

# Le Village des Sciences – Le Teil 2021

Un atelier proposé par Elsa Ray –céramiste– et le fablab du Polinno –pôle d'innovation métier d'art – [www.polinno.art](http://www.polinno.art) –



## Jeu chaîne alimentaire de la clairière :

*Jeu pour 1 ou 2 joueurs, 8 ans et +*

*Dans la nature chaque être vivant a sa place. C'est à dire qu'il en mange un autre être vivant, généralement plus petit que lui. Mais il est lui même mangé par un autre, généralement plus gros que lui. C'est ce que l'on appelle une chaîne alimentaire !*

*Pour construire un troisième centre commercial dans ta commune, une jolie clairière au centre d'une forêt va bientôt être totalement bétonnée. Soucieux des êtres vivants dans cette clairière, tu cherches à prouver l'existence d'un écosystème complet et stable afin de faire annuler les travaux. Mais attention, les prédateurs rodent ! Pour cela fait entrer tous les êtres vivant qui y vivent dans la clairière, à l'aide des cartes, avant que toutes les briques du centre commercial soient posées !*

*Les deux joueurs jouent en collaboration dans ce même but, et non pas l'un contre l'autre. Chaque joueur joue à tour de rôle.*

### Matériel :

- 10 cartes: 5 êtres vivants de la **clairière** et 5 êtres vivants de la **forêt**.
- 1 dé présentant les empreintes de 5 êtres vivants de la **clairière** + 1 joker.
- 1 boîte de rangement
- 8 briques du centre commercial
- plateau de jeu
- 1 fiche pédagogique chaînes alimentaire
- les règles du jeu
- 1 diagramme récapitulatif des règles du jeu

### Préparation du jeu :

- Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur, face visible, qu'il pose devant lui.
- Poser les cartes restantes, face cachée sur un coin de la table : c'est la pioche.
- Poser le dé au centre de la table.

Début de partie: Les joueurs jettent le dé à tour de rôle : le joueur ayant l'être vivant le plus bas dans la chaîne alimentaire commence la partie.

### Déroulement du tour :

- 1. Choisir un être vivant:** Le joueur dont c'est le tour choisit un être vivant de la clairière parmi les trois cartes qu'il a devant lui et pose la carte choisie sur le plateau : dans la clairière. S'il n'a pas d'être vivant de la clairière parmi ses 3 cartes il doit en changer une : voir «changer une carte».
- 2. Jet de dé:** Le joueur jette le dé : Si le dé donne un prédateur d'une des cartes posées dans la clairière (l'animal juste au dessus de lui dans sa chaîne alimentaire), alors le prédateur mange sa proie et la carte proie va alors sous la pioche. Si le dé donne autre chose, c'est bon, les êtres vivants présents dans la clairière y restent.
- 3. Piocher une carte :** Le joueur pioche une carte dans la pioche pour compléter son jeu de 3 cartes devant lui (sauf lorsque la pioche est vide).
- 4. Poser une brique :** A chaque fin de tour, l'entrepreneur pose une nouvelle brique du centre commercial. Le tour passe ensuite au joueur suivant.

### Changer une carte :

Il est possible qu'un joueur n'ai aucun être vivant de la clairière dans sa main, et seulement des êtres vivants de la forêt. Il doit donc changer une de ses 3 cartes, il ne peut le faire qu'une fois par tour. Pour cela il peut soit :

-S'il possède dans sa main **un prédateur de la forêt et sa proie**, alors la proie est mangée et va sous la pioche. Le joueur pioche une nouvelle carte. Il fait un jet de dé, comme à chaque tour, puis passe son tour sans poser de carte dans la clairière. Une brique est posée.

-S'il n'a pas de prédateur de la forêt **et sa proie**, alors il doit jeter le dé et espérer tomber sur le joker « échanger une carte ». Il a droit à 3 tentatives : S'il obtient le joker alors il échange une de ses carte et la place sous la pioche, le joueur pioche une nouvelle carte, fait un jet de dé comme à chaque tour, et passe son tour sans poser de carte dans la clairière. S'il échoue à obtenir le joker alors il retentera sa chance au tour suivant. Une nouvelle brique est posée

### Fin de partie :

Les joueurs ont gagné lorsqu'il ont fait rentrer les 5 êtres vivants correspondant dans la clairière, avant que l'entrepreneur ait posé la 8ème et dernière brique.

Bravo ! Vous avez reconstitué une chaîne alimentaire complète. La clairière et ses habitants sont sauvés !