

4 jeux

SUR LES POISSONS
DE LA MARNE ET DE LA SEINE

Une édition de :

SIAAP

Service public de l'assainissement francilien

Livret de l'animateur



À propos du SIAAP

Le **SIAAP** (Syndicat Interdépartemental pour l'Assainissement de l'Agglomération Parisienne) est le service public industriel qui traite 7J/7, 24H/24 les eaux usées, pluviales et industrielles de l'agglomération parisienne. Grâce à l'action de ses 1800 agents, de ses 470 km de collecteurs et de ses 6 usines d'épuration, il contribue à protéger l'équilibre écologique de la Seine et de la Marne et à préserver l'environnement pour plus de 9 millions de Franciliens.

L'ambition du SIAAP au travers de ce kit de 4 jeux (memory, cadavre exquis, jeu d'atouts, jeu de la course aux poissons) et du jeu XXL de la course aux poissons est de sensibiliser le jeune public à la préservation milieu aquatique. **L'enjeu est de faire connaître la biodiversité piscicole en Marne et Seine aux enfants pour qu'ils apprennent à la protéger.**

Partenariat avec l'AESN

Le SIAAP et l'Agence de l'Eau Seine Normandie sont **partenaires d'un projet de sensibilisation à la richesse piscicole de la Marne et de la Seine**. La découverte des 39 et 36 espèces de poissons présentes dans ces cours d'eau témoigne des efforts et travaux d'assainissement effectués pour la reconquête de la biodiversité aquatique. Les outils pédagogiques proposés ainsi que les jeux participent à ce que chacun, jeune ou grand public, devienne acteur de la préservation de la Marne ou de la Seine.

fish'n mémo

LE MÉMORY
SUR LES POISSONS DE
LA MARNE ET DE LA SEINE

 2 à 4
joueurs | 2-5
ANS

Matériel :
24 paires de mémocartes

Règles du jeu

Toutes les cartes sont mélangées et étalées faces cachées sur la table.

Un premier joueur (le plus jeune) retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes (la paire de poissons) le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.



Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.



Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.

Le gagnant est celui qui cumule le plus de paires.

Indication : 😈 😊

Les espèces invasives sont repérées grâce au smiley diabolique en partie supérieure des mémocartes. Les espèces pollusensibles ont un smiley souriant.

Règle selon l'âge des joueurs :

2-3 ans : choisissez 7 paires maximum

3-4 ans : choisissez 12 paires maximum

4-5 ans : choisissez entre 15 et 24 paires

+5 ans : prenez les 24 paires

fish'n coupe

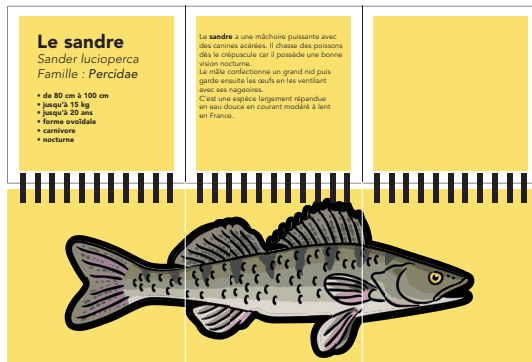
LE CADAVRE EXQUIS
DE 7 POISSONS DE
LA MARNE ET DE LA SEINE

 1 | 2-5
joueur ANS

Matériel :
1 livret

Règles du jeu

Le joueur doit reconstituer les poissons en tournant les pages grâce au code couleurs. Au dos se trouvent des informations sur l'espèce.



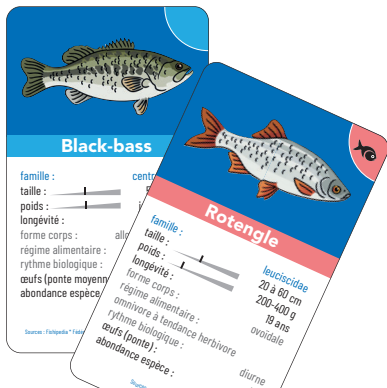
fish'n culture

LE JEU D'ATOUTS
SUR LES POISSONS DE
LA MARNE ET DE LA SEINE

2 à 4
joueurs | 6-12
ANS

Matériel :

30 cartes espèces
1 carte « invasive »



Règles du jeu

Mélanger les cartes et distribuer jusqu'à l'épuisement du paquet. Chaque carte représente une espèce avec ses caractéristiques. Les joueurs posent leur paquet devant eux face cachée.

Le joueur le plus jeune commence en choisissant un adversaire. Il prend la première carte de son paquet.

Il annonce oralement l'attaque sur une des caractéristiques de l'espèce tirée. exemple : « mon espèce peut avoir une longueur maxi de 150 cm ».

Le joueur adverse tire la première carte de son paquet.

Si son espèce peut atteindre une longueur maxi supérieure, il remporte la carte du joueur et replace les 2 cartes sous son paquet.

Sinon, c'est le joueur qui récupère la carte et place les 2 cartes sous son paquet.

Attention, la carte « Silure » permet de récupérer la carte adverse dans tous les cas ! C'est une espèce invasive.

La partie peut s'arrêter lorsqu'il n'y plus qu'un seul joueur avec l'ensemble des cartes ou on peut décider d'arrêter la partie à tout moment. Le nombre de cartes de chaque joueur détermine le classement. Plus on a de cartes, plus on gagne !

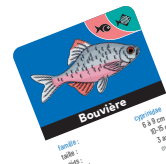
Autre règle possible

La présence de pictogramme dans le coin supérieur droit des cartes permet de transformer le jeu en mistigri.

Le but du jeu est alors de reformer les familles et de toujours se débarrasser du mistigri (Poisson-chat). Les règles sont identiques au mistigri hormis le fait que le nombre d'espèces par famille peut varier. Ci-après le nombre par famille :

- famille introduite/invasive :** 4 espèces
- famille protégée ou vulnérable :** 4 espèces
- famille pollusensible :** 10 espèces
- famille pollutolérante :** 16 espèces

Attention : 3 espèces sont transfamilles...





Matériel :

Tapis de jeu
6 palets joueurs
2 dés
28 cartes Thématiques
15 cartes Défis
1 carte « règles du jeu »

Règles du jeu

L'objectif est d'arriver le premier à la case finale n°34 en cheminant de la source de la Marne, ses affluents, confluences et les poissons s'y trouvant.

Le plus jeune commence en lançant le dé (les 2 dés peuvent être utilisés pour accélérer la partie). Il avance d'autant de cases que de points sur le dé. En fonction de la case, il stagne, avance ou recule, ou pioche une carte.

Cf. carte « règles du jeu » pour détails.

Définition d'une espèce exotique envahissante (EEE) à lire aux joueurs avant de commencer la partie :

une EEE est une espèce introduite par l'homme volontairement ou involontairement sur un territoire hors de son aire de répartition naturelle et qui menace les écosystèmes, les habitats naturels ou les espèces locales.

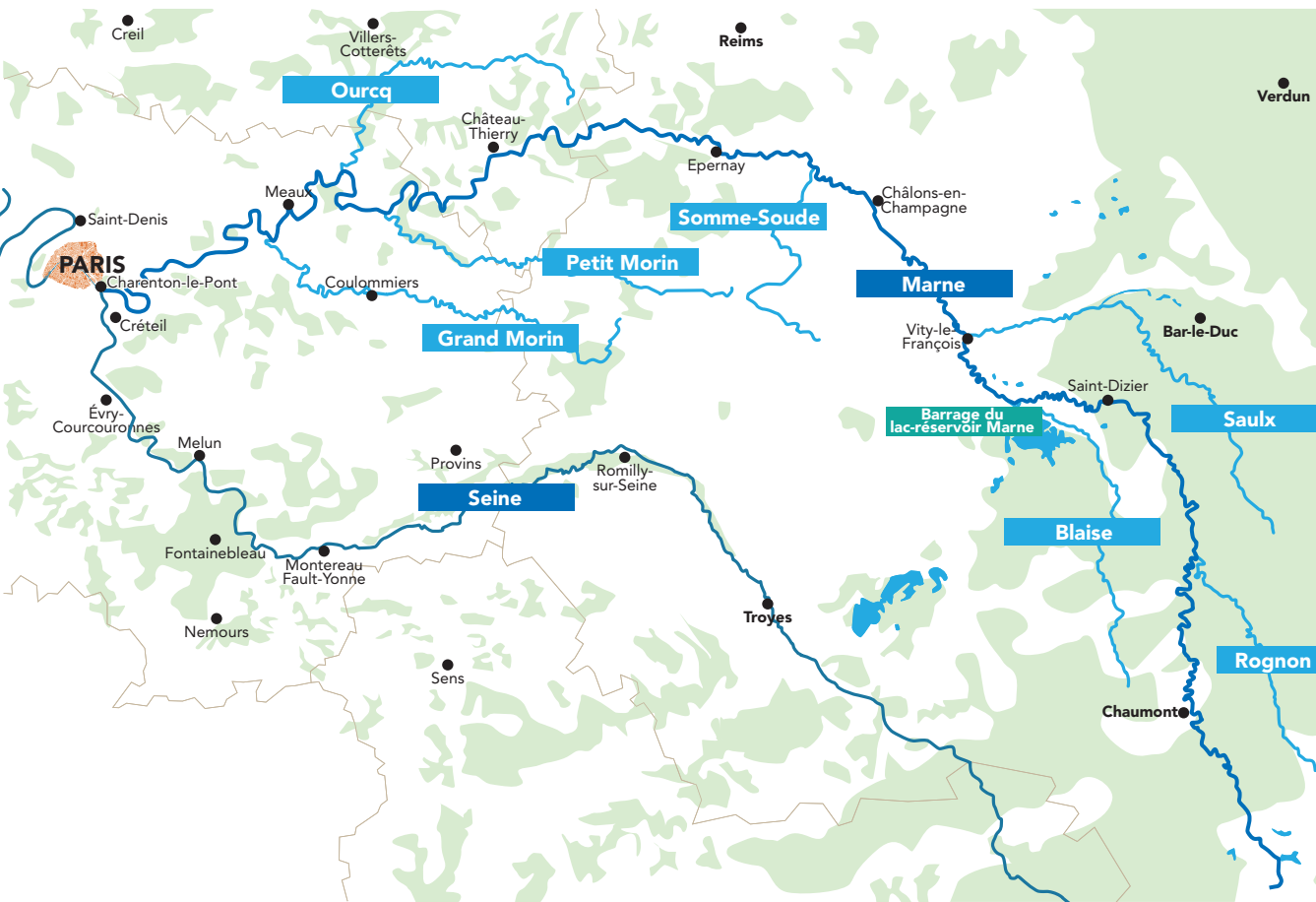
Réponses aux défis

1. EAU
2. *
3. 20
4. *
5. 20
6. *
7. « Faire couler de l'encre » : Être l'objet de nombreux commentaires écrits, être l'objet de beaucoup de controverses.
8. Colonne de droite, au centre, la bouée a été tournée de 45°...
9. *
10. Point orange
11. Sierre-Oscar-Sierra
12. *
13. *
14. *
15. *



Lorsqu'un joueur effectue une action (avancer, reculer...), il ne tient pas compte de l'action sur la case de destination.
Ex. : case 27, il doit avancer case 29. Dès lors, il reste sur cette case et ne doit en aucun cas avancer de 2 cases supplémentaires.

La carte du réseau hydrographique de la Seine et de la Marne en amont de Paris



Bon
jeu !