



Nous allons jouer au jeu de la Ceinture Verte.

Regarde ta carte et souviens-toi de l'animal. Tu es maintenant cet animal (p. ex., une salamandre).

Les cerceaux représentent les habitats dans la ceinture verte. Tu habites ici. Tu as le droit de te déplacer tant que tu peux atteindre une nouvelle zone de la Ceinture Verte sans marcher sur le sol.

Lorsqu'une carte est pigée, elle va soit t'aider, soit te nuire.

Si la carte pigée est rouge, je lirai une **MENACE**, par exemple, un nouveau chantier de construction, et j'enlèverai un cerceau de la ceinture verte.

- Si tu te trouves dans cette partie de la Ceinture Verte, tu dois te déplacer.
- Si tu peux encore atteindre un autre cerceau vide de la Ceinture Verte sans marcher sur le sol, tu seras en sécurité.
- Si ce n'est pas le cas, tu es hors-jeu.

Si la carte pigée est noire, il s'agit d'une **ACTION** pour protéger la Ceinture Verte (p. ex., un nouveau programme gouvernemental, une meilleure application de la loi, un projet de nettoyage, ou une collaboration entre bénévoles). Les actions sont les suivantes :

- Les piques arrêtent la nouvelle construction de bâtiment.
- Les trèfles stoppent toute nouvelle pollution
- Un pique et un trèfle arrêtent le changement climatique

Vous pouvez utiliser ces cartes pour mettre fin à une **MENACE** à l'avenir.

QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE VOUS ÊTES HORS JEU ?

Lorsque vous êtes hors-jeu, enlevez votre cerceau (si cela n'a pas été fait) et venez vous mettre à côté de moi.

COMMENT FINIT LE JEU ?

La partie se termine au bout de 15 minutes ou lorsqu'il n'y reste plus de Ceinture Verte.

COMMENT GAGNER LE JEU ?

Il s'agit d'un jeu coopératif. S'il reste les six types d'animaux à la fin des 15 minutes de jeu, la classe gagne. Si à la fin de la partie, toutes les espèces ne sont pas encore dans le jeu, la classe est perdante.