



L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar



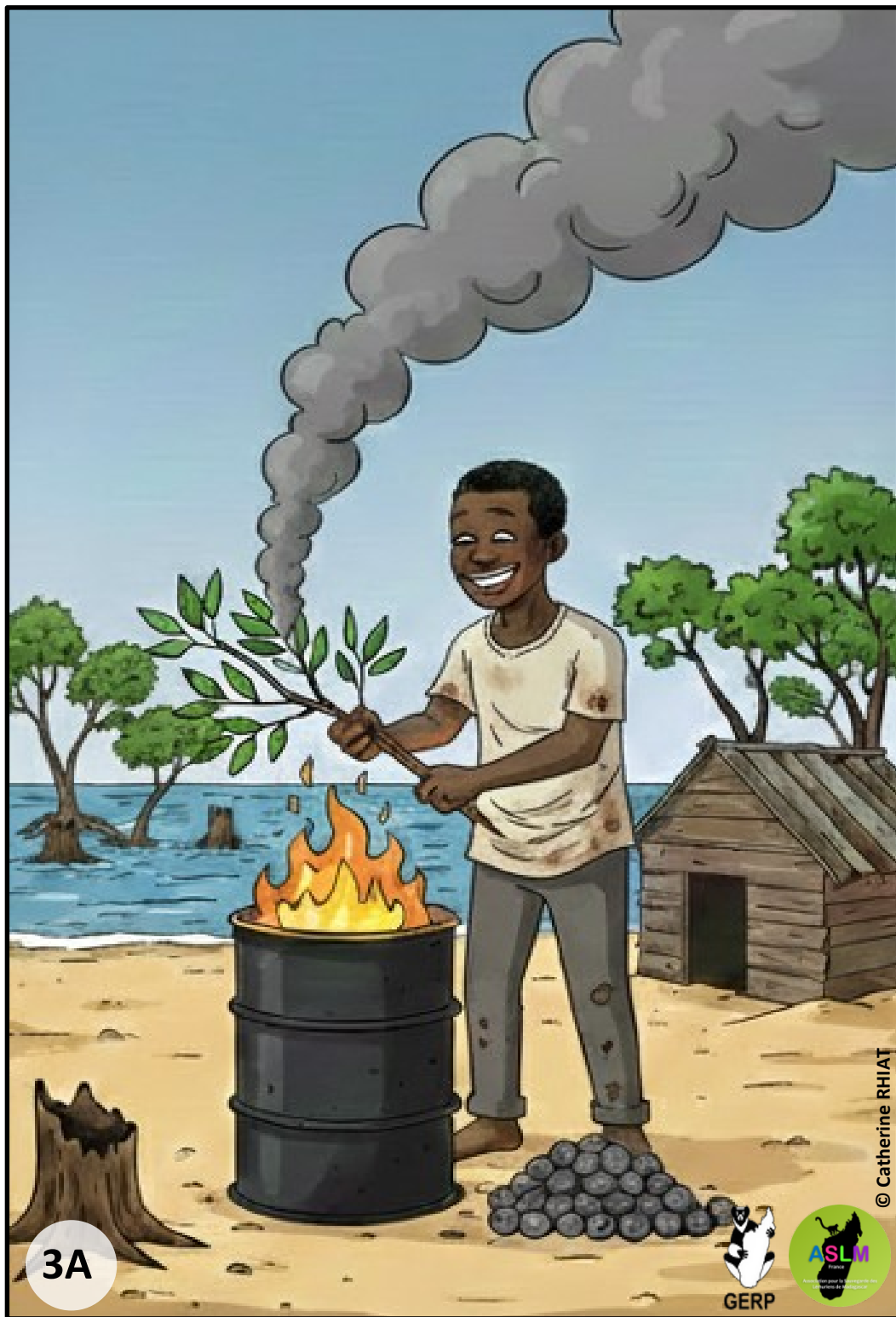


L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





4A

L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
- La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar



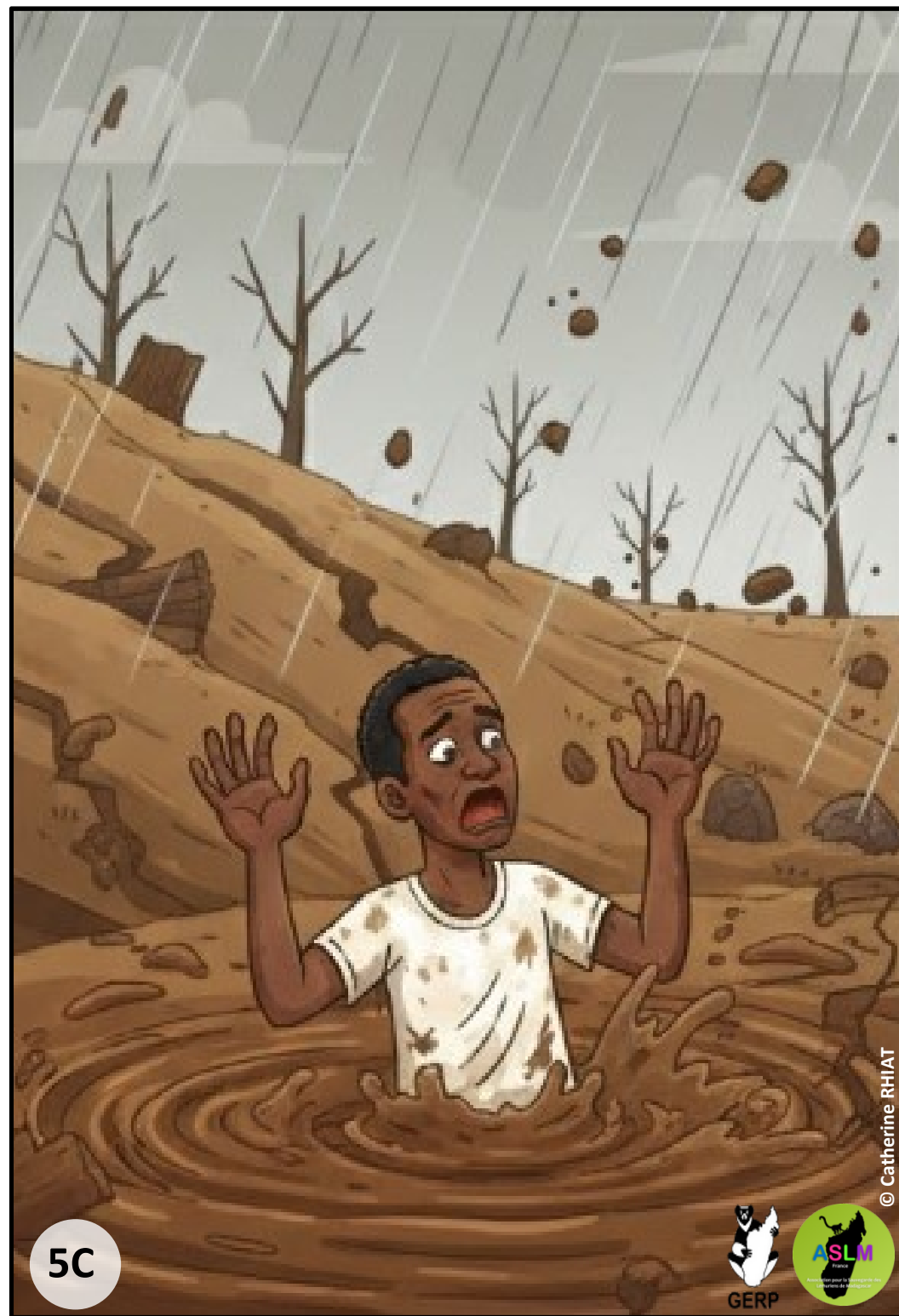
4C

© Catherine RHIAT



L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar

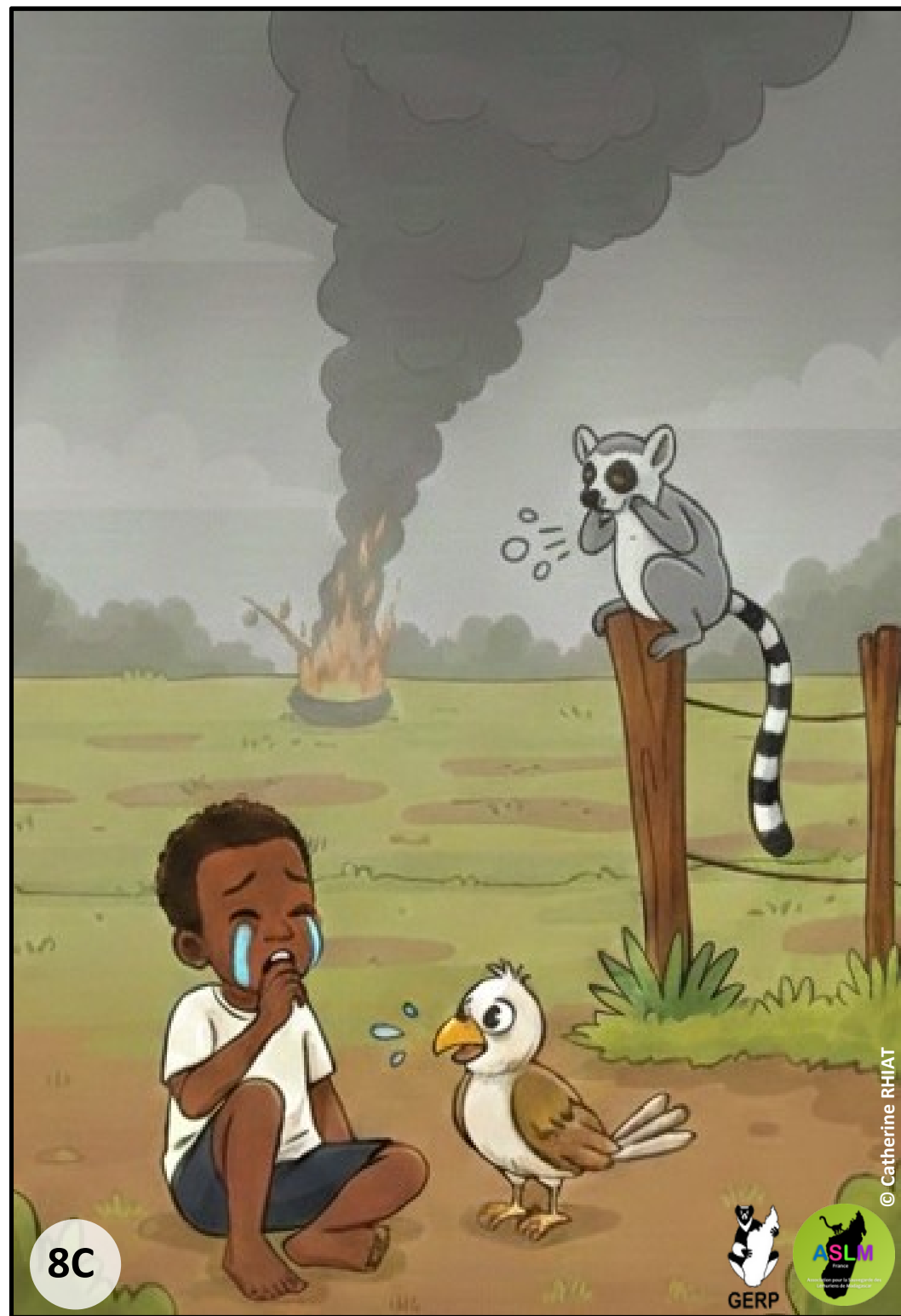




L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 La connaissance contribue à la préservation de l'environnement





L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
- La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémaniens de Madagascar





L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar

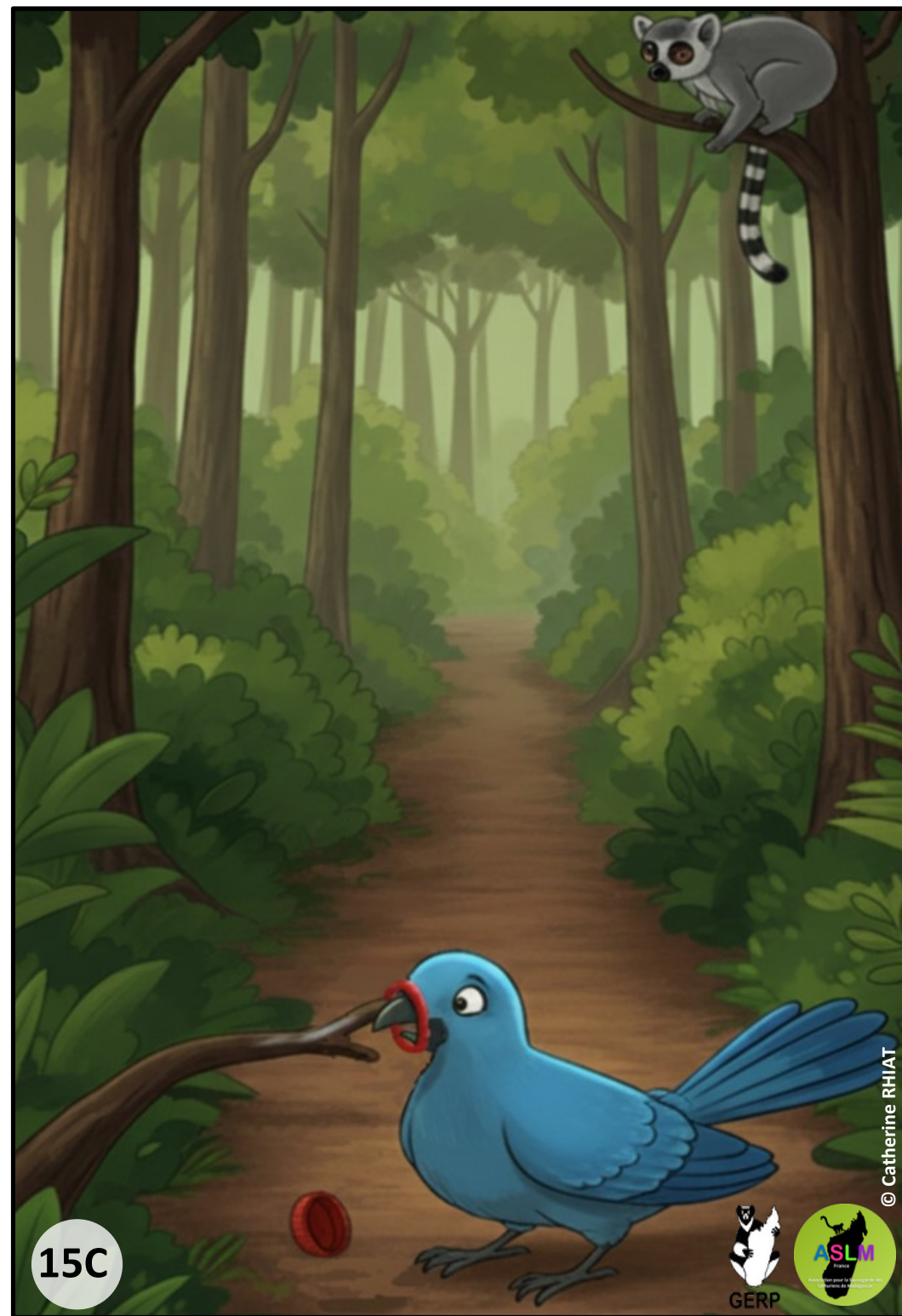




L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar



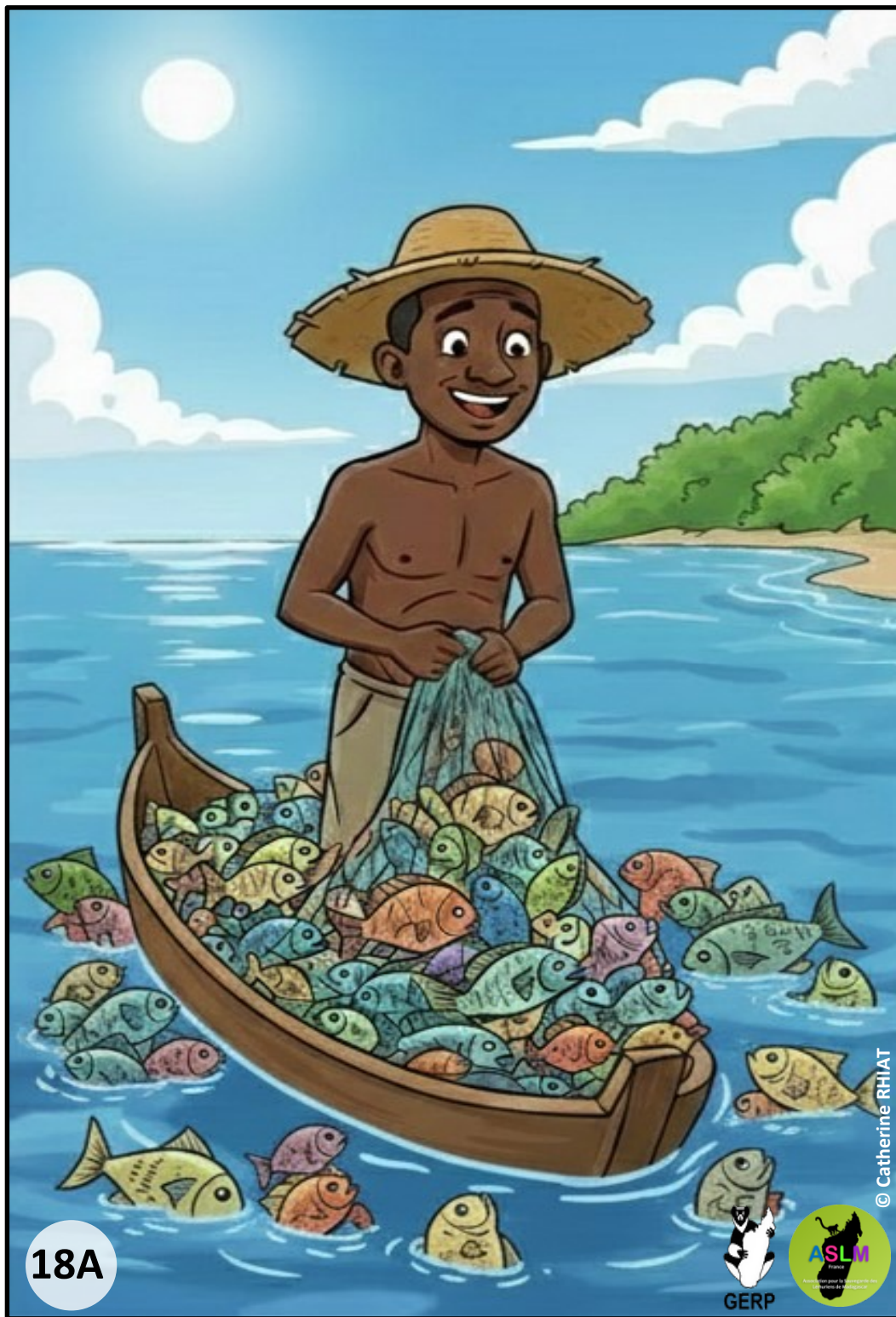


L'EFFET PAPIILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -

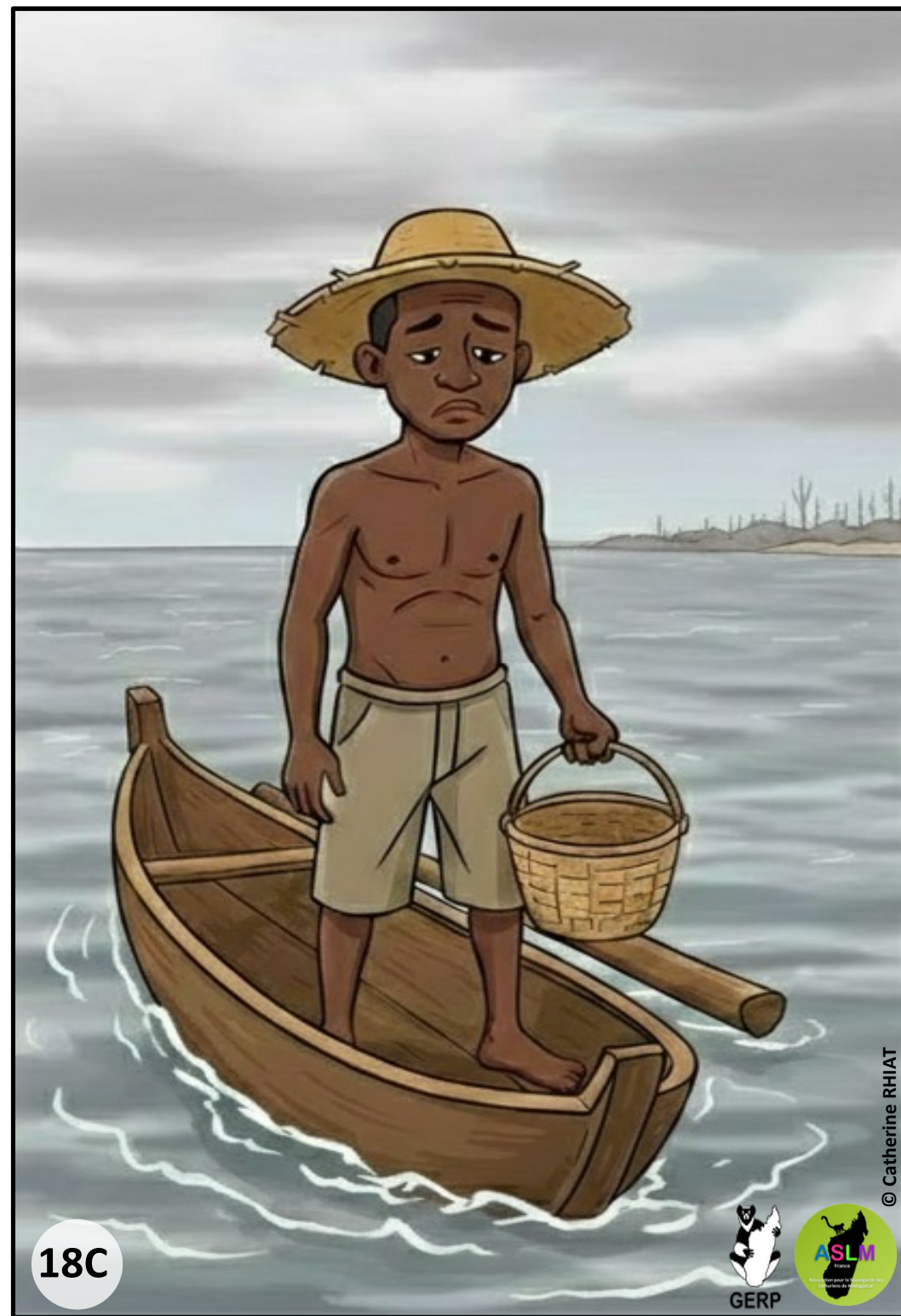
Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
 Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
 Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar





L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences)
Ne peut être vendu – mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation

- Jeu conçu par Catherine RHIAT – 2026 -
Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar



Règles du memory "L'effet papillon" (un petit geste peut avoir de grandes conséquences)

1. **Préparation** : Mélange toutes les cartes (cf remarque 1) et place-les face cachée, comme un grand tapis de secrets !
2. **Retourne 2 cartes** et montre-les à tout le monde.
3. **Trouve la paire** ! Le but est de trouver une carte qui montre **ce que l'on fait (une action – A)** et une carte qui montre **ce qui arrive après (la conséquence – C)**.
Par exemple : Si tu retournes l'image d'un pneu qui brûle, l'image qui correspond à la conséquence est qu'un enfant et un oiseau sont intoxiqués par la fumée. (8A – 8C)
4. **Explique** ! Quand tu trouves une **bonne paire**, tu dois expliquer aux autres joueurs, avec tes mots, ce qui se passe :
"Quand on brûle un pneu, la fumée rend malade les humains et les animaux"
5. **Gagne la paire** : Si tu as trouvé la bonne paire et que tu l'as bien expliquée, tu gardes les 2 cartes.
Sinon, tu les remets face cachée au même endroit.
6. **Le gagnant** : Le joueur qui a le plus de paires à la fin du jeu gagne.

Tout le monde gagne, car nous apprenons à protéger la nature.

Ce jeu permet d'aborder la pollution engendrée par les humains (sol, air, eau) et ses conséquences sur l'environnement et sur sa santé.

Remarques :

- 1) Choisir au maximum 6 cartes-actions (en fonction du thème à aborder) et les 6 cartes-conséquences qui correspondent.
- 2) Il est possible d'utiliser les cartes autrement :
On peut demander à une personne de choisir une carte-action de retrouver la carte-conséquence qui correspond et de les expliquer.



Actions des humains (A) – Conséquences (C)

Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar

1. Brûlis ⇒ *sécheresse – zone désertique - aucune culture grâce aux arbres : baisse de température / pluie*
2. Coupe de bois ⇒ *sans arbres (leurs racines permettant à l'eau de pénétrer dans le sol) : inondations*
3. Brûlis des forêts (ici mangrove) pour faire du charbon de bois ⇒ *sans arbres, cyclones plus importants*
4. Brûlis ⇒ *les animaux ont perdu leur habitat – disparition d'espèces*
5. Exploitation minière ⇒ *sans arbres (leurs racines ne retenant plus la terre) : glissements de terrain*
6. Brûlis pour élever des zébus ou cultiver ⇒ *la fumée pollue l'air et rend malades les humains et animaux*
7. Déchets (sacs plastiques,...) déposés dans les champs ⇒ *les cultures ne peuvent pas pousser - pollution des sols – humains et animaux malades*
8. Un pneu est brûlé ⇒ *pollution de l'air (fumée toxique) – maladies*
9. Linge lavé à la rivière avec de la lessive ⇒ *Pollution de l'eau - maladies*
10. Insecticide sur les cultures ⇒ *les abeilles et les papillons (pollinisateurs) meurent – pollution de l'air et des sols – maladies*
11. Engrais sur les cultures ⇒ *les poissons meurent - Pollution de l'eau et des sols - maladies*
12. Déchets jetés (canettes, pailles,...) ⇒ *animaux blessés/malades/morts humains malades*
13. Bouteille cassée ⇒ *danger pour les humains/ animaux*
14. Bouteille plastique jetée ⇒ *Pollution de l'eau / microplastiques – maladies*
15. Bouchon plastique jeté ⇒ *Les animaux prennent les petits déchets pour de la nourriture (malade/mort)*
16. Déchets jetés à ciel ouvert près de la maison ⇒ *attirent les mouches, les rats – le garçon est malade, il se gratte*
17. Faire ses besoins près de l'eau ⇒ *pollution de l'eau /malade*
18. Surpêche ⇒ *épuisement des ressources*
19. Espèces non endémiques ⇒ *danger pour la faune/flore locale*

Il est possible de créer de nouvelles cartes en fonction des situations rencontrées.

