

III. ÉQUIPE ARTISANAT
 1. Brebis (laine) x4
 2. Osier x4
 3. Canal x2

II. ÉQUIPE CONSTRUCTION
 1. Argile, gravier, sable x4
 2. Arbres, bois x4
 3. Canal x2

I. ÉQUIPE ALIMENTATION
 1. Poissons x4
 2. Cultures, moulin... x4
 3. Canal x2

C. Toutes les équipes disposent de la ressource « canal » et ont également chacune leurs propres ressources. Les ressources de chaque équipe sont :

B. Le dos est de couleur verte et marqué de la lettre R de la couleur de chaque équipe (jaune = Alimentation, gris = Construction, bleu = Artisanat).

A. Pièces carrées en bristol plastifié de 15x15 cm.

5) fiches Ressource (x30)

I. Fiches INONDATION (x5) : on y voit un champ recouvert d'eau.
II. Fiches ÉCOULEMENT (x2) : on y voit un pont brisé.

C. Toutes les équipes ont les mêmes fiches danger, à savoir :

B. Le dos est de couleur rouge avec un triangle et un point d'exclamation de la couleur de chaque équipe (jaune = Alimentation, gris = Construction, bleu = Artisanat).

A. Pièces carrées en bristol plastifié de 20x20 cm.

4) fiches Danger (x21)

A. Ce sont des pièces carrées en bristol plastifié de 25x25cm.
 B. Le dos est de couleur marron et marqué de la lettre P.
 C. Chaque équipe dispose de ses propres cartons village, identifiables grâce à la couleur de la lettre P (jaune = Alimentation, gris = Construction, bleu = Artisanat).
 D. Les dessins représentent un village ancien, rustique et simple.
 E. Chaque équipe dispose de :
 - 24 cartons village avec le dessin de maisons, de chemins et de champs.
 - 3-fiches avec chacune le dessin d'une moitié de pont.

3) Cartons Villages (x81)

a. Dé de 25x25 cm en mousse, de couleur noire.
 b. Les faces du dé comportent les-dés suivants :
 i. 1 face avec une tête de mort rouge
 ii. 3 faces avec la lettre « R » de couleur rouge
 iii. 2 faces avec la tête de mort rouge et une rayure « / » de couleur blanche

2) Dé des actions

a. Ce plateau a la forme d'un « T » renversé et l'aspect d'une rivière.
 b. Il est confectionné en toile fine et mesure 2 mètres de long sur 2 mètres de large.
 c. La largeur de la rivière est de 50 cm.

1) Plateau

Pour jouer à *Pionniers de Rivière*, vous aurez besoin du matériel suivant :

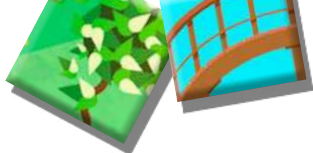
- Plateau en forme de rivière
- Cartons village
- Fiches danger
- Fiches ressource
- Dé des actions

Description du matériel

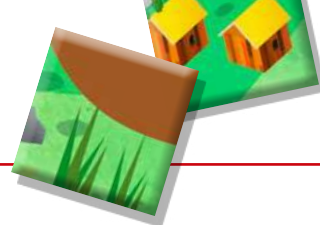


Pionniers de Rivière

VIA RIVIERE



Comment jouer à Pionniers de Rivière



Introduction

Pionniers de Rivière est un jeu de thématique environnementale qui promeut le jeu coopératif. Grâce à un dé d'actions et des fiches type puzzle, les joueurs doivent construire un village autour de la rivière et consolider leur société.

L'objectif de *Pionniers de Rivière* est de transmettre l'importance qu'a la rivière dans notre vie. Ici, le jeu se base sur trois axes principaux :

1. La rivière, génératrice de ressources
2. La rivière, à l'origine de dangers
3. La rivière, une barrière naturelle

But du jeu

Pionniers de Rivière se joue avec 3 équipes qui seront séparées par le plateau en forme de rivière. Pour gagner la partie, elles devront atteindre, dans les temps impartis (25 minutes), les objectifs suivants :

- Relier les trois villages avec des ponts et des chemins
- Avoir 7 ressources différentes par équipe
- Avoir moins de 3 fiches danger entre toutes les équipes

Spécifications du matériel

Vous trouverez ci-après les fonctions du matériel :

- 1. Plateau en forme de rivière :** séparer les trois équipes.
- 2. Dé des actions (SI LE RÉSULTAT DU LANCER NE PEUT PAS ÊTRE RÉALISÉ, C'EST AU TOUR DE L'ÉQUIPE SUIVANTE DE JOUER)**
 - A. Tête de mort rouge :** l'équipe qui a lancé le dé devra prendre une fiche DANGER et la poser sur un carton village. LES DANGERS AFFECTENT UNIQUEMENT LE GROUPE QUI A LANCÉ LE DÉ.
 - B. Tête de mort rayée :** l'équipe qui obtient cette face du dé a le droit d'éliminer une fiche DANGER. Elle peut décider de retirer une fiche de sa propre équipe ou celle d'une autre équipe (à la condition que le pont entre les villages soit construit).
 - C. « R » (RESSOURCE) :** si le dé tombe sur cette face, l'équipe doit prendre une fiche RESSOURCE et la poser sur le carton village de son choix. Elle pourra être posée uniquement sur les cartons village qui sont au bord de la rivière. Si l'équipe n'a aucun carton qui touche la rivière, elle ne pourra pas prendre la ressource pour la poser et devra passer son tour.
- 3. Cartons VILLAGE.** Ces cartons permettent de construire le village. Toutes les pièces peuvent s'emboîter entre elles par l'un de leurs côtés.
 - A. Pièces avec des dessins de villages et de chemins. Ce sont les pièces de base qui formeront le territoire de chaque équipe.**
 - B. Fiches Pont :** elles sont indispensables pour commercer avec les autres villages. Chaque équipe disposera de 3 fiches pont. Les fiches pont se posent sur le plateau en forme de rivière. ATTENTION ! Le dessin est celui d'un DEMI pont, et chaque équipe dispose de 3 fiches avec la moitié d'un pont chacune. L'équipe pourra construire son propre pont avec les deux moitiés pour communiquer avec l'autre village, ou pourra poser une fiche avec la moitié d'un pont au bord de la rivière et l'autre moitié peut être posée par le village voisin pour terminer la connexion.
- 4. Fiches DANGER.** Ces pièces doivent être posées sur les cartons village et les annulent jusqu'à ce qu'elles soient retirées. ATTENTION ! Si l'action ne peut pas être réalisée, la pièce est remise sous le tas et c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.
 - A. Inondation :** l'équipe devra poser cette pièce par-dessus le carton village qui sera le plus près de la rivière. S'il y en a plusieurs à la même distance de la rivière, l'équipe peut la poser sur celui de son choix.
 - B. Écroulement :** l'équipe devra poser cette pièce par-dessus une fiche pont.
 - C. ATTENTION !** Il faut retirer la fiche danger du puzzle avant de pouvoir continuer à construire autour de la pièce concernée. La pièce de DAN-

GER ne peut être retirée que si le dé tombe sur la tête de mort rayée.

5. Fiches RESSOURCE. Ces pièces peuvent être posées uniquement sur les cartons village qui sont AU BORD de la rivière. Si une fiche ressource est tirée et qu'il n'y a pas de carton village au bord de la rivière, elle sera remise sous le tas. Pour chaque équipe, il y a trois types de ressources :

A. Équipe Alimentation

- I. Poissons
- II. Cultures, moulin...
- III. Canal

B. Équipe Construction

- I. Argile, gravier, sable
- II. Arbres, bois
- III. Canal

C. Équipe Artisanat

- I. Brebis (laine)
- II. Osier
- III. Canal

Dynamique de jeu

Vous trouverez ci-après les règles du jeu pour jouer à *Pionniers de Rivière*.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL POUR JOUER

1. Disposer par terre le plateau rivière et distribuer le matériel à chaque équipe.
2. Poser des trois côtés le matériel de chaque équipe ; toutes les fiches seront placées à l'envers, de sorte à ne pas voir les dessins :
 - A. Cartons VILLAGE :** marqués au dos d'un « P » de la couleur de chaque équipe.
 - B. Fiches RESSOURCE :** marquées au dos d'un « R » de la couleur de chaque équipe.
 - C. Fiches DANGER :** dos rouge avec un symbole d'exclamation de la couleur de chaque équipe.
3. Piocher au hasard un carton village pour chaque équipe (qui ne soit pas un pont). Ce carton servira de point de départ pour commencer à jouer. Poser les cartons de départ de chacun des trois côtés. Recommandation : poser les cartons de départ à une case de distance de la rivière, des trois côtés.
4. Placer le dé des actions à côté du plateau.

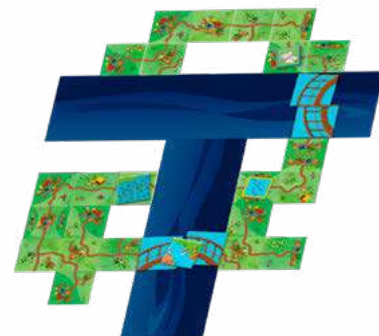
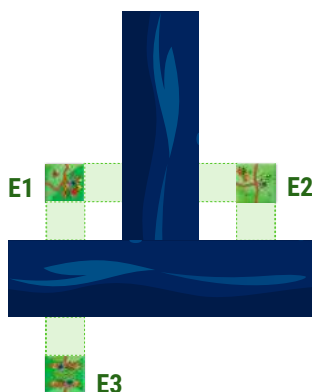
DÉBUT DU JEU

1. Le groupe est divisé en trois équipes
 - A. Équipe Alimentation (Équipe 1 = E1)**
 - B. Équipe Construction (Équipe 2 = E2)**
 - C. Équipe Artisanat (Équipe 3 = E3)**
2. Chaque équipe se place d'un des côtés de la rivière. Toutes sont séparées par la rivière.
3. Il faut décider quelle sera l'équipe qui commencera à jouer. Ex. **E1** commence.

DYNAMIQUE DE JEU

1. **E1** pose un carton VILLAGE de sa pile. TOUJOURS À CÔTÉ D'UN AUTRE CARTON !
2. **E1** lance le dé des ACTIONS.
3. Appliquer l'action indiquée par le dé. SI L'ACTION NE PEUT PAS ÊTRE RÉALISÉE, C'EST AU TOUR DE L'AUTRE ÉQUIPE DE JOUER.
4. **E2** joue à son tour.
5. La dynamique se répète :
 - A.** Poser le carton
 - B.** Lancer le dé des actions
 - C.** Appliquer l'action
6. Phase de commerce :
 - A.** Elle a lieu après le tour de jeu. Lorsque E1 a posé son carton et réalisé l'action indiquée par le dé des actions, elle pourra commercer avec l'équipe de son choix.

- B.** Elle pourra commercer uniquement si un pont relie l'autre village.
 - C.** Le commerce se réalise en échangeant des fiches ressource. Seule la fiche ressource est échangée, le carton village reste sur le plateau.
7. Le jeu se termine si :
 - A.** Un des trois objectifs est atteint :
 - I. Relier les trois villages avec des ponts et des chemins (les trois villages peuvent être reliés avec trois ponts ou avec seulement deux).
 - II. Disposer des 7 ressources différentes par équipe.
 - III. Avoir moins de 3 fiches danger entre toutes les équipes.
 - B.** Si le temps imparti est écoulé (25 minutes), même si aucun des objectifs n'est atteint.



Guide pédagogique

Pionniers de Rivière



Index

PRÉSENTATION	3
OBJECTIFS.....	3
CONCEPTS-CLÉ	4
CONTENUS MINIMUM.....	4
NIVEAU	4
DURÉE	5
ÉTAPES.....	5
MATÉRIEL	5
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	6



Présentation

Pionniers de Rivière est un jeu pédagogique d'éducation environnementale. C'est un jeu qui présente la rivière comme un élément indispensable de notre société. *Pionniers de Rivière* aborde cet élément naturel depuis divers points de vue, dans le but de générer une vision globale et de transmettre l'importance qu'elle a dans notre monde.

Objectifs

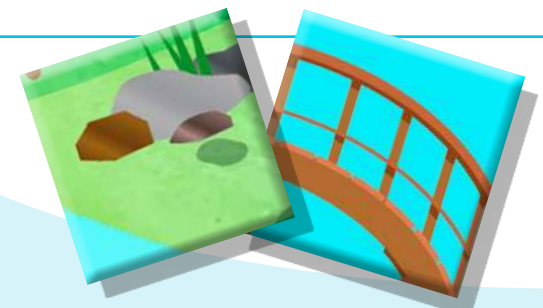
Vous trouverez ci-après les objectifs recherchés avec cette activité.

1. Objectifs généraux

- Développer la camaraderie
- Renforcer le jeu coopératif
- Acquérir des habitudes de respect, d'ordre, d'écoute active et de participation
- Parvenir à des dynamiques de jeu et les reproduire
- Respecter l'environnement

2. Objectifs spécifiques

- Connaître la rivière en tant que génératrice de ressources
- Comprendre les dangers que peuvent présenter une rivière
- Comprendre la rivière en tant que défense naturelle et barrière physique
- Encourager le respect de l'environnement
- Prendre conscience de l'importance qu'a la nature
- Comprendre le besoin de conserver cet espace



Concepts-clé

- La rivière Sègre
- La rivière, génératrice de ressources
- La rivière, à l'origine de dangers
- La rivière, une barrière naturelle
- L'interaction humaine avec la rivière

Contenus minimum

- La construction d'un village
- Le commerce et la négociation
- La coopération

Niveau

La dynamique de jeu convient à un large éventail d'âges, et les contenus peuvent être adaptés, à partir de la réflexion finale, à différents niveaux éducatifs :

Éducation primaire : cycle initial, de 6 à 8 ans ; cycle moyen, de 8 à 10 ans et cycle supérieur, de 10 à 12 ans.

Éducation secondaire : premier cycle, de 12 à 14 ans et second cycle, de 14 à 16 ans.

Toutefois, il est recommandé de réaliser le jeu avec les élèves de cycle supérieur d'éducation primaire et ceux du premier cycle de secondaire.



Durée

45 minutes



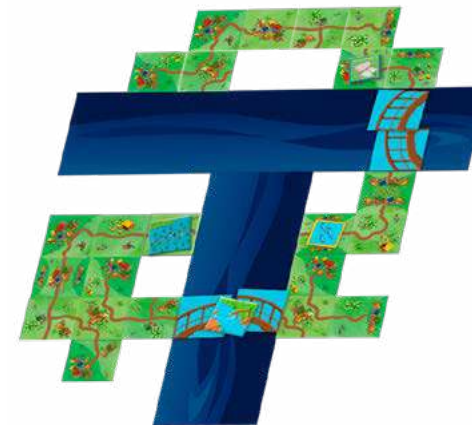
Étapes

- Présentation et introduction : **10 minutes**
- Réalisation du jeu : **25 minutes**
- Exposé des conclusions : **10 minutes**

Matériel

Pour jouer à *Pionniers de Rivière*, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Plateau de jeu « rivière »
- Dé des actions
- Cartons **village** (puzzle), **danger** et **ressource**



Description de l'activité

Pour le détail des instructions de jeu, vous pouvez consulter le document RÈGLES DU JEU DE PIONNIERS DE RIVIÈRE.

Dynamique de jeu recommandée pour l'activité éducative :

L'activité est pensée comme un jeu de terrain, de grand format, à réaliser dans le cadre d'une sortie éducative dans le milieu fluvial avec les élèves d'une classe.

La classe devra être divisée en trois groupes équilibrés, qui seront séparés par un plateau de jeu représentant une rivière.

Au moment de présenter les différents éléments du jeu et leurs fonctions, suivant les règles du jeu, chaque élément peut être relié à la réalité qu'il représente, en y associant les différentes ressources, les dangers, etc., de la rivière.

Pour gagner la partie, il faut atteindre, dans le temps imparti par l'éducateur/trice (recommandé : 25 minutes de jeu), les objectifs suivants :

- Relier les trois villages avec des ponts et des chemins
- Avoir 7 ressources différentes par équipe
- Avoir moins de 3 fiches de danger entre toutes les équipes

Il est recommandé de ne pas intervenir pendant le jeu pour apporter des contenus, et de le laisser se dérouler de façon fluide.

Une fois le temps imparti écoulé, on examinera si tous les objectifs ont été atteints, s'ils ne le sont que partiellement ou si aucun d'entre eux n'a pu être rempli, et l'on fera diverses réflexions de groupe sur la façon dont s'est déroulée la partie.



Réflexions possibles :

Suivant le niveau scolaire du groupe et les intérêts concrets de l'activité, on peut réaliser différents commentaires, par exemple...

*Pourquoi avons-nous perdu ? Pourquoi avons-nous gagné ?
Certaines équipes se sont-elles entraînées ? Est-il important de collaborer ?*

Au moment de comptabiliser les 7 ressources différentes, on peut prendre en compte les ressources de toutes les équipes ou celles de chacune d'entre elles. Il faut envisager la possibilité qu'un écroulement peut détruire le pont et isoler deux villages, ce qui les empêchera de partager des ressources. Si la partie se termine et qu'un des groupes pense avoir perdu parce qu'il n'a pas les 7 ressources, on peut lancer la réflexion sur ce qu'il peut partager au moyen de la coopération, du commerce et de la connectivité que représentent les ponts.

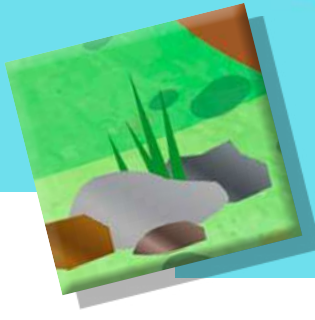
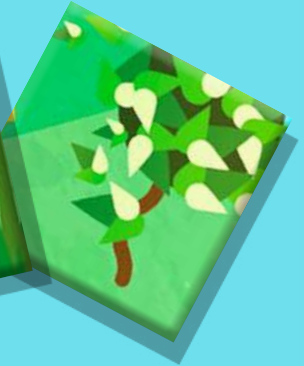
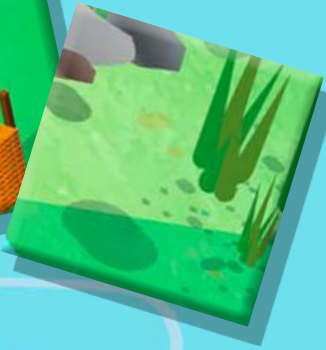
Tout le monde a-t-il des ressources ? Pourquoi tout le monde n'a-t-il pas les mêmes ressources ? La rivière est génératrice de ressources, mais les conditions varient d'un endroit à un autre pour toutes les obtenir... Ou bien les villages n'ont pas tous les mêmes « capacités » ou les mêmes technologies permettant de tirer parti au maximum des ressources de la rivière... Commenter l'importance historique des moulins

Avons-nous pu commercer avec tous les villages voisins ? Avons-nous pu faire le commerce de tout ce que nous voulions ? La rivière est également une barrière naturelle, qui offre protection... mais rend difficile l'accès au territoire. Importance des ponts en tant que connexion, pour perméabiliser le territoire de part et d'autre de la rivière... Et s'il n'y a pas de pont, comment pourrait-on passer d'un côté à l'autre ? (On peut parler des anciens passages de barque, des transbordeurs ou des ferrys, etc.). On peut mentionner l'importance historique/stratégique des ponts, avec la personne du passeur, ou leur rôle en temps de guerre ou de conflit, par exemple.

Y a-t-il eu beaucoup d'inondations ? Faire le lien avec les crues régulières de la rivière. Toutes les crues sont-elles identiques ? Qu'en est-il des ponts lorsqu'il y a une inondation ? Et aux abords de la rivière ? Dans le jeu, le territoire est entièrement plat, mais s'il y a des collines ou des montagnes, quel serait le meilleur endroit pour établir un village ?

Remarquer l'importance de la présence de l'eau de la rivière, essentielle à la consommation humaine, mais aussi pour beaucoup d'autres activités des villages comme l'agriculture, etc. Possibilité de sécheresse, quelles seraient les conséquences sur la rivière et sur le territoire ?

Etc.



LA PAERIA



Ajuntament de Lleida



Ajuntament de Girona



Ce projet est cofinancé par le Fonds Européen de Développement Régional (FEDER).

Interreg
POCTEFA
TTFS





Cares dau



Fitxes POBLE 25x25 cm 24+3 peces (x3 equips)



DORS x27



DORS x27



DORS x27



1/2 PONT



1/2 PONT



1/2 PONT

Fitxes PERILL 20x20 cm 7 peces (x3 equips)



INUNDACIÓ x5 (x3)



ENFONSADA x2 (x3)



DORS x7



DORS x7



DORS x7

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces Equip alimentació



PEIXOS x4



CULTIUS I MOLÍ x4



SÈQUIA x2

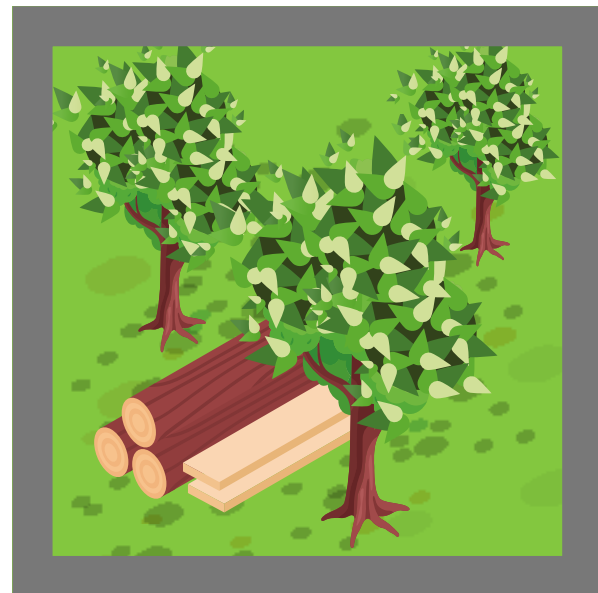


DORS

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces Equip construcció



ARGILA, GRAVES, SORRA x4



FUSTA x4



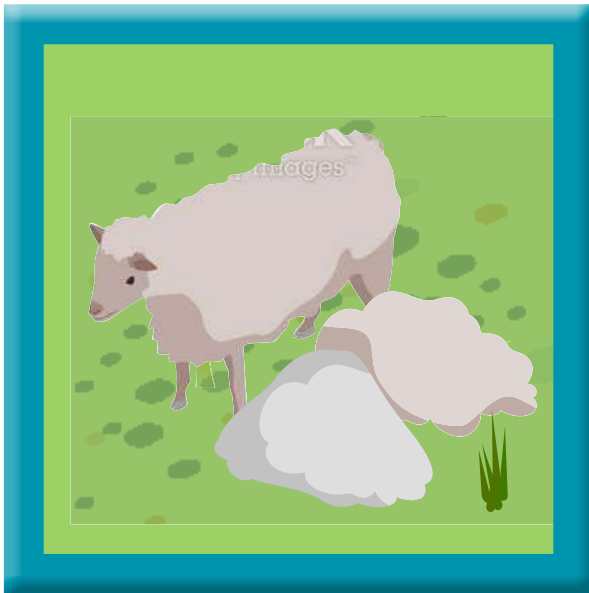
SÈQUIA x2



DORS

Fitxes RECURS 15x15 cm 10 peces

Equip artesanía



OVELLES, LLANA x4



VÍMET x4



SÈQUIA x2



DORS