

Migr' Ocean

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

Durant leur phase marine, 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



Interreg
Atlantic Area

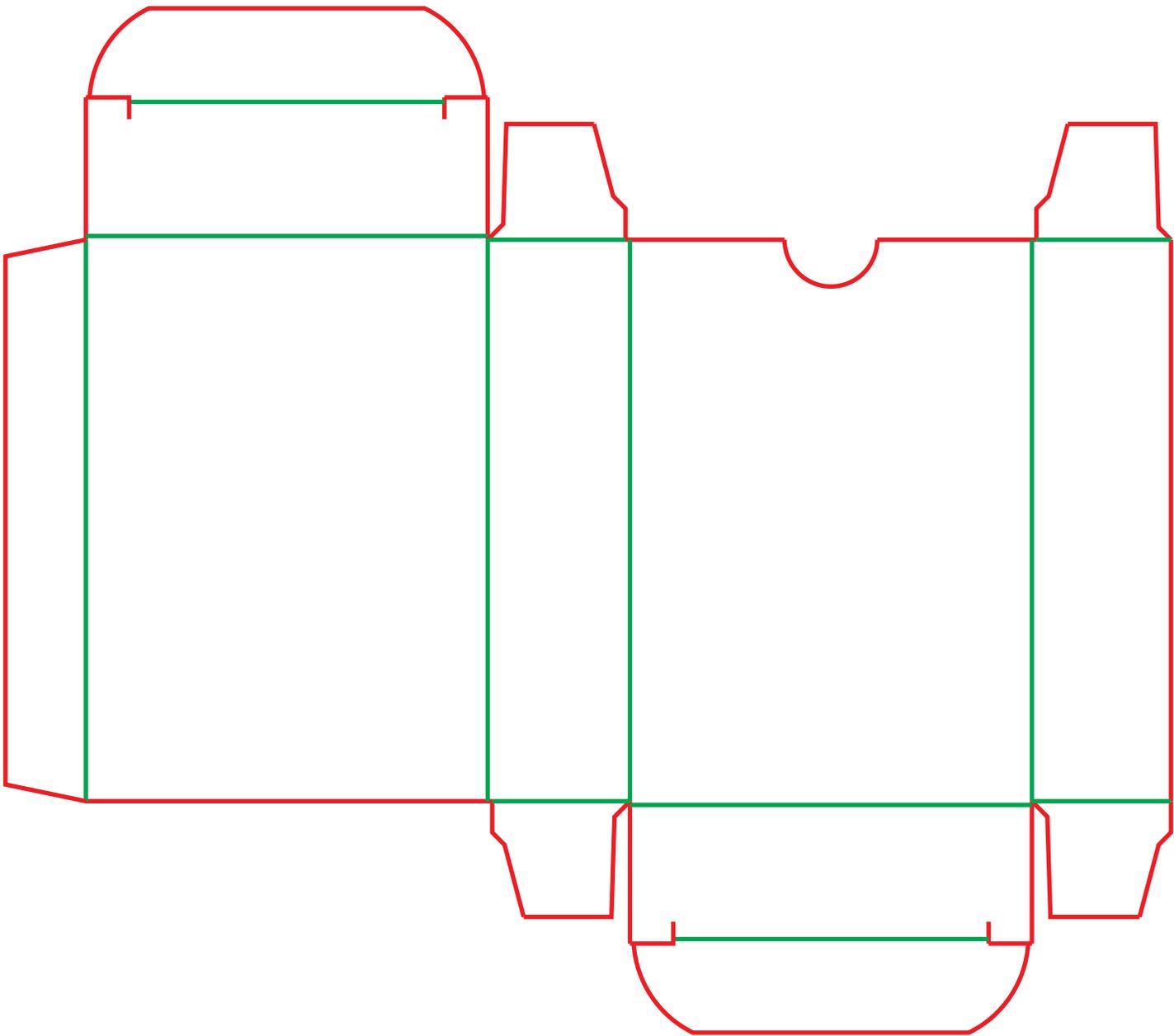


Co-funded by
the European Union



DiadSea

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
Pollution



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

PIÈGE
Pisciculture marine



Rejets de produits chimiques et des déjections des poissons d'élevage favorisant les maladies (e.g. poux de mer)

PIÈGE
Surexploitation par les pêcheries



Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et avec des effectifs dépassant la limite biologique de conservation

PIÈGE
Changement climatique



Modifie les régimes thermiques et hydrologiques et perturbe les rythmes biologiques

PIÈGE

Rivière non-attractive



Pas de flux d'eau douce en mer ce qui limite l'attractivité des rivières pour les poissons migrateurs recherchant les eaux douces

PIÈGE

Manque de connaissances



Complique la mise en œuvre d'actions de gestion efficaces par défaut de priorisation

PIÈGE

Pollution



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

PIÈGE

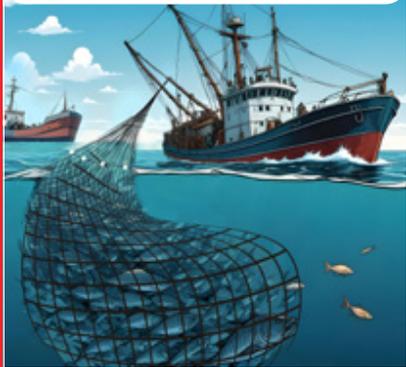
Pisciculture marine



Rejets de produits chimiques et des déjections des poissons d'élevage favorisant les maladies (e.g. poux de mer)

PIÈGE

Surexploitation par les pêcheries



Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et avec des effectifs dépassant la limite biologique de conservation

PIÈGE

Changement climatique



Modifie les régimes thermiques et hydrologiques et perturbe les rythmes biologiques

PIÈGE

Rivière non-attractive



Pas de flux d'eau douce en mer ce qui limite l'attractivité des rivières pour les poissons migrateurs recherchant les eaux douces

PIÈGE

Manque de connaissances



Complique la mise en œuvre d'actions de gestion efficaces par défaut de priorisation

PIÈGE Pollution



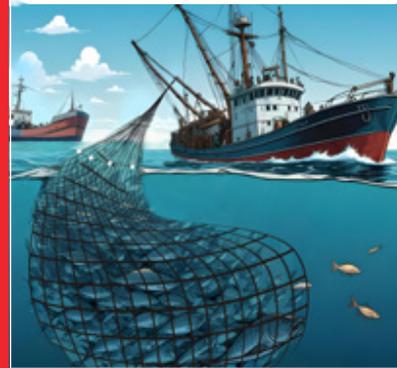
Rejets de déchets et de produits chimiques entraînant des mortalités directes ou une diminution du succès de la reproduction

PIÈGE Pisciculture marine



Rejets de produits chimiques et des déjections des poissons d'élevage favorisant les maladies (e.g. poux de mer)

PIÈGE Surexploitation par les pêcheries



Captures des poissons migrateurs avant la reproduction et avec des effectifs dépassant la limite biologique de conservation

PIÈGE Changement climatique



Modifie les régimes thermiques et hydrologiques et perturbe les rythmes biologiques

PIÈGE Rivière non-attractive



Pas de flux d'eau douce en mer ce qui limite l'attractivité des rivières pour les poissons migrateurs recherchant les eaux douces

PIÈGE Manque de connaissances



Complicite la mise en œuvre d'actions de gestion efficaces par défaut de priorisation

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
Arrêt de rejets



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA POLLUTION Favoriser le recyclage et l'utilisation de matériaux bio-sourcés permet d'atteindre le bon état écologique des eaux marines

ATOUT
Moratoire



CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LA SUR-EXPLOITATION
Arrêt de toutes formes de
captures d'une espèce durant
un temps déterminé

ATOUT
Traitements biologiques
des maladies



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LES EFFETS
NÉFASTES DES PISCICULTURES MARINES
Améliore la qualité de l'eau en mer près
des cages et évite la propagation des
maladies aux poissons sauvages

ATOUT
Economie d'énergie



CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE
Réduire la consommation d'énergie
et favoriser les circuits courts évitent
les rejets de CO²

ATOUT
Arrêt des pompages



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA MULTIPLI-
CATION DES RIVIÈRES NON-ATTRACTIVES
Arrêt des pompages en rivière
et des stockages de l'eau
pour l'agriculture et l'industrie

ATOUT
Etude des poissons migrateurs



CETTE CARTE LUTTE CONTRE
LE MANQUE DE CONNAISSANCE
Permet d'identifier les leviers
de gestion pour la restauration
des espèces

ATOUT
Arrêt de rejets



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA POLLUTION
Favoriser le recyclage et l'utilisation
de matériaux bio-sourcés permet
d'atteindre le bon état écologique
des eaux marines

ATOUT
Moratoire



CETTE CARTE LUTTE
CONTRE LA SUR-EXPLOITATION
Arrêt de toutes formes de
captures d'une espèce durant
un temps déterminé

ATOUT
Traitements biologiques
des maladies



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LES EFFETS
NÉFASTES DES PISCICULTURES MARINES
Améliore la qualité de l'eau en mer près
des cages et évite la propagation des
maladies aux poissons sauvages



ATOUT Economie d'énergie



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE
Réduire la consommation d'énergie et favoriser les circuits courts évitent les rejets de CO²

ATOUT Arrêt des pompages



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LA MULTIPLICATION DES RIVIÈRES NON-ATTRACTIVES
Arrêt des pompages en rivière et des stockages de l'eau pour l'agriculture et l'industrie

ATOUT Etude des poissons migrateurs



CETTE CARTE LUTTE CONTRE LE MANQUE DE CONNAISSANCE
Permet d'identifier les leviers de gestion pour la restauration des espèces

ATOUT DiadSea



CETTE CARTE REMPLACE LA CARTE ATOUT DE TON CHOIX
puisque le projet DiadSea permet des actions d'amélioration de la connaissance et de gestion en faveur des poissons migrateurs en mer

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) et pas plus de 2 cartes identiques à la fois (dans ta main et/ou posée). 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.

