Jeu de terrain «Planter des arbres »

Durée: env. 2 heures
Age: dès 10 ans
Taille du groupe: dès 12 pers.
Milieu: forêt avec peu de sous-bois, dont la taille varie en fonction du nombre de participant·es.

But

Les forestiers doivent avoir le plus d'arbres possible dans leur forêt à la fin du jeu.

Instructions

Sur chaque site, on forme **au moins 2 groupes** de même taille, composés chacun de 6 à 12 joueurs (p. ex. exploitation forestière Henry vs. exploitation forestière Muller). Chaque groupe choisit son nom et se voit attribuer un dépôt (un endroit où ils ne peuvent pas être attrapés et où ils peuvent stocker leur matériel).

Chaque entreprise forestière a pour objectif de planter la plus grande forêt possible. Pour cela, ils doivent **rassembler les ressources** dispersées sur le terrain : eau, lumière, CO^2 (cure-dents colorés). Les ressources ne doivent pas être réparties uniformément sur le terrain. Les entreprises forestières peuvent aussi s'enlever mutuellement des ressources : lorsqu'une personne est touchée par une autre, elles jouent à papier-caillou-ciseaux. La personne qui a attrapé l'autre reçoit la ressource si elle gagne ou en cas d'égalité. La personne attrapée reçoit la ressource seulement si elle gagne. Variante : la personne qui a attrapé l'autre gagne (sans jouer) et la personne attrapée ne reçoit rien.

Grâce aux ressources, les entreprises forestières peuvent se procurer des arbres auprès du responsable du jeu, **à la pépinière**. Pour chaque type d'arbre, il faut une combinaison différente de ressources. Les arbres achetés doivent être ramenés à leur dépôt. Là, ils sont accrochés à une corde à l'aide de pinces à linge, afin que les autres puissent voir combien d'arbres sont déjà en place. Lors de leur déplacement de la pépinière à leur forêt, les arbres peuvent être volés à leurs propriétaires par le(s) groupe(s) adverse(s). Les règles sont les mêmes que pour la capture de ressources.

Le meneur de jeu arrête le jeu de temps en temps et annonce un **événement** (choisi ou tiré au sort, voir document séparé). De plus, l'intensité des événements peut être déterminée à l'aide d'un dé. Exemple : s'il fait 6, 60% des arbres sont touchés. Les événements peuvent se produire au niveau régional (attaque de bostryches) ou national (période de canicule). Dans le cas d'événements régionaux, seule une forêt est touchée, dans le cas d'événements nationaux, toutes les forêts sont concernées. Les événements entraînent la mort d'arbres pour les entreprises forestières: ils sont ramassés dans la ou les forêts concernées par le responsable de jeu.

De plus, l'animateur annonce parfois des **actions spéciales à la pépinière**. Exemples:

- dans les 5 prochaines minutes, tous les arbres coûtent une ressource de moins
- dans les 4 prochaines minutes, seuls 2 types de ressources doivent être payés. Par exemple, pour 1 chêne il faut seulement 1 eau et 2 CO^2
- 3 arbres au prix de 2 (de la même espèce)
- pour l'achat de 4 érables, un chêne gratuit

- si les participant·es n'osent pas rentrer chez eux depuis la pépinière, ils peuvent utiliser un transport. Coût: 2 ressources par arbre ; faire payer plus ou moins cher selon les cas.
- ….

Rôles du responsable de jeu

- préparation (voir ci-dessous)
- expliquer le jeu
- vendre des arbres et des cartes d'événements
- ajouter des ressources si nécessaire. Il peut y avoir plus d'air que d'eau à certains endroits, par exemple.

Matériel

- 3 paquets de cure-dents (env. 1500 pièces) pour l'eau (bleu), la lumière (neutre) et le CO^2 (rouge)
- cartes d'arbres (voir document séparé)
- cartes d'événements (voir document séparé)
- un grand dé
- une pharmacie
- éventuellement des craies ou du ruban forestier pour marquer le terrain de jeu
- ficelles et pinces à linge pour marquer chacune des forêts et la pépinière
- par groupe, un tableau descriptif avec les espèces d'arbres et les ressources nécessaires

Préparation

Avant:

- imprimer les cartes des arbres
- imprimer les cartes d'événements
- imprimer les compositions d'essences d'arbres
- colorer les cure-dents avec du colorant alimentaire
- préparer le reste du matériel

Sur place:

- délimiter le terrain, la pépinière et les dépôts des entreprises forestières
- suspendre des cordes à linge et distribuer les pincettes
- répartir les cure-dents de ressources dans la forêt, par terre
- accrocher des cartes d'arbres sur la corde à linge de la pépinière

Remarques, variantes

- Selon la couleur des cure-dents, on les trouve plus ou moins facilement. Les cure-dents de couleur naturelle sont nettement moins visibles.
- Variante: selon l'âge et la différence d'âge des participants, les arbres ne peuvent pas être volés lors du transport de la pépinière à la forêt.
- Eventuellement moins d'essences d'arbres (le jeu devient plus clair).
- Modification des règles de papier-caillou-ciseaux: celui qui gagne obtient les ressources/l'arbre. La motivation pour attraper est alors moindre. C'est pourquoi on intègre la règle qu'en cas d'égalité, c'est celui qui a attrapé qui gagne.
- Dommages indirects: en cas de tempête, la probabilité d'une infestation de bostryches augmente.

Prolongation possible

Le jeu peut être enrichi de manière suivante, selon l'âge des participant·es:

- amener la notion de valeur de commercialisation du bois (selon les essences): points à distribuer à la fin du jeu
- introduire le facteur lumière: une essence de lumière est retirée dès qu'il y a 20 arbres.
- introduire un facteur de croissance: les arbres peuvent être dotés de facteurs de croissance. Les jeunes sont davantage attaqués.

Bilan

- On peut faire le lien avec les thèmes réels de la nature (achat d'arbres, maladies, influences météorologiques)
- La variété des tâches – chacun·e peut décider de ce qu'il·elle veut faire.
- Plusieurs groupes en jeu permet le fait qu'il n'y ait pas de concurrence directe, ce qui rend le jeu plus passionnant et plus juste.
- Tout en jouant, on apprend quelque chose sur le thème de la nature.
- Il y a du mouvement.
- Faire l'expérience d'une partie de jeu de terrain complète et sur une longue durée.

Retours possibles des participant·es

- « Les forêts n'étaient pas toutes à la même distance de la pépinière. »
- « Notre terrain n'était pas très favorable (il était glissant, escarpé ou en partie dangereux). »
- « Il manquait l'information sur la possibilité de pourvoir attraper en retour, cela m'a un peu déstabilisée. »

Améliorations possibles:

- Introduire un pyromane…
- Placer la pépinière au milieu
- Communication assez claire en cas d'événement naturel: avec un instrument? interrompre le jeu? En cas d'interruption, l'attention de tous·tes peut être attirée sur l'événement/le thème.