



## UN CLIC PLUTÔT QU'UN COUIC

Dans le cadre de cette activité, les élèves sont invité·es à tester un jeu de cartes stratégique où le but est de ramasser le moins d'éléments naturels possible. L'activité se prolonge avec une discussion autour des règles du jeu et de leur lien avec la charte. Cette activité peut être réalisée avant ou après l'activité « Chaque chose à sa place ».

**But de l'activité :** sensibiliser au fait que plus, ce n'est pas forcément mieux ; discuter des comportements de « collectionneur » pouvant nuire aux milieux naturels.

**Lien avec la charte :** 

**Public-cible :** 6H à 11H

**Lieu :** en classe ou dans un autre endroit adapté pour jouer aux cartes

**Matériel :** jeu de 44 cartes (prévoir autant d'exemplaires de jeu que de groupes), une affiche de la charte « Respect grandeur nature » (format A4 ou A3). Pour une impression sur du papier fin, possibilité d'imprimer la planche avec le logo de la charte au verso des cartes afin d'atténuer la transparence du papier. Le format des cartes est adapté aux pochettes à plastifier 64 x 89 mm.

**Durée :** env. 60 minutes

**Organisation :** en groupes de 3 à 4 élèves puis en plénum

### Déroulement :

Former des groupes de 3 à 4 élèves et leur distribuer un jeu de cartes.

1. Expliquer les règles du jeu aux élèves par le biais d'une démonstration ou selon leur âge, les laisser prendre connaissance des règles écrites.
2. Donner aux groupe le temps de jouer plusieurs parties, de manière à pouvoir mettre en place des stratégies.
3. Questionner les élèves sur les règles du jeu : en quoi les règles de ce jeu sont-elles différentes des règles habituelles et pourquoi ? Que représentent les cartes « Couic » et « Clic » ?
4. Afficher la charte « Respect grandeur nature » qui présente dix principes de respect et de vivre-ensemble. Questionner les élèves : quel(s) principe(s) ont été abordé(s) dans le cadre de ce jeu ? Quelles activités de loisirs sont concernées ? Pourquoi est-ce important de faire preuve de modération ?
5. Selon l'âge des élèves, il est possible de mener la réflexion encore plus loin : dans quel(s) type(s) de situation la simple prise d'une photo peut-elle aussi avoir un impact sur le milieu naturel ? Comment peut-on l'éviter ?

Il est question de sensibiliser les élèves quant aux précautions à prendre dans les milieux naturels, notamment le fait de laisser la faune tranquille pendant les périodes sensibles (« Adapte ton activité au rythme de la nature ») et d'éviter de quitter les chemins (« Reste sur les tracés et les pistes balisés »). Le fait de partager les photos de ses « perles rares » peut aussi impacter indirectement la nature. En effet, d'autres personnes pourraient être tentées d'en faire de même et se rendre à leur tour dans des milieux sensibles. Il convient donc de se questionner avant de diffuser ses photos sur les réseaux sociaux (quoi ? à qui ?).

**Prolongement possible :** proposer aux élèves d'inventer leurs propres règles avec ces cartes, tout en respectant l'idée de la modération.



## RÈGLES DU JEU

**But du jeu :** ramasser le moins d'éléments naturels possible

**Préparation :** distribuer 1 carte « Couic », 1 carte « Clic » et 5 cartes éléments naturels (fleurs, feuilles, fruits et champignons) à chaque personne. Chacun·e dépose ses 7 cartes devant soi, face visible. Les cartes éléments naturels non distribuées constituent la pioche, face cachée.

**Principe de base :** à chaque tour de jeu, l'élément naturel de la première carte jouée définit le thème de la sortie : cueillette de fleurs, de feuilles, de fruits ou de champignons. Quand chacun·e a joué une carte, le tas de cartes est ramassé par une personne et/ou sorti du jeu. Un nouveau tour commence avec un nouveau thème de sortie.

**Tour de jeu :** la première personne choisit une carte élément naturel de son jeu et la dépose au centre, face visible. Le thème de la sortie est ainsi défini. Elle tire ensuite une carte de la pioche pour compléter son jeu devant elle.

Le jeu continue dans le sens horaire. A tour de rôle, chaque personne dépose une carte sur le tas et pioche une carte pour compléter son jeu. Les règles suivantes sont appliquées :

- Tant que cela est possible, le thème de la sortie doit être suivi ; si le thème est « cueillette de fruits », il est interdit de jouer une carte champignon, à moins de ne pas avoir de carte fruit.
- Les cartes « Couic » et « Clic » peuvent être jouées à n'importe quel moment, sauf au début d'un tour de jeu.

Le tour de jeu est terminé lorsqu'il y a autant de cartes sur le tas que de personnes. C'est alors le moment de ramasser les cartes et/ou de les retirer du jeu.

### Retrait des cartes :

- S'il n'y a que des éléments naturels, la personne qui a déposé la carte la plus élevée du thème de la sortie ramasse la ou les cartes de cet élément (les autres éléments sont sortis du jeu). Elle commence le tour de jeu suivant et choisit un nouveau thème de sortie.
- S'il y a un ou plusieurs « Couic », la personne qui a déposé le premier « Couic » ramasse la ou les cartes du thème de la sortie (les autres éléments sont sortis du jeu). Elle commence le tour de jeu suivant et choisit un nouveau thème de sortie.
- S'il n'y pas de « Couic » mais un ou plusieurs « Clic », le tas de cartes est sorti du jeu. La personne qui a joué en dernier commence le tour de jeu suivant et choisit un nouveau thème de sortie.

**Fin de la partie et décompte des points :** le jeu continue jusqu'à ce que la pioche soit vide et que toutes les cartes aient été jouées. Chacun·e comptabilise alors le nombre d'éléments naturels ramassés, par exemple : 3 noisettes + 7 morceaux de bois + 5 feuilles + 2 champignons = 17 éléments.

La personne qui a le moins de points a gagné la partie.

**Cas particulier :** si une personne n'a pas d'autre choix que de poser une carte « Couic » ou « Clic » au début d'un tour de jeu, elle ramasse toutes les cartes éléments qui ont été sorties du jeu et la partie prend fin, même s'il reste encore des cartes à jouer.



9. 

Frêne commun (*Fraxinus excelsior*)

6. 

8. 

Chêne sessile (*Quercus petraea*)

8. 

7. 

Tilleul à petites feuilles (*Tilia cordata*)

7. 

6. 

Bouleau pendant (*Betula pendula*)

6. 

5. 

Érable sycomore (*Acer pseudoplatanus*)

5. 

4. 

Hêtre (*Fagus sylvatica*)

4. 

3. 

Noisetier (*Corylus avellana*)

3. 


2. 

Sapin blanc (*Abies alba*)

2. 

1. 

Épicéa (*Picea abies*)

1. 

9.↑

Amanite des Césars (*Amanita caesarea*)

6.↓

8.↑

Cortinaire violet (*Cortinarius violaceus*)

8.↓

7.↑

Clavaire crépue (*Sparassis crispa*)

7.↓

6.↑

Morille blonde (*Morchella esculenta*)

6.↓

5.↑

Trompette-des-morts (*Craterellus cornucopioides*)

5.↓

4.↑

Cèpe de Bordeaux (*Boletus edulis*)

4.↓

3.↑

Pied-de-mouton (*Hydnum repandum*)

3.↓

2.↑

Coprin chevelu (*Coprinus comatus*)

2.↓

1.↑

Girolle (*Cantharellus cibarius*)

1.↓

9°



Graine d'arolle (*Pinus cembra*)

Graine d'arolle (*Pinus cembra*)

6°

8°



Baies d'if (*Taxus baccata*)

Baies d'if (*Taxus baccata*)

8°

7°



Myrtille sauvage (*Vaccinium myrtillus*)

Myrtille sauvage (*Vaccinium myrtillus*)

7°

6°



Airelle rouge (*Vaccinium vitis-idaea*)

Airelle rouge (*Vaccinium vitis-idaea*)

6°

5°



Faine de hêtre (*Fagus sylvatica*)

Faine de hêtre (*Fagus sylvatica*)

5°

4°



Gland de chêne sessile (*Quercus petraea*)

Gland de chêne sessile (*Quercus petraea*)

4°

3°



Noisette (*Corylus avellana*)

Noisette (*Corylus avellana*)

3°

2°



Baies de sureau (*Sambucus nigra*)

Baies de sureau (*Sambucus nigra*)

2°

1°



Cynorrhodon (*Rosa canina*)

Cynorrhodon (*Rosa canina*)

1°



