

Bataille de pollinisation

VERSION 1.1



Objectifs pédagogiques : Interaction mutualiste de pollinisation, stratégies de recherche de nourriture, compromis énergétiques.

Conception collaborative : Envoyez-nous vos critiques, conseils et idées pour enrichir et améliorer ce jeu > contact@adnaturam.org

Idée originale et graphisme : Hugo Le Chevalier

ad
NATURAM
apprendre • comprendre • surprendre

Mise en place : Placez vos fleurs où vous voulez dans votre prairie, puis placez les 15 jetons pollen de vos fleurs (pas plus d'un jeton par case, possibilité d'avoir des fleurs sans pollen).

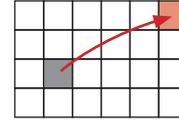
But du jeu : Récolter tous les jetons pollen de la prairie adverse.

Déroulement : Tour à tour, déplacez votre insecte pollinisateur. En fonction des cases, l'adversaire doit annoncer :

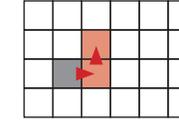
- « **Dans l'herbe !** » pour une case herbe.
- « **Pétale !** » pour une case fleur sans jeton pollen.
- « **Pollen !** » pour une case fleur avec un jeton pollen. Dans ce cas, l'adversaire doit donner le jeton pollen.
- « **Butiné !** » si le dernier jeton pollen d'une fleur est récolté. L'insecte peut alors rejouer.

Déplacements : À chaque tour, les insectes pollinisateurs ont le choix entre 2 modes de déplacement :

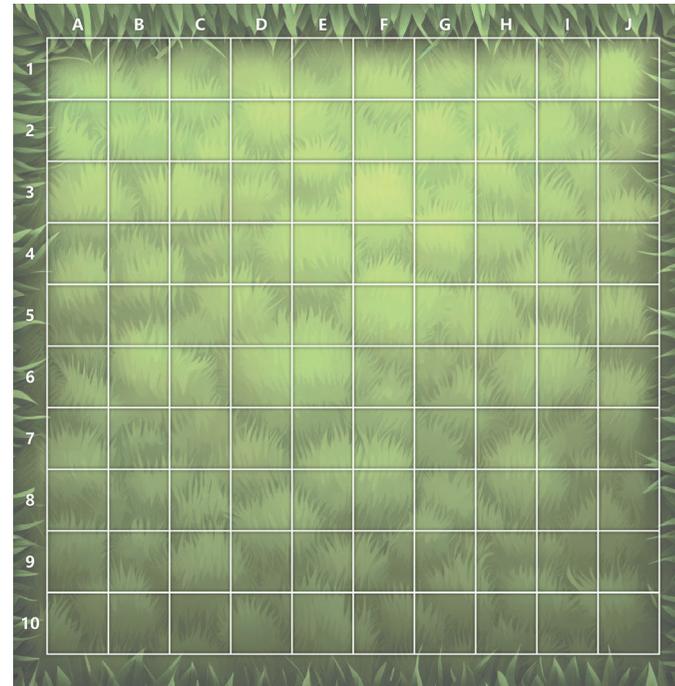
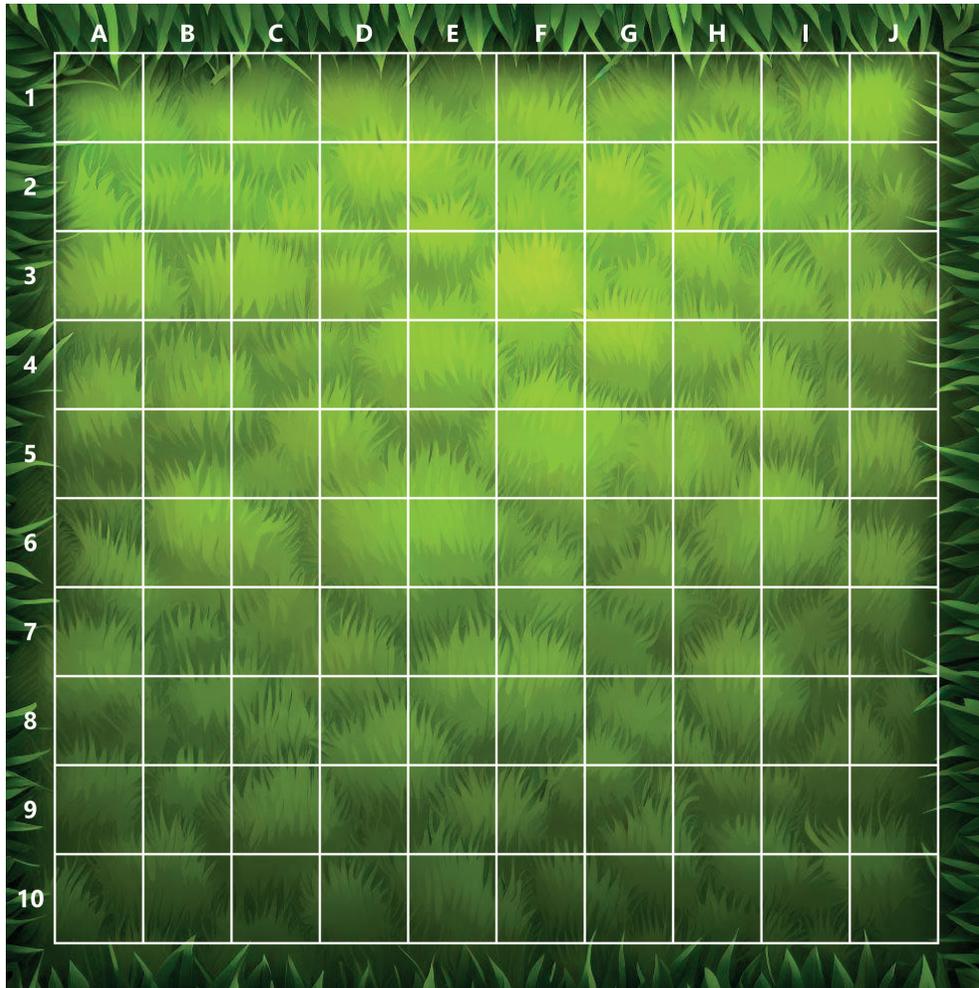
Le vol – Déplacement sur une case n'importe où dans la prairie.



La marche – Déplacement sur une case adjacente, puis d'une case adjacente supplémentaire.



- Pas de déplacement en diagonale.
- Le déplacement s'arrête s'il y a du pollen sur la première case traversée.



Ombelle (9 cases)



Pissenlit (4 cases)



Trèfle (4 cases)

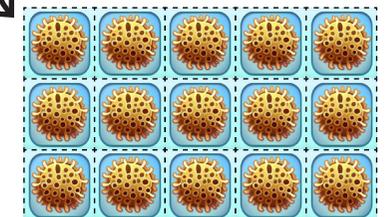


Orchidées (2x2 cases)



↻ Vos fleurs ✂

↻ Vos jetons pollen ✂



La prairie de l'adversaire
(pour noter les cases explorées par votre insecte)

✂ **Pion insecte**
(pour suivre vos déplacements)

Votre prairie

