

L'ARBOThèque



Notice d'utilisation

CONTENU

- 1 malle de rangement
- 1 pion de déplacement
- 1 aiguille à tourner
- 2 crochets de fixation des bâches
- **Jeu 1** : 1 bâche à suspendre, 4 cartes à aimanter
- **Jeu 2** : 1 bâche à suspendre, 10 cartes à aimanter
- **Jeu 3** : 1 bâche à suspendre, 6 cartes à aimanter
- **Jeu 4** : 1 bâche à suspendre, 1 bâche à plat, 4 échantillons de bois
- **Jeu 5** : 1 bâche à plat, 6 échantillons d'arbre
- **Jeu 6** : 1 bâche à suspendre, 3 grandes cartes, 1 microscope, 3 échantillons à observer
- **Jeu 7** : 10 grandes cartes, 10 plaques à aimanter
- **Jeu 8** : 1 bâche à plat, 10 cartes à poser
- **Jeu 9** : 1 bâche à plat, 3 grandes cartes, 9 plaques à aimanter
- 1 notice d'utilisation
- Des sachets de rangement
- 1 sac à dos

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

- **Cible** : grand public & scolaires
- **Objectifs** :
 - Faire prendre conscience de la richesse et la composition des forêts.
 - Alerter sur sa fragilité, les pressions et menaces qui pèsent sur elles.
 - Mettre en lumière leur fonction et utilité.
- **Rôle de l'animateur** :
 - Accompagner les participants pour expliquer comment jouer, animer les parties.
 - Amener le public à s'interroger et à prendre conscience des enjeux de chaque jeu.
 - Approfondir les sujets et apporter des compléments d'informations.

CONSEILS D'ANIMATION

- **Lors de l'installation** :
 - Regrouper le matériel par jeu (9 jeux différents, le nom du jeu est inscrit directement sur les supports).
- **Pendant la partie** :
 - Organiser la séance ou la partie en fonction du temps alloué et du nombre de participants (scénario d'animation proposé sur l'autre face).
 - En fonction des jeux, répartir les participants en groupes adéquats (certains jeux nécessitent 2 équipes qui s'affrontent, d'autres 3 ou 4).
 - Lorsqu'une équipe ou un joueur réalise une action, l'inviter avant toute chose à lire le contenu de sa carte, expliquer son choix de manière à impliquer tous les participants et bien partager le contenu pédagogique.
- **Après la partie** :
 - Bien séparer et ranger le matériel par jeu de manière à faciliter la prochaine mise en place.
 - Vérifier que tout le matériel est présent.

LA FORÊT DANS LE MONDE

- Chaque bâche comporte la règle du jeu auquel il appartient. Cela sert de support à l'animateur avant et pendant la partie.



L'ARBOThèque

SCÉNARIOS D'ANIMATION

● Animation d'environ 1h30 avec groupe fixe (exemple : animation scolaire) :

- Groupe de maximum 15 participants.
- Avoir au moins 1 heure permet de faire l'ensemble des 9 jeux.
- L'animateur fait découvrir les jeux dans l'ordre du 1 au 9.

● Animation d'environ 45 minutes avec groupe fixe (exemple : atelier pédagogique lors d'évènement) :

- Groupe de maximum 15 participants.
- En 45 min tous les jeux ne pourront pas être abordés. En principe au moins 4 jeux pourront être réalisés.
- Les participants font tourner la roue qui indiquera le chiffre du jeu qu'ils feront. L'opération est répétée pour lancer chaque nouveau jeu autant de fois que le permet le timing (conserver 5 minutes pour conclure).

NB : si le public est particulièrement intéressé par 1 thème, il conviendra d'abandonner le tirage au hasard du jeu et simplement faire le jeu souhaité.

● Animation courte de 5 minutes avec public diffus arrivant au compte-goutte (exemple : sensibilisation sur un stand) :

- Sensibilisation individuelle ou en très petit groupe, durée d'attention relativement courte.
- Les participants feront initialement 1 seul jeu (voire 1 seule action d'un jeu) puis partiront ou bien décideront de rester pour faire d'autres jeux.
- Les participants font tourner la roue qui indiquera le chiffre du jeu qu'ils feront. Le jeu (ou seulement 1 action) est réalisé, d'autres participants peuvent se joindre à la partie. Le tirage est répété pour lancer le prochain jeu.

NB : si le public est particulièrement intéressé par 1 thème, il conviendra d'abandonner le tirage au hasard du jeu et simplement faire le jeu souhaité.

LA RANDONNÉE ÉCOLOGIQUE

- Pour avoir un fil conducteur ludique tout au long de la séance et offrir un sentiment de progression aux participants, le plateau de jeu principal comporte un circuit de cases appelé « randonnée écologique ». Il s'agit d'une jauge de score commune à l'ensemble des jeux.
- Avec ce fil conducteur, les joueurs peuvent réaliser 9 jeux ou moins, à chaque fin de jeu le bilan est fait et le score comptabilisé et le pion progresse en conséquence.
- Il y a un unique pion, c'est-à-dire que même si le jeu prévoit de créer des équipes et possède une mécanique compétitive pour inciter l'implication des participants, le fil conducteur global est collaboratif : les performances de chacun profitent au groupe entier.
- **Règles de déplacement du pion :**
 - ▶ Position initiale du pion : sur la case centrale « 0 »
 - ▶ Lorsqu'un jeu est accompli avec 1 erreur ou pas d'erreur : le pion avance de 1 case
 - ▶ Lorsque le jeu est accompli avec 2 ou 3 erreurs : le pion ne bouge pas
 - ▶ Lorsque le jeu est accompli avec 4 erreurs ou plus : le pion recule de 1 case



- A la fin de la séance, le score final correspond à la case où le pion se trouve.