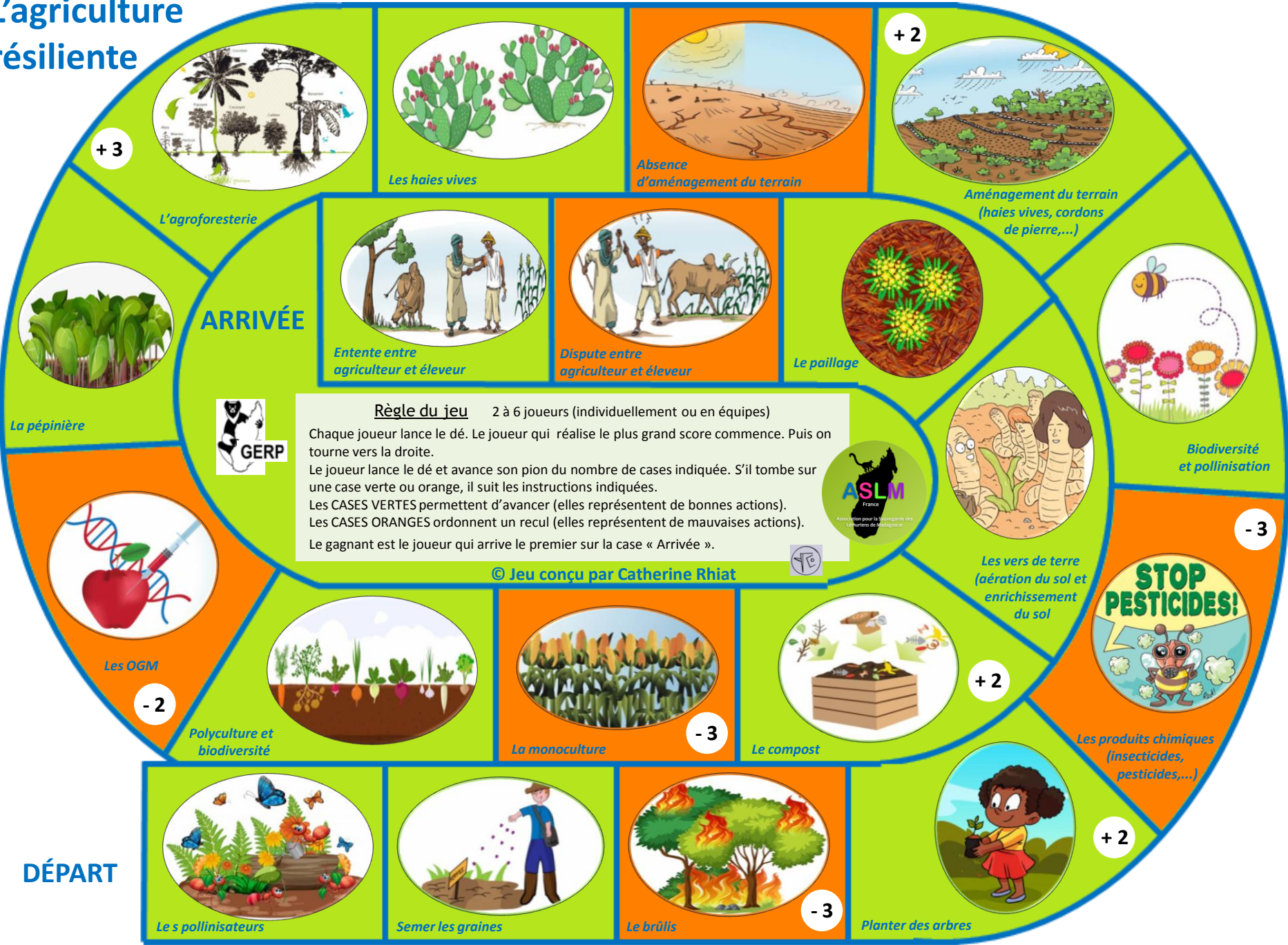


L'agriculture résiliente



+ 3



L'agroforesterie



Les haies vives



Absence d'aménagement du terrain

+ 2



Aménagement du terrain (haies vives, cordons de pierre,...)



La pépinière

ARRIVÉE



Entente entre agriculteur et éleveur



Dispute entre agriculteur et éleveur



Le paillage



Biodiversité et pollinisation



Règle du jeu 2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)
 Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence. Puis on tourne vers la droite.
 Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquée. S'il tombe sur une case verte ou orange, il suit les instructions indiquées.
 Les CASES VERTES permettent d'avancer (elles représentent de bonnes actions).
 Les CASES ORANGES ordonnent un recul (elles représentent de mauvaises actions).
 Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



© Jeu conçu par Catherine Rhiat



Les vers de terre (aération du sol et enrichissement du sol)

- 3



Les OGM

- 2



Polyculture et biodiversité



La monoculture

- 3



Le compost

+ 2



Les produits chimiques (insecticides, pesticides,...)

DÉPART



Le s pollinisateurs



Semer les graines



Le brûlis

- 3



Planter des arbres

+ 2

L'agriculture résiliente

© Jeu conçu par Catherine Rhiat

Règle du jeu

2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence. Puis on tourne la droite.

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.

S'il tombe sur une case verte ou orange, il suit les instructions indiquées dans le rond blanc

- 3 signifie qu'il recule de 3 cases

+ 2 signifie qu'il avance de 2 cases

Les CASES VERTES permettent d'avancer (elles représentent de bonnes actions).

Les CASES ORANGES ordonnent un recul (elles représentent de mauvaises actions).

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».

Comment le réaliser

Le plateau : Imprimez le jeu en couleur... **un A3 est préférable** même si un A4 peut suffire s'il y a 2 joueurs.

Les pions : Vous n'avez pas de pion, pas de problème : **utilisez des boutons, des capuchons de feutres usagés,...**

Le dé : Vous n'avez pas de dé, pas de problème : **utilisez des petits cailloux** (4 à 6 par exemple)
Lancez-les en l'air et rattrapez-en le plus possible avant qu'il ne retombent (comme dans le jeu « katra vato »)

Après le jeu

A travers ce jeu, il est possible de discuter des sujets abordés dans le jeu :

- conséquences négatives du brûlis / avantages de l'agroécologie, de l'agroforesterie
- conséquences négatives de la monoculture / avantages de la polyculture, de la biodiversité
- conséquences négatives des engrais chimiques, insecticides, des OGM et graines hybrides,....
- intérêt du compost, du paillage, des haies vives, de faire ses propres semences, ...
- rôle des vers de terre, des pollinisateurs, ...
- rôle des arbres et l'intérêt de planter des arbres endémiques,....

