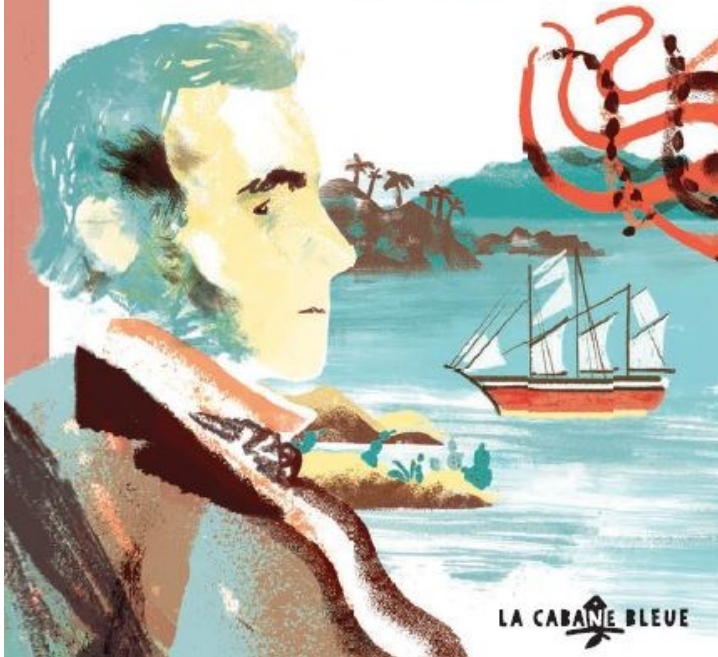


Emmanuelle Grundmann • Giulia Vetri

Charles et moi



Charles et moi

Un jeu d'art et d'évolution



*« Chaque homme cache en lui un
enfant qui veut jouer »*

Friedrich Nietzsche



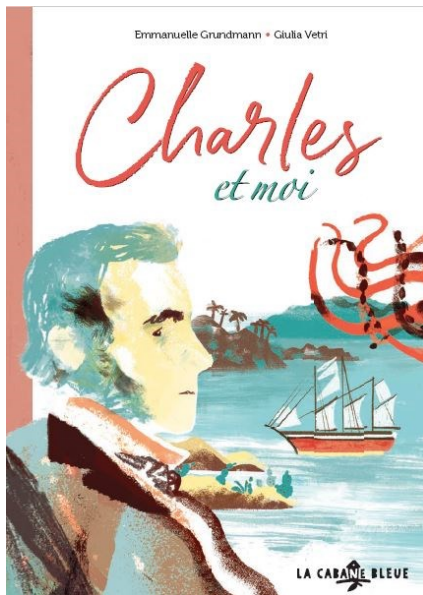
Un jeu inspiré par la lecture de Charles et moi :

L'histoire:

Aglaé, poulpe commun a un humain de compagnie. Et pas n'importe qui! Il s'agit de Charles Darwin, le naturaliste qui a bouleversé notre vision de la vie. Aglaé nous présente donc son Grand Homme « à hauteur de poulpe »

La « philosophie » du jeu:

Un jeu pour comprendre l'adaptation des êtres à leur milieu tout en s'amusant.

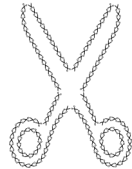


Préparation:



Imprimez les pages 4 et 5 (recto-verso)

Imprimez les pages 6 et 7 (recto-verso)



Découpez toutes les cartes ainsi formées et faites-en quatre tas (voir les couleurs au verso)

Matériel

6 cartes « Climat »



6 cartes « Milieu »



Un support pour dessiner

6 cartes « Dangers extérieurs »



6 cartes « Ressources »



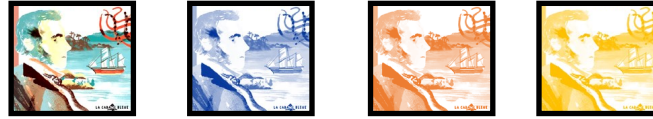
Crayons de couleurs ou feutres

Nombre de joueurs:

2 à 4

Installation:

Placez les cartes en quatre tas faces cachées:



Chaque joueur se munit d'un support pour dessiner (feuille, ardoise...) ainsi que des crayons de couleurs ou des feutres.

En amont, lire « Charles et moi » et montrer toutes les cartes en expliquant que le milieu influence les êtres qui y vivent. Par exemple, un animal vivant dans un lieu avec de nombreux prédateurs se verra développer des adaptations pour se protéger (carapace, camouflage...)

Déroulement:

Un joueur est désigné « Maître de l'évolution » pour un tour. C'est lui qui essaiera de deviner les critères ayant permis aux dessinateurs d'inventer leur créature imaginaire.

Les autres piochent chacun une carte de chaque tas. Ils en prennent connaissance secrètement.

Chacun doit alors dessiner une créature adaptée aux 4 critères tirés au sort.

Exemple: si j'ai tiré la carte « Froid Extrême », il sera donc judicieux de faire des poils à ma créature (voir exemples lors d'une partie authentique p4)

REMARQUES:

- Il est interdit de dessiner des objets ou d'autres éléments extérieurs à la créature.

Exemple: si j'ai tiré la carte « Pluies fréquentes », je ne peux pas dessiner la pluie (ni un parapluie ;))

- Les joueurs disposent de 3 minutes pour réaliser leur dessin (ce temps pourra être allongé pour les plus jeunes)

A l'issue de la phase de dessin, les joueurs mélangent toutes les cartes qui leur ont permis d'inventer leurs créatures. Ils en refont alors 4 tas en fonction des couleurs. Le « Maître de l'évolution » s'empare alors de l'un des tas, les retourne pour prendre connaissance des critères, observe les dessins de tous les autres joueurs puis termine par placer les critères sur les dessins en fonction de son observation.

Il refait la même chose pour les autres critères.

A la fin, les joueurs comptabilisent leurs points: 1 point par critère bien retrouvé par le maître de l'évolution. Un joueur peut donc marquer 4 points par tour.

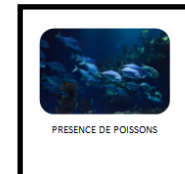
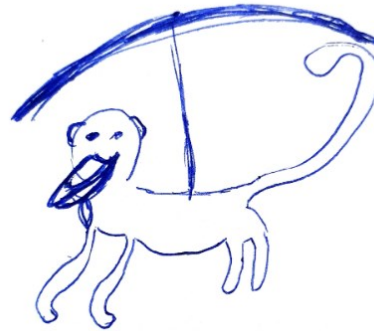
A chaque tour, le maître du jeu change.

Fin de la partie:

Le premier joueur arrivé à 20 points gagne.

REMARQUE: Toutes les cartes sont réutilisées et mélangées avant le début de chaque tour.

Voici quelques exemples d'animaux imaginaires inventés:





Chaleur extrême



Pluies fréquentes



Nombreux prédateurs



Nature hostile (orages, séismes...)



Froid extrême



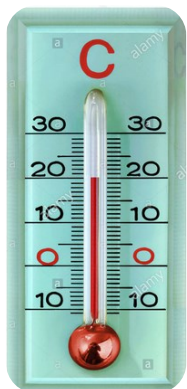
Volcanisme



Peu de prédateurs



Air très pollué



Climat tempéré



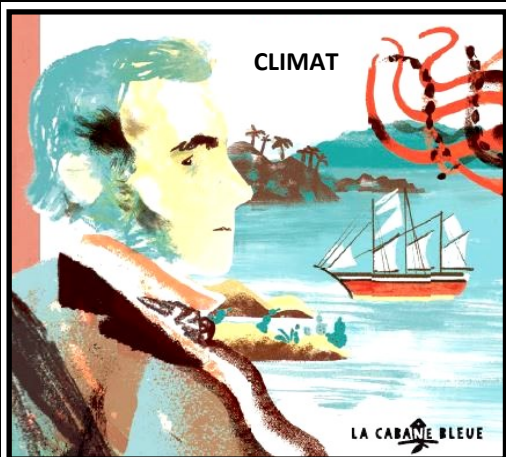
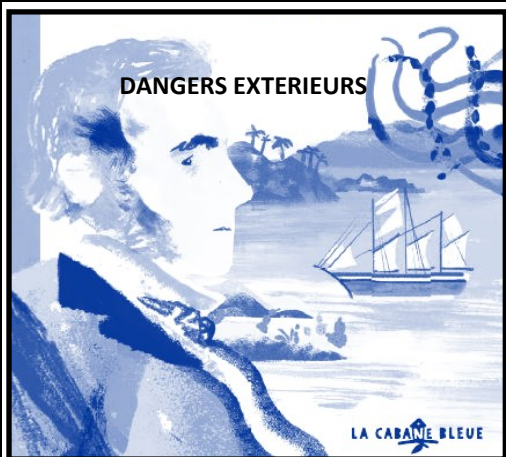
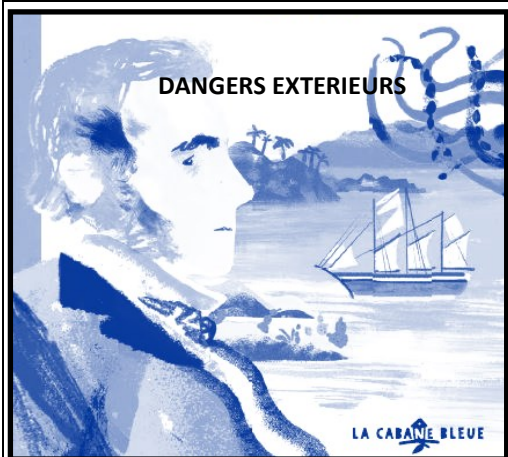
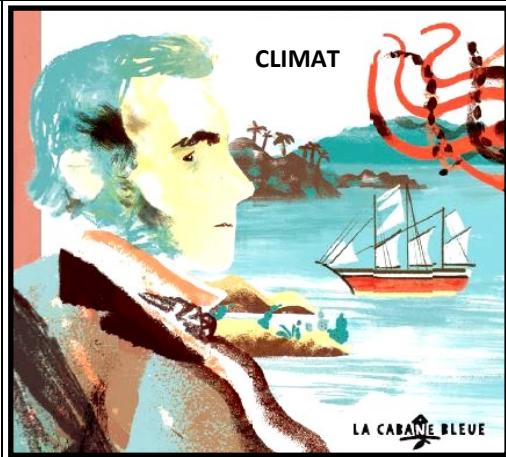
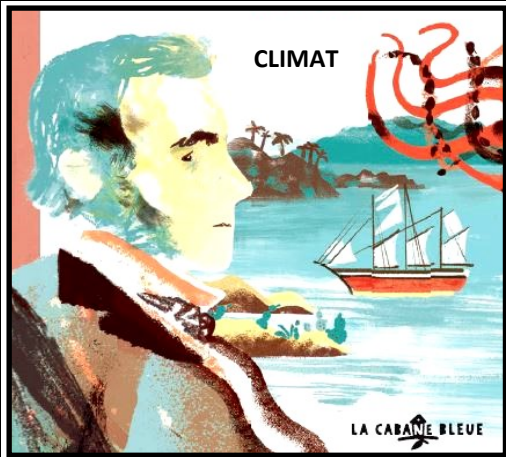
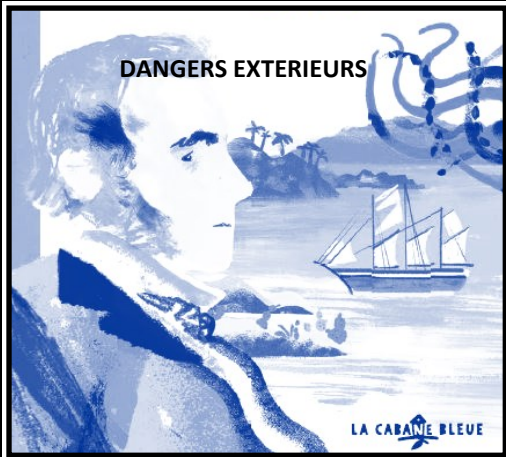
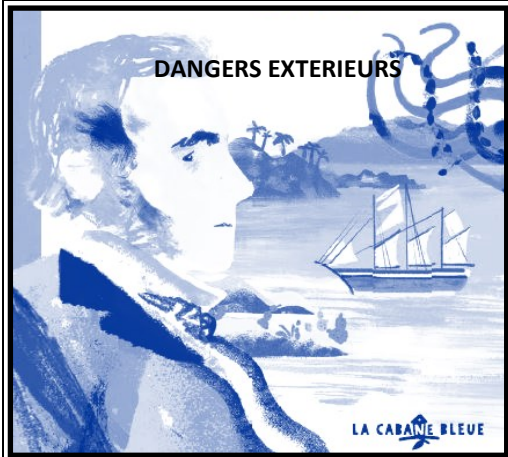
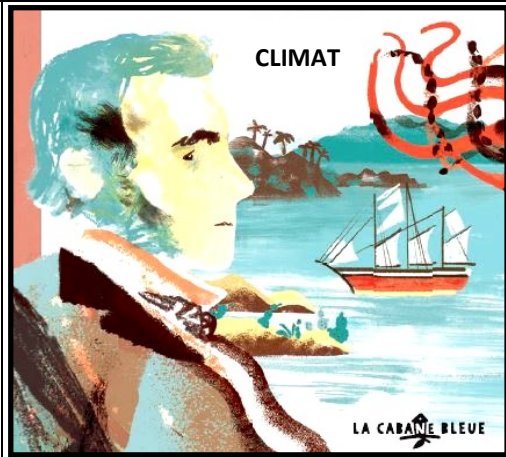
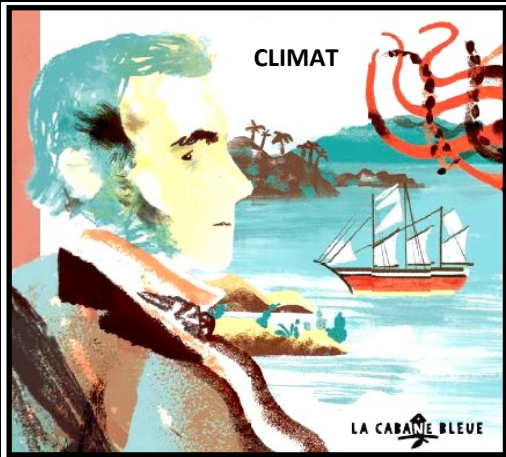
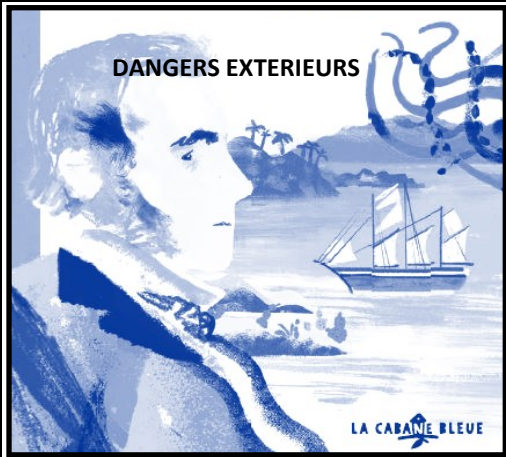
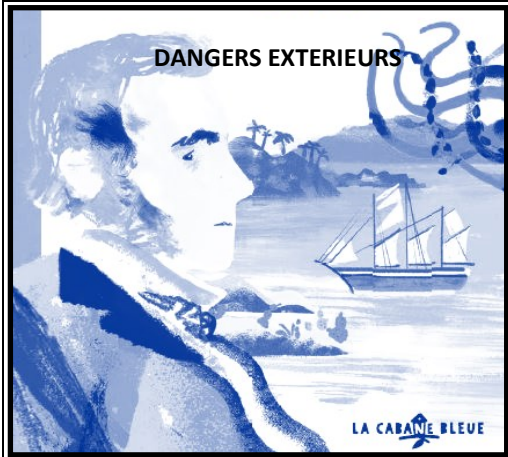
Sécheresse



Coopération avec d'autres espèces



Présence de chasseurs hostiles





Désert (chaud ou froid)



Forêt



Présence de graines



Présence de poissons



Montagne



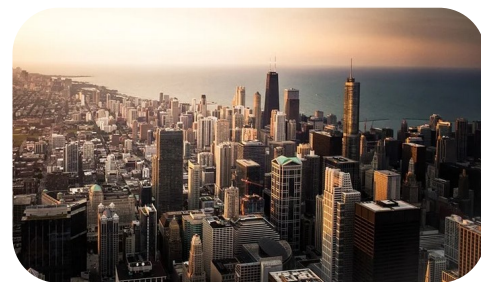
Milieu sous-marin



Présence de fruits et légumes



Présence d'insectes



Proche d'une ville



Vie aérienne ou en hauteur



Présence de petits animaux
(rongeurs...)



Présence de déchets

