

Folle migration!



Image from naturewatch.co.

Résultats d'apprentissage spécifiques (RAS)

5-0-4c : travailler en coopération pour réaliser un plan et résoudre des problèmes au fur et à mesure qu'ils surgissent.

5-0-5a : noter des observations qui sont pertinentes à une question précise.

5-0-7b : appuyer les conclusions sur des preuves plutôt que sur des idées préconçues ou des croyances.

5-4-01 : employer un vocabulaire approprié à son étude du temps qu'il fait.

5-4-04 : reconnaître que les masses d'air chaud et les masses d'air froid influent beaucoup sur le temps et décrire ce qui arrive lorsque ces masses d'air se rencontrent.

5-4-07 : consulter des bulletins météorologiques de diverses sources et en décrire les composantes.

Vocabulaire :

La météorologie, une terre humide, la migration, le vent, une tornade, un ouragan, une grenouille, un éclair, un orage, une tempête de neige, un œil de bouc, un front froid ou chaud, une masse d'air, un nimbostratus, un altocumulus, un cumulonimbus, un cirrus, la pluie, la neige, le soleil, le cycle de l'eau.

Résumé

Les élèves découvrent les principales caractéristiques d'une variété de phénomènes météorologiques tout en explorant la valeur des terres humides pendant la migration et l'impact de la météo sur les oiseaux migrateurs.

Matériel

- *Imprimez le plateau de jeu (5 pages par jeu +1 page d'instructions) - pensez à le laminer pour un usage ultérieur*
- *Ciseaux*
- *Ruban adhésif (pour coller les 3 morceaux de papier constituant le plateau de jeu et le dé)*

Déroulement

Introduction

Commencez par rappeler aux élèves leur visite au centre de découverte des terres humides du marais Oak Hammock, en passant brièvement en revue les activités de la journée. Rappelez aux élèves le terme "terre humide" et demandez-leur ce qu'il signifie maintenant qu'ils en ont visité une.

Passez en revue les différents types de météo et les formations nuageuses (voir les fiches d'accompagnement pour le vocabulaire de la météo utilisé dans cette activité).

Discutez du concept de migration, s'il n'a pas été abordé lors de votre visite sur le terrain, en expliquant ce que c'est (voir la définition).

La **migration** est un vaste mouvement d'animaux motivés par la nécessité de trouver de la nourriture, certains animaux migrant pour se reproduire. En Amérique du Nord, les oiseaux effectuent généralement deux migrations par an : une migration à l'automne vers les sites d'hivernage et une migration au printemps vers les sites de nidification. La migration est un voyage difficile qui comporte de nombreux défis, notamment météorologiques.

Poursuivez en demandant aux élèves d'énumérer différents types de conditions météorologiques, puis discutez en classe de l'impact de ces conditions sur la migration, en particulier celle des oiseaux.

Expliquez aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu de société pour en savoir plus sur l'impact de la météo sur les oiseaux qui migrent d'une terre humide, à l'autre à l'automne et au printemps. Expliquez qu'il y aura un maximum de six joueurs par jeu, chacun représentant un

oiseau migrateur qui utilise les terres humides comme halte migratoire, aire de nidification, aire d'hivernage et/ou habitat principal.

Montrez les images et les descriptions de chaque oiseau, et discutez brièvement de chacun de leurs voyages migratoires.

Activité

Expliquez aux élèves qu'ils vont avoir un aperçu des difficultés rencontrées par les espèces d'oiseaux migrateurs, qui s'efforcent toutes de survivre et d'arriver saines et sauvées dans leur site d'hivernage ou de nidification. Chacune de ces espèces d'oiseaux utilise les terres humides, soit comme halte, soit comme aire de nidification, soit comme aire d'hivernage, soit comme habitat principal.

Expliquez aux élèves qu'ils seront divisés en groupes de six (ou moins) et que chacun jouera le rôle d'un oiseau migrateur différent, l'objectif étant d'atteindre le cercle d'arrivée en premier (ce qui met fin au jeu). Les élèves rencontreront des obstacles tout au long du jeu, notamment des alertes météorologiques graves qui mettront à l'épreuve les connaissances de chaque joueur en matière de météorologie. Les éléments de hasard, de stratégie et de compréhension des différents phénomènes météorologiques entreront en jeu lorsque les joueurs navigueront sur le plateau pour voir qui sera le premier à atteindre la ligne d'arrivée et à survivre à la folie de la migration!

Passez en revue les règles du jeu (voir les instructions du jeu). Répartissez les élèves en groupes de six au maximum et donnez à chaque groupe un plateau de jeu, un dé, un ensemble de 30 cartes et six pions.

Donnez à chaque groupe les instructions du jeu ou affichez-les au tableau.

Une fois que tous les jeux sont installés, demandez aux élèves de jouer.

Conclusion

Une fois que tous les élèves ont fini le jeu, réunissez la classe pour une discussion sur l'expérience globale des élèves en tant qu'oiseaux dans le jeu (ont-ils connu des complications, des avantages? Quel type de temps ont-ils rencontré? Certains d'entre eux ont-ils pu terminer le jeu?).

Concluez en affirmant que la météo a un impact sur tous les êtres vivants, qu'il s'agisse d'oiseaux pendant la migration ou d'êtres humains lors d'une excursion en plein air. Nous devons rester attentifs à cette force importante dans notre monde.

Optionnel : demandez aux élèves de rédiger une fiche de sortie dans laquelle ils notent trois choses qu'ils ont apprises sur la météo et les terres humides grâce à leur expérience du jeu de société, de l'activité pré-visite et/ou de la sortie au marais.

Vocabulaire de la météo

Le vent - le mouvement de l'air, c'est un ingrédient fondamental pour le développement de la météo.

Masse d'air - un grand volume d'air dont la température et le taux d'humidité sont similaires.

Front froid - une masse d'air froid remplace une masse d'air chaud.

Front chaud - une masse d'air chaud remplace une masse d'air froid.

Pluie - précipitations liquides formées de gouttelettes d'eau.

Tonnerre et éclairs - des particules chargées négativement descendent au fond des nuages et se rassemblent jusqu'à ce qu'une étincelle géante se produise, suivie d'un bruit fort (créé par l'augmentation de la pression, de la température et de la dilatation de l'air).

Brouillard - des gouttelettes d'eau se mélangent à la poussière et/ou à la pollution atmosphérique, créant un nuage près du sol.

Neige - précipitations solides formées de cristaux de glace.

Grésil - précipitations qui se produisent à des températures avoisinant les 0°C et qui créent de la neige fondue.

Blizzard - poudrierie avec des températures inférieures au point de congélation et des vents d'une vitesse d'au moins 70 km/heure.

Tornado - la rencontre d'une masse d'air chaud et humide et d'une masse d'air sec crée une instabilité dans l'atmosphère et donne naissance à un entonnoir étroit et rotatif qui s'étend du sol aux nuages et dont la vitesse du vent varie de 100 à 400 km/heure.

Ouragan - considérés comme les tempêtes les plus violentes de la planète, les ouragans (également connus sous le nom de typhons ou de cyclones, selon l'endroit où ils se produisent) se forment au-dessus des eaux chaudes de l'océan. L'air humide s'élève de l'eau, formant des nuages d'orage qui se transforment en bandes tournantes autour de l'œil (centre) de la tempête. L'air frais est aspiré dans l'œil et le vent prend de la vitesse, atteignant au moins 63 km/h pour être considéré comme un ouragan.

Conséquences de la météo

Incendie de forêt - lorsqu'il n'y a pas de pluie pendant plusieurs jours et que l'air est très sec, il suffit d'une petite étincelle pour que des incendies de forêt se déclenchent et modifient considérablement les habitats.

Inondation - lorsqu'une zone subit de fortes précipitations en peu de temps, l'eau y reste, ce qui modifie considérablement les habitats.

Sécheresse - lorsqu'une zone connaît des conditions plus sèches que la normale, comme l'absence de précipitations, cette sécheresse ou ce manque d'humidité peut modifier les habitats de manière significative.

Œil de bouc - effet des températures très froides, les cristaux de glace réfractent la lumière du soleil, créant un point lumineux à gauche et/ou à droite du soleil, ce qui donne l'illusion qu'il y a deux ou trois soleils dans le ciel.

Comment la météo influence la migration des oiseaux?



Forte pluie, orage avec éclairs, bouillard, neige

- *Ils restent au sol, ils sont retardés*



Tempête de neige

- *Ils restent au sol, ils sont retardés*
- *Augmentation de risque de mortalité*



Front froid ou chaud

- *Il influence le départ de la migration, les oiseaux sont sensibles aux changements météorologiques.*



Tornado, ouragan

- *Ils restent au sol, ils sont retardés*
- *Ils sont déviés de leur trajet (à petite échelle pour les tornades)*
- *Les oiseaux utilisent beaucoup d'énergie pour les éviter*

Comment les conséquences de la météo influencent la migration des oiseaux?

Sécheresse



Feu de forêt

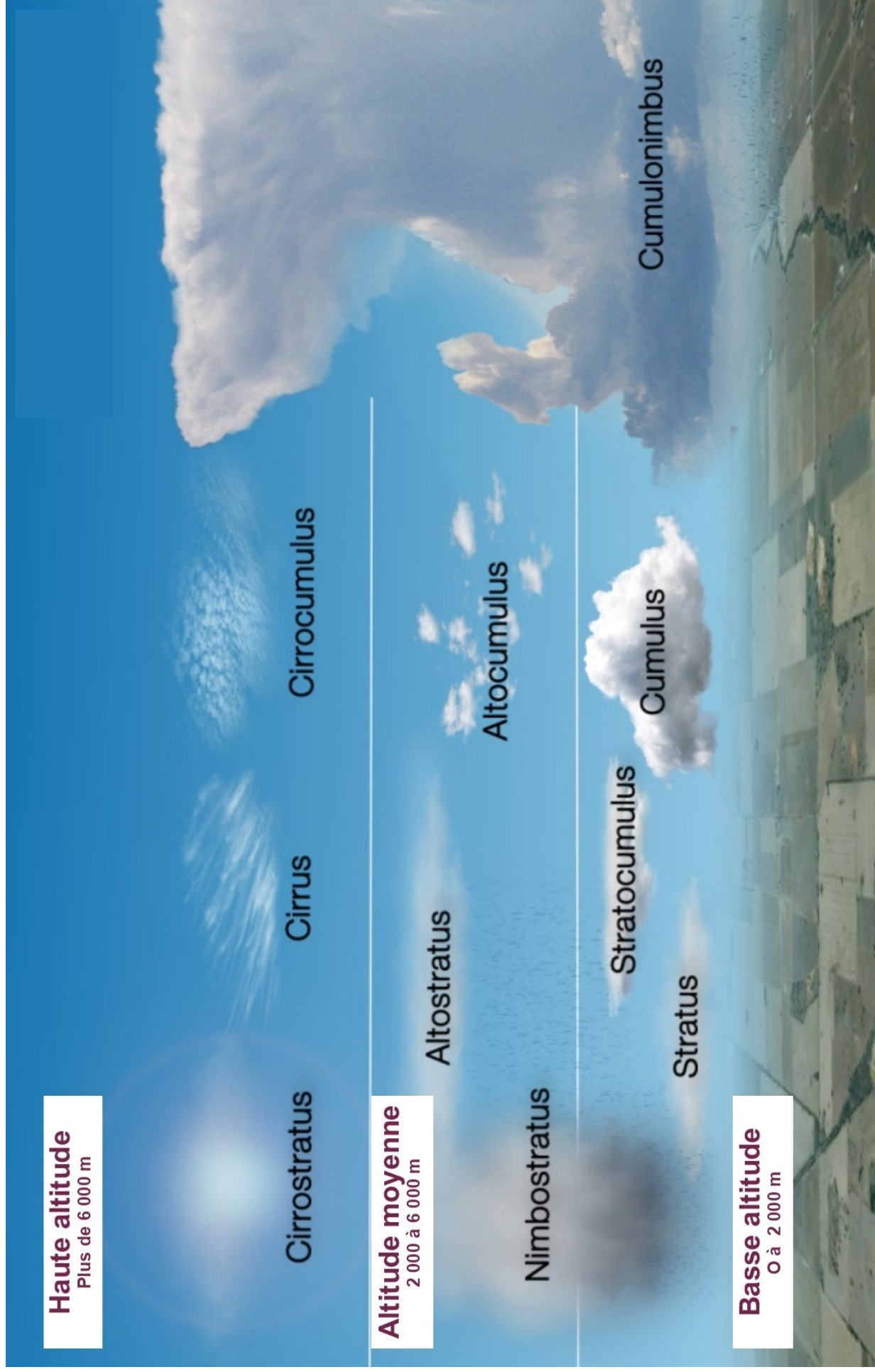


Inondation



Affecte les aires de repos / Augmente les risques de mortalité / Augmente l'énergie utilisée pour l'éviter

Différentes sortes de nuages





Folle migration! Informations sur les oiseaux mi-

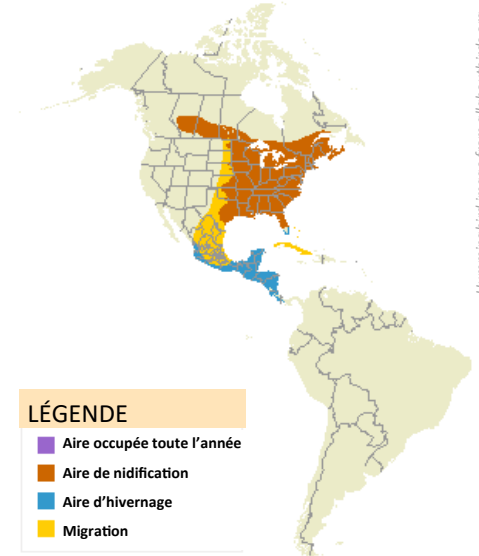


Colibri à gorge rubis

Le colibri à gorge rubis est un migrateur de moyenne à longue distance, qui se rend jusqu'en Amérique centrale. Il part de son aire de reproduction située dans le sud du Canada et l'est des États-Unis, traverse le centre des États-Unis et le Mexique, puis le golfe du Mexique pour atteindre sa destination.

Le colibri passe l'hiver en Amérique centrale (dans des pays comme le Guatemala, le Belize, le Honduras, le Salvador, le Nicaragua et le Costa Rica), mais aussi dans le sud du Mexique et à l'extrémité sud de la Floride (États-Unis).

Colibri à gorge rubis
Archilochus colubris



Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe

Hummingbird image from allaboutbirds.org.

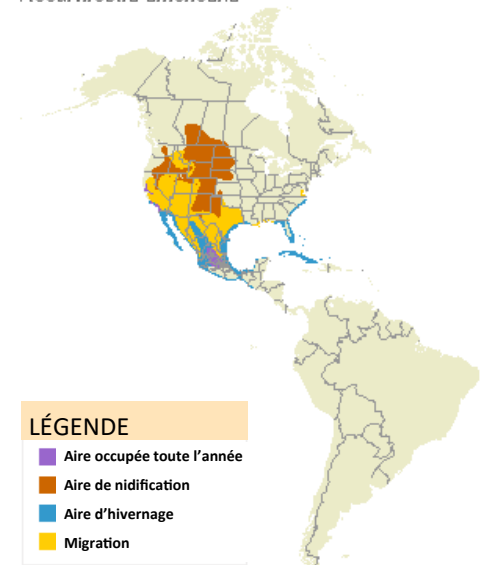


Avocette d'Amérique

L'avocette d'Amérique est un migrateur de moyenne distance, voyageant jusqu'au sud du Mexique. L'avocette quitte son aire de reproduction, située au centre des États-Unis et dans la région sud des provinces des prairies au Canada, et voyage au-dessus du centre et de l'ouest des États-Unis et du Mexique.

L'avocette passe l'hiver au Mexique, à Cuba et aux États-Unis dans le sud de la Floride, de la Géorgie et des Carolines.

Avocette d'Amérique
Recurvirostra americana



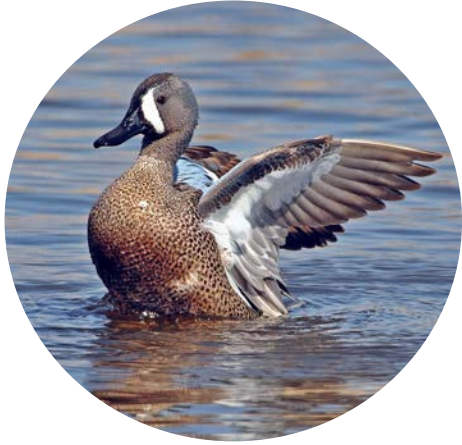
Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe





Folle migration! Information sur les oiseaux mi-

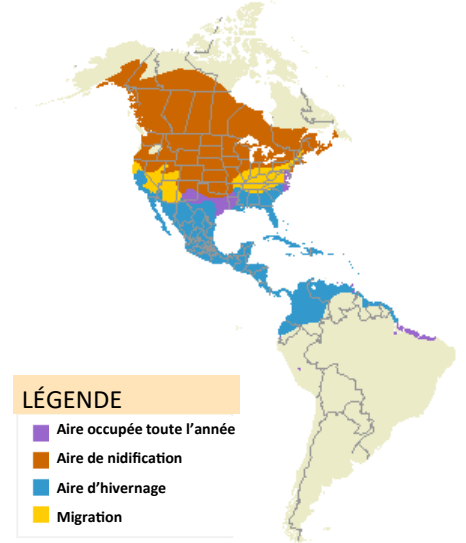
Sarcelle à ailes bleues



La sarcelle à ailes bleues est un migrateur au long cours, qui se rend jusqu'en Amérique du Sud. La sarcelle quitte son aire de reproduction, située au Canada et aux États-Unis, et traverse l'est et l'ouest des États-Unis lors de sa migration vers son aire d'hivernage.

La sarcelle passe l'hiver en Amérique centrale et dans le nord de l'Amérique du Sud. Cette sarcelle est l'un des derniers canards à migrer au printemps et l'un des derniers à migrer à l'automne.

Sarcelle à ailes bleues
Anas discors

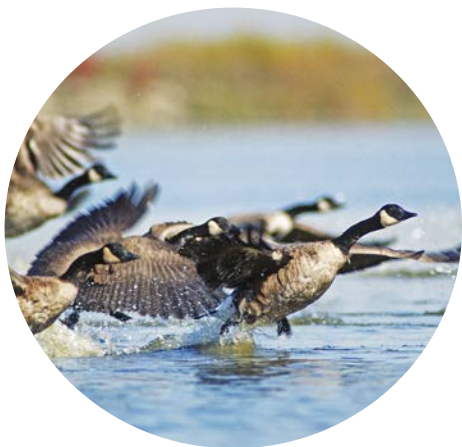


LÉGENDE

- Aire occupée toute l'année
- Aire de nidification
- Aire d'hivernage
- Migration

Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe

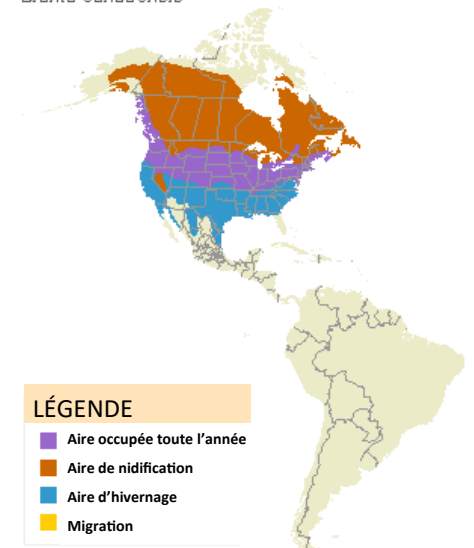
Bernache du Canada



La bernache du Canada est un migrateur de moyenne distance, dont certaines bernaches volent de l'Arctique jusqu'au sud des États-Unis. La bernache quitte son aire de reproduction, située au Canada, dans le nord des États-Unis et en Alaska et voyage à travers l'Amérique du Nord au cours de sa migration.

Elle passe l'hiver dans le sud des États-Unis et dans le nord du Mexique.

Bernache du Canada
Branta canadensis



LÉGENDE

- Aire occupée toute l'année
- Aire de nidification
- Aire d'hivernage
- Migration

Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe (in part)





Folle migration! Information sur les oiseaux mi-

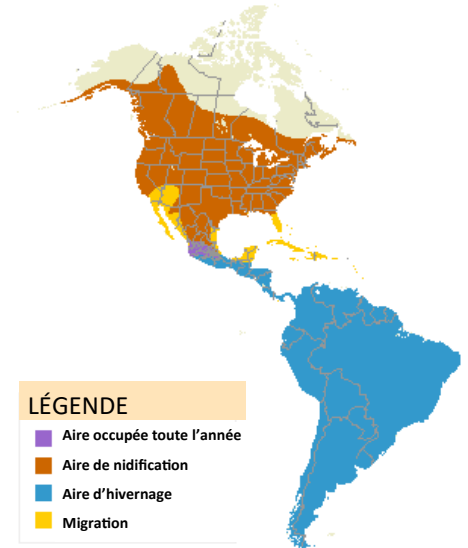
Hirondelle rustique



L'hirondelle rustique est un migrateur au long cours, qui vole jusqu'en Amérique du Sud. L'hirondelle part de son aire de reproduction, située en Amérique du Nord, et traverse le sud-ouest des États-Unis, les Caraïbes et la Floride (États-Unis) pour rejoindre son aire d'hivernage.

L'hirondelle passe l'hiver dans toute l'Amérique centrale et l'Amérique du Sud.

Hirondelle rustique
Hirundo rustica



Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe

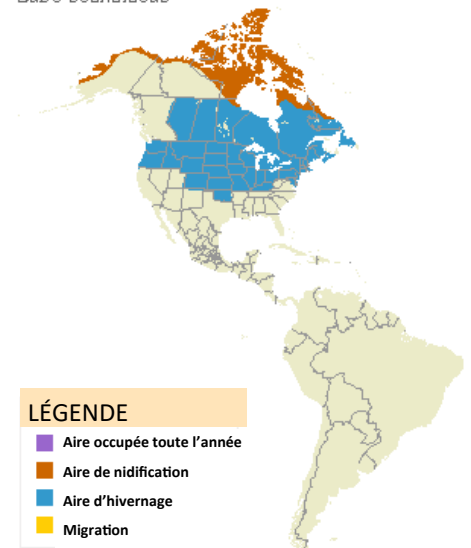
Harfang des neiges



Le harfang des neiges est un migrateur irruptif de moyenne à longue distance. Cette espèce de hibou est un oiseau migrateur irruptif, ce qui signifie que les migrations peuvent être irrégulières et qu'un grand nombre d'oiseaux s'envolent vers des zones où ils ne se trouvent pas habituellement. Ce comportement migratoire irruptif est généralement dû à un manque de nourriture dans les zones qu'ils habitent normalement, ou à des conditions météorologiques très froides et/ou sévères.

Ce hibou quitte son aire de reproduction, située dans l'Arctique, pour se rendre dans le centre et l'est du Canada, ainsi que dans le nord et le centre des États-Unis.

Harfang des neiges
Bubo scandiacus



Map by Cornell Lab of Ornithology
Range data by NatureServe





Folle migration!

Instructions du

Description du jeu :

Le jeu de Folle migration! permet aux joueurs de voir les difficultés rencontrées par les espèces d'oiseaux migrateurs, qui s'efforcent de survivre et d'arriver sains et saufs dans leur aire d'hivernage ou de nidification. Chacune de ces espèces d'oiseaux utilise les terres humides, soit comme halte migratoire, soit comme aire d'hivernage, soit comme aire de nidification, et/ou comme habitat principal.

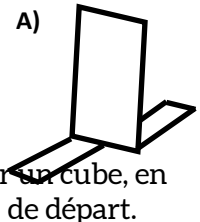
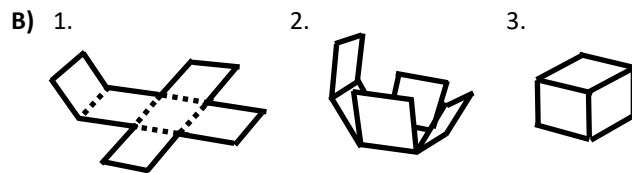
En incarnant six oiseaux migrateurs différents, les joueurs rencontreront de nombreux obstacles, notamment des alertes météorologiques graves qui mettront à l'épreuve leur compréhension des conditions météorologiques. Les éléments de chance, de stratégie et de compréhension des différents phénomènes météorologiques entreront en jeu lorsque les joueurs navigueront sur le plateau de jeu pour voir qui sera le premier à atteindre la ligne d'arrivée et à survivre à la folle migration!

Matériel :

- Plateau de jeu (3 pages à coller)
- 30 cartes « Alerte météo »
- 6 pions
- 1 dé

Mise en place :

Collez les pages du plateau de jeu ensemble. Découpez les cartes, les pions et le dé. Plier les pions pour qu'ils tiennent debout (voir diagramme A). Plier le dé pour former un cube, en collant les côtés (voir diagramme B). Placez les pions sur le cercle de départ. Mélangez les cartes « alerte météo » (30 au total).



Déroulement du jeu :

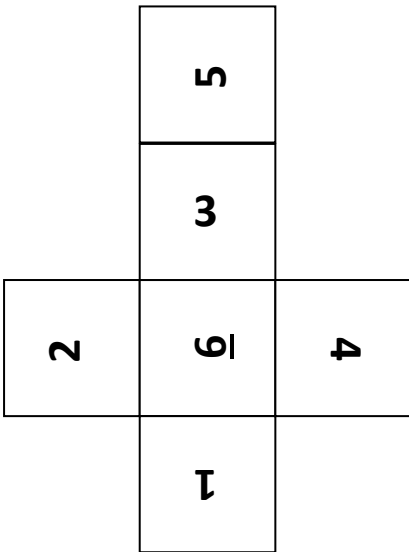
Chaque joueur lance le dé une fois pour déterminer l'ordre de jeu. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé commence et les autres joueurs suivent en fonction de leur chiffre.



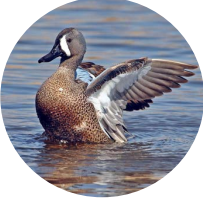



En suivant l'ordre établi au début du jeu, chaque joueur lance le dé à son tour pour déterminer le nombre de cases qu'il avance. Le nombre obtenu est le nombre de cases que le joueur avance.

- Si un joueur tombe sur un cercle avec des instructions spécifiques (telles que : « vous avez perdu votre volée, reculez de trois cases »), suivez ces instructions.
- Si un joueur tombe sur un cercle d'alerte météorologique, un autre joueur piochera une carte dans le jeu de cartes « alerte météo » et lira la question. Le joueur (dont c'est le tour) doit répondre à la question. S'il répond correctement, il peut avancer d'une case. Si le joueur répond mal, il doit passer son prochain tour.
- Si un joueur atterrit sur une case déjà occupée par un autre joueur, le joueur dont c'est le tour doit reculer d'une case. Si le joueur atterrit à nouveau sur une case occupée par un autre joueur, le joueur dont c'est le tour doit reculer d'une case, jusqu'à ce qu'il atterrisse sur une case libre.

Le but du jeu est d'atterrir le premier sur un cercle d'arrivée, ce qui met fin à la partie.





| | | |
|--|---|--|
|  <p>Hirondelle rustique</p> |  <p>Bernache du Canada</p> |  <p>Sarcelle à ailes bleues</p> |
|  <p>Avocette d'Amérique</p> |  <p>Harfang des neiges</p> |  <p>Colibri à gorge rubis</p> |

| | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|
| <p>Alerte</p> <p>1</p> <p>Ce type de tempête comporte un œil, c'est-à-dire le centre de la tempête. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : ouragan</p> | <p>Alerte</p> <p>2</p> <p>Ce type de météo comprend un entonnoir étroit et rotatif qui s'étend des nuages jusqu'au sol, avec des vitesses de vent variant de 100 à 400 km/heure. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : tornade</p> | <p>Alerte</p> <p>3</p> <p>Ce type de météo comprend des températures inférieures à zéro, de la poudrière qui rend la vue très difficile et des vents d'une vitesse d'au moins 70 km/heure. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : blizzard</p> | <p>Alerte</p> <p>4</p> <p>Ce type de météo se caractérise par un ciel nuageux et des précipitations. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : pluie</p> | <p>Alerte</p> <p>5</p> <p>Lorsqu'il n'y a pas eu de pluie pendant de nombreux jours et que l'air est très sec, il suffit d'une petite étincelle pour que je me mette en marche et que mon habitat change de manière significative. Je suis une conséquence de la météo. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : feu de forêt</p> | <p>Alerte</p> <p>6</p> <p>Ce type de météo survient lorsque des précipitations se produisent à des températures avoisinant les 0°C, créant une sorte de neige fondue et des conditions glissantes. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : grésil</p> |
| <p>Alerte</p> <p>7</p> <p>Ce type de météo rend la vue difficile et ressemble à des nuages planant au-dessus du sol. Il se produit lorsque des gouttelettes d'eau se mélangent à de la poussière et/ou à des polluants atmosphériques. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : brouillard</p> | <p>Alerte</p> <p>8</p> <p>Ce type de météo se produit pendant les orages, lorsque des particules chargées négativement descendent au fond des nuages et se rassemblent jusqu'à ce qu'une étincelle géante se produise. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : éclair</p> | <p>Alerte</p> <p>9</p> <p>Ce type de météo se produit pendant les orages et seulement après l'éclair. Lorsqu'une augmentation soudaine de la pression, de la température et de l'expansion de l'air crée un bruit fort. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : tonnerre</p> | <p>Alerte</p> <p>10</p> <p>Lorsqu'il fait très froid, les cristaux de glace peuvent réfracter la lumière du soleil, créant un point lumineux à gauche et/ou à droite du soleil, ce qui donne l'illusion qu'il y a deux ou trois soleils dans le ciel. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : œil de bouc</p> | <p>Alerte</p> <p>11</p> <p>Ce type de météo se produit lorsqu'une masse d'air chaud remplace une masse d'air plus froid. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : front chaud</p> | <p>Alerte</p> <p>12</p> <p>Ce type de météo se produit lorsqu'une masse d'air froid remplace une masse d'air chaud. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : front froid</p> |

| | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|
| <p>13</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de météo correspond à une grande masse d'air dont la température et le taux d'humidité sont similaires dans l'ensemble de la masse d'air. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : masse d'air</p> | <p>14</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de nuage, mince et vaporeux, est le plus courant des nuages de haute altitude et se forme à 6 000 mètres au-dessus du sol. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : cirrus</p> | <p>15</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de nuage ressemble à des bandes parallèles légères ou à de petites masses arrondies, qui se forment entre 2000 et 6000 mètres au-dessus du sol. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : altostratus</p> | <p>16</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de nuage est sombre et bas par rapport au sol, et semble sans forme. Ce nuage se développe à moins de 2000 mètres au-dessus du sol et est généralement accompagné de précipitations. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : nimbostratus</p> | <p>17</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de météo se produit lorsque des précipitations tombent alors que les températures sont inférieures au point de congélation. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : neige</p> | <p>18</p> <p>Alerte</p> <p>Ce type de nuage est très volumineux et cotonneux, se développant généralement à plus de 2000 mètres au-dessus du sol et pouvant atteindre plus de 6000 mètres d'altitude. Ce type de nuage peut aussi s'accompagner de précipitations. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : cumulonimbus</p> |
| <p>19</p> <p>Alerte</p> <p>Il s'agit du mouvement de l'air à travers le monde et d'un des ingrédients fondamentaux de la météo. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : vent</p> | <p>20</p> <p>Alerte</p> <p>Il s'agit du mouvement de l'eau autour de la terre et de notre atmosphère. Il s'agit d'un des ingrédients fondamentaux de la météo sur notre planète. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : cycle de l'eau</p> | <p>21</p> <p>Alerte</p> <p>C'est ce qui réchauffe notre terre et influence la température. C'est l'ingrédient fondamental de la météo sur notre planète. Que suis-je?</p> <p>Réponse : soleil</p> | <p>22</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les canards et les oies pour rester au frais lorsqu'il fait chaud et ensoleillé?</p> <p>Réponse : ils halètent, gonflent leurs plumes pour mieux s'immerger dans l'eau fraîche, plongent et s'éclaboussent pour se rafraîchir.</p> | <p>23</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les hirondelles lorsqu'il fait chaud et ensoleillé?</p> <p>Réponse : elles halètent et s'aspirent d'eau froide pour se rafraîchir. Elles s'exposent au soleil pour se débarrasser des germes et parasites qui s'accrochent à leurs plumes, car il fait trop chaud pour elles.</p> | <p>24</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les canards et les oies lorsqu'il fait frais et qu'il pleut?</p> <p>Réponse : ils restent dehors et actifs, gonflent leurs plumes pour rester au chaud et repandaient de l'huile provenant d'une glande sur leurs plumes pour les imperméabiliser.</p> |
| <p>25</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les canards et les oies lorsqu'il fait frais et qu'il y a du vent?</p> <p>Réponse : lorsque les vents s'intensifient, les canards et les oies se déplacent vers des régions plus abritées. Ils gonflent également leurs plumes pour rester au chaud.</p> | <p>26</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les canards et les oies pendant les orages?</p> <p>Réponse : en raison de l'augmentation de la couverture nuageuse, les oiseaux cessent de se nourrir et se déplacent plus tôt et plus tard dans la journée ; ils se déplacent également vers des régions abritées.</p> | <p>27</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les canards et les oies lorsqu'il fait froid et qu'il neige?</p> <p>Réponse : si les eaux peu profondes sont couvertes de glace, ils se déplacent vers les eaux libres restantes et se déplacent plus loin pour se nourrir si la source de nourriture la plus proche est recouverte par des couches de neige.</p> | <p>28</p> <p>Alerte</p> <p>Que font les colibris lorsqu'il fait froid?</p> <p>Réponse : ils halètent, gonflent leurs plumes pour mieux s'immerger dans l'eau fraîche, plongent et s'éclaboussent pour se rafraîchir.</p> | <p>29</p> <p>Alerte</p> <p>Lorsqu'une région connaît des conditions plus sèches que la normale, par exemple peu ou pas de précipitations, je suis une conséquence de la météo et je peux modifier les habitats de manière significative.</p> <p>Réponse : sécheresse</p> | <p>30</p> <p>Alerte</p> <p>Lorsqu'une région subit de fortes précipitations sur une courte période, je suis une conséquence de la météo et je peux modifier les habitats de manière significative. Qu'est-ce que je suis?</p> <p>Réponse : inondation</p> |



CENTRE DE DÉCOUVERTE
DES TERRES HUMIDES
HARRY J. ENNS

Folle migration! Le jeu

Dé-

Lance le dé.

Celui qui a le chiffre le plus élevé commence.

Bonne chance!

Tu as perdu ta volée, recule de deux cases!

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu as perdu ta volée, recule de deux cases!

Alerte météo!



Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

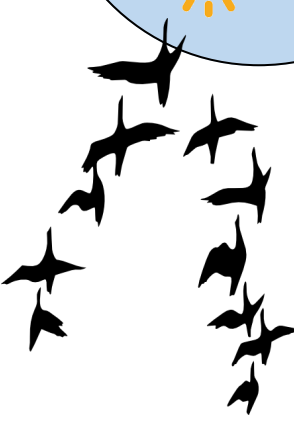
Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu as perdu ta volée, recule de trois cases!

Le vent est dans ton dos, avance de deux cases!

Alerte météo!





Alerte météo!

Alerte météo!

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu as trouvé un racourci!

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu as perdu ta volée, recule de deux cases!

Alerte météo!

Le vent est dans ton dos, avance de deux cases!

Le vent est dans ton dos, avance de deux cases!

Alerte météo!

Tu dois de te reposer, mais tu dois chercher un autre endroit, car la terre humide sur ta route de migration a disparu, passe tes deux prochains tours.

Alerte météo!



Tu as perdu ta volée, recule de trois cases!

Nombre pair :

Arrivée!

Tu as réussi à t'adapter à cette nouvelle région, établissant peut-être une nouvelle région pour ton espèce!

Nombre impair:

Tu n'as pas pu survivre dans cette nouvelle région et tu es mort. Retourne au point de départ.

Alerte météo!



Des conditions météorologiques extrêmes peuvent dérouter les oiseaux!
Relance les dés :
Nombre impair ↑
Nombre pair ↓

Tu t'es perdu et tu ne sais pas comment retrouver ton chemin. Lance les dés pour découvrir ton destin...

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu dois de te reposer, mais tu dois chercher un autre endroit, car la terre humide sur ta route de migration a disparu, passe tes deux prochains tours.

Tu as trouvé un raccourci!

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Tu as perdu ta volée, recule de deux cases!

Aire de repos!
Tu dois te reposer, passe ton prochain tour.

Arrivée!

Tu as migré avec succès vers ta destination!

