**Règles du jeu**

**Organisation**

Les organismes sont divisés en niveaux, selon leur place dans la chaîne alimentaire :

* **Niveau 1 (producteurs)** : algue, arbre, orchidée.
* **Niveau 2** : larve de moustique, paresseux, moustique mâle
* **Niveau 3** : chauve-souris, grenouille, poisson-chat
* **Niveau 4** : aigle, humain, crocodile

Le moustique femelle n’est pas placé à un niveau en particulier.

**RAPPEL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Peut manger** | **Peut être mangé par** |
| **Niveau 1** | **Algue** | / |  |
| **Arbre** | / |  |
| **Orchidée** | / |  |
| **Niveau 2** | **Larve de moustique** | Algues | Grenouille et Poisson-chat |
| **Paresseux** | Arbre | Aigle |
| **Moustique mâle** | Orchidée | Chauve-souris et Grenouille |
| **Niveau 3** | **Chauve-souris** | Moustique femelle et mâle (adultes) | Aigle |
| **Grenouille** | Larves de moustiques et moustiques femelles (adulte) | Crocodile |
| **Poisson-chat** | Larves de moustiques | Humain et crocodile |
| **Niveau 4** | **Aigle** | Paresseux et Chauve souris | / |
| **Humain** | Poisson-chat et arbre | / |
| **Crocodile** | Poisson-chat et Grenouille | / |
| **Autre** | **Moustique femelle** | Humain et Paresseux | Chauve-souris et Grenouille |

**Distribution des rôles**

* Les moustiques femelles sont représentés par 2 élèves.
* Les organismes de niveau 4 sont représentés par 3 élèves.
* Les organismes de niveau 3 sont représentés par 6 élèves.
* Le reste de la classe représente des organismes de niveau 2.

*Exemple :*

*Dans une classe de 26 élèves, on compte :*

* *2 moustiques femelles*
* *1 aigle, 1 humain, 1 crocodile,*
* *2 chauves-souris, 2 grenouilles, 2 poissons-chats,*
* *5 larves de moustiques, 5 paresseux et 5 moustiques mâles.*

Il existe **5 cartes pour chaque producteur** (organismes de niveau 1). Elles sont placées dans la classe, et **chacune est accompagnée de 6 perles**. Ces cartes sont à disposition de l’enseignant dans la présentation PowerPoint « Jeu de la vie » téléchargeable sur le site Internet : <https://www.engagingscience.eu/fr/2016/10/12/exterminer/>

**Avant de commencer**

Il faut se référer au schéma de la chaîne alimentaire précédemment complété. Chacun doit savoir quels organismes il peut manger et par quels autres il peut être mangé !

**Attention : Le but du jeu est de comprendre le fonctionnement de la chaîne alimentaire. Ce n'est pas une compétition, il ne faut pas essayer d'éviter d'être mangé ! Pour pouvoir reproduire la réalité, il convient de suivre les règles très scrupuleusement.**

**Déroulement de la première manche**

**1. Les organismes de niveau 2 commencent à jouer.**

Chaque élève de ce groupe doit trouver dans la classe les cartes producteurs (niveau 1) dont il se nourrit. Il ne peut prendre qu'une perle à la fois. À perle trouvée, il retourne à son bureau pour la déposer sur sa propre carte qui est posée à sa place. Il doit collecter **2 perles** avant de s’asseoir.

Quand la majorité des organismes de niveau 2 s'est assise, c'est au tour des organismes de niveau 3 et des moustiques femelles de jouer.

**2. Les organismes de niveau 3** **et les moustiques femelles s’activent.**

Chaque élève appartenant à ce groupe doit récupérer **4 perles**. Pour ce faire, il doit les substituer aux autres organismes dont il peut se nourrir (se référer au schéma complété ou au tableau ci-dessus). Pour cela, il s’approche d'un organisme de niveau 2 assis et lui dit *« J'ai faim ! »*. Il peut alors lui prendre autant de perles qu’il le souhaite (cela signifie alors qu’il le mange). Il doit retourner à ton bureau pour remplir sa propre carte avant de collecter les perles d'un autre organisme.

Si un organisme de niveau 2 n’a plus de perles, il peut se relever pour aller en chercher de nouvelles auprès d’organismes producteurs. Lorsque sa carte est à nouveau pleine, il retourne s’asseoir.

Les moustiques femelles ne peuvent prélever qu’une perle à la fois auprès des animaux dont elles se nourrissent.

Lorsqu'un organisme de niveau 3 a récolté ses 4 perles, il s'assied à sa place. Dès que deux ou trois organismes de ce niveau se sont assis, les organismes niveau 4 sont libérés.

**4. Les organismes de niveau 4 entrent en jeu.**

Les élèves de ce groupe doivent trouver **8 perles**. Les règles du jeu sont les mêmes qu’à l’étape précédente. Le schéma de la chaîne alimentaire doit toujours être respecté.

Dès qu’un organisme de niveau 3 n'a plus de perles, il est éliminé : il retourne alors sa carte, face cachée.

**Fin du jeu**

**Le jeu s’arrête quand au moins un organisme de niveau 4 est assis** (c’est-à-dire qu’au moins un organisme de niveau 4 a récupéré ses 8 perles)**.**

**À noter :** Si un joueur est éliminé (parce que son organisme est retiré du jeu), il peut se mettre binôme avec une autre personne pour continuer à participer.

**Autres scénarios possibles pour la seconde manche**

Choisis l’un des scénarios suivants avec ta classe.

1. La déforestation, moins d’arbres : retirer 2 perles de chaque carte Arbre.

2. De l’insecticide est versé dans la rivière : retirer toutes les larves de moustiques du jeu.

3. Les paresseux migrent hors de la forêt : conserver un unique paresseux.

4. Un été très chaud a augmenté la quantité d’algues dans la rivière : ajouter 2 perles à chaque carte Algue.

5. Une maladie tue les chauves-souris : retirer toutes les chauves-souris du jeu.