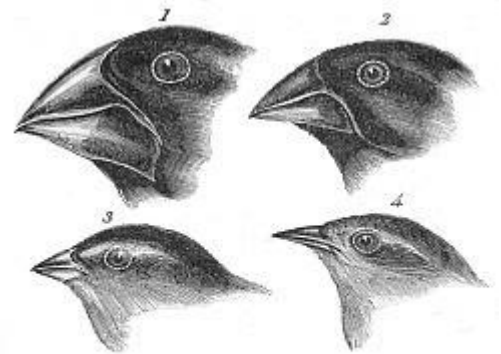


Les pinsons de Darwin

- Jeu sur l'évolution des espèces -

Introduction :

Les pinsons de Darwin (connus aussi sous le nom de pinsons des Galápagos) sont 13 ou 14 espèces mais apparentées dont Charles Darwin a recueilli des spécimens en recensant la faune sur les îles Galápagos durant son voyage sur l'HMS Beagle. Ces oiseaux lui ont permis avec de nombreuses autres observations de mettre au point sa théorie sur la sélection naturelle.



1. Geospiza magnirostris 2. Geospiza fortis
3. Geospiza parvula 4. Certhidea olivacea

Finches from Galapagos Archipelago

Règle du jeu :

Vous êtes un pinson d'une des îles des Galápagos, vous possédez soit :

- Un gros bec : *grosse pince en bois* ;
- Un petit bec : *pince à linge* ;
- Un bec fin : *cure-dent* ;
- Un bec très allongé : *pince à dissection* ;
- Un bec croisé : *baguettes chinoises*.

Vous avez à votre disposition des fèves (brins de laine), des baies (boules de cotillons), des graines dures (billes), des graines plates (pions).

Matériel pour un groupe de 6 joueurs :

<ul style="list-style-type: none"> - 6 cartes « Conditions du milieu de vie » ; - 12 carte « Mutation et changement de caractères » ; - 1 cuvette à dissection (= milieu de vie) ; - 5 petits pots (= estomacs des oiseaux). 	<p><u>Nourriture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 boules de cotillons de différentes couleurs ; - 15 pions ; - 15 billes en verre ; - 15 fils de laine de différentes couleurs. 	<p><u>Outils de préhension :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grosse pince en bois (= gros bec) ; - Pince à linge (= petit bec) ; - Pince à dissection (= bec allongé) ; - Cure-dent (= bec fin) ; - Paire de baguettes chinoises (= bec croisé).
--	--	--

But du jeu :

S'alimenter pour survivre et se reproduire.

Déroulement de la première partie :

La nourriture est placée dans le milieu de vie (cuvette à dissection).

5 joueurs par bassine plus un maître du jeu.

Chaque joueur se voit attribuer un outil de préhension parmi les 5 par le maître du jeu. Les joueurs ne peuvent utiliser que la main portant l'outil de préhension. L'autre main doit être mise dans le dos.

Chaque tour de jeu dure 30s, le top départ et le top de fin est donné par le maître du jeu de chaque milieu. Chaque joueur doit prendre un maximum de nourriture et le mettre dans son gobelet (estomac).

En fin de tour :

- faites le compte des points de nourriture présents dans les estomacs de chaque joueur ;
- le joueur le moins bien nourri meurt et devient descendant ;
- tout joueur non nourri meurt et devient descendant ;

- le joueur le mieux nourri peut se reproduire (il donne alors naissance à un ou plusieurs descendants possédant le même outil de préhension) ;
 - lorsqu'un individu meurt sa carte caractère est remise en jeu ;
 - En cas d'égalité, le joueur survivant est tiré au sort par le maître du jeu ;
- La partie se poursuit suivant 2 autres tours identiques.

Déroulement de la deuxième partie :

Suivre les mêmes règles que précédemment. A la fin de chaque tour, un des 5 joueurs pioche une carte « Mutation et changement de caractères » et suit ce qui est marqué pour le prochain tour. Le maître du jeu pioche une carte « Conditions du milieu de vie » et les joueurs doivent suivre ce qui est marqué pour le ou les prochains tours. Au tour d'après, on recommence les phases de pioche et un autre joueur pioche une nouvelle carte jusqu'à ce que tous les joueurs est pioché une carte chaque tour.

La partie s'arrête au bout du sixième tour.

Déroulement de la troisième partie :

Suivre les mêmes que pendant la partie 1 et la partie 2. A la fin de chaque tour, faites le compte des points du nombre d'espèces d'oiseau restant à chaque fois (en fonction du bec).