

Sécheresse

Ce jeu fait partie d'une série de jeux créés dans le cadre du projet "Games for Goals".

AQUAHEROES



Retrouvez les autres mini-jeux autour de la pollution chimique ou plastique, des inondations et du gaspillage, et bien plus sur :

www.gamesforgoals.eu



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



Merci de nous faire part de vos commentaires sur le jeu et de nous aider à évaluer son impact !



<https://tinyurl.com/GFG-impact-FR>



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Départ

Tu es l'ami de Samuel. Quand il était petit, Samuel et ses amis adoraient jouer dans la rivière qui traversait son village. Aujourd'hui, il a 9 ans et il n'y a presque plus d'eau. La rivière est presque complètement asséchée.

Samuel est triste.

Tes amis décident de partir en quête pour découvrir pourquoi la rivière est maintenant si sèche.

Votre but est de faire revenir l'eau dans la rivière.



Instructions

Le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, prenez une carte. Vous êtes libre de choisir le type et le niveau du défi (niveau 1, 2, 3). Lorsque vous terminez un défi, ajoutez 1, 2 ou 3 tuiles bleues sur le plateau, selon le niveau. Vous verrez que l'eau s'écoule à nouveau dans la rivière.

Si vous ne réussissez pas un défi, c'est au tour du joueur suivant. Placez les cartes utilisées sous la pile du niveau correspondant.

À la fin du temps imparti, vous aurez à nouveau rempli la rivière d'eau !

Rejoignez les autres enfants sur le chemin du plateau central.



Consignes d'impression

Imprimer la fiche d'activité (p3-4) en recto-verso, retourner sur les bords longs.

Imprimer toutes les autres pages en recto uniquement (une face).

- Attacher les pages 5 à 7 ensemble pour former le plateau.
- Découper chaque tuile rivière (p.8).
- Découper les cartes défis et la carte de départ (p.2 et p. 9 à 17). Ensuite, les plier le long des pointillés et coller les deux côtés l'un contre l'autre.
- Si vous souhaitez créer vos propres cartes défis, imprimez les pages 18 à 22, et suivez les mêmes instructions de pliage et de collage que précédemment.
- Découper la carte de présentation en page 1, la plier et coller les deux faces l'une contre l'autre. Ajouter la carte au matériel de jeu.

Fiche Pédagogique



Objectifs pédagogiques

- Les élèves partagent leurs réflexions sur les causes de la sécheresse.
- Ils doivent réfléchir aux moyens de réduire la sécheresse.

Matériel

- Un plateau représentant une rivière asséchée
- 17 tuiles de rivière
- 5 lots de 6 cartes : mime/danse, dessin, mot manquant, quiz, mémoire
- 5 règles pour les cartes de défi
- 1 carte de départ



Préparation

- Placez le plateau au milieu de la table
- Placez les tuiles de la rivière à côté du plateau
- Placez chaque lot de cartes en pile, face cachée sur les emplacements correspondants au niveau des cartes
- Posez les 5 cartes consignes, face visible, sur la table
- Placez la carte de départ à côté du plateau

Samuel



30MN



Fiche pédagogique

Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves tenteront de faire revenir l'eau dans la rivière en relevant les défis.

Il existe cinq types de défis : Dessin, Mime ou Danse, Mémorisation, Quiz à choix multiples, et Mot manquant. Chaque type de défi comporte 3 niveaux. Plus le défi est difficile, plus l'eau s'écoulera !

Si les élèves ne parviennent pas à relever le défi, aucune tuile ne sera ajoutée pour ce tour-ci, c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

L'objectif est de faire en sorte que la rivière coule à nouveau complètement.

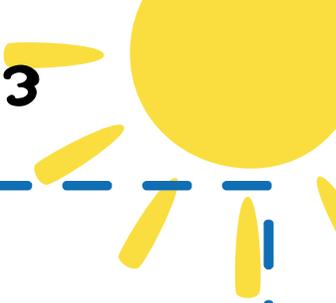
Les clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème de la rivière ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui provoquent la sécheresse ?
- Que pouvez-vous faire pour éviter la sécheresse ?
- Pourquoi est-ce important ?

Niveau 1

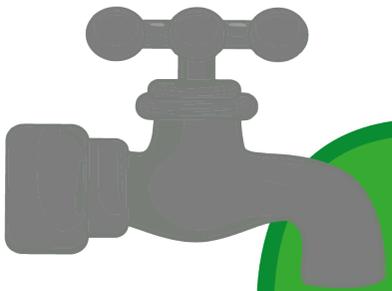
Niveau 2

Niveau 3

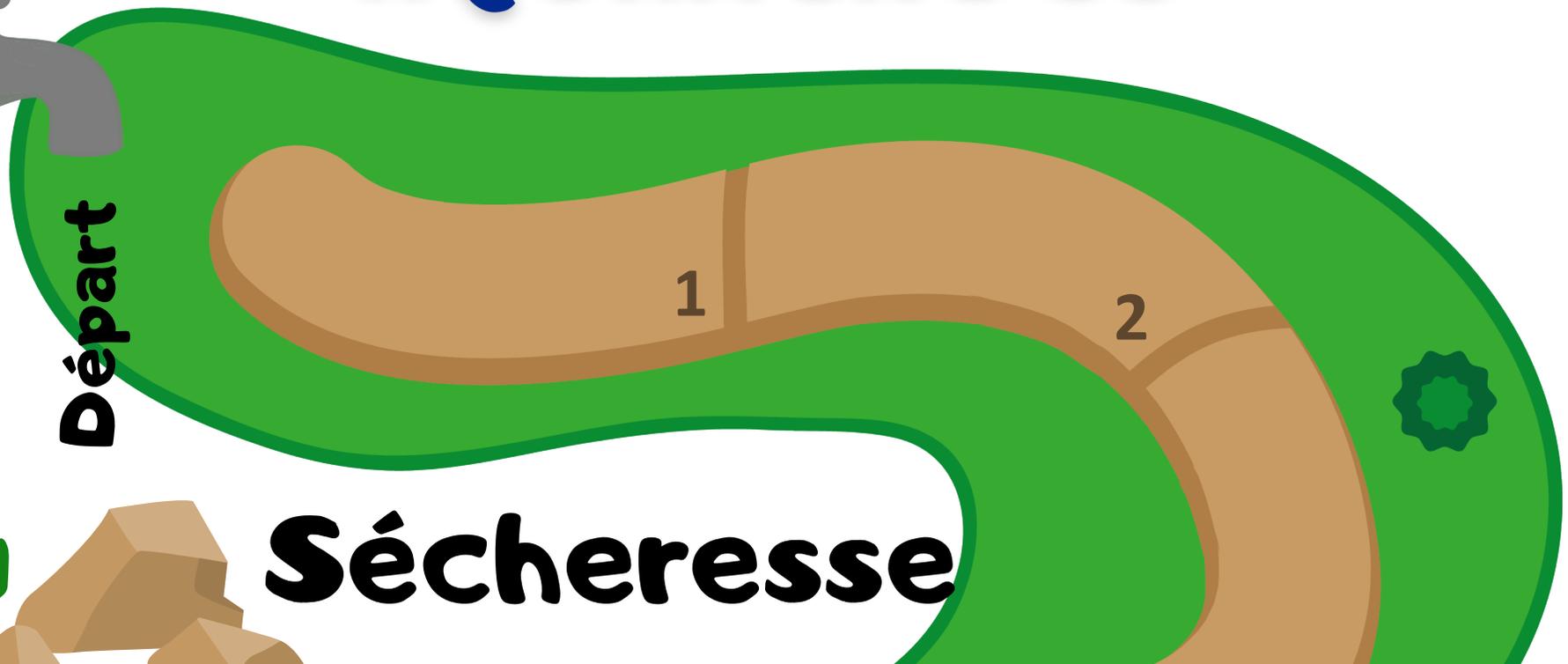


Three large rectangular boxes with dashed blue borders, intended for drawing or writing, positioned under the labels 'Niveau 1', 'Niveau 2', and 'Niveau 3'.

AQUAHEROES



Départ



Sécheresse



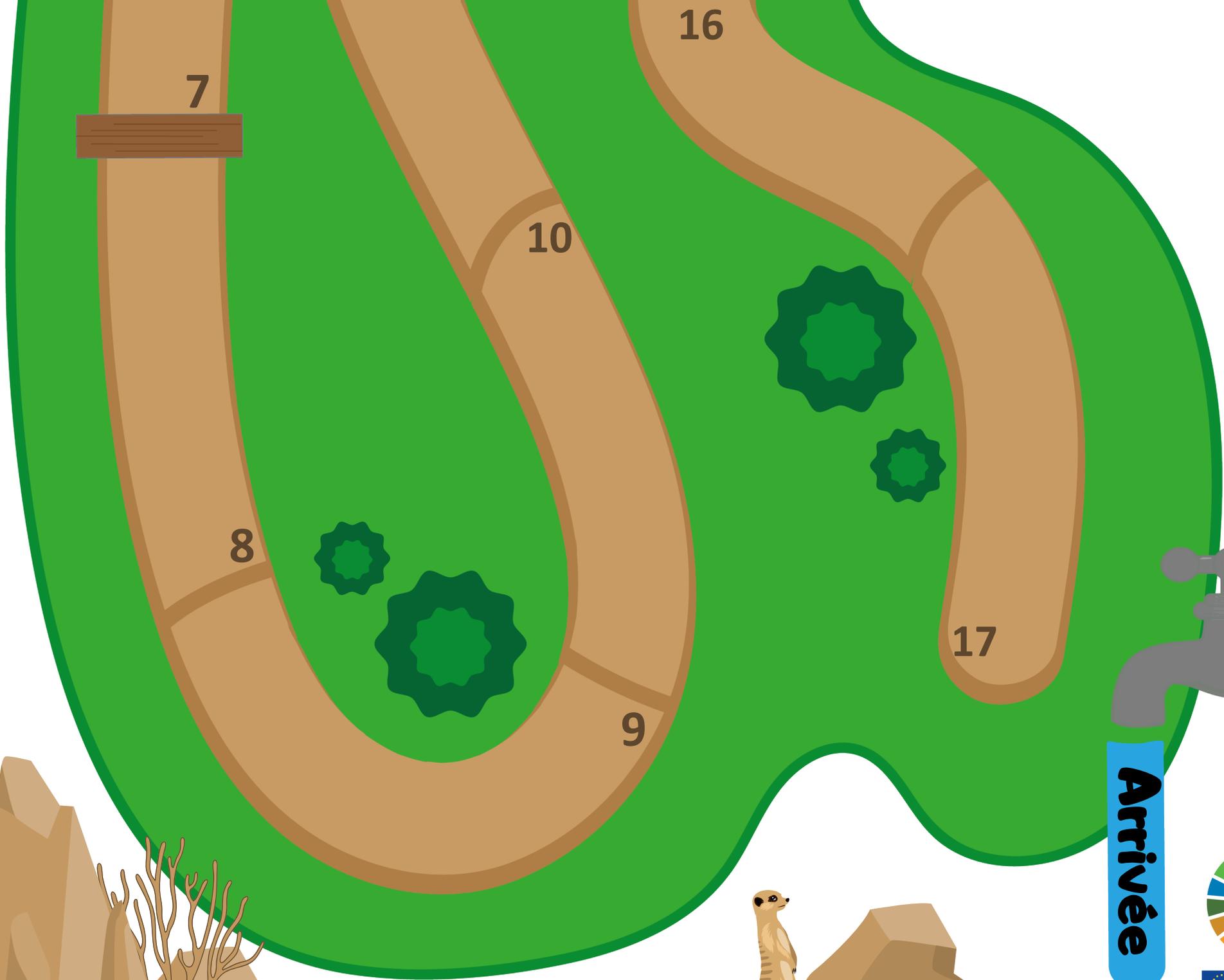
Mime/Danse

Dessin

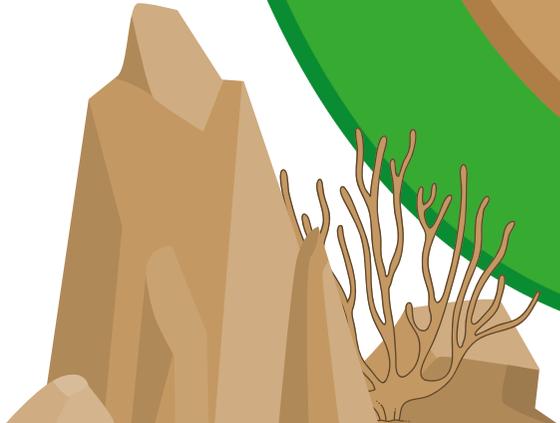
Mémoire

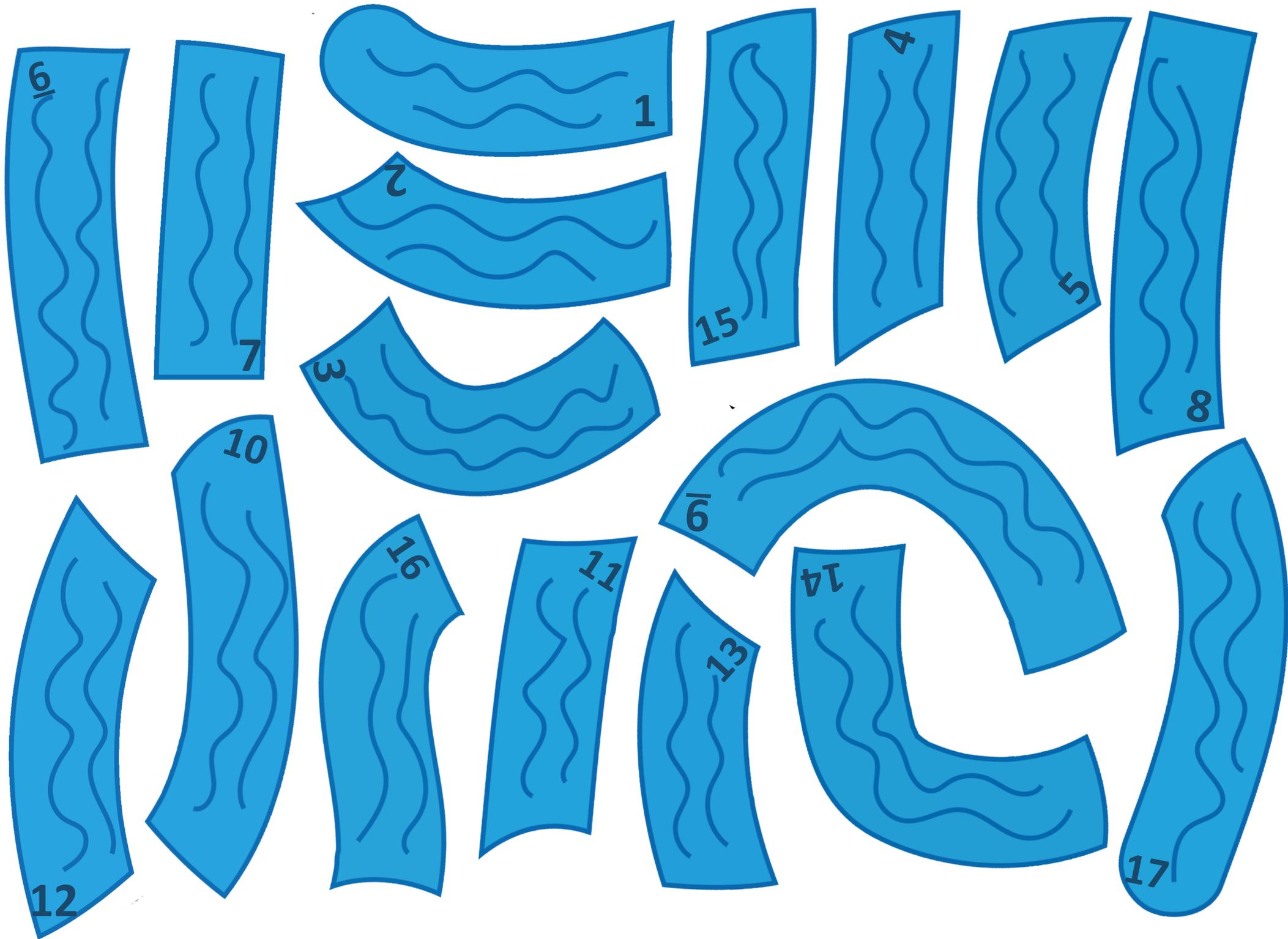
Quiz

Mot manquant



Arrivée





MIME OU DANSE

Tous les joueurs font
une danse de la pluie
assis



Niveau
1

MIME OU DANSE



MIME OU DANSE

Mime "avoir soif"



Niveau
1

MIME OU DANSE



MIME OU DANSE

Mime "arroser les
plantes"



Niveau
1

MIME OU DANSE



MIME OU DANSE

Mime un "poisson
dans une rivière
asséchée" (qui ne peut
pas respirer).



Niveau
2

MIME OU DANSE



MIME OU DANSE

Tous les joueurs font une danse de la pluie, debout



Niveau
2

MIME OU DANSE



MIME OU DANSE

Tous les joueurs font une danse de la pluie, debout et en chantant



Niveau
2

MIME OU DANSE



DESSINE

... un "feu de forêt"



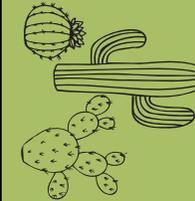
Niveau
1

DESSIN



DESSINE

... un cactus



Niveau
1

DESSIN



DESSINE

... un "puit"



Niveau
1

DESSIN



DESSINE

... une "plante desséchée"



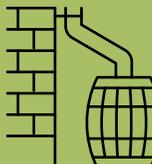
Niveau
2

DESSIN



DESSINE

... un "récupérateur
d'eau de pluie"



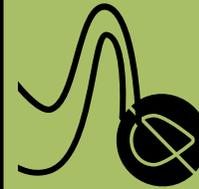
Niveau
2

DESSIN



DESSINE

... un "lit de rivière asséchée"



Niveau
3

DESSIN



MEMOIRE

Mémorise ces régions où il y a de la sécheresse :

le Sahel, l'Inde, le Brésil, Le Mexique



Niveau 1

MEMOIRE



MEMOIRE

Mémorise ces types de vertébrés, tous menacés par la sécheresse :

grenouilles, oiseaux, mammifères, serpents, poissons



Niveau 1

MEMOIRE



MEMOIRE

Mémorise ces aliments qui ont besoin de beaucoup d'eau pour pousser :

chocolat, café, bœuf et porc



Niveau 1

MEMOIRE



MEMOIRE

Mémorise ces rivières menacées par la sécheresse :

Pô (Italie), Loire (France), Rhin (Allemagne), Danube (Hongrie).



Niveau 2

MEMOIRE



MEMOIRE

Mémorise les étapes du cycle de l'eau :

évaporation, condensation, précipitation, infiltration.



Niveau 2

MEMOIRE



MEMOIRE

Mémorise ces aliments qui ont besoin de peu d'eau pour pousser :

choux de bruxelles, artichauts, betteraves, pois chiches, lentilles, oignons



Niveau 3

MEMOIRE



QUIZ

Sans boire et sans manger, combien de jours une personne peut-elle survivre en moyenne ?

- * 0
- * 2 à 3
- * 5 à 6



Niveau 1

QUIZ



QUIZ

Que peut-on faire pour éviter le gaspillage d'eau ?

- * Ne pas arroser la pelouse
- * Arroser le potager en fin de journée
- * Ne pas remplir sa piscine
- * Baiser le prix des récupérateurs d'eau de pluie
- * Laver sa voiture



Niveau 1

QUIZ



QUIZ

Qu'est ce qui peut-être causé par la sécheresse ?

- * Les plantes ne peuvent pas pousser ✓
- * Les feux sont plus probables ✓
- * Le sol peut mieux absorber l'eau ✗
- * Les industries ne peuvent pas fonctionner normalement ✓



Niveau 1

QUIZ



QUIZ

Quels éléments peuvent causer les sécheresses :

- * Changement climatique ✓
- * Déforestation ✓
- * Agriculture intensive ✓
- * Barrages ✓



Niveau 2

QUIZ



QUIZ

Quels sont les effets inattendus de la sécheresse en Europe ?

- * Difficulté à produire du sel ✓
- * Retard des bateaux sur le Rhin (rivière) ✓
- * Augmentation des touristes ✗
- * Des anciennes ruines émergent de l'eau ✓



Niveau 2

QUIZ



QUIZ

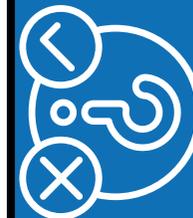
La sécheresse en Europe de 2022 est considérée comme la pire depuis :

- * 50 ans ✗
- * 200 ans ✗
- * 500 ans ✓
- * 2000 ans ✗



Niveau 3

QUIZ



MOT MANQUANT

La sécheresse est une longue période où le niveau de........ est anormalement bas, ce qui entraîne une pénurie d'eau.

soleil? **pluie?**



Niveau
1

MOT MANQUANT



MOT MANQUANT

Une vague de chaleur est une longue période de chaleur inhabituelle avec des ........ exceptionnellement chaudes.

températures? boissons?



Niveau
1

MOT MANQUANT



MOT MANQUANT

Un désert est une région du monde avec des ........ faibles et où peu de monde habite à cause du climat.

pluie ? températures ?



Note: Il existe des déserts tempérés (Mongolie), froids (Antarctique) ou chauds (Sahara).

Niveau
1

MOT MANQUANT



MOT MANQUANT

L'hydrologie est l'étude de l'eau dans les sols, qui consiste à mesurer ........

sa surface? son niveau ?



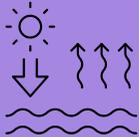
Niveau
2

MOT MANQUANT

MOT MANQUANT

L'évaporation est le processus qui consiste à passer de en vapeur.

l'eau ? la glace ?



Niveau 2

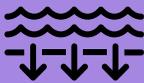
MOT MANQUANT



MOT MANQUANT

Le sol est constitué de minuscules particules. La perméabilité du sol correspond à la facilité avec laquelle l'eau peut

glisser sur les sols ? s'écouler à travers ?



Niveau 3

MOT MANQUANT



RÈGLES DES CARTES DE DÉFI

MOT MANQUANT

MOT MANQUANT

- Lisez la phrase de définition en blanc. Les autres doivent deviner le mot manquant entre les deux options en noir. La bonne réponse est écrite en gras et comporte un signe de validation ! ✓





RÈGLES DES CARTES DE DÉFI MIME OU DANSE

MIME OU DANSE

- **Mime** : Mimez le mot écrit sur la carte et les autres enfants doivent essayer de deviner.
- **Danse** : Tout le monde fait ce qui est écrit sur la carte.



RÈGLES DES CARTES DE DÉFI QUIZ



RÈGLES DES CARTES DE DÉFI DESSINE

DESSINE

- Dessinez ce qui est écrit sur la carte et les autres enfants doivent essayer de deviner le mot.



RÈGLES DES CARTES DE DÉFI MEMOIRE

MEMOIRE

- Lisez et retenez la liste des mots dans votre tête. Vous devez ensuite donner la carte à un autre joueur et montrez que vous les avez tous mémorisés !



- Lisez la question et toutes les réponses aux autres joueurs. Ils doivent se mettre d'accord sur la/les bonne(s) réponse(s). Les bonnes réponses sont écrites en gras.

QUIZ



MIME OU DANSE

MIME OU DANSE

Niveau



MIME OU DANSE

MIME OU DANSE

Niveau



MIME OU DANSE

MIME OU DANSE

Niveau



MIME OU DANSE

Niveau

MIME OU DANSE



DESSINE

DESSIN



Niveau

DESSINE

DESSIN



Niveau

DESSINE

DESSIN



Niveau

DESSINE

DESSIN



Niveau

MEMOIRE

MEMOIRE

Niveau



MEMOIRE

MEMOIRE

Niveau



MEMOIRE

MEMOIRE

Niveau

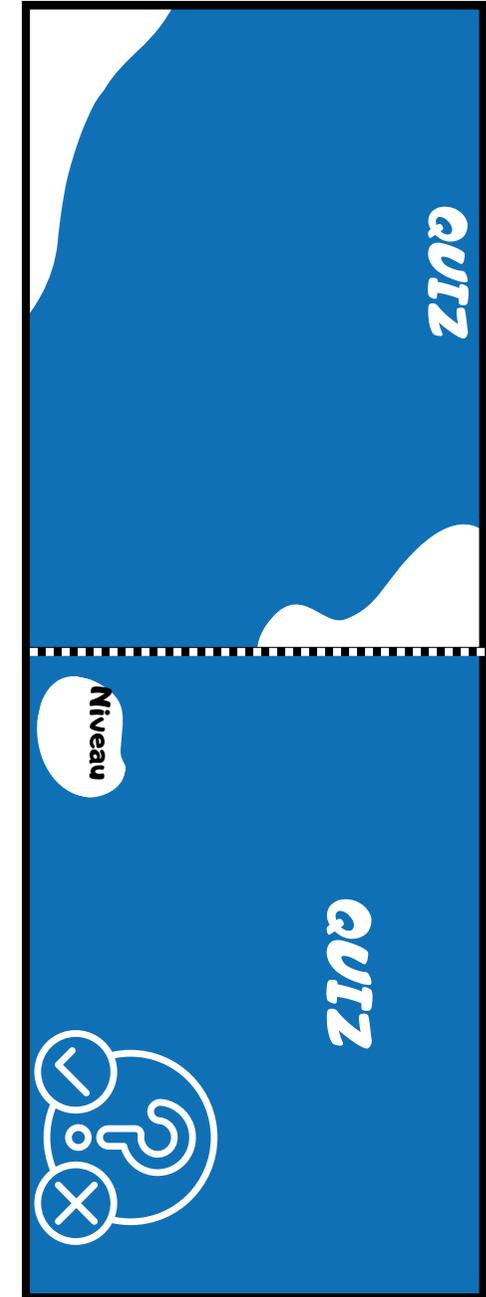
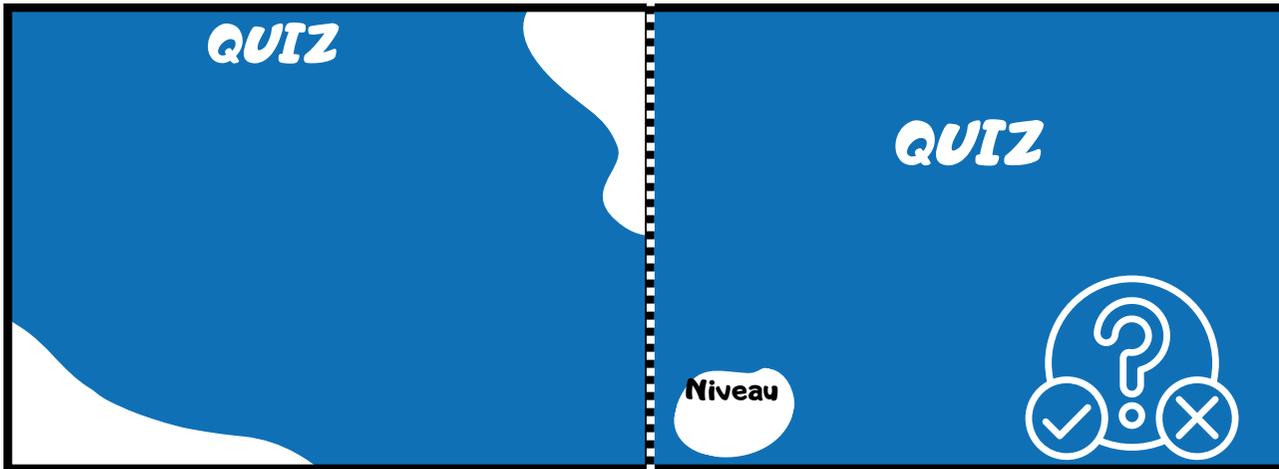
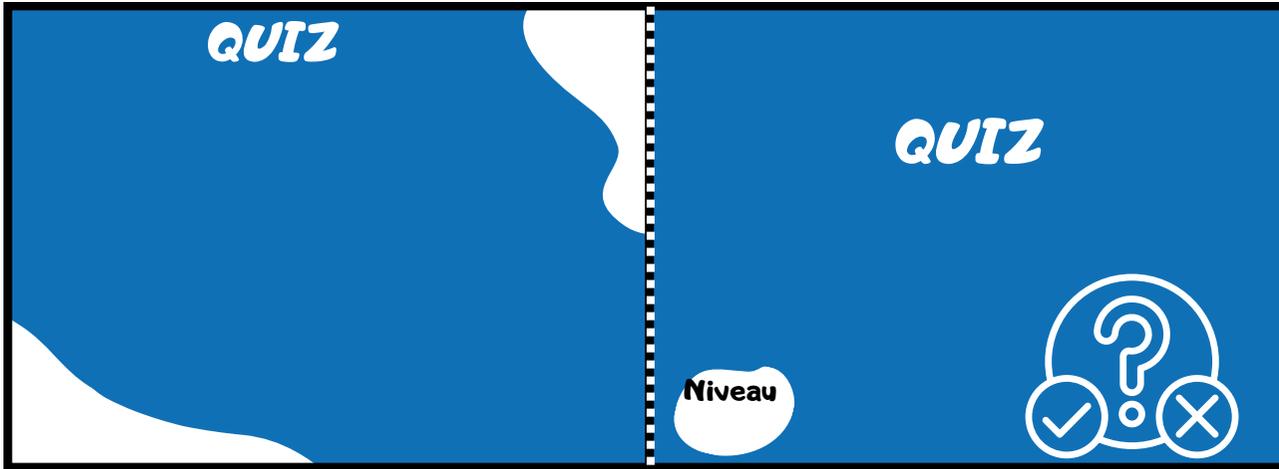
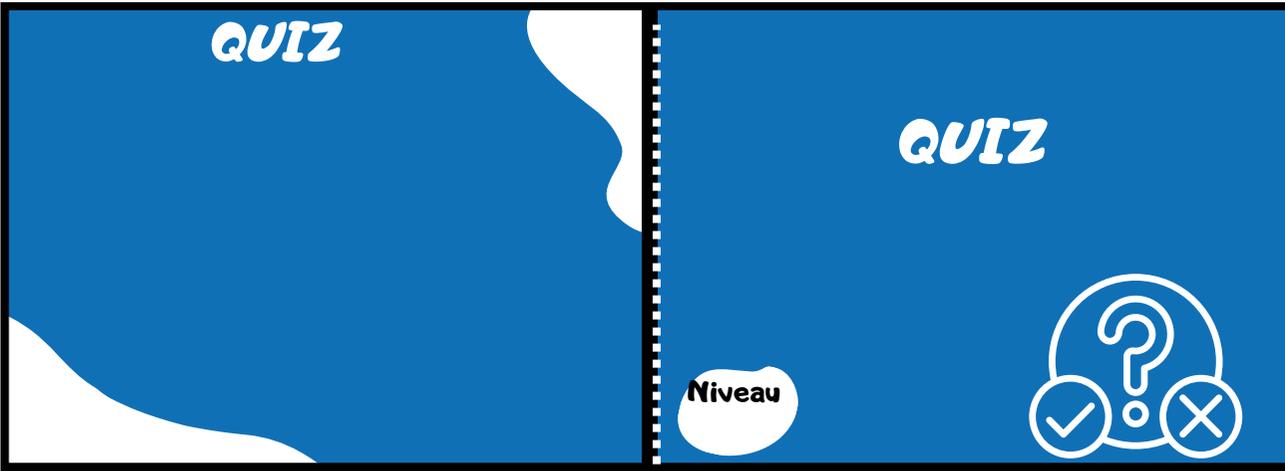


MEMOIRE

Niveau

MEMOIRE





MOT MANQUANT

**MOT
MANQUANT**

Niveau



MOT MANQUANT

**MOT
MANQUANT**

Niveau



MOT MANQUANT

**MOT
MANQUANT**

Niveau



MOT MANQUANT

Niveau

**MOT
MANQUANT**

