

Bonjour,

Pour élargir le champ des actions que nous menons à l'école (poulailler / ruche / collectes diverses / compostage / ...) et dans le cadre d'un projet sur le sol, nous avons choisi de créer un jeu de société à destination de nos familles (parents / grands-parents / petits frères et sœurs / cousins et cousines).

Nous avons pris comme modèle le Mille Bornes car c'est un jeu que nous aimons et nous connaissons et nous l'avons transformé en « Mille Bêtes » car nous nous sommes aperçus que, par peur des petites bêtes et méconnaissance de leurs différentes actions, les gens ont tendance à les écraser alors qu'elles jouent toutes un rôle primordial parfois de décomposeurs, parfois d'aération du sol,... mais toujours essentiel dans le cycle de la matière.

Nous avons donc choisi de rajouter sur les cartes une petite information, parfois drôle, les concernant pour mieux les connaître et donc mieux les apprécier. Puis, pour faire comme pour le vrai jeu, nous avons cherché des attaques, des parades et des bottes. Nous avons aussi ajouté 2 cartes bonus.

Nous espérons que notre jeu vous plaira autant que nous avons pris plaisir à le créer.

Les CM1/CM2 de BRIE-SOUS-ARCHIAC

LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Le lucane cerf-volant vit seulement en Europe.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Adulte, je ne vis que le temps d'un été.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Ma larve vit de 3 à 6 ans dans le sol.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Au moment de me métamorphoser (de larve en adulte), je me confectionne une loge en terre.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Je suis le plus grand et imposant des insectes européens.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Je suis une espèce menacée et protégée.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Ma femelle est appelée "grande biche".



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Je dois mon nom à mes grosses mandibules qui ressemblent aux bois d'un cerf.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!
Taille : 25 à 75 mm



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!

Vitesse maximale : 6 km/h



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!

Je suis attiré par la sève s'écoulant des blessures fraîches des chênes et des châtaigniers.



LUCANE CERF-VOLANT



Bon à savoir!

La femelle pond dans la terre, au pied d'une source nourricière pour ses futures larves (un arbre mort, un arbre malade...)



LIBELLULE



Bon à savoir!

Mes yeux globuleux aux multiples facettes me permettent d'avoir une vue très perçante à 360°.



LIBELLULE



Bon à savoir!

Je suis capable de voler en arrière. Le 1^{er} modèle d'hélicoptère a été conçu en me prenant pour modèle.



LIBELLULE

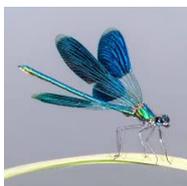


Bon à savoir!

Adulte, je me nourris de mouches, moustiques, papillons que je capture en vol après les avoir percutés.



LIBELLULE



Bon à savoir!

Mes ancêtres survolaient les lacs et rivières bien avant les dinosaures, il y a 300 millions d'années.



CLOPORTE



Bon à savoir!

Je mue tous les mois où j'abandonne ma carapace.



IULE



Bon à savoir!

Il est possible d'élever des iules en terrarium afin de les observer.



CLOPORTE



Je suis un crustacé donc je possède des branchies pour respirer.



CLOPORTE



Je suis un crustacé qui ne vit pas dans l'eau mais uniquement sur terre.



CLOPORTE



Sur mes huit paires de pattes, je n'en utilise que sept pour marcher.



CLOPORTE



En argot, le terme de cloporte désigne un concierge, soit en raison de l'obscurité supposée de sa loge, soit par jeu de mots sur sa fonction (il clôt la porte).



CLOPORTE



Sous forme d'apostrophe (Espèce de cloporte), l'expression est une insulte utilisée de temps à autre par le Capitaine Haddock.



CLOPORTE



Plusieurs espèces de cloportes sont utilisés comme bioindicateurs pour l'étude des impacts de sols pollués.



CLOPORTE



Je me roule en boule pour me protéger.



CLOPORTE



Les cloportes se rencontrent sur tous les continents, exceptées les régions polaires.



CLOPORTE



Dans certaines régions, les cloportes sont appelés « cochons de cave » ou « cochons de mur ».



IULE



Pour t'effrayer,
je me roule en
spirale mais en
réalité j'ai plus
peur que toi !

50

IULE



Chacun de mes
anneaux porte 2
paires de pattes.

50

IULE



À chaque mue mon
corps s'allonge
d'un anneau.

50

IULE



Je fais partie de la
longue liste des
décomposeurs.
Je veille au bon état du
sol forestier.

50

IULE



Mon nom scientifique est
myriapode, du grec
« myria » = mille
et « pode » = pieds

50

IULE



J'appartiens à la famille
des mille-pattes .

50

IULE



Plus je vieillis, plus
j'ai de pattes.

50

IULE



Dans la mythologie
grecque et romaine ,
Iule est le fils
d'Enée.

50

IULE



Il est possible d'élever
des iules en terrarium
afin de les observer.

50

LOMBRIC



Mon aspect gluant me permet de respirer, car je n'ai pas de poumons, et de glisser dans la terre sans me blesser.

25

LOMBRIC



Mon aspect gluant vient du mucus que je produis pour avoir la peau toujours humide.

25

LOMBRIC



Adulte, je possède un anneau appelé "clitellum" servant de cocon pour contenir mes œufs.

25

LOMBRIC



Je suis « détritivore », je me nourris des végétaux en décomposition.

25

LOMBRIC



Je suis surnommé l'architecte du sol. Je creuse des galeries jusqu'à 3 m de profondeur et en remonte la matière minérale.

25

LOMBRIC



Plus nous sommes nombreux et plus le sol est en bonne santé !

25

LOMBRIC



Mes déjections, appelées « turicules » servent de nourriture aux végétaux (= engrais naturel).

25

LOMBRIC



Je n'ai ni yeux, ni oreilles, ni pattes, mais j'ai une bouche et un tube digestif.

25

LOMBRIC

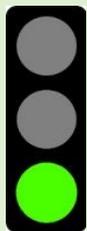


Grâce à mes galeries, l'air et l'eau peuvent entrer, ce qui aère le sol et aide à limiter l'érosion causée par le ruissellement.

25



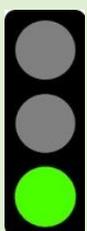
ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



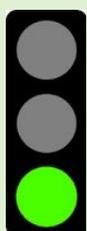
ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ



ΕΚΘΙΤΟΥΕΝ





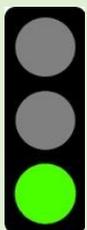
ÉCOCITOYEN



ÉCOCITOYEN



ÉCOCITOYEN



ÉCOCITOYEN



ÉCOCITOYEN



IULE

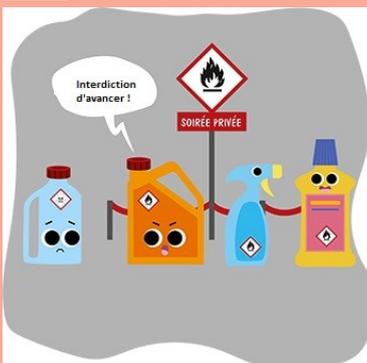


Bon à savoir!

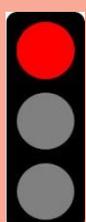
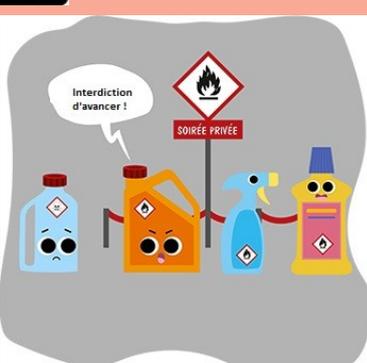
Taille : de 1,5 cm (iule européen) à 25 cm (iule géant)



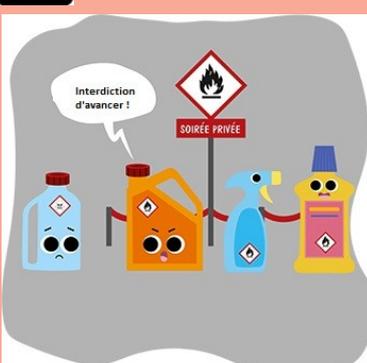
Produits chimiques



Produits chimiques



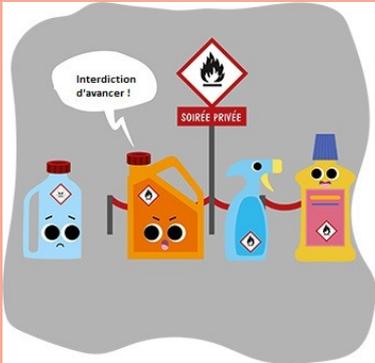
Produits chimiques





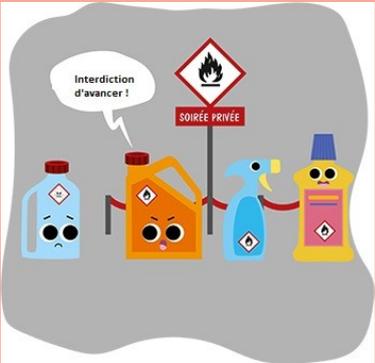
Produits chimiques

⚠️




Produits chimiques

⚠️



REFUGES



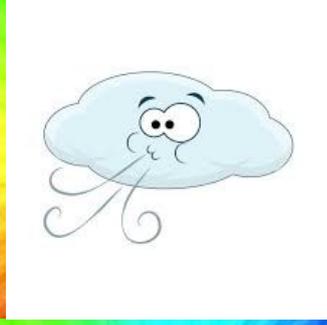
Contre les blessures et les prédateurs

SOLEIL



Contre les fortes pluies

VENT



Contre le barrage de feuilles et la toile d'araignée (= limitation de vitesse)

LOMBRIC



Bon à savoir! Je déteste la lumière !

25

COCCINELLE



Je suis une grande amie du jardinier qui m'utilise pour lutter contre les pucerons. Je remplace les insecticides, je suis un moyen de LUTTE BIOLOGIQUE.

Contre les produits chimiques.

CARTE MAUDITE



MANTE RELIGIEUSE

Quand un mâle mante religieuse s'accouple avec une femelle, la femelle mange le mâle juste après l'accouplement.

Elle peut s'attaquer aux oiseaux, particulièrement aux colibris.

La personne à qui je donne cette carte passera 2 fois son tour.

ACCELERATION



GENDARME

On m'appelle aussi "Soldat" car mes couleurs rappellent les anciens uniformes de gendarmes qui étaient rouges et noirs ou "cherche-midi" car j'affectionne les lieux ensoleillés.

Cette carte me permet de jouer 2 fois de suite.

Fortes pluies



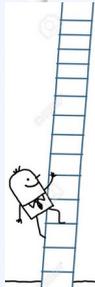
Fortes pluies



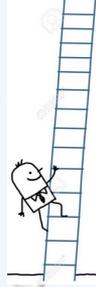
Fortes pluies



Arbre/Hauteur



Arbre/Hauteur



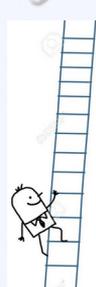
Arbre/Hauteur



Arbre/Hauteur

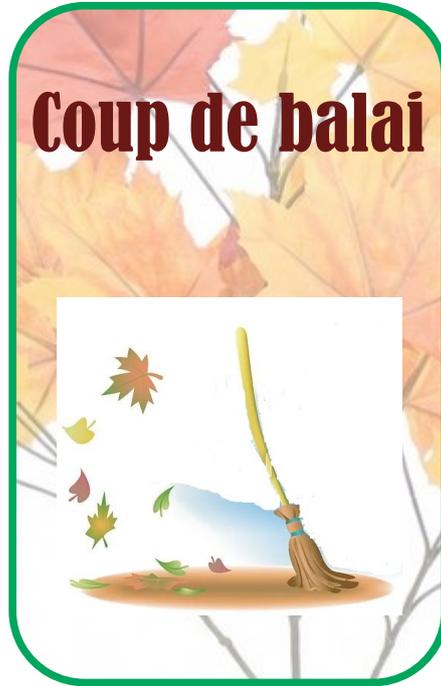
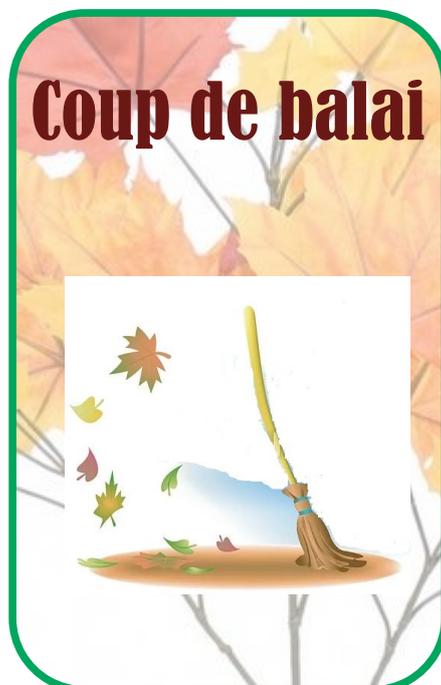
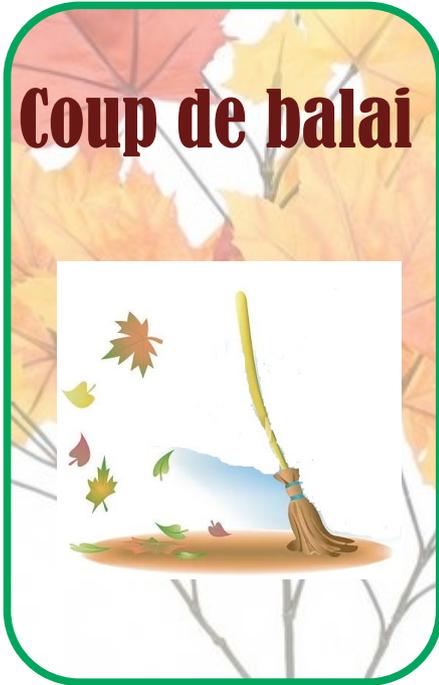
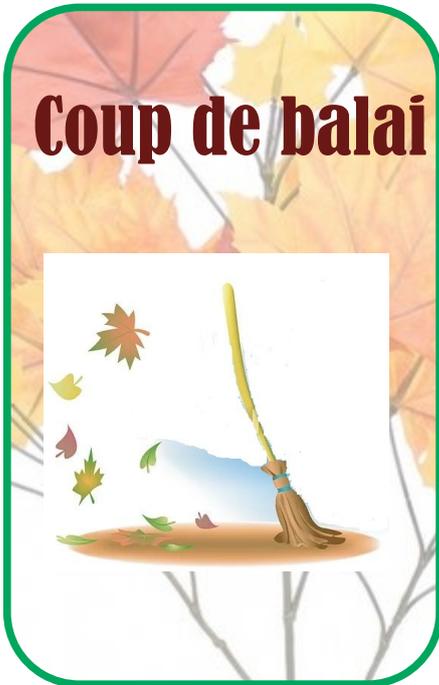


Arbre/Hauteur

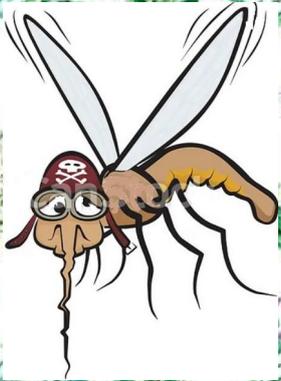


Arbre/Hauteur





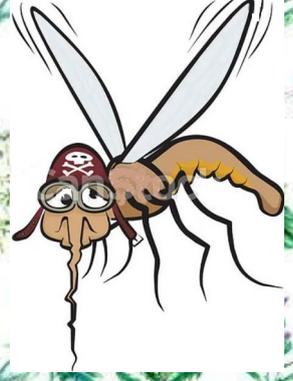
BLESSURE



BLESSURE



BLESSURE



**PLANTES
MÉDICINALES**



**PLANTES
MÉDICINALES**



**PLANTES
MÉDICINALES**



**PLANTES
MÉDICINALES**

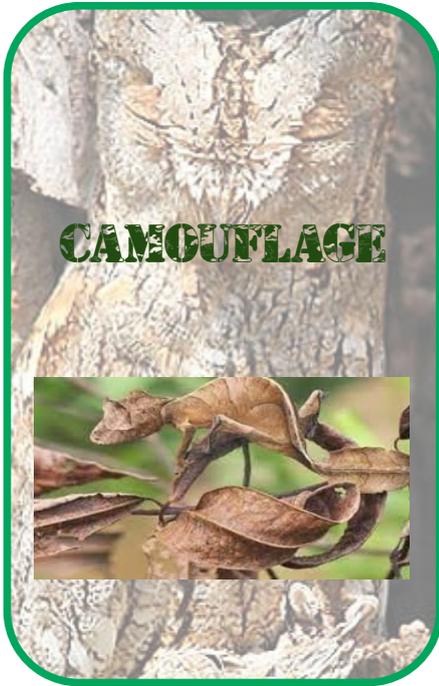
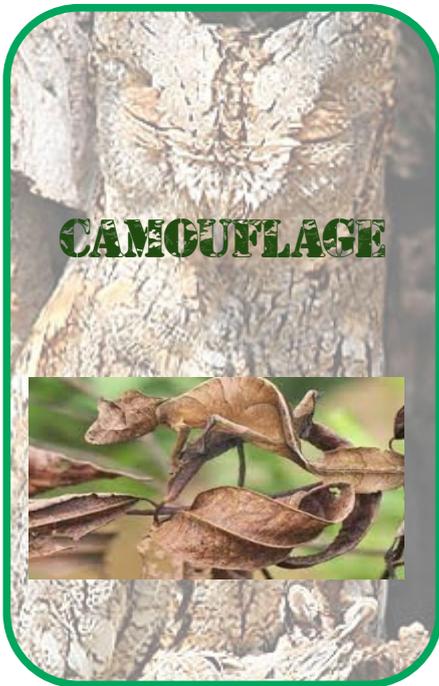
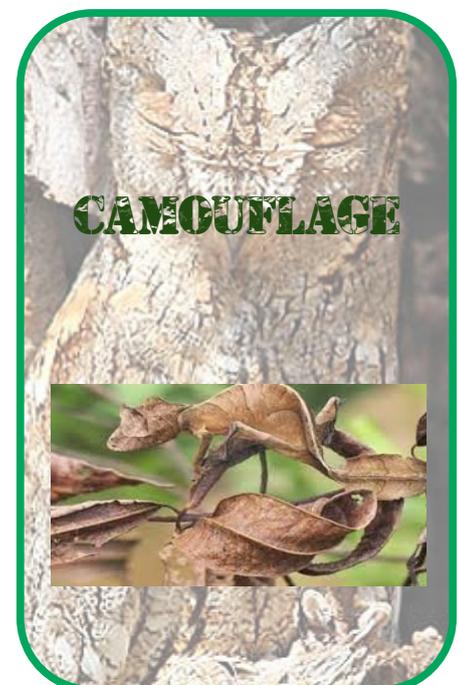
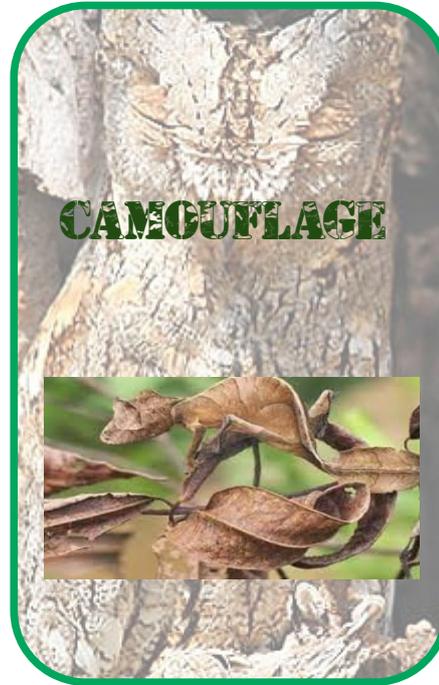
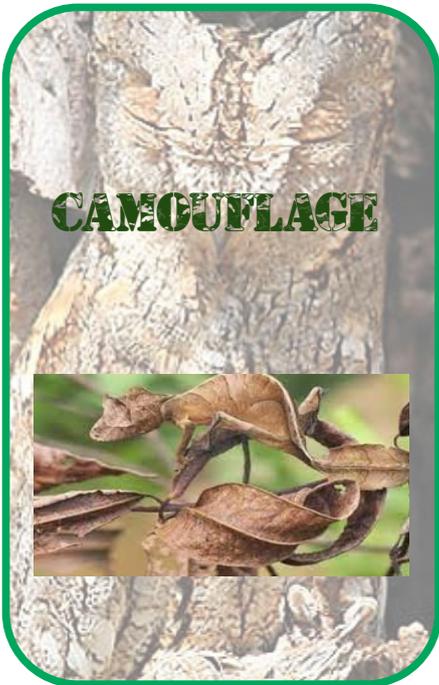
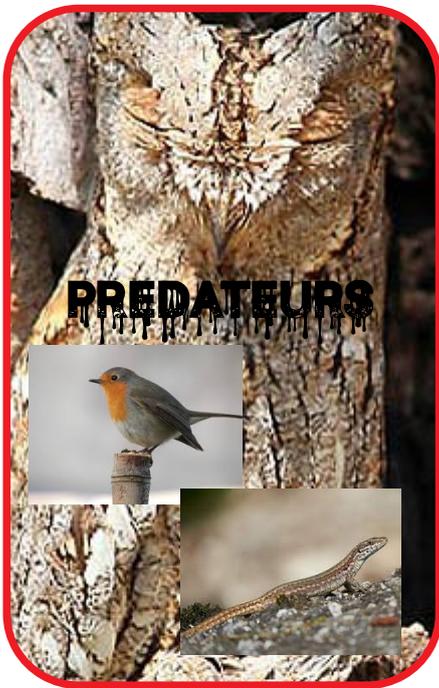


**PLANTES
MÉDICINALES**



**PLANTES
MÉDICINALES**





**LIMITATION
DE VITESSE**



**LIMITATION
DE VITESSE**



**LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**



**FIN DE LIMITATION
DE VITESSE**





1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021



1 000
Bêtes

CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021

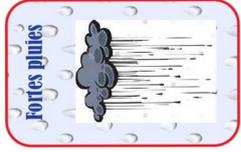
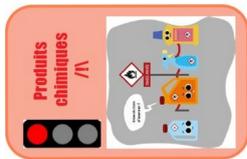


1 000
Bêtes

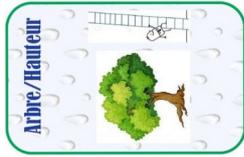
CM1/CM2 de Brie-sous-Archiac
2020/2021

PLANCHE MÉMO

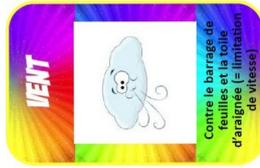
ATTAQUES



PARADES



BOTTES



BONDS



ATTAQUES	PLANCHE MÉMO	
PARADES		
BOTTES		
BONDS		

COMMENT JOUER AU MILLE BÊTES ?

LA RÈGLE STANDARD, DE 2 À 4 JOUEURS

Lorsque c'est votre tour, piochez une carte.

Vous avez maintenant 7 cartes en main et 6 possibilités :

1. Si vous avez un Écocitoyen, vous pouvez démarrer votre course. Pour cela, posez votre carte Écocitoyen devant vous. Précision : la carte Écocitoyen est très importante car c'est la première carte que vous devez jouer avant de pouvoir démarrer la course.
2. Si vous avez une carte Bêtes ET que vous avez déjà devant vous une carte Écocitoyen ou la botte Véhicule Prioritaire, vous pouvez poser votre carte Bêtes, et ainsi avancer dans la course !
3. Si vous avez une carte Attaque, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder dans sa course, à condition que celui-ci ait devant lui une carte Écocitoyen sur le dessus de sa pile de Bataille (ou la botte Véhicule Prioritaire). La Limite de Vitesse est la seule carte Attaque que vous pouvez placer devant un adversaire qui n'a pas encore démarré. Précision : vous pouvez attaquer un adversaire même si vous êtes vous-même déjà attaqué ou que vous n'avez pas encore démarré.
4. Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte Parade correspondante. Précision : vous n'avez pas besoin de poser un Écocitoyen pour pouvoir redémarrer. La carte Parade suffit pour poursuivre votre course.
5. Si vous avez une Botte, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une attaque bien précise. Précision : le fait de poser une Botte vous donne le droit de rejouer immédiatement. Piochez alors une autre carte et rejouez.
6. Si vous ne pouvez jouer aucune carte sur votre Zone de Jeu ou sur celles de vos adversaires, jetez une de vos cartes dans la défausse. Il vous reste de nouveau 6 cartes en main. Votre tour de jeu est terminé et c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise EXACTEMENT 1 000 Bêtes avec les cartes Bêtes posées devant lui, ou bien dès qu'il n'y a plus de carte Bêtes dans le sabot. Précision : si personne n'atteint 1000 Bêtes, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche, sans les dépasser.

DE 4 À 8 JOUEURS, EN ÉQUIPES DE 2

Pour jouer, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque duo joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même Zone de Jeu. Les joueurs de l'équipe jouent chacun un coup sur deux.

POUR LES PLUS JEUNES

En plus des 6 cartes de jeu distribuées à chacun des joueurs en début de partie, donnez à chacun une carte Écocitoyen, qu'ils posent tout de suite dans leurs Zones de Jeu respectives. Plus besoin d'attendre un Écocitoyen pour commencer la partie ! Et amusez-vous à former un chemin avec les cartes en les disposant les unes à côté des autres ! Chaque carte Attaque vient vous barrer la route.

VARIANTE

Selon la règle originelle du Mille Bêtes, en plus de la parade, vous devez poser une carte Écocitoyen pour pouvoir redémarrer après une attaque.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre 1 000 Bêtes !

PRÉPARATION DU JEU

- Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs.
 - Placez le sabot au centre de la table.
 - Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
 - Placez le reste des cartes, faces cachées, dans le côté échancré du sabot. Cette pile forme la pioche.
 - Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
 - Le joueur le plus jeune commence.
- Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI ?

Pile de Vitesse

C'est dans cet emplacement que vos adversaires posent leurs cartes Limite de Vitesse.

Jouez vos cartes Fin de Limite de Vitesse à cet endroit, par-dessus la carte Limite de Vitesse.

Important : veillez à tenir vos cartes de Limite de Vitesse et Fin de Limite de Vitesse bien séparées de votre pile de Bataille.

Pile de Bataille

La première carte posée est obligatoirement un Écocitoyen.

Vos adversaires posent les cartes Attaques et vous les cartes Parades.

Bottes

Les cartes Bottes ne se disposent pas en pile, mais côte-à-côte, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir de quelles attaques vous êtes protégés.

Disposez votre carte Botte à l'horizontale si vous l'avez jouée en réalisant un Coup-Fourré (cf page suivante).

Piles de Bêtes

Rangez les cartes Bêtes par famille pour faciliter la lecture des kilomètres atteints.

N.B. Si vous jouez selon la règle « En Équipes », placez-vous de manière à pouvoir tous les deux atteindre votre « Zone de Jeu » commune.

LES CARTES « Bêtes »

- Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des kilomètres). Une fois la carte Bêtes posée sur votre Zone de Jeu, ce sont les kilomètres que vous avez parcourus. Important : au cours d'une partie, vous ne pouvez poser que 2 cartes « 200 » sur votre Zone de Jeu. Attention : pour pouvoir poser une carte Bêtes, il faut que vous ayez au début de la partie une carte Écocitoyen ou la Botte Coccinelle.

LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Si vous souhaitez ralentir un adversaire, vous pouvez jouer une carte Limite de Vitesse sur sa pile de Vitesse. La carte Limite de Vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.
- Pour stopper un adversaire qui roule, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, posez votre carte Attaque (autre que la carte Limite de Vitesse) sur sa pile de Bataille !
- Si un adversaire joue une carte Attaque sur votre pile de Bataille, vous devez jouer la carte Parade correspondante, avant de pouvoir à nouveau jouer une carte Bêtes et avancer.

Précision : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques sur sa pile de Bataille. En revanche, il peut être à la fois victime d'une Attaque sur sa pile de Bataille et d'une Limite de Vitesse sur sa pile de Vitesse !

LIMITE DE VITESSE

Cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Elle l'empêche de poser des cartes Bêtes supérieures à 50 km, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Fin de Limite de Vitesse.

PRODUITS CHIMIQUES

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Écocitoyen.

BARRAGE DE FEUILLES

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Coup de balai.

BLESSURE

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Plantes médicinales.

PRÉDATEURS

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Camouflage.

FORTES PLUIES

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Arbre / hauteur .

LES BOTTES

Les cartes Bottes sont une immunité contre les attaques qui leur sont associées, pendant toute la durée du jeu.

- Jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une attaque spécifique que durant toute la durée du jeu.
- S'il y a une carte Attaque sur votre pile de Bataille et que vous jouez la carte Botte correspondante, la Botte annule immédiatement l'effet de l'attaque.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, vous pouvez rejouer immédiatement

VENT

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Limitation de vitesse ni Barrage de feuilles.

REFUGES

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Blessure ni Prédateurs.

SOLEIL

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Fortes pluies.

COCCINELLE

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Produits chimiques.

Précision : si vous exposez cette carte au début de la partie, vous êtes dispensé de poser un Écocitoyen pour démarrer.

LE COUP-FOURRÉ

Il consiste à exposer une Botte aussitôt qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, et ce, même si ce n'est pas à votre tour de jouer.

Exemple : un adversaire place une Blessure sur votre pile de Bataille, et vous avez justement parmi vos 6 cartes la botte Refuges ; vous l'abattez immédiatement en annonçant «Coup-Fourré !»

Le Coup-Fourré vous donne 3 avantages :

1. Rejeter dans la défausse l'attaque que vous venez ainsi d'annuler.
2. Prendre dans le sabot une carte pour compléter votre main - car vous venez d'exposer subitement une carte, sans avoir préalablement pioché de carte au sabot.
3. Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte dans le sabot et jouer comme si c'était votre tour. Après cela, à votre voisin de gauche de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour. Remarque : la Botte exposée vous immunise contre les attaques correspondantes pour le reste de la partie.

Important : pour signaler que vous avez joué la carte Botte en Coup-Fourré, placez-la à l'horizontale dans votre Zone de Jeu

BONUS

Il existe 2 cartes supplémentaires :

- la carte maudite : Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bêtes pendant 2 tours.

- la carte accélération : Une fois que vous avez posé cette carte, vous pouvez jouer 2 fois de suite (elle ne peut être utilisée qu'une seule fois lors de la partie, au moment choisi par le joueur).