

Jeu avec dés – suite logique

Matériel :

4 dés en mousse

Principe du jeu :

Former des suites logiques en rassemblant les images des 4 dés. Un dé comportant 6 faces, il y a 6 suites de 4 images à former. Lorsque les 4 images allant ensemble sont trouvées, les dés doivent être placés dans le bon ordre pour décrire la suite logique. Chaque suite trouvée apporte des informations et est à la fois un bon support à la discussion.

Public :

Au-delà de 5-6 ans, tous les publics peuvent pratiquer ce jeu : le niveau de difficulté peut être adapté au public en présence en adaptant notamment les suites à trouver et le discours associé.

Objectifs de l'outil (dans le cas de l'exemple présenté ci-dessous):

- Sensibiliser les publics aux rôles des différents écosystèmes dans la gestion du trait de côte et appréhender aussi la notion de services rendus par la nature (suites 1, 3 et 6)
- Sensibiliser à l'impact des activités de l'homme sur les systèmes naturels (suites 2, 5 et 6)
- Faire comprendre aux publics que le trait de côte est naturellement mouvant (suite 4)

Infos pratiques :

Le jeu tel qu'il est présenté ici a été construit de manière à ce que le même dé contienne toutes les 1ères images de chaque suite, un autre dé contient toutes les deuxièmes et ainsi de suite. Mais le niveau de difficulté de ce jeu peut être adapté au groupe en présence :

*Facile : en indiquant au public quel est le dé contenant les premières images de chaque suite

*Intermédiaire : le dé contenant les 1ères images n'est pas donné et l'ordre complet doit être trouvé

*Difficile : l'animateur peut modifier les images sur les dés et chaque dé peut ainsi contenir une image d'un ordre différent

De même, une séquence de jeu peut démarrer de différente manière et se jouer seul ou à plusieurs. Quelques exemples :

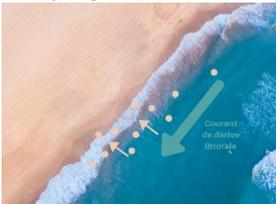
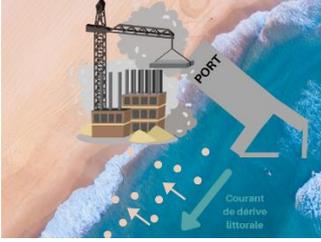
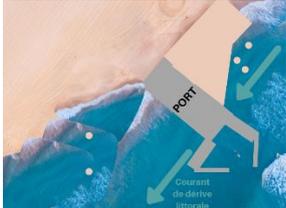
- Plusieurs personnes ou équipes ont chacune un dé, une première équipe choisit une face sur son dé et ensuite ils doivent identifier quelles sont les faces des autres dés qui correspondent puis en trouver l'ordre
- Le même scénario que ci-dessus peut être effectué en lançant le 1^{er} dé
- Chaque personne ou membre d'une équipe peut lancer un dé et une suite logique doit être imaginée à partir des images
- Etc....

Les suites :

- Suite n°1

| | | | |
|--|---|---|--|
| <p>1. Herbier de posidonie</p>  | <p>2. Feuilles qui se détachent à l'automne</p>  | <p>3. Banquettes sur la plage en hiver</p>  | <p>4. Plage préservée pour l'été</p>  |
|--|---|---|--|

- Suite n°2

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>1. Courant de dérive littorale</p>  | <p>2. Sable qui se dépose sur une plage</p>  | <p>3. Création d'un port</p>  | <p>4. Plage qui s'érode en aval</p>  |
|--|--|--|--|

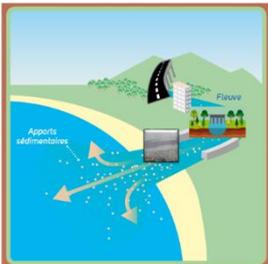
- Suite n°3

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>1. L'homme protège la posidonie</p>  | <p>2. La posidonie protège la plage et la dune</p>  | <p>3. La plage et la dune protègent le sentier et la pinède</p>  | <p>4. La pinède et les étangs protègent les habitations, ville et humains</p>  |
|---|--|--|---|

- Suite n°4

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>1. Trait de côte en 1930</p>  <p>Trait de côte en 1930 (fictif)</p> | <p>2. Trait de côte de ce même littoral en 1960</p>  <p>Trait de côte en 1960 (fictif)</p> | <p>3. Trait de côte de ce même littoral en 1990</p>  <p>Trait de côte en 1990 (fictif)</p> | <p>4. Projection trait de côte en 2020</p>  <p>Trait de côte en 2020</p> |
|---|---|--|---|

- Suite n°5

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>1. Transport sédimentaire</p>  <p>Fluvie Apports sédimentaires</p> | <p>2. Aménagement des cours d'eau</p>  <p>Fluvie Apports sédimentaires</p> | <p>3. Minoration de la distribution de sable par les cours d'eau et érosion des plages</p>  <p>Fluvie Apports sédimentaires</p> | <p>4. Disparition progressive des dunes</p>  <p>Fluvie Apports sédimentaires</p> |
|--|--|--|--|

- Suite n°6

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>1. Mouillage dans l'herbier</p>  | <p>2. Disparition de l'herbier</p>  | <p>3. Des plages plus exposées aux submersions et à la houle</p>  | <p>4. Plages non protégées par les banquettes s'érodent</p>  |
|--|--|---|---|