



Le jeu des incollables sur les prairies

Ce jeu s'adresse à toutes les personnes désireuses de tester leurs connaissances sur la prairie. Il peut être utilisé de multiples façons, en équipe ou duel, pour des parties express ou plus longues. L'enseignement est un public de choix pour ce jeu.

Il est composé de plusieurs centaines de cartes questions, réparties en 6 thèmes :

Les
couverts
prairiaux

Les
stocks et
les
récoltes

Le
pâturage

L'agronomie
des
prairies

Les
services
rendus
par les
prairies

Alimentation
des
herbivores

Ce jeu permet de jouer de plusieurs façons, des propositions de règles seront déclinées dans ce document, mais vous pouvez les adapter à votre situation !

Les créateurs du jeu



Ce jeu a été créé dans le cadre du Réseau Mixte Technologique AvenirS PrairieS. Plusieurs établissements d'enseignement et leurs élèves ont participé à la création des cartes de questions et réponses, ainsi que des experts partenaires du RMT. Nous leur adressons nos remerciements pour leurs contributions !

Les établissements partenaires et les enseignants référents :

Coordinateurs RMT : Béatrice Cailly (EPLFPA de Brémontier Merval), Servane Leclerc (Idele), Alizée Chouteau (AFPF), Dimitri Taillebosq et Hélène Portes (Chambre d'Agriculture France)



Marie-Alice Fournier

Claire Millet



Rozennik Goulven

Christine Bertoni

Fanny Leboucher

Carole Bes

Valérie Payet

Stéphanie Blot



Jeu libre

Matériel :

- Le jeu de cartes imprimé, séparé par catégorie
- Un dé à 6 faces
- Un papier et stylo pour noter les points

Durée de la partie :

- libre

Joueurs :

- Nombre libre
- En simple ou en équipe
- Idéalement avec un animateur

Fin de la partie :

Au choix :

- Nombre de points à atteindre
- Temps de la partie dépassé
- Nombre de questions à poser par joueur

Cette façon de jouer est la plus simple :

- Chaque joueur, chacun son tour, tire le dé
- Chaque numéro du dé est associé à une catégorie, par exemple :
 1. Les couverts prairiaux
 2. Les stocks et récoltes
 3. Le pâturage
 4. L'agronomie des prairies
 5. Les services rendus par les prairies
 6. Alimentation des herbivores
- L'animateur pioche une carte de la catégorie correspondante, et la pose au joueur ou à l'équipe.
- En cas de bonne réponse, il(s) marque un point, sinon zéro.
- Choisir en début de partie la condition mettant fin à la partie (nombre de points à atteindre, nombre de questions à poser par joueur, timing de la partie...)

Il est aussi possible de peindre les faces du dé pour correspondre au code couleur des cartes, ou le fabriquer aux bonnes couleurs.

Jeu express

Matériel :

- Le jeu de cartes imprimé, séparé par catégorie
- Un dé à 6 faces

Durée de la partie :

- courte

Joueurs :

- 2 à 3 max

Fin de la partie :

Chaque joueur a répondu à 6 questions

Chaque joueur se voit proposer une question de chaque thème (6 questions par joueur). Celui qui répond au plus grand nombre de questions gagne. En cas d'ex-aequo, faire piocher une carte au hasard, le premier à donner la bonne réponse l'emporte.

Ce jeu « express » peut aussi servir de « finale » pour départager des joueurs ex-aequo, ou les membres d'une équipe gagnante par exemple



Avec un plateau de jeu

Matériel :

- Le jeu de cartes imprimé, séparé par catégorie
- Un ordinateur branché à internet
- Un projecteur si le nombre de joueurs est important

Durée de la partie :

- Environ 1h

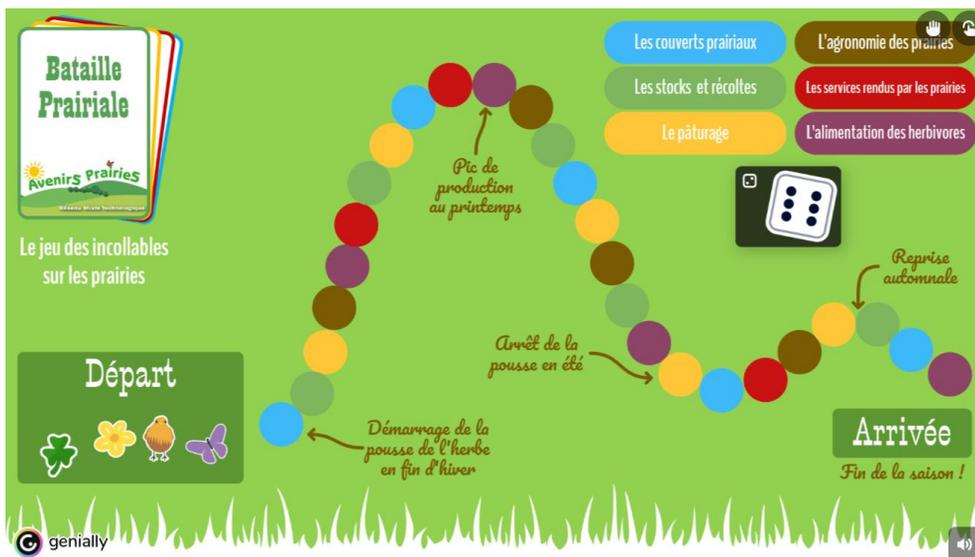
Joueurs :

- 4 joueurs max en individuel
- 4 équipes si vous jouez en classe
- Si le jeu se joue en équipe, un animateur

Fin de la partie :

La première équipe à atteindre le bout du parcours du plateau gagne la partie

Cette façon de jouer est plus ludique, car elle incorpore une part de hasard (lancers de dés). Nous vous proposons un plateau de jeu en ligne, qui a l'avantage de pouvoir être projeté pour une classe (tout le monde peut suivre l'évolution en temps réel).



La partie débute avec chaque équipe qui choisit un pion dans la case « départ ». L'équipe avec le joueur le plus jeune démarre. Pour démarrer, chaque équipe lance le dé (inclus dans le plateau), et répond à une première question correspondant à la catégorie.

En cas de bonne réponse, l'équipe retire le dé, qui lui indique le nombre de cases sur lesquelles avancer leur pion. La couleur de la case d'arrivée leur donne la catégorie de la question qui leur sera posée au tour suivant. En cas de mauvaise réponse, l'équipe reste sur la case où ils sont, et aura une nouvelle question sur le même thème au tour suivant. La première équipe à passer la ligne d'arrivée remporte la partie.

Nous vous avons proposé un plateau dont le parcours correspond à la courbe de croissance de l'herbe... ! Le format en ligne permet aussi de jouer en visio.

Il est également complètement possible de « fabriquer » votre propre plateau de jeu, y rajouter des « bonus » et des « pièges » (type jeu serpents et échelles), voire même faire un plateau de jeu « vivant » (avec un parcours dans la classe, avec les élèves incarnant les pions).



Façon challenge sur un salon

Matériel :

- Le jeu de cartes imprimé, séparé par catégorie
- Un dé à 6 faces
- Un ordinateur avec la feuille de calcul
- Un lot si vous organisez un concours

Durée de la partie :

- Toute la durée du salon

Joueurs :

- Plusieurs classes possibles
- AnimateurS nécessaires (relai tout au long du salon)

Fin de la partie :

Au choix :

- À la fin de chaque journée de salon
- A la fin du salon

Pour ceux qui souhaiteraient organiser une partie sur un salon, nous vous partageons une nouvelle façon de jouer que nous avons mis en place lors des Prairiales de Normandie de 2023. L'enjeu était de pouvoir faire jouer un grand nombre d'élèves (plusieurs classes présentes) dans un espace restreint (tente de 3x3m) avec des plannings différents d'un établissement à l'autre. Nous avons donc opté pour un format où les élèves pouvaient venir jouer en autonomie, tout au long de la journée, et le décompte des points a été fait en fin de journée. Un tableur excel permet d'enregistrer les scores et d'établir les classements individuels, par classe, et par établissement.

Les élèves qui souhaitent participer se présentent à la tente. Si c'est la première fois qu'ils viennent, ils donnent leur nom, leur classe et leur établissement, et on crée une ligne de score correspondant.

Chacun a droit à 5 questions, pour chaque question il tire le dé pour déterminer la catégorie. Il obtient un score /5 pour son passage. Il peut faire un passage par heure (de façon à faire un roulement entre les élèves, les inciter à revenir).

La somme des points obtenus est analysée en fin de journée (fait automatiquement dans le fichier).

Les prix « collectifs » sont appréciés et créent une émulation lors du salon. Il est en fait difficile de s'assurer que les élèves répondent de façon individuelle sur un salon (ils sont souvent en groupe, et ont tendance à répondre ensemble).

La délimitation par classe peut être un peu déséquilibrée, car toutes ne restent pas aussi longtemps, et n'ont pas le même niveau. Il est possible de faire des sous-groupes plus petits et d'adapter le fichier en fonction.

Le tableur Excel est
téléchargeable depuis le site du
RMT



Pour télécharger tous les supports de jeu, et connaître les nouveautés, rendez-vous sur la page suivante :

<https://afpf-asso.fr/la-bataille-prairieale>

