



FAUNE À LA CARTE

Un jeu ludique et éducatif



A lire avant tout!

Dans sa version complète le jeu est assez élaboré. C'est pourquoi ses règles le sont aussi!

Si vous voulez apprendre à le jouer et à connaître ses équivalences biologiques et réglementaires, lisez d'abord les **Règles du jeu**, dans la première partie du présent document (pages 2 à 15).

Si vous désirez plus de renseignements sur les différentes notions abordées dans le jeu, lisez les **Notes sur le jeu et ses notions**, dans la seconde partie du présent document (pages 17 à 23).

Pendant le jeu, deux fiches vous seront utiles:

- la fiche **Chaînes alimentaires**, avec un exemple concret de chaîne complète et des cartes qui y sont associées. Toutes les chaînes du jeu y sont également illustrées;
- la fiche **Opérations du jeu**, qui précise tout ce qui est permis de faire à chaque tour. Les numéros des opérations (ex: OP3, OP12) réfèrent aux **Règles du jeu**. Elle se complète par un **Lexique**.

Enfin, la tablette **Feuille de pointage** vous permettra de compter vos points, car oui, c'est aussi un jeu stratégique!

Bon jeu!

Regles du jeu

Le texte normal indique les actions et les opérations du jeu.

Le texte en rouge indique les opérations non recommandées ou pénalisantes.

Le texte grisé contient une note ou une instruction complémentaire.

Le texte en bleu fait référence à un autre document ou à une autre section.

La définition de plusieurs termes est contenue dans le **Lexique**.

Les indications OP1, OP2, OP3, etc., font le lien avec la fiche **Opérations du jeu**.

Le masculin est employé comme genre neutre.

Le texte dans une bulle est l'équivalent biologique ou réglementaire associé à la règle de jeu.

But du jeu



Le but principal du jeu consiste à assembler les 6 cartes-maillon d'une chaîne alimentaire de son choix et à y associer la carte-habitat. En plus, les joueurs peuvent récolter des animaux, effectuer des échanges entre les habitats, protéger leur habitat contre les préjudices, vérifier les permis de récolte, saisir les captures illégales, etc.

Les présentes règles concernent la **version complète** du jeu (232 cartes). Pour des versions moins complexes, seules ces cartes seront conservées:

Version de base: les cartes-maillon et les cartes-habitat (174 cartes). Les joueurs assemblent leur chaîne et complètent avec leur carte-habitat. Voir **OP1**, **OP2** et **OP13** dans la fiche **Opérations du jeu**.

Version intermédiaire: la version de base PLUS les cartes-APF et les cartes-permis (184 cartes). Les joueurs peuvent posséder un permis et accumuler des récoltes. Ils peuvent devenir agent de protection de la faune et vérifier les récoltes et le permis des autres joueurs. Voir **OP1** à **OP5** et **OP13** dans la fiche **Opérations du jeu**.

Une chaîne alimentaire est une façon de représenter les relations entre les éléments vivants et non vivants de la nature.

Déroulement du jeu



On choisit un Grand Esprit parmi les joueurs. Il distribue 10 cartes à chaque joueur.

Il place les cartes restantes au centre de la table, face en bas (ce sera la matrice). Lorsque la matrice sera épuisée, il brassera le recyclage (où les cartes sont rejetées) et en fera la nouvelle matrice.

Il remplit la **Feuille de pointage** en inscrivant les initiales des joueurs dans les cases appropriées et veille à ce que ceux-ci aient toujours 10 cartes en main.

Certaines opérations doivent être notées pendant la partie. Le

Grand Esprit mettra alors la **Feuille de pointage** à la disposition des joueurs.

Selon le sens déterminé par le Grand Esprit, le premier joueur s'exécute d'abord par une pige-rejet normale (OP1). À chaque tour, les joueurs peuvent effectuer une seule opération (voir la fiche **Opérations du jeu**).

Fin du jeu: un joueur termine la partie en déposant les cartes de sa main si elle contient sa chaîne complète et que sa carte-habitat est déjà déposée, sans préjudice. Les autres joueurs terminent le tour puis le Grand Esprit calcule le pointage. Pour les fins de pointage, une chaîne est considérée valide si elle rassemble au moins deux des trois cartes spécialistes (carte-producteur, carte-proie ou carte-prédateur).

Si le joueur qui dépose sa chaîne en premier n'a pas accumulé d'autres cartes « payantes » (cartes-récolte, carte-prévention, cartes-intervention, etc.), il se peut que son pointage soit inférieur à celui d'un autre joueur. Il n'est donc pas nécessairement le gagnant. Pour les autres, il n'y a pas de risque à prendre, car la partie peut se terminer abruptement!

Pour les Autochtones, la nature nous a été prêtée par le « Grand Esprit ».

Dans la nature, tout se renouvelle (et se transforme).

La nature tend au maintien d'un équilibre entre les êtres vivants, peu importe leur statut.

La responsabilité de bien gérer la faune et ses habitats doit être une préoccupation constante.

Malgré des règles écologiques strictes, il peut arriver des imprévus...

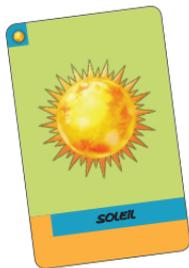
OPI3 Les cartes-maillon de la chaîne alimentaire

Les cartes-maillon illustrent les principaux maillons de 12 chaînes alimentaires différentes. Il y a 6 maillons par chaîne et le nombre de cartes disponibles pour chaque maillon reflète l'abondance naturelle.

Tout au long de la chaîne, les éléments sont de moins en moins abondants.

Dans la nature, il y a plus de proies que de prédateurs, plus de végétaux que de proies, etc.

Les cartes généralistes de la chaîne (carte-soleil, carte-minéral et carte-décomposeur)



Ces cartes peuvent être associées à TOUTES les chaînes et sont équivalentes en pointage. Elles n'affichent pas de code-maillon. À la fin de la partie, les cartes généralistes en surplus ne comptent pas et ne sont pas pénalisantes. Elles ne pénalisent pas, mais prennent la place de cartes qui pourraient vous être utiles...

Le soleil, les minéraux et les décomposeurs sont abondants et touchent toutes les chaînes alimentaires.

Les cartes-soleil sont les plus abondantes dans le jeu.

Les cartes-minéral sont en nombre moindre que les cartes-soleil.

Le soleil est universel et fournit l'énergie nécessaire aux végétaux pour assimiler les éléments et ainsi produire la matière vivante primaire.

Les cartes-décomposeur sont en nombre moindre que les cartes-minéral.

Les décomposeurs regroupent les organismes (vers de terre, insectes, crustacés, bactéries, champignons, etc.) qui décomposent la matière vivante pour la rendre assimilable par les plantes.

Les minéraux regroupent le phosphore, le potassium, le soufre, le magnésium, le calcium et les oligo-éléments. Avec l'oxygène, l'hydrogène et l'azote, ils constituent les éléments essentiels à la vie sur Terre.

Les cartes spécialistes de la chaîne (carte-producteur, carte-proie et carte-prédateur)



Elles sont beaucoup moins nombreuses que les cartes généralistes. Elles ont des pointages croissants selon leur niveau.

Les cartes-producteur sont associées chacune à un seul habitat, mais sont disponibles pour deux chaînes alimentaires.

Les cartes-proie et les cartes-prédateur sont associées chacune à une seule chaîne. Les cartes-prédateur sont les moins nombreuses dans le jeu. Le code-maillon des cartes spécialistes,

dans le coin supérieur gauche, permet de savoir lesquelles peuvent faire partie de sa chaîne (voir la fiche **Chaînes alimentaires**).

Pour les besoins du jeu, certaines cartes-producteur incluent aussi des animaux (zooplancton et invertébrés).



À la fin du jeu, les cartes spécialistes en surplus sont pénalisantes. Celles marquées du logo du CDPNQ le sont plus lourdement.

Les végétaux, des algues aux arbres, sont habituellement la nourriture de base des proies.

Les proies sont généralement des herbivores, mais peuvent être carnivores dans les chaînes plus complexes. Les prédateurs sont carnivores. Ils sont les moins nombreux et les derniers maillons de la chaîne.

Il est improductif de priver une chaîne pour en favoriser une autre.

OP2 Les cartes-habitat

Les cartes-habitat sont associées chacune à deux chaînes alimentaires. Voir la fiche **Chaînes alimentaires**.



Chaque joueur peut déposer une seule carte-habitat, associée à sa chaîne. Après le dépôt de sa carte-habitat, le joueur pige 3 cartes et en rejette 2.

Si une des cartes pigées est une carte-prévention associée à sa chaîne, il peut la déposer immédiatement sur sa carte-habitat, face en haut. Si une des cartes pigées est une carte-APF, il peut la déposer devant lui, face en haut.

Une carte-habitat déposée permet d'effectuer certaines opérations (voir plus loin : **OP7 Carte-préjudice**, **OP11 Échange forcé** et **OP13 Dépôt de sa chaîne alimentaire**).

À la fin de la partie, sa carte-habitat vaut des points seulement si elle est déposée (en main elle ne vaut rien). Une fois sa carte-habitat déposée on ne peut pas changer d'idée et la remplacer par une autre!

Toute carte-habitat en surplus est pénalisante!

L'habitat est le milieu naturel où vit l'animal: un lac, une forêt, une rivière, un marais, etc. C'est pourquoi la gestion de la faune inclut la gestion de ses habitats.

Les habitats ne servent pas uniquement à la faune et il faut tenir compte des autres usages: villégiature, observation de la nature et récolte forestière.

Les utilisateurs doivent aussi contribuer à préserver les habitats, en s'assurant par exemple que leur passage ne laissera aucune trace indésirable.

Ne jamais oublier:
pas d'habitat, pas de faune!

Toute action favorable à un habitat ne doit pas être défavorable à un autre.

La préoccupation faunique envers l'habitat mérite d'être récompensée.

La réglementation

Le joueur peut accumuler des cartes-récolte : ce sont des cartes-proie provenant des autres chaînes alimentaires que la sienne (voir **Cartes-récolte** plus loin). Il faut cependant détenir une carte-permis (voir **Carte-permis** plus loin) pour le faire « légalement ».

L'absence de carte-permis en présence de cartes-récolte est pénalisante. Rappelons aussi que, à la fin de la partie, chaque carte-proie autre que celle de sa chaîne et que ses cartes-récolte fait perdre des points.

Si un joueur a de la difficulté à bâtir sa chaîne, c'est peut-être que sa carte-proie est dans la main d'un ou de plusieurs autres joueurs !

À la fin de la partie, le joueur ne peut avoir qu'UNE SEULE carte-proie et UNE SEULE carte-prédateur (celles de SA chaîne), **sinon il est pénalisé.**



À la fin de la partie, une carte en surplus qui illustre une espèce en danger est pénalisée plus sévèrement : aigle royal et petit blongios.

Le braconnage d'espèces en danger doit être puni plus sévèrement.

Si la récolte de certaines espèces est réglementée, d'autres sont carrément interdites.

Le respect de la réglementation par les chasseurs, les pêcheurs et les piègeurs est essentiel au succès d'une saine gestion de la faune. Le braconnage doit être sanctionné.

La récolte faunique bien gérée ne met pas en danger les populations animales et peut même contribuer à leur bonne santé. La récolte abusive, ou la surexploitation, se produit le plus souvent lorsque les règles de saine gestion ne sont pas respectées. Cela peut comprendre des gestes en apparence anodins comme le dépassement des limites permises. Ces gestes, à la longue, ont des impacts sur les populations animales, en plus d'être inéquitables pour quiconque respecte les règles.

OP3 Les cartes-récolte (récolte faunique)

Un joueur peut accumuler jusqu'à 2 PAIRES de cartes-récolte de la manière suivante:

1. Première paire de cartes-récolte



Il assemble UNE paire de cartes-proie de la MÊME espèce (donc deux cartes identiques), AUTRES que celles de sa chaîne. Dès que les deux cartes se trouvent dans sa main, elles deviennent automatiquement des cartes-récolte. Une seule carte-proie non associée à sa chaîne en main n'est pas considérée comme une carte-récolte et peut entraîner des pertes de points. Les cartes-récolte doivent donc être en PAIRE identique pour être considérées comme telles.

Le joueur dépose ses cartes-récolte, face en bas, devant lui. Il pige 4 cartes et en rejette 2.

2. Seconde paire de cartes-récolte

De la même manière, un joueur peut amasser une autre paire de cartes-proie d'une même espèce (donc identiques), AUTRES que celle de sa chaîne et AUTRES que celle de sa première paire de cartes-récolte.

Il dépose sa seconde paire, face en bas, devant lui. Il ne peut plus en amasser d'autres. Il pige 4 cartes et en rejette 2.

Chaque paire de cartes-récolte DÉPOSÉE vaut des points (à condition d'avoir aussi la carte-permis!). **Chaque paire de cartes-récolte en main à la fin de la partie est pénalisante, comme toute paire de cartes-récolte déposée sans carte-permis.**

La récolte faunique comprend autant la chasse que la pêche et le piégeage. Les principes de gestion de la faune, qui les encadrent, visent à la fois la pérennité des populations animales et de leur habitat et une activité satisfaisante pour les utilisateurs.

Le chasseur-pêcheur-piégeur doit déclarer ses prises et faire en sorte de ne pas les gaspiller.

Le chasseur-pêcheur-piégeur peut récolter plus d'une espèce qu'il doit aussi déclarer.

OP4 La carte APF (Agente et agent de protection de la faune)



Un joueur peut déposer sa carte-APF devant lui, face en haut. Il devient «joueur-APF»! Il pige ensuite 4 cartes dans la matrice et en rejette 3. Si ces cartes comprennent une carte-habitat ou une carte-prévention (et que sa carte habitat est déjà déposée) le joueur peut la déposer devant lui, face en haut.

OPS Inspection

Dès qu'il dépose sa carte-APF, le joueur-APF peut exiger de voir les cartes-récolte déposées. Il vérifie si les cartes-récolte de chaque paire sont identiques. Si deux paires de cartes-récolte ont été déposées, il vérifie qu'elles sont différentes. Enfin, il vérifie la carte-permis de ce joueur.

Si le joueur inspecté est conforme, celui-ci dépose sa carte-permis devant lui, face en haut, puis effectue une pige, sans que cela modifie l'ordre du jeu. Il ne perd donc pas son tour le moment venu.

Un joueur inspecté avec cartes-récolte mais sans carte-permis perd des points et ses cartes-récolte sont saisies (déposées au centre de la table, face en bas). Il devient un joueur contrevenant et ne peut plus posséder de carte-permis (et donc ne peut plus posséder de cartes-récolte). Le joueur-APF qui vient d'effectuer une saisie de cartes-récolte d'un autre joueur doit alors le noter dans la colonne de ce joueur sur la **Feuille de pointage**. Les cartes-récolte saisies et déposées au centre de la table deviennent automatiquement des cartes-don. Elles sont alors disponibles pour un don humanitaire (voir **OP12 Cartes-don** ci-après). Après toute inspection, le joueur-APF effectue une pige-rejet normale (**OP1**). Les cartes-APF en surplus ne sont pas pénalisantes et ne valent pas de point.

Les agents de protection de la faune (APF) ont un rôle important à jouer dans la gestion de la faune et des habitats, car ils s'assurent du respect des lois et règlements qui leur sont associés.

Les agents de protection de la faune ont le devoir de vérifier si les règles sont respectées (permis, gibier, limites de prise, etc.)

Le non-respect de la réglementation est à condamner. Les infractions de nature faunique comprennent des amendes et la suspension du permis.

Les agents de protection de la faune peuvent délivrer des constats d'infraction.

OP12 Les cartes-don (don humanitaire)



Un joueur (autre que le contrevenant) peut piger les cartes-don.

Si elles sont associées à sa chaîne, le joueur pourra y insérer l'une d'elles (et éventuellement se départir de l'autre).

Si elles ne sont pas associées à sa chaîne ET différentes de ses cartes-récolte, il pourra les déposer face en bas près de lui. Elles valent alors des points. Le joueur-APF ayant auparavant saisi ces cartes doit alors noter le «don» dans la colonne du joueur bénéficiaire sur la **Feuille de pointage**.

Si le joueur ne peut pas garder les cartes-don, il les dépose au centre de la table pour les rendre de nouveau disponibles à d'autres joueurs. Il effectue ensuite une pige-rejet normale (OP1).

Un joueur ne peut donc pas déposer une paire de cartes-récolte et une paire de cartes-don de la même espèce proie, ni de la même espèce proie que celle de sa chaîne alimentaire.

Si le gibier ou le poisson saisi est consommable, il sera remis à des organismes humanitaires par les agents de protection de la faune.

Le bénéficiaire du don de gibier doit remplir certaines conditions pour recevoir le don. Par exemple, il devra fournir, au besoin, le formulaire de don signé par un agent de protection de la faune.

Le don doit être profitable aux plus démunis!

OP7 Les cartes-préjudice contre un habitat



Les cartes-préjudice servent à contrecarrer les autres joueurs dans leur stratégie. Certaines conditions sont cependant requises pour les utiliser.

Un joueur peut imposer un préjudice à un autre joueur seulement si sa carte-habitat est déposée, qu'elle ne subit pas de préjudice et que la carte-préjudice imposée corresponde à la carte-habitat déposée de l'autre joueur. Un joueur ne peut pas déposer de préjudice contre un autre joueur qui subit déjà un préjudice.

Après le dépôt d'un préjudice, pige de 1 SEULE carte.

Le joueur qui subit un préjudice entre en mode « perturbé » :

- il ne peut pas imposer de préjudice aux autres,
- il ne peut effectuer que des piges-rejets de 1 seule carte à la fois,
- il peut subir un échange forcé,
- il devra trouver une mesure de correction (carte-intervention) pour retourner en mode « naturel »,
- il ne peut pas initier la fin de la partie (OP13).

À la fin de la partie, une carte-préjudice non contrée est pénalisée.

Une fois son préjudice contré, un joueur peut en subir un autre. À la fin de la partie, toute carte-préjudice en main ne vaut rien et n'est pas pénalisante.

Il faut tout faire pour protéger les habitats et leurs espèces fauniques mais il arrive que des gestes posés, volontairement ou non, leur soient dommageables.

Les gestes nuisibles à la faune ne doivent pas être valorisés.

Un préjudice touche d'abord l'habitat, mais est aussi défavorable à toutes les espèces qui y vivent.

OP8 Les cartes-intervention contre un préjudice



Un joueur qui subit un préjudice doit déposer sur la carte-préjudice imposée la carte-intervention qui y est associée. Le préjudice est contré et le joueur revient en mode naturel.

Si le dépôt de sa carte-intervention a lieu dans le même tour, cette carte donne plus de points (il faut alors le noter immédiatement sur la **Feuille de pointage**). Le joueur pige ensuite 2 cartes et en rejette 1. Si cette carte est une carte-APF, il peut la déposer devant lui, face en haut.

La carte-préjudice et la carte-intervention doivent demeurer déposées. Une carte-intervention déposée ne vaut pas pour un second préjudice; le joueur doit alors déposer une seconde carte-intervention. **À la fin de la partie, toute carte-intervention en surplus est pénalisante.**

Au gré des autres joueurs, le joueur perturbé pourra recevoir de l'aide (voir ci-dessous).

OP9 La carte-intervention altruiste

Un joueur peut venir en aide à un autre joueur en déposant la carte-intervention appropriée sur la carte-préjudice que ce joueur subit (plutôt que de la rejeter au recyclage).

Il pige ensuite 4 cartes dans la matrice et en rejette 3 dans le recyclage.

Cette action altruiste permet ainsi d'amoindrir les conséquences d'un préjudice. Le joueur altruiste doit le noter immédiatement dans sa colonne de la **Feuille de pointage**.

Si des préjudices surviennent dans un habitat, on doit intervenir au plus tôt pour minimiser les dommages.

Une réaction rapide à tout préjudice est à récompenser.

Les interventions doivent être bien gérées afin d'être efficaces le moment venu.

Les gestes d'entraide dans la mise en valeur et la restauration des habitats sont à encourager.

OP6 Les cartes-prévention de préjudice



Un joueur peut déposer sur sa carte-habitat la carte-prévention qui y est associée. Il est alors protégé de tout préjudice. Il pige ensuite 3 cartes et en rejette 2.

Si ces cartes comprennent une carte-APF, le joueur peut la déposer devant lui, face en haut.

Un joueur ne peut pas utiliser sa carte-prévention pour contrer une carte-préjudice qu'un autre joueur lui a imposée; il lui faut d'abord déposer une carte-intervention.

La carte-prévention doit demeurer déposée. **À la fin de la partie, toute carte-prévention en surplus est pénalisante.**

La meilleure attitude contre les préjudices est de tenter de les prévenir.

Cette attitude préventive est à encourager.

La prévention se doit d'être équilibrée entre les espèces fauniques et les habitats.

OPIO L'échange naturel



Un échange naturel est autorisé seulement si aucun des joueurs impliqués n'est en mode perturbé.

Lorsque son tour arrive, un joueur peut alors proposer un échange de cartes. Il met sa carte à échanger face en bas devant lui et indique qu'il veut faire un échange en précisant si c'est une carte-proie ou une carte-prédateur. Le joueur intéressé place sa carte à échanger devant lui, face en bas. Sa carte doit être du maillon demandé. Les deux cartes sont échangées. Si personne n'est intéressé par un échange naturel, le joueur fait une pige-rejet normale (OP1).

Un joueur en mode perturbé ne peut pas participer à un échange naturel. Il peut cependant subir un échange forcé.

Au cours de leur vie, les animaux peuvent devoir changer d'habitat ou de territoire. Les causes sont nombreuses: stade de vie dans différents milieux, cycle de reproduction, exploration de nouveaux territoires, etc.

OPII L'échange forcé

Un joueur (le demandeur), dont la carte-habitat est déposée et qui est en mode naturel, peut imposer un échange forcé à un autre joueur (l'imposé) qui est en mode perturbé. Le demandeur dépose la carte à échanger, face en bas, peu importe le type, devant l'imposé et CHOISIT une carte dans la main de ce dernier, sans connaître auparavant la valeur de cette carte. Le demandeur ajoute à sa main la carte prise dans la main de l'imposé. Il ne peut PAS lui retourner la carte. L'imposé ajoute la carte du demandeur à sa main.

Selon la carte obtenue, l'échange forcé est plus ou moins profitable pour le joueur demandeur. C'est un risque à prendre! Un échange forcé ne peut donc pas survenir entre deux joueurs qui ne subissent pas de préjudices. Ils choisiront alors l'échange naturel.

Parfois, les animaux sont contraints de changer de milieu de vie: perturbation de l'habitat, compétition alimentaire, prédation oppressante, etc.





FAUNE À LA CARTE Notes sur le jeu et ses NOTIONS

Concept général du jeu

Le jeu **Faune à la carte** combine stratégies et connaissances fauniques sur la faune du Québec pour proposer un divertissement à la fois ludique et pédagogique. Le but ludique est de réaliser une suite précise de cartes, d'accumuler des points, d'imposer des contraintes aux autres joueurs et de se protéger de celles des autres joueurs. Le but pédagogique est de mieux comprendre les liens entre les différentes facettes de la gestion de la faune en prenant en compte les facteurs biologiques (écologie, relation prédateur-proie, habitat, etc.) et humains (récolte, permis, réglementation, etc.).

Les règles du jeu ont été élaborées pour lier ces deux facettes. C'est pourquoi elles s'appuient toutes sur des notions biologiques ou réglementaires (contenues dans les bulles des **Règles du jeu**). Bien comprendre les règles du jeu apporte donc une bonne base de connaissances de l'écologie des espèces.

Comme les bonnes actions pour la faune sont à récompenser, le joueur gagne des points s'il fait des opérations « positives » dans la partie ! Mais attention, certaines actions sont moins valorisées et d'autres sont carrément interdites et entraînent des pertes de points. Un joueur peut même terminer la partie avec un pointage négatif !

Le jeu permet jusqu'à 8 joueurs et dure entre 60 et 90 minutes. Il peut amuser (et instruire) un public de tous âges. Il peut être adapté pour les plus jeunes en retirant certaines cartes et opérations (voir **Les variantes du jeu** plus loin).

Notes sur le jeu et ses notions

Note aux éducateurs, au personnel enseignant et aux parents

Les premières parties doivent se jouer sous la supervision d'un adulte pédagogue; c'est pourquoi une documentation élaborée accompagne le jeu. Les **Règles du jeu** expliquent les opérations possibles dans la version complète du jeu. On y trouve un intéressant parallèle avec des notions biologiques et certains aspects de la réglementation relative à la récolte faunique. Il est fortement suggéré de les lire avant de jouer une première partie. Pour une consultation rapide pendant la partie, il y a aussi les fiches **Opérations du jeu** et **Chaînes alimentaires**.

Vous trouverez ci-après plusieurs notes sur les notions touchées par le jeu. Nous vous invitons également à consulter notre site éducatif au www.faune.gouv.qc.ca/education et www.faune.gouv.qc.ca/jeunes.

En ne jouant qu'avec certaines cartes, une version de base et une version intermédiaire du jeu ont été prévues. Il peut donc être facilement adapté pour une clientèle plus jeune (voir **Les variantes du jeu**, ci-après).

Le jeu s'inscrit parfaitement dans plusieurs concepts du domaine de l'univers vivant: chaîne, pyramide et régime alimentaires, relation prédateur-proie, milieux naturels, utilisation du vivant, etc. Le jeu peut également être utilisé dans d'autres domaines, comme la compréhension de règles plus ou moins complexes, la catégorisation, le calcul, la terminologie, l'apprentissage des lettres, etc. Il peut être utilisé en évaluation d'apprentissage, par exemple en demandant aux jeunes de déterminer eux-mêmes les équivalences entre les règles du jeu et les notions biologiques (le contenu des bulles des **Règles du jeu**)!

Notes sur le jeu et ses NOTIONS

Les variantes du jeu

Pour les plus jeunes ou en fonction du contexte pédagogique, on pourra simplifier le jeu en débutant par des notions et des opérations de base (pour les tout-petits, on réduira la main de 10 à 7 cartes). La complexité du jeu croît ainsi (voir aussi [Règles du jeu](#), page 2):

Version de base: les cartes-maillon et les cartes-habitat.

Version intermédiaire: la version de base PLUS les cartes-APF et les cartes-permis.

Version complète: toutes les cartes!

Notes sur les rôles des joueurs dans le jeu

Le jeu amène le joueur à camper plusieurs rôles, indépendants les uns des autres. Comme spécialiste de la faune et des habitats, il assemble sa chaîne alimentaire, la situe dans l'habitat approprié, veille à protéger celui-ci et procède à des échanges avec d'autres habitats. Comme chasseur-pêcheur-piégeur, il fait des récoltes d'animaux, à condition bien sûr de posséder son permis! Comme agente ou agent de protection de la faune, il procède à des inspections de récolte et de permis et peut même saisir les captures illégales du braconnage! Comme simple joueur, il décide de sa stratégie, impose des préjudices à d'autres joueurs ou, au contraire, leur donne un coup de main.

Note sur les chaînes alimentaires et les habitats

Une chaîne alimentaire typique est composée du soleil, des éléments du monde minéral, des producteurs et des consommateurs, le tout complété par les décomposeurs. Le soleil fournit l'énergie et la chaleur et les minéraux procurent le « carburant » nécessaire aux producteurs, qui sont généralement des végétaux. Les consommateurs comprennent les proies, généralement herbivores, et les prédateurs, généralement carnivores même s'ils mangent parfois aussi des végétaux. Les décomposeurs transforment la matière vivante en éléments de nouveau assimilables par les producteurs. Mais tout n'est pas si simple en réalité...

D'abord, pour le jeu, considérons que les minéraux comprennent, en plus des éléments solides, de l'oxygène, de l'hydrogène et de l'azote car sans ces éléments, il n'y a pas de vie!

Dans certains cas, les producteurs se complètent d'invertébrés et de zooplancton.

Quelques proies sont aussi carnivores et mangent d'autres herbivores. Cela donne des chaînes alimentaires plus complexes, certaines atteignant cinq ou six maillons spécialistes. Un type de chaîne simplifiée a été retenu: trois maillons généralistes et trois maillons spécialistes.

Certaines chaînes du jeu sont typiques (ex. celle de la loutre) mais elles ne sont pas immuables. En effet, la loutre ne mange pas seulement du crapet-soleil!

Notes sur le jeu et ses NOTIONS

Note sur les chaînes alimentaires et les habitats (suite)

Certaines chaînes sont moins ou peu communes mais ont été conservées pour bien illustrer la diversité de la nature. Par exemple, le brochet s'attaque surtout aux jeunes rats musqués et le renard arctique mange les oeufs des oies des neiges.

Rappelons par ailleurs que le régime alimentaire n'est pas strict pour toutes les espèces. Par exemple, les petits du tétras, insectivores, deviendront herbivores par la suite et le loup, carnivore, mange aussi des fruits!

Selon les sources d'information, on trouvera aussi les termes « producteurs primaires » pour représenter les végétaux et « producteurs secondaires » pour représenter les herbivores et les carnivores. Les décomposeurs seront aussi appelés « recycleurs ».

De la même manière, le jeu n'est pas restrictif sur les habitats. Bien que les espèces y soient associées à un habitat particulier, on pourra les retrouver dans d'autres milieux de vie. Par exemple, l'oie des neiges niche dans la toundra mais hiverne dans les marais salés de la côte atlantique. C'est pourquoi le jeu a prévu des échanges entre les habitats!

Vous avez bien compris, le jeu n'est pas un cours de biologie 101, mais bien... un jeu!

Notes sur le jeu et ses NOTIONS

Note sur les préjudices

Les feux de forêt de source naturelle font partie du cycle normal de la forêt. Certaines espèces comme le pin gris en dépendent. Dans le jeu, les feux de forêt sont d'origine humaine et ne concordent pas toujours avec ce cycle naturel. La lutte aux incendies de forêt protège l'habitat, mais vise aussi la protection de la ressource forestière utilisable qu'il représente.

La récolte forestière modifie les habitats fauniques, mais l'impact sur la faune est amoindri lorsqu'elle est planifiée selon le principe d'aménagement durable. De plus, elle ouvre le territoire aux activités fauniques (observation, chasse, camping, etc.). Une récolte forestière peut même favoriser certaines espèces animales qui tirent temporairement profit d'un habitat ouvert. Diverses méthodes de coupe permettent de protéger les sols et la régénération végétale. Peu à peu, la végétation reprendra sa place et après plusieurs années la forêt sera complètement régénérée.

Les préjudices illustrés dans le jeu ne sont que des exemples de ce que l'humain peut imposer au milieu naturel. D'une manière générale, les impacts négatifs des interventions humaines sur les habitats surviennent lorsque les processus de gestion, de planification, de prévention et d'évaluation environnementale sont absents ou incomplets.

Notes sur le jeu et ses NOTIONS

Note sur les espèces prélevées

Dans la réalité, toutes les espèces illustrées sur les cartes-proie et certaines des cartes-prédateur peuvent être récoltées. Pour les fins du jeu, la récolte a été limitée aux seules espèces illustrées sur les cartes-proie. Les cartes-prédateur sont interdites à la récolte.

Dans le jeu, toutes les espèces récoltées sont à «déclaration obligatoire». Dans la réalité seulement certaines espèces le sont (ex. gros gibiers, loup, lynx, dindon, etc.).

Les activités de récolte rendent accessible une nourriture de qualité provenant d'animaux ayant toujours vécu en nature. Elles peuvent dans certains cas aider à diminuer les dommages causés par leur surpopulation (épuisement des ressources de l'habitat), par la déprédation (dommages aux cultures, inondation de route, etc.) ou par les accidents routiers (collision avec la grande faune).

Note sur les espèces protégées

Certaines espèces fauniques du jeu figurent sur la *Liste des espèces désignées comme menacées ou vulnérables au Québec*: l'aigle royal et le petit blongios.

Ces espèces sont protégées en vertu de lois et règlements spécifiques aux espèces en danger. C'est pourquoi à la fin de la partie un joueur sera pénalisé plus sévèrement s'il a ces cartes en main et qu'elles ne font pas partie de sa chaîne alimentaire.

Le Centre de données sur le patrimoine naturel du Québec (CDPNQ) est l'organisme chargé de répertorier les mentions d'espèces en danger au Québec (faune et flore). Son logo figure sur deux cartes-prédateur d'espèces en danger.





Crédits

Concept et rédaction

Jean-Pierre Fillion

Réalisation

Jean-Pierre Fillion, Édith Lacombe et **Christine Robitaille**

Illustrations

Claude Thivierge (cartes-habitat, cartes-préjudice, cartes-intervention, cartes-prévention, cartes-proie et cartes-prédateur, sauf celles ci-dessous)

Claudin Roy (cartes illustrant l'écureuil, le lynx, la martre, le loup, les renards, le vison, la loutre et le rat musqué)

Note : les illustrations des cartes-proie et des cartes-prédateur ont été tirées des quatre affiches publiées par le Ministère sur les espèces chassées, pêchées, piégées, menacées et vulnérables au Québec.

Graphisme

Frida Franco Concept Design

Collaboration

Alexandre Asselin, Alain Chaîné, Louise Cliche, Mathis, Romane et **Séverine Dussault, Diane Frenette, Julien D. Gervais, Pierre Langis, Louise Martin, Nathaniel B. Mimeault, Cindy Morin, Yves Paradis, Simon Pelletier, Réjean Rioux, Isabelle Soucy** et **Anne Veilleux**

Production

Ministère des Forêts, de la Faune et des Parcs (2018)

Financé grâce aux revenus issus de la vente des permis de chasse, de pêche et de piégeage au Québec.



*Forêts, Faune
et Parcs*

Québec 