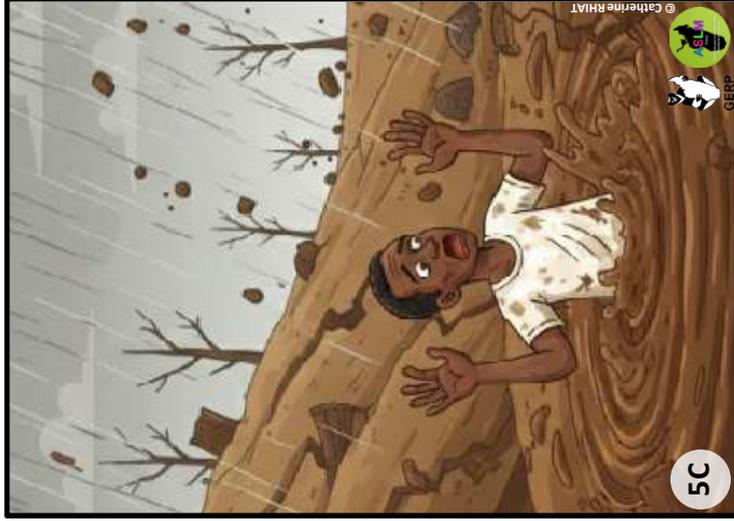
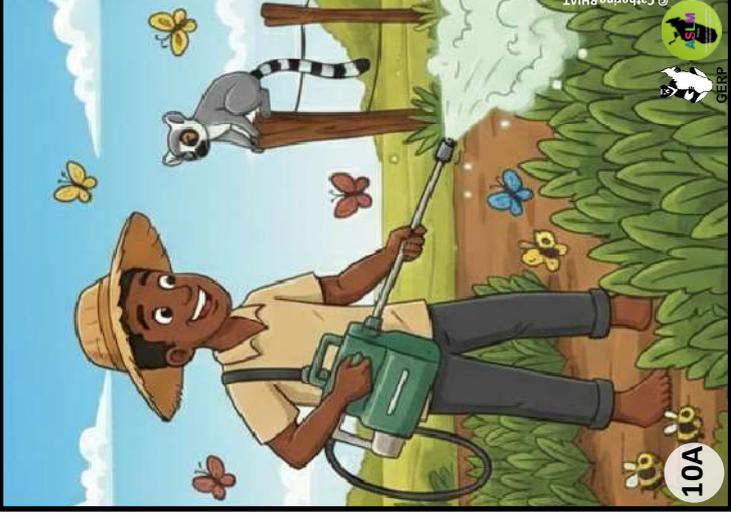
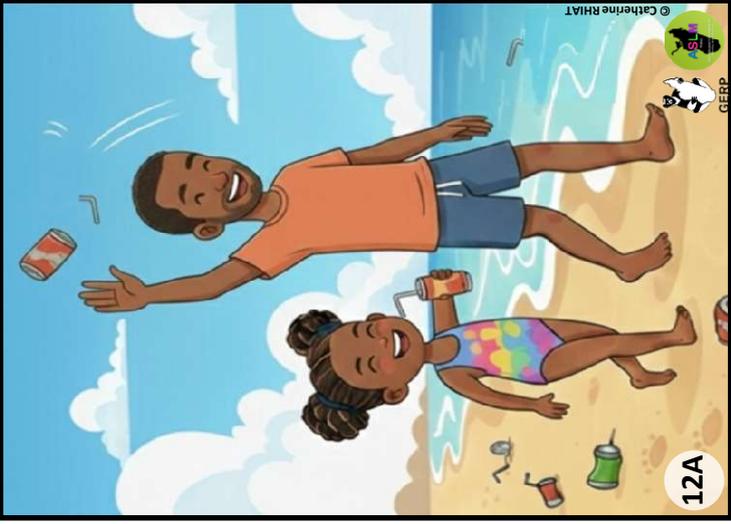


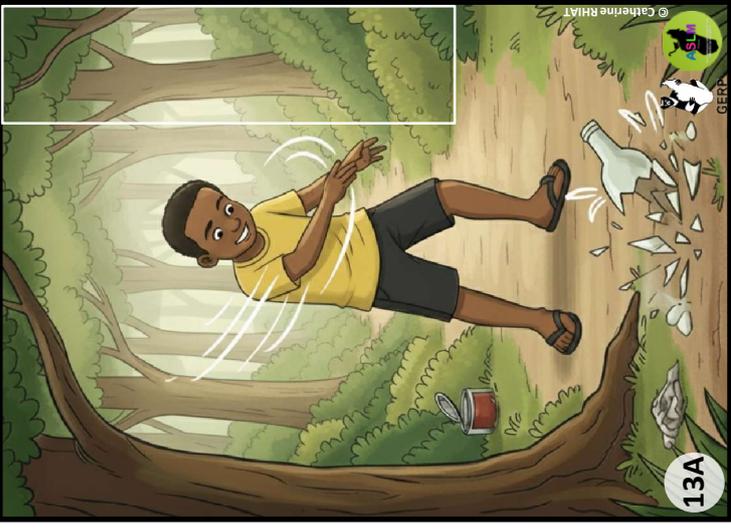
L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences) - Jeu conçu par Catherine RHIAT - 2026 - Ne peut être vendu - mais utilisable gratuitement - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement - Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar



L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut avoir de grandes conséquences) - Jeu conçu par Catherine RHIAT - 2026 - Ne peut être vendu - mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement Association pour la Sauvegarde des Lemuriens de Madagascar



L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences) - le conçu par Catherine RHIAT - 2026 - Ne peut être vendu - mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement Association pour la Sauvegarde des Lemuriens de Madagascar



13A



14A



15A



16A



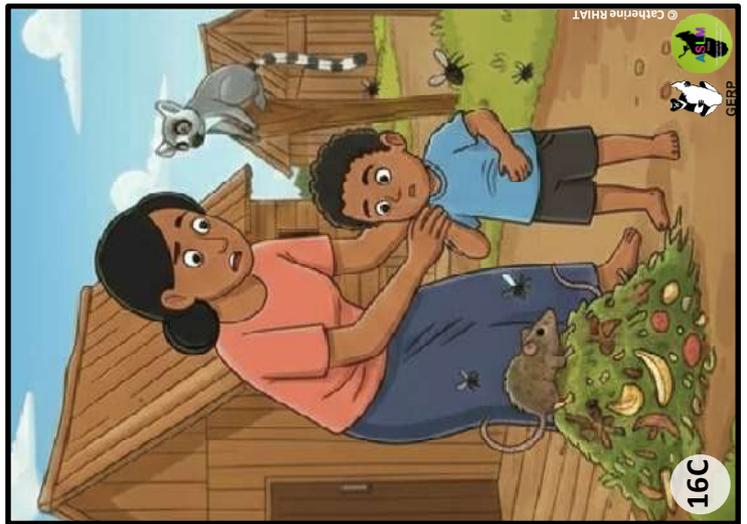
13C



14C



15C



16C

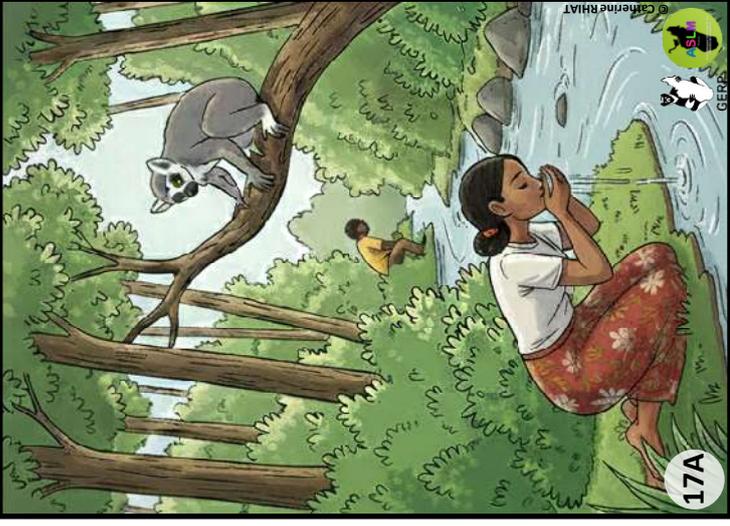
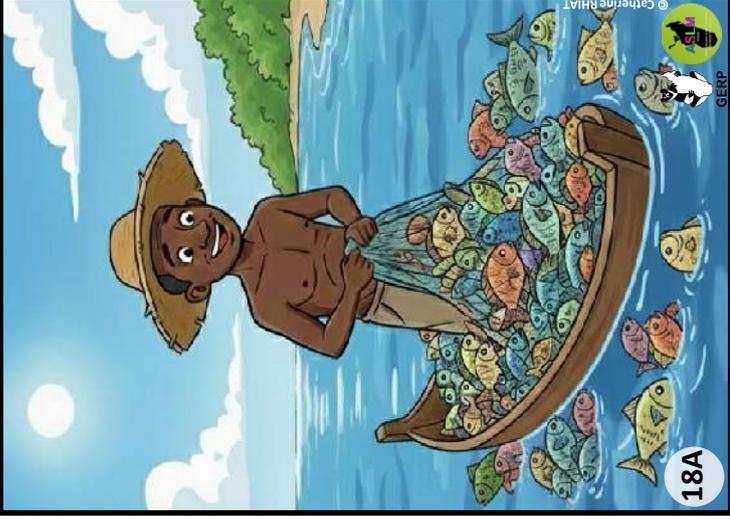
L'EFFET PAPILLON (un petit geste peut aux grandes conséquences) - Jeu conçu par Catherine RHIAT - 2026 - Ne peut être vendu - mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar

© Catherine RHIAT
GERP

Règles du memory "L'effet papillon"

- Préparation :** Choisis au maximum 6 cartes-actions (en fonction du thème à aborder) et les 6 cartes-conséquences qui correspondent. Mélange-les et place-les face cachée.
- Retourne 2 cartes** et montre-les à tout le monde.
- Trouve la paire !** Le but est de trouver une carte qui montre ce que l'on fait (une action) et une carte qui montre ce qui arrive après (la conséquence).
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)
- 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"
- 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.
- Le gagnant :** Le joueur qui a le plus de paires à la fin du jeu gagne. (Mais en vrai, tout le monde gagne, car nous apprenons à protéger notre 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.



Actions des humains (A) – Conséquences (C)

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

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



Association pour la Sauvegarde des Lémuriens de Madagascar - La connaissance contribue à la préservation de l'environnement - Ne peut être vendu - mais utilisable gratuitement pour la sensibilisation - Le jeu conçu par Catherine RHIAT - 2026 -