

# KORRIDOR

La nouvelle malle pédagogique



**Korridor a pour objectif la compréhension des continuités écologiques.**

Sous la forme d'un grand jeu, il aborde plusieurs thèmes dont l'impact de l'activité humaine, l'isolement des populations animales et la nécessité pour elles de se déplacer durant leur cycle de vie...

Les participants représentent une espèce animale et doivent composer avec l'activité humaine qui par ses aménagements bouleverse le territoire. Ainsi, si au cours du jeu, une espèce comme la truite fario par exemple, peut voir son avenir compromis par la construction d'un barrage ou une pollution, elle peut aussi tirer profit de mesures en faveur de la qualité de l'eau ou de la continuité écologique... Chaque équipe voit son "capital vie" fluctuer en fonction des aménagements qui adviennent au cours de la partie.

1

## UN TERRITOIRE

Le fond de jeu représente un territoire sur une nappe de 1.5m x 2.70

2

## DES CARTES D'AMÉNAGEMENTS

En fonction des péripéties du jeu, des aménagements se superposent au territoire initial et modifient le paysage. Ceux-ci ont un impact positif ou négatif pour les espèces animales en présence.

3

## UN CLASSEUR PÉDAGOGIQUE

Véritable bible de l'animateur, il présente les corridors écologiques, leurs enjeux au regard de la biodiversité, les principales notions d'écologie et les objectifs du jeu.

4

## UN LIVRET ANIMATEUR

Il présente le contenu de la malle, les principes, le déroulement et les règles du jeu. Il rappelle les différents aménagements rencontrés au cours de la partie.

5

## DES FICHES ESPÈCES

Des fiches détaillent la biologie des espèces présentes sur ce territoire. Les joueurs vont devoir s'en inspirer pour incarner ces espèces au cours du jeu.

6