

Sauve qui peut !

Disponible en prêt
sur place ou à
emporter

GRATUIT

Niveau / thématique

Cycle 2 - 3

Collège

Lycée SVT

Nombre de joueurs

6 équipes de 2 - 3 joueurs

Durée de l'activité

20 min à 1 h

Principe

Le « Sauve qui peut ! » est un jeu de l'oie revisité où chaque joueur incarne l'espèce de son choix et s'engage dans une course pour sa survie, en évitant les embûches semées sur leur chemin et en profitant des coups de pouces...



Règle du jeu

Chaque groupe incarne une espèce menacée d'Asie du Sud-Est.

Le but du jeu est d'éviter sa disparition.

Pour cela il faut atteindre l'arrivée en 5 tours.

Les cases rouges correspondent à des menaces dues aux activités humaines (dérèglement climatique, pollution, destruction du milieu naturel...).

Les cases vertes sont des mesures prises pour la protection des espèces (réserve naturelle, loi de protection, programme d'élevage...).

Les élèves vont se rendre compte que leurs espèces ne sont pas toutes égales face aux menaces et ne profitent pas toutes des mêmes traitements de faveur.

Face à cette loi de la jungle, sauve qui peut !

Heureusement à l'heure actuelle les dés ne sont pas encore jetés : ce jeu vous donnera envie de vous engager.

Compétences visées

Comprendre une consigne

Développement durable

Collaboration

Analyse



Nos coordonnées

Service de réservation : 03 81 87 83 36 de 10 h à 13 h
reservation.citadelle@citadelle.besancon.fr

Service de médiation du Muséum : 03 81 87 81 83
mediation.museum@besancon.fr

N'hésitez pas à nous contacter pour obtenir le livret détaillé