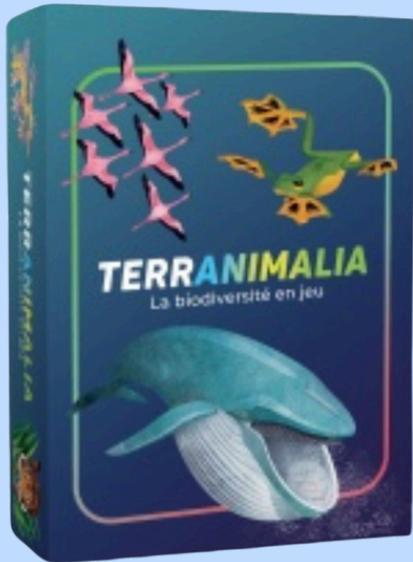


“ LA RICHESSE ET LA DIVERSITÉ DU VIVANT EN JEU DE SOCIÉTÉ ”



- Une partie dure environ **30 minutes**.
- Le jeu est accessible à **partir de 10 ans**
- Date de parution **25 octobre 2024** - **Préventes** et disponibilité du jeu à **partir du 9 septembre**
- Fabrication en Europe, dans une démarche sensible à la préservation de l'environnement.



- **Un jeu de 7 familles complètement revisité**, pour partir à la découverte du monde vivant.
- Plus de **160 cartes** « riches », esthétiques et ludiques pour approcher le monde animal, macroscopique et microscopique, lointain et familier sur Terre.
- **Une mécanique de jeu accessible, semi-collaborative et inédite** pour mieux comprendre les enjeux qui nous lient au vivant.

RÈGLES DU JEU

L'objectif est de rassembler 4 cartes d'une même famille en réussissant un maximum de défis. Sur chacune des cartes figurent un « pouvoir » lié aux caractéristiques de l'être vivant qui donne un atout stratégique au joueur : rejouer, répondre à la place d'un autre joueur, demander de l'aide à un joueur... Pour les utiliser, il faut se défausser de sa carte.

10 familles qui correspondent aux grands écosystèmes terrestres :

-  Les forêts tropicales
-  Les forêts tempérées
-  Les savanes et les prairies
-  La montagne
-  Les milieux polaires

-  Les déserts
-  Les milieux d'eau douce
-  Les milieux côtiers
-  Les océans
-  Les milieux urbains



LES DÉFIS

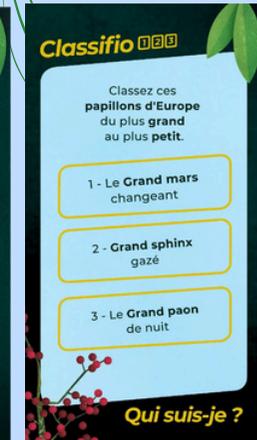
? **BIO** : reconnaître un animal à partir de sa biographie et de ses caractéristiques.

✌️ **3 MOTS** : reconnaître un animal (ou une espèce) à partir de 3 mots indice donnés par les autres joueurs. Si l'espèce animale est identifiée, les joueurs ayant contribué à la faire deviner gagnent également une carte qu'ils piochent au hasard dans la défausse.

📖 **DICO** : écrire une description la plus plausible d'un vivant méconnu avec certaines de ses caractéristiques. Les descriptions sont lues à voix haute, ainsi que la « bonne ». Les joueurs votent. Le joueur dont la description est retenue gagne la carte.

👁️ **VISIO** : reconnaître le vivant qui est représenté sur la carte (à partir de 4 indices imagés).

🕒 **TRIO** : classer selon la consigne les 3 vivants mentionnés sur la carte (par ordre chronologique : croissant ou décroissant (l'envergure de leurs ailes, la taille de leurs griffes, leur distance de migration, etc.).



➔ La dimension **ludique** est un véritable atout pour transmettre des connaissances mais aussi faire réfléchir à nos comportements et à leurs conséquences. **Sans moralisation**, de manière **participative**.

➔ Un jeu **grand public, familial** et intergénérationnel qui séduira les naturalistes comme les néophytes.

➔ Un jeu construit comme un beau-livre, aux **illustrations soignées** et dont on a envie de collectionner les cartes.



Le jeu recoupe également des trois grands axes du **programme de SVT** :

- **La planète Terre, l'environnement et l'action humaine** : la question des interactions entre Humains et Écosystèmes est abordée dans le jeu par le biais des grandes familles (écosystèmes), le choix des espèces (plus ou moins menacées).
- **Le vivant et son évolution** : le jeu permet de présenter la diversité des espèces qui vivent en interaction dans le même environnement.
- De nombreuses espèces terrestres comme aquatiques ont été choisies pour illustrer la **faune visible en Europe et particulièrement en France métropolitaine** et ainsi développer la culture naturaliste des joueurs.



Sur certaines cartes figurent des **QR codes à scanner** : ils renvoient vers le site internet *Baleine sous gravillon*. Des compléments d'informations spécialement produits pour le jeu ou des **épisodes de podcast** sur l'espèce dont il est question seront disponibles. Ces contenus sont **accessibles en ligne, gratuitement**.

Ce jeu de société est porté par

LES ÉDITIONS DE L'ATELIER, maison d'édition Sciences Humaines **indépendante**, engagée dans une **démarche d'éducation populaire** depuis près de 100 ans. Elles ont publié en amont de la sortie du jeu, un ouvrage dans la collection « En finir avec les idées fausses » de **Marc Mortelmans**, fondateur de Baleine sous gravillon. Ce livre, *En finir avec les idées fausses sur le vivant*, ainsi que le jeu de société, seront des outils précieux pour transmettre et **interroger les rapports entre humains et non-humains**, et faire connaître la richesse et la diversité du vivant.

A&G ÉDITIONS, éditeur de **jeux de société engagés**, co-éditera le jeu et apportera son savoir-faire en "gamification".