

Défis en Rivière

Les poissons grands migrateurs vivent alternativement en eau douce et en mer pour accomplir leur cycle de vie.

Durant leur phase en eau douce, selon les espèces, ils doivent y trouver les conditions de vie et d'habitats nécessaires à leur croissance et/ou leur reproduction.

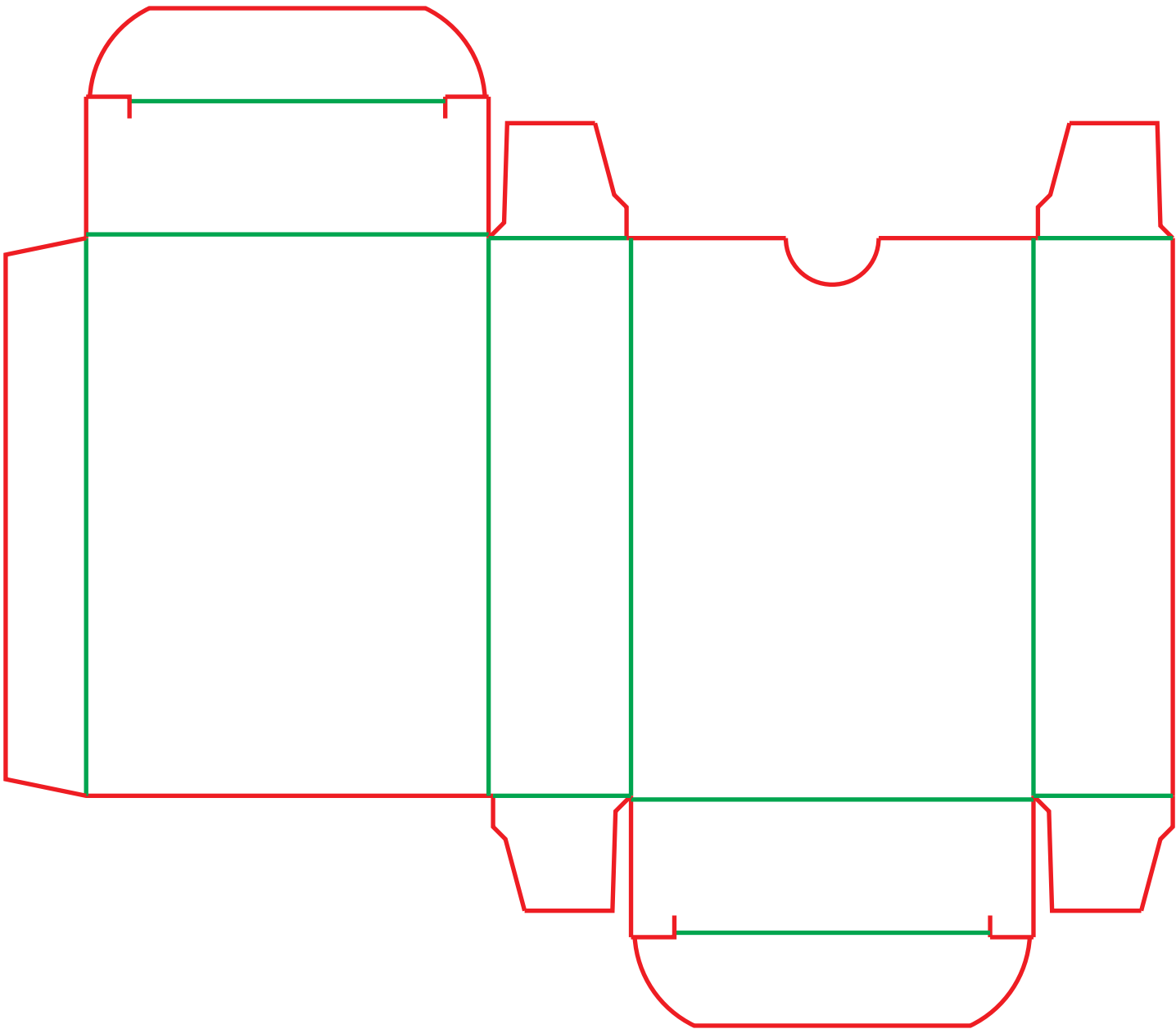
Ils subissent cependant des pressions dues aux activités humaines. Ce jeu de cartes consiste à créer les conditions de vie en assurant les trois fonctions vitales de ces espèces et en stoppant les problèmes auxquels ils sont confrontés.



Conception : Baisez Aurore, LOGRAMI
Graphisme : LOGRAMI
Impression : Typogame



Ne convient pas aux enfants de moins de 15 ans



ESPÈCE
Lamproie marine



Forme primitive associée aux poissons. Se reproduit en rivière, y grandit et devient adulte en mer

ESPÈCE
Anguille



Se reproduit en mer des Sargasses (Caraïbes) et vient en rivière pour grandir 5 à 20 ans selon les pays et en fonction de leur sexe

ESPÈCE
Alose



Se reproduit en rivière et grandit en mer 2 à 6 ans. Il existe plusieurs espèces d'aloses en Europe

ESPÈCE
Saumon



Naît en rivière et grandit en mer au large des îles Féroé et du Groenland. Revient pondre dans sa rivière natale après 1 à 3 ans de vie en mer

ESPÈCE
Truite de mer



Forme marine de la truite commune résidente. Va en mer pour grandir au large des côtes atlantiques. Revient pondre dans sa rivière natale après 1 à 3 ans de vie en mer

ESPÈCE
Mulet



Se reproduit en mer et grandit en rivière

ESPÈCE
Lamproie marine



Forme primitive associée aux poissons. Se reproduit en rivière, y grandit et devient adulte en mer

ESPÈCE
Anguille



Se reproduit en mer des Sargasses (Caraïbes) et vient en rivière pour grandir 5 à 20 ans selon les pays et en fonction de leur sexe



ESPÈCE
Alose



Se reproduit en rivière et grandit en mer 2 à 6 ans. Il existe plusieurs espèces d'aloses en Europe

ESPÈCE
Saumon



Naît en rivière et grandit en mer au large des îles Féroé et du Groenland. Revient pondre dans sa rivière natale après 1 à 3 ans de vie en mer

ESPÈCE
Truite de mer



Forme marine de la truite commune résidente. Va en mer pour grandir au large des côtes atlantiques. Revient pondre dans sa rivière natale après 1 à 3 ans de vie en mer

ESPÈCE
Mulet



Se reproduit en mer et grandit en rivière

PIÈGE

Surexploitation par les pêcheries



Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et dans des effectifs dépassant la limite biologique de conservation. Les poissons pris ne pourront pas se reproduire

PIÈGE

Manque d'eau



Il ralentit ou bloque la migration des poissons vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE

Température élevée



Elle entraîne des mortalités et des dysfonctionnements de la rivière

PIÈGE

Pollution



Rejet de déchets et de produits chimiques entraînant des mortalités directes ou une diminution du succès de la reproduction



PIÈGE
Barrage ou seuil



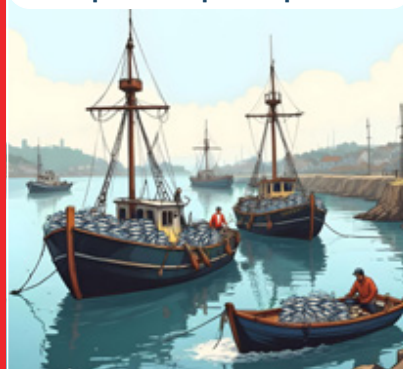
Il ralentit ou bloque la migration des poissons dans la rivière vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE
Bouchon vaseux



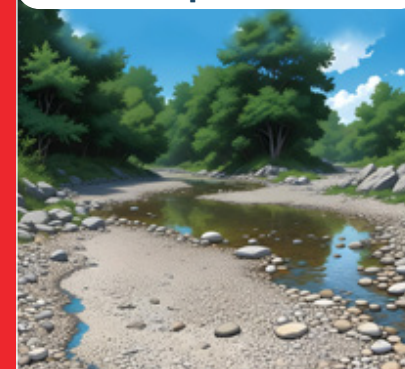
Zone de rencontre des eaux douces du fleuve et salées de l'océan, chargée de sédiments en suspension, elle provoque un manque d'oxygène et une difficulté de franchissement pour les poissons

PIÈGE
Surexploitation par les pêcheries



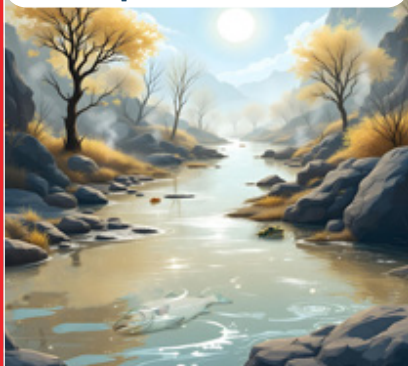
Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et dans des effectifs dépassant la limite biologique de conservation. Les poissons pris ne pourront pas se reproduire

PIÈGE
Manque d'eau



Il ralentit ou bloque la migration des poissons vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE
Température élevée



Elle entraîne des mortalités et des dysfonctionnements de la rivière

PIÈGE
Pollution



Rejet de débris et de produits chimiques entraînant des mortalités directes ou une diminution du succès de la reproduction

PIÈGE
Barrage ou seuil



Il ralentit ou bloque la migration des poissons dans la rivière vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE
Bouchon vaseux



Zone de rencontre des eaux douces du fleuve et salées de l'océan, chargée de sédiments en suspension, elle provoque un manque d'oxygène et une difficulté de franchissement pour les poissons



PIÈGE

Surexploitation par les pêcheries



Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et dans des effectifs dépassant la limite biologique de conservation. Les poissons pris ne pourront pas se reproduire

PIÈGE

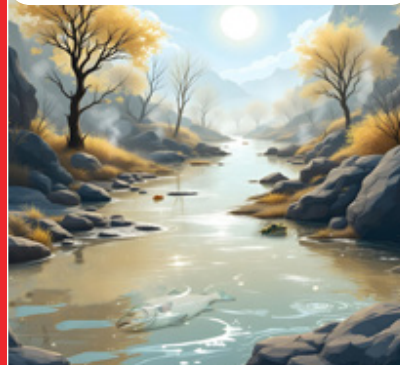
Manque d'eau



Il ralentit ou bloque la migration des poissons vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE

Température élevée



Elle entraîne des mortalités et des dysfonctionnements de la rivière

PIÈGE Pollution



Rejet de débris et de produits chimiques entraînant des mortalités directes ou une diminution du succès de la reproduction

PIÈGE

Barrage ou seuil



Il ralentit ou bloque la migration des poissons dans la rivière vers l'amont (montée) ou vers l'aval (descente) des rivières

PIÈGE

Bouchon vaseux



Zone de rencontre des eaux douces du fleuve et salées de l'océan, chargée de sédiments en suspension, elle provoque un manque d'oxygène et une difficulté de franchissement pour les poissons

FONCTION Refuge



Les poissons utilisent les rochers et les cailloux pour se cacher des prédateurs, s'abriter lors d'événements exceptionnels

FONCTION Reproduction



Elle garantit la pérennité de l'espèce. Elle est possible pour les poissons s'ils accèdent aux frayères et si elles sont de bonne qualité



FONCTION Alimentation



Elle garantit la croissance, la santé des poissons, les réserves suffisantes pour effectuer les migrations

FONCTION Refuge



Les poissons utilisent les rochers et les cailloux pour se cacher des prédateurs, s'abriter lors d'événements exceptionnels

FONCTION Reproduction



Elle garantit la pérennité de l'espèce. Elle est possible pour les poissons s'ils accèdent aux frayères et si elles sont de bonne qualité

FONCTION Alimentation



Elle garantit la croissance, la santé des poissons, les réserves suffisantes pour effectuer les migrations

FONCTION Refuge



Les poissons utilisent les rochers et les cailloux pour se cacher des prédateurs, s'abriter lors d'événements exceptionnels

FONCTION Reproduction



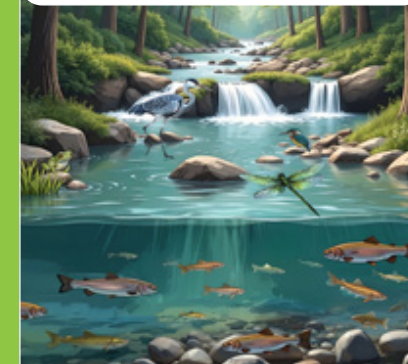
Elle garantit la pérennité de l'espèce. Elle est possible pour les poissons s'ils accèdent aux frayères et si elles sont de bonne qualité

FONCTION Alimentation



Elle garantit la croissance, la santé des poissons, les réserves suffisantes pour effectuer les migrations

ATOUT Bon état écologique



**CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LA POLLUTION**
Il permet de retrouver une rivière vivante abritant de nombreux animaux, grâce à des mesures de gestion adaptées



ATOUT Arasement



**CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LE BARRAGE/SEUIL**
La suppression du barrage est la solution
la moins coûteuse et la plus efficace pour
rétablir la circulation des poissons

ATOUT Débit du fleuve



**CETTE CARTE LUTTE CONTRE
L'EXPANSION DU BOUCHON VASEUX**
Permet de réduire la longueur de la zone
de sédiments en suspension, en évacuant
le bouchon vaseux vers la mer

ATOUT Cessation des prélèvements d'eau



**CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LE MANQUE D'EAU**
Arrêt des pompages en rivière et des
stockages de l'eau pour l'agriculture,
l'industrie et la production d'énergie

ATOUT Moratoire



**CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA SUREX-
PLOITATION DES POISSONS EN EAU DOUCE**
Arrêt de toute forme de capture d'une
espèce durant un temps déterminé

ATOUT Circulation de l'eau



**CETTE CARTE LUTTE CONTRE
LA TEMPÉRATURE ÉLEVÉE**
La libre circulation de l'eau
permet son oxygénation et évite
son réchauffement

ATOUT Bon état écologique



**CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LA POLLUTION**
Il permet de retrouver une rivière
vivante abritant de nombreux animaux,
grâce à des mesures de gestion adaptées

ATOUT Arasement



**CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LE BARRAGE/SEUIL**
La suppression du barrage est la solution
la moins coûteuse et la plus efficace pour
rétablir la circulation des poissons

ATOUT Débit du fleuve



**CETTE CARTE LUTTE CONTRE
L'EXPANSION DU BOUCHON VASEUX**
Permet de réduire la longueur de la zone
de sédiments en suspension, en évacuant
le bouchon vaseux vers la mer



ATOUT

Cessation des prélèvements d'eau



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LE MANQUE D'EAU
Arrêt des pompages en rivière et des stockages de l'eau pour l'agriculture, l'industrie et la production d'énergie

ATOUT

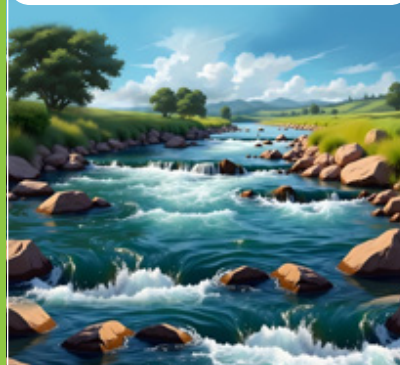
Moratoire



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA SUREXPLOITATION DES POISSONS EN EAU DOUCE
Arrêt de toute forme de capture d'une espèce durant un temps déterminé

ATOUT

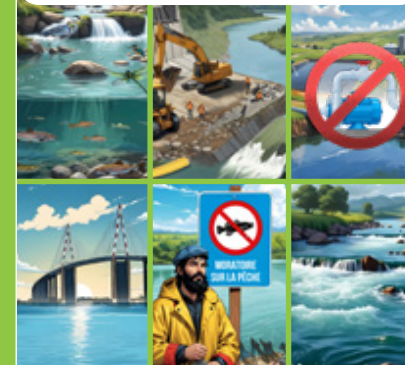
Circulation de l'eau



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA TEMPÉRATURE ÉLEVÉE
La libre circulation de l'eau permet son oxygénation et évite son réchauffement

ATOUT

Carte chance



CETTE CARTE REMPLACE LA CARTE ATOUT DE TON CHOIX
Les actions de gestion et d'amélioration des connaissances sont bénéfiques pour les populations de poissons migrateurs

RÈGLES DU JEU

- Sois le plus rapide à créer les conditions favorables de vie des poissons migrateurs en réunissant 3 cartes FONCTION et 3 cartes ESPECE différentes. Attention, ces cartes ne doivent pas être piégées pour gagner. Mais, une carte PIÈGE libérée par un ATOUT correspondant est valide.
- Tu ne dois pas avoir plus de 3 cartes en main (sinon tu devras défausser une carte pour en piocher une nouvelle). Une carte piégée (libérée ou non) ne peut pas être piégée à nouveau.
- Tu peux poser plusieurs voire toutes tes cartes lors d'un même tour mais pioche 1 seule carte à l'issue de ton tour.
- Il n'est pas possible de poser ou posséder plus de 2 cartes identiques.

La carte ATOUT posée doit être la solution à la carte PIÈGE posée.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le paquet de cartes est placé au centre. 2 joueurs sont face à face. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Le plus âgé commence.
- Chacun joue à tour de rôle. Quand c'est ton tour, si tu peux poser une carte FONCTION, le jeu démarre. Tu peux alors poser d'autres cartes lors du même tour (ESPECE ou FONCTION) dans la limite de 2 cartes identiques posées. A la fin du tour, pioche une carte. Si tu n'as pas de carte FONCTION, alors défausse 1 carte, pioche, fin de ton tour. L'autre joueur prend la main. Il peut poser une carte PIÈGE sur une carte FONCTION ou ESPECE posée par son adversaire et jouer son tour en posant une carte FONCTION pour démarrer. Quand c'est son tour, le joueur piégé peut mettre une carte ATOUT et libérer définitivement la carte qui ne peut pas être piégée à nouveau.

