à 5**, tu perds **1 point**.

## Jour 4 - Cartes "Sans impact" (Une photocopie par groupe)

Les humains ont fait attention de garder le chat à l'intérieur. Aucun impact (sur les oiseaux).

Les humains ont choisi d'utiliser leur vélo plutôt que la voiture. Aucun impact.

Les humains ont pris leur poubelle avec eux aujourd'hui. Aucun impact!

Les humains ont pris toutes les précautions nécessaires pour éviter tout risque de feu échappé. Aucun impact.

Les humains n'ont pas ramassé de fleurs menacées d'extinction. Aucun impact.

Les humains n'ont pas relâché le poisson rouge dans l'étang. Aucun impact.

Les humains sont restés sur le sentier battu. Aucun impact.

Les humains utilisent du shampoing biodégradable. Aucun impact.

Les humains ont aidé une tortue à traverser la route. Aucun impact négatif.

Les humains n'ont pas gravé leur nom sur le tronc d'arbre. Aucun impact.

## Jour 5 - Cartes Programme de protection (Une photocopie de chacune des deux pages par groupe)

### Pont aménagé pour les animaux

Nous pouvons construire des ponts pour les animaux là où il y a beaucoup de carrefours. Les animaux peuvent ainsi traverser l'autoroute en toute sécurité en utilisant le pont.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, tu trouves le pont et traverses l'autoroute en toute sécurité et tu **obtiens 1 point**.

### Terre humide

Une zone a été protégée en tant que terre humide. Les terres humides peuvent absorber l'eau lors d'une inondation et aider à nettoyer l'eau également.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, la terre humide a absorbé les eaux de l'inondation, évitant ainsi un déversement de la pollution dans la rivière. **Tu marques 1 point.**

### Parc urbain

En construisant un parc urbain, nous pouvons permettre à de nombreuses espèces de plantes et d'animaux de survivre, même dans des zones très habitées. Ces parcs sont particulièrement précieux le long des rivières et des lacs.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, tu es une forme de vie qui a trouvé un abri sûr dans le parc. **Tu marques 1 point.**

### Saison de la chasse

En établissant des saisons pour la chasse, permettant aux animaux d'avoir leurs bébés en paix, nous pouvons nous assurer que les populations d'animaux ne connaîtront pas de déclin.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, la saison de la chasse t'a permis d'élever ton petit sans être chassé. **Tu marques 1 point.**

### Grand parc (comme un parc provincial)

Pour être protégées, certaines espèces d'animaux et de plantes ont besoin de très grands espaces afin de pouvoir fuir les nuisances générées par l'Homme. Les loups en sont un bon exemple.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, tu as trouvé un lieu de vie dans un parc suffisamment grand pour permettre à ton espèce de prospérer. **Tu marques 1 point.**

### Nettoyage des déchets

Un groupe de citoyens bienveillants a ramassé tous les déchets abandonnés par d'autres personnes, soufflés par le vent ou transportés par les eaux d'une inondation.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, ceci est ton habitat et tu es beaucoup plus heureux maintenant que la zone a été nettoyée. **Tu marques 1 point.**

## Jour 5 - Cartes Programme de protection (Une photocopie de chacune des deux pages par groupe)

### Combattants du feu!

Les humains sont souvent capables d'éteindre les feux échappés. Nous pouvons également réduire les faits de feux échappés incontrôlés en brûlant ponctuellement des zones dans le cadre d'un brûlage dirigé.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, tu bénéficies d'un bon plan de gestion du feu et tu survis. **Tu marques 1 point.**

### Lieu protégé

Certains lieux sont très sensibles à la pollution. Si, par exemple, nous pouvons interdire le passage par ces endroits pour le transport de l'huile, nous pouvons alors nous assurer qu'ils ne subiront pas de désastres.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, un lieu important a été protégé, étant donc à l'abri de tout danger de déversement d'huile. **Tu marques 1 point.**

### Nettoyage suite à un déversement

Une action rapide suite à un déversement d'huile ou de produits chimiques est essentielle pour réduire l'impact de tels désastres.

Si tu lances un **6**, les humains ont réagi rapidement et efficacement et t'ont sauvé d'un déversement de produits chimiques ou d'huile. **Tu marques 1 point.**

### Programmes de recyclage

Les programmes de recyclage vous permettent d'utiliser des matériaux indéfiniment sans avoir à en extraire davantage par l'extraction minière. Ces programmes peuvent réduire la pollution.

Si tu lances un **3 ou un nombre supérieur**, un programme de recyclage efficace existe, ce qui permet de rendre cet environnement plus propre. **Tu marques 1 point.**

### Agriculture biologique

Les exploitations biologiques n'utilisent pas de produits pouvant avoir un effet négatif sur de nombreuses formes de vie présentes sur les terres agricoles.

Si tu lances un **4 ou un nombre supérieur**, tu pourras trouver un lieu de vie sur une exploitation biologique. **Tu marques 1 point.**

### Action internationale

Certains problèmes nécessitent une action à l'échelle mondiale. Les politiques et les secteurs d'activité concernés doivent s'entendre pour changer leurs façons de faire pour pouvoir éviter des issues catastrophiques. Les pluies acides, le changement climatique et le trou d'ozone sont des exemples de ces problèmes.

Si tu lances un **5 ou un nombre supérieur**, nous travaillons tous ensemble pour rendre le monde meilleur. **Tu marques 1 point.**