



Association Logrami
8, rue de la Ronde • 03500 Saint-Pourçain-sur-Sioule
Tél. : 04 70 45 73 41 • www.logrami.fr

Conception A. Baisez & P. Laffaille
Illustrations V. Nowakowski
Graphisme Fabagogo
Impression Cartamundi



LES POISSONS DE NOS RIVIÈRES

*La participation de l'illustrateur et des graphistes,
l'impression et la distribution des jeux n'auraient pas vu le jour
si nos partenaires financiers dans le cadre du **Plan Loire Grandeur nature**
n'avaient pas pris part à cette aventure.*

Qu'ils en soient remerciés



Ce jeu éducatif est cofinancé par l'Union européenne. L'Europe s'engage avec le Fonds européen de développement régional



Attention : ne convient pas
aux enfants de moins
de 3 ans.
Danger d'étouffement.
Informations à conserver.



À l'issue des différentes parties

de cartes, les poissons de nos rivières n'auront plus de secret pour vous.

Vous apprendrez en jouant à distinguer chaque espèce et à connaître leur famille d'appartenance géographique dans une rivière.



Ces jeux simples

à deux ou en groupe, s'adressent
au public de 3 à 113 ans.

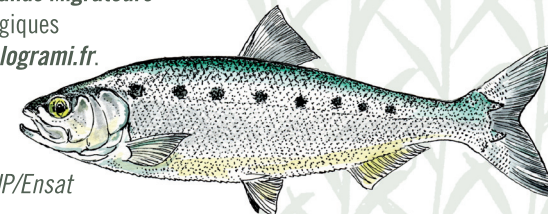


Ils sont tous téléchargeables

gratuitement
sur le site de l'association **Loire Grands Migrateurs**
et complètent d'autres jeux pédagogiques
sur les poissons migrateurs - www.logrami.fr.

Bons divertissements !

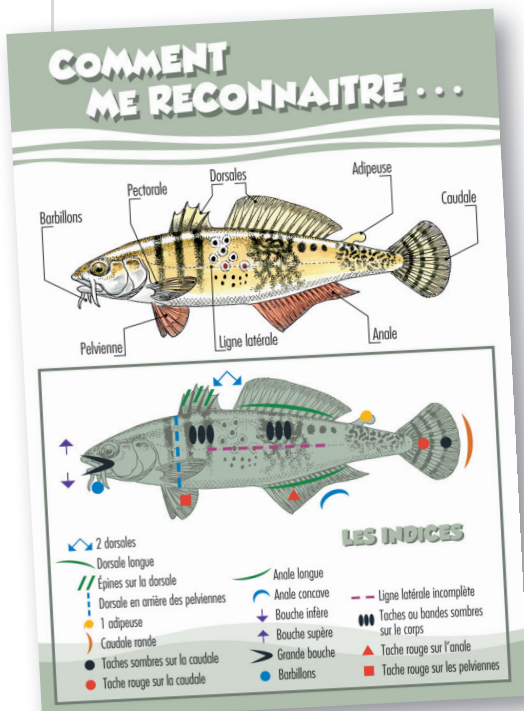
A. Baisez - Logrami, P. Laffaille - INP/Ensat



Comment me reconnaître ...

Les poissons vivants dans les eaux douces sont représentés en France par une centaine d'espèces.

Seulement une petite vingtaine d'entre elles sont relativement connues des pêcheurs. En effet, cette diversité d'espèces est ignorée car elle ne bénéficie pas autant de l'intérêt des naturalistes comme les oiseaux et les grands mammifères. Il faut dire que les poissons ne sont pas les plus faciles à observer ! Il existe pourtant des observatoires tels que celui de Vichy qui permettent de voir, en direct, les poissons sauvages franchir l'ouvrage par une vitre transparente.



La classification des espèces nous renseigne sur leur écologie, leur lien de parenté et permet à chacun de les distinguer par des critères discriminants reconnus. Pour les poissons, nous pouvons utiliser des critères morphologiques simples. Il s'agit notamment d'observer le corps (cylindrique ou comprimé, la peau (nue ou à écailles), la bouche (vers le haut, vers le bas, etc.), les barbillons et les nageoires (nombres, position, organisation, formes) etc. Des clefs d'identification existent aujourd'hui sans demander une solide connaissance de la systématique des poissons. Aussi, parmi tous les critères, certains relativement simples peuvent suffire à distinguer la plupart des espèces.

Les zones géographiques

A l'échelle d'un cours d'eau, il existe une répartition géographique des espèces de poissons. Cette structuration spatiale est commune à toutes les rivières françaises. Ainsi, de la source de la rivière (l'amont) à l'estuaire (l'aval), des zones ont été définies en fonction des assemblages d'espèces. Afin de les identifier, l'espèce la plus inféodée à la zone donne son nom.

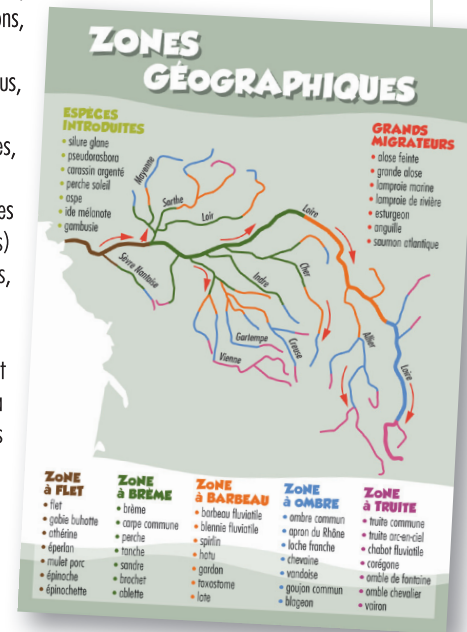
Ainsi, d'amont à l'aval, il existe :

- **La zone à Truite**, elle abrite essentiellement des espèces de la famille des Chabots, Ombles, Vairons, etc.
- **La zone à Ombre**, on y trouve en plus des Goujons, Vandoises, Blageons, etc.
- **La zone à Barbeau** qui est peuplée de Hotus, Gardons, Blennies, Lotes de rivière, etc.
- **La zone à Brème** qui est dominée par les Carpes, Ablettes, Brochets, Sandres, Perches, etc.
- **La zone à Flet**, elle correspond aux espèces tolérant la salinité (estuaire et marais saumâtres) tels que les Mulets, Athérines, Epinoches, Epinochettes, Gobies et Eperlans.

Le regroupement des deux premières zones est dit zone salmonicole, c'est-à-dire hébergeant la famille des truites et des saumons. Les deux zones suivantes, à Barbeau et Brème, correspondent aux zones de la grande famille des cyprinidés.

Une famille particulière regroupe les **grands migrateurs**. Ce sont des espèces qui vivent alternativement en eau douce et en mer afin d'assurer l'ensemble de leur cycle de vie. Elle comprend le Saumon atlantique, la Truite de mer, l'Anguille, les Aloses, les Lamproies et l'Esturgeon. Elles migrent et sont présentes dans l'ensemble du bassin Loire.

Enfin, **43 espèces ont été introduites** avec certitude en France. Certaines ont été importées tout récemment et sont acclimatées et/ou en extension tels que les Silures, Aspes, Gambusies, Carassins, Perches soleil, Pseudorasbora, Ides mélanotes et peuvent se trouver partout dans les rivières.



Identifie-moi !

But du jeu : Trouver en premier le nom de l'espèce conservée par l'autre joueur.

Jeux utilisés : Pour deux joueurs. Les 4 jeux de cartes, cartes poissons seulement (retirer les cartes « Chance » et « Mangé ! »). Les cartes « **Comment me reconnaître** » (pour aider). Chaque joueur garde un jeu en main et dispose un jeu faces visibles sur la table (dos différents).

Règles du jeu : Les deux joueurs se font face. Dans leur jeu de cartes en main, chaque joueur choisit un poisson et le conserve. Le paquet est mis de côté. Le poisson conservé devra être trouvé par l'adversaire. Cette carte doit être cachée à la vue de l'autre joueur.

Pour aider chaque joueur à reconnaître les critères d'identification, la carte « **Comment me reconnaître** » est disposée à côté des cartes poissons.

A tour de rôle, les joueurs s'interrogent sur les critères d'identifications afin de trouver le poisson, par exemple : "Est ce que ton poisson à deux dorsales ?"

Si la réponse est "oui", le joueur ayant posé la question garde toutes les cartes poissons concernées par ce critère et retire celles qui n'ont pas le critère.

Si c'est "non" le joueur retire toutes les cartes poissons ayant ce critère et garde celles qui ne l'ont pas. Le joueur qui gagne est celui qui découvre en premier l'espèce (dernière carte poisson restante) conservée par l'autre joueur. Dans ce cas, il annonce par exemple "Ton poisson est une anguille !". La carte conservée est alors dévoilée pour attester de l'identification du poisson trouvé par l'adversaire.

Retrouve-moi !

But du jeu : Retrouver le plus de paires d'espèces

Jeux utilisés : 2 jeux de cartes, dos identiques, cartes poissons et les 2 cartes « Chance »

Règles du jeu : A partir de 2 joueurs. Mettre les cartes, face cachée, sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les cartes sont différentes, il les repose face cachée à la même place et c'est le tour du joueur suivant. Si les cartes sont identiques, le joueur donne le nom du poisson et conserve la paire. Il rejoue jusqu'à ce qu'il cesse de trouver des cartes identiques. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de paires de poissons. Les cartes « **Chance** » remplacent n'importe quel poisson.

Les familles géographiques

But du jeu : Regrouper le plus de familles géographiques possible.

Jeux utilisés : Prendre 1 jeu de cartes, cartes poissons uniquement (retirer les cartes grises, les cartes « Chance » et « Mangé ! »). Prendre les cartes « **Zones géographiques** » (pour aider). Prendre les 2 jeux de cartes (dos identiques) si plus de 4 joueurs.

Règles du jeu : Un joueur mélange les cartes et distribue 7 cartes par personnes, une à une, en commençant par sa droite. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le voisin de gauche commence le jeu. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter, en demandant à n'importe quel autre joueur, de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir. Il demande par exemple "dans la famille Migrateurs, je demande l'Anguille". Si cet autre joueur possède la carte, il doit lui donner. Si le demandeur obtient la carte souhaitée, il rejoue une fois. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche et c'est au joueur à sa gauche de commencer.

Dès qu'un joueur a réuni une famille entière, il la pose devant lui, la nomme et c'est au tour du joueur placé à sa gauche. Le gagnant est celui qui en a le plus grand nombre de familles complètes.



Mangé !

But du jeu : Ne pas être mangé !

Jeux utilisés : Les 2 jeux de cartes, cartes poisson uniquement (dos identiques) et la carte « Mangé ! ».
Attention ! Une seule carte n'a pas de paire : la loutre !

Règles du jeu : Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. Chaque joueur dispose sur la table les paires qu'il possède en citant le nom des poissons. Lorsqu'il n'a plus de paire, le premier joueur essaie d'en réaliser de nouvelles en tirant une carte dans la main du joueur de droite. Puis c'est au second joueur, et ainsi de suite. Le perdant est celui qui se retrouve avec la loutre en main alors que tous les autres joueurs ont pu se débarrasser de toutes leurs cartes en réalisant des paires. Le gagnant est celui qui a le plus de paires sans être mangé !



Compétition !

But du jeu : Avoir tous les poissons de France.

Jeux utilisés : 1 jeu de carte par joueur (dos différents), les cartes « Chance » et les cartes « Zones géographiques » (pour aider).

Règles du jeu : Jeu à deux joueurs. Mélanger les cartes et les distribuer entre les deux joueurs. Le premier joueur jette la première carte de son tas, face visible. Le second joueur dispose sa première carte en regard. Celui qui a la carte famille de la zone la plus amont gagne (dans l'ordre : Chance, Migrateurs puis zone à Truite, à Ombre, à Barbeau, à Brème, à Flet, les espèces Introduites et les cartes grises en dernier). Lorsque les joueurs disposent une carte de la même famille, il y a compétition entre espèces. On dispose alors une carte face cachée puis on la recouvre par une autre carte face visible. La famille la plus amont a gagné, si c'est la même famille on recommence la compétition. Le joueur ayant remporté la compétition joue une carte de son tas. On dispose les cartes jusqu'à épuisement. Le gagnant est celui qui possède toutes les cartes.

Les 7 nages

But du jeu : Avoir le moins de poissons en main en 7 tours.

Jeux utilisés : Les 2 jeux de cartes avec des dos différents (retirer les cartes grises), les deux cartes « Chance » et les cartes « Zones géographiques » et « Comment me reconnaître » (pour aider).

Règles du jeu : Chaque joueur devra faire des compositions de 3 cartes au minimum à 5 au maximum. Une composition est réalisée avec des cartes de la même famille géographique ou des poissons avec les mêmes critères d'identification (par exemple une composition avec des poissons avec la bouche infère ou des poissons grands migrants). Chaque composition est disposée face visible sur la table.

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. La pioche est posée au centre. Pour commencer la partie, une carte du paquet est jetée sur la table. Le joueur assis à gauche du brasseur débute le jeu. Il peut alors prendre la carte jetée sur la table si elle sert à faire une composition tout de suite. Le joueur place alors sa composition sur la table face à lui. Il peut en disposer plusieurs sur un même tour de jeu (une nage). Lorsqu'il est libéré de toutes ses compositions, il jette à son tour une carte de son jeu au centre et pioche.

Le joueur suivant continue le jeu de la même façon. Chaque joueur joue 7 fois (7 nages).

Afin de se libérer des cartes du jeu, les joueurs peuvent jouer sur les compositions des autres lorsque cela est leur tour. Ils complètent les compositions dans la limite de 5 cartes.

La carte « Chance » remplace toutes les cartes du jeu.

A la fin des 7 nages le joueur ayant le moins de poissons en main a gagné.

