

ANIMER LE JEU

« DU CALME POUR LES MARMOTTES »

Descriptif du jeu & cartes

Descriptif du jeu

Le jeu sera utilisé sur les stands de manière autonome par le public. Il doit permettre d'ouvrir les échanges, et de les sensibiliser au sujet de la pollution sonore en montagne et à la campagne Silence menée par MW. À la fin de la partie, il peut être intéressant de placer sur la table les cartes rouges, bleues et grises associées afin d'avoir une vision d'ensemble, sur les causes, conséquences et actions menées.

Il s'agit d'un jeu de cartes inspiré des jeux « UNLOCK ! short adventures » édité par le studio SPACE Cowboys.

C'est un jeu de cartes coopératif, dans lequel les joueur·euses sont amené·es à explorer les lieux, puis les causes et les conséquences de la pollution sonore en montagne pour arriver à des actions la limitant. Pour cela ils-elles doivent bien observer les cartes pour trouver les numéros cachés et ainsi retourner la carte correspondante pour pouvoir la lire et poursuivre le jeu.

- ▲ **Durée**: 15 minutes
- ▲ **Nombre de joueurs**: 1 à 6 adultes

Intensions éducatives

- ▲ **But** : Un but est centré sur l'animateur·ice, il définit de manière générale les intentions poursuivies par l'animateur·ice.
Permettre aux participant·es de prendre conscience des causes et des effets du bruit en montagne et de découvrir des actions menées, notamment par MW, pour limiter la pollution sonore.
- ▲ **Objectifs opérationnels** : suite à l'utilisation de l'outil, le public sera capable d':
 - Appréhender les causes et les conséquences de la pollution sonore en montagne
 - Identifier les actions menées sur les territoires de montagne pour limiter la pollution sonore
 - Identifier Mountain Wilderness comme une association qui lutte contre la pollution sonore en montagne

Matériel

25 cartes à imprimer, découper, plier et coller pour obtenir un recto-verso (recto = colonne de gauche, verso = colonne de droite) puis à plastifier.

Règles du jeu

Jeu de cartes coopératif.

Répartissez-vous toutes les cartes **face cachée**, sans les révéler et sans les étaler.

Lisez la carte introduction collectivement, puis retournez-la. Vous avez désormais 15 minutes pour comprendre d'où vient ce bruit et trouver des solutions pour le limiter.

Lorsque vous voyez un numéro sur une carte, vous devez chercher la carte correspondante dans le paquet et la retourner pour la lire. Ouvrez l'œil, certains numéros peuvent être cachés...

Types de cartes

▲ Les cartes rouges (causes) et bleues (conséquences)

Une carte bleue peut se combiner avec une carte rouge. Pour cela, additionnez les numéros des deux cartes concernées. Si le résultat correspond à une carte du paquet vous pouvez la révéler.

▲ Les cartes grises

Vous y trouverez des informations sur des actions menées pour limiter la pollution sonore en montagne.

Attention: parfois des **numéros cachés** dans les images ou le texte vous permettent de révéler de nouvelles cartes.

Défausser les cartes

En haut de certaines cartes, vous trouverez des numéros barrés : vous devez **immédiatement défausser les cartes correspondantes**. Elles ne vous seront plus utiles pour la suite du jeu.

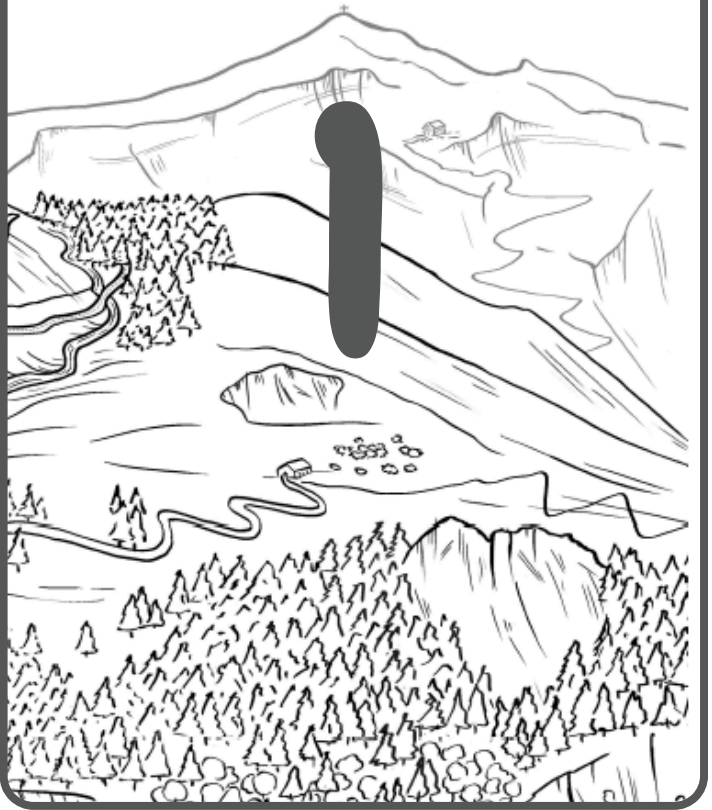
Place au jeu. Lisez à haute voix la carte introduction et suivez les instructions.

1



Hélicski = utiliser un hélicoptère pour accéder à des zones de ski alpin éloignées

@ Juliette Mathy

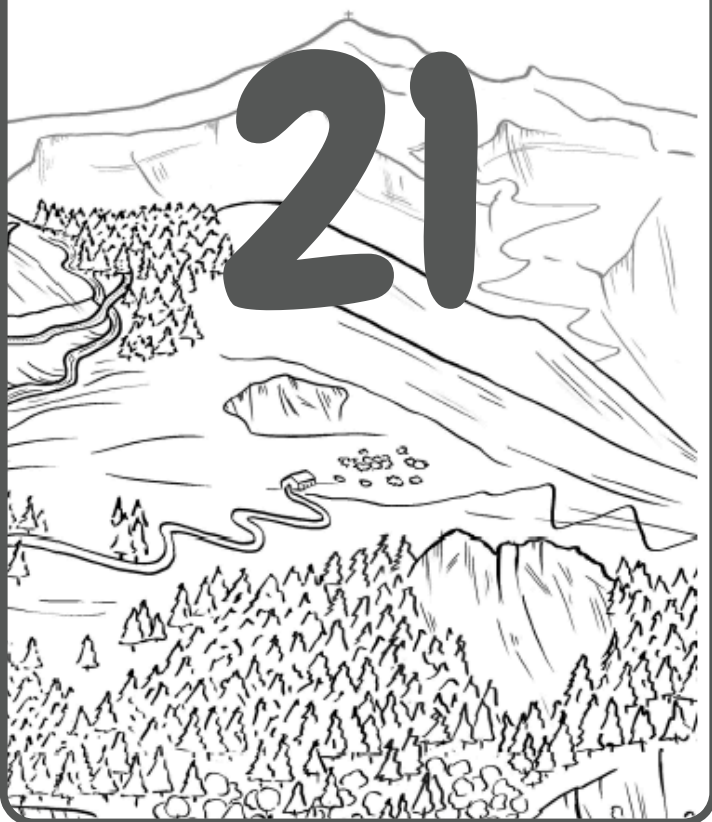


21



Tomorrowland Winter : gros festival de musique électronique à l'Alpe d'Huez

@ Juliette Mathy



43



Vous avez rallié l'Alpe d'Huez à vélo, aux côtés de Mountain Wilderness, uN p'Tit vélo dAnS La Tête, Greenpeace Grenoble et Alternatiba Grenoble, pour fêter le 1er jour du printemps et surtout pour promouvoir une approche plus sobre de la montagne, un autre usage de la route et une alternative au festival Tomorrowland Winter. Le 22 décembre 2025, MW et FNE **38** ont porté plainte contre le festival Tomorrowland Winter pour nuisances sonores répétées et illégales.

@ Juliette Mathy



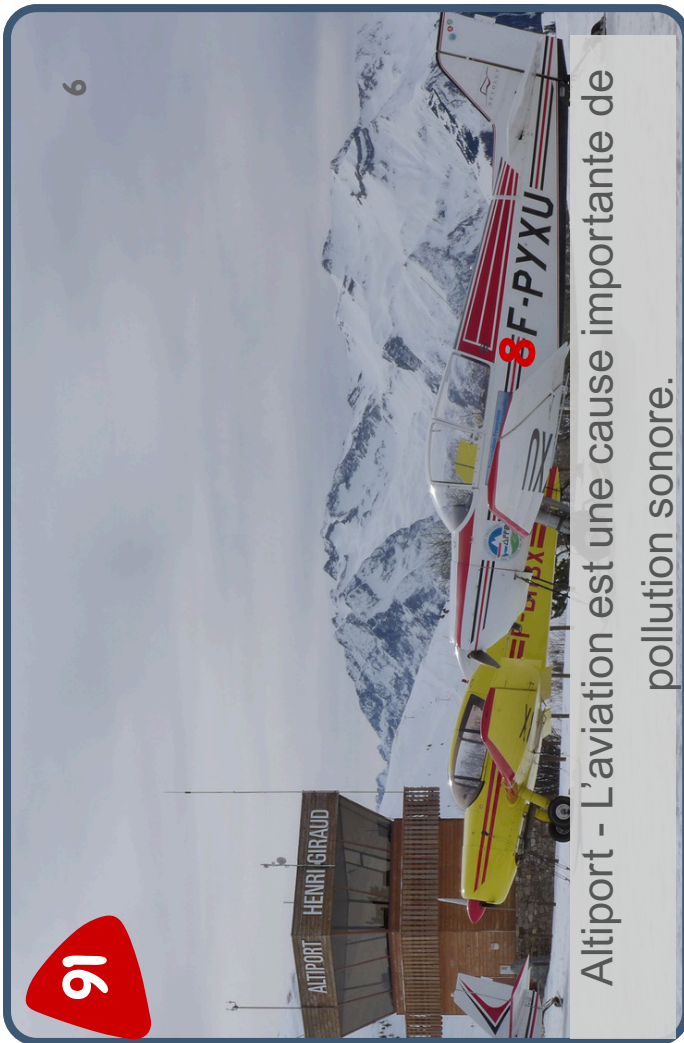
@ Juliette Mathy



La pollution sonore provoque des perturbations du sommeil

@ Juliette Mathy



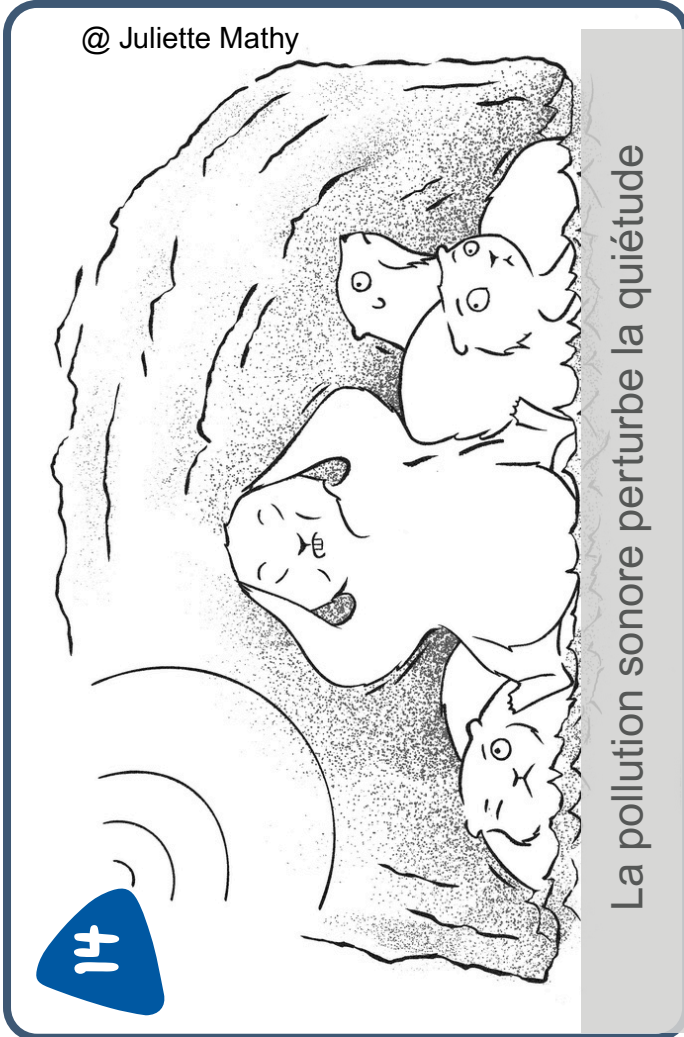
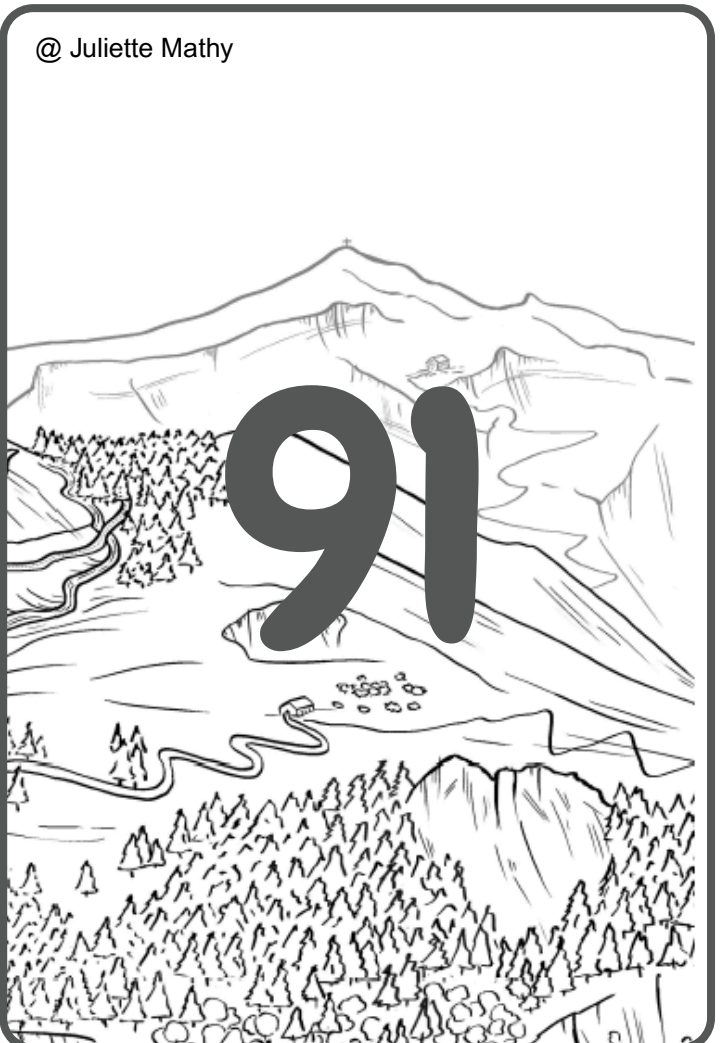


91

6

Altitude - L'aviation est une cause importante de pollution sonore.

@ Juliette Mathy

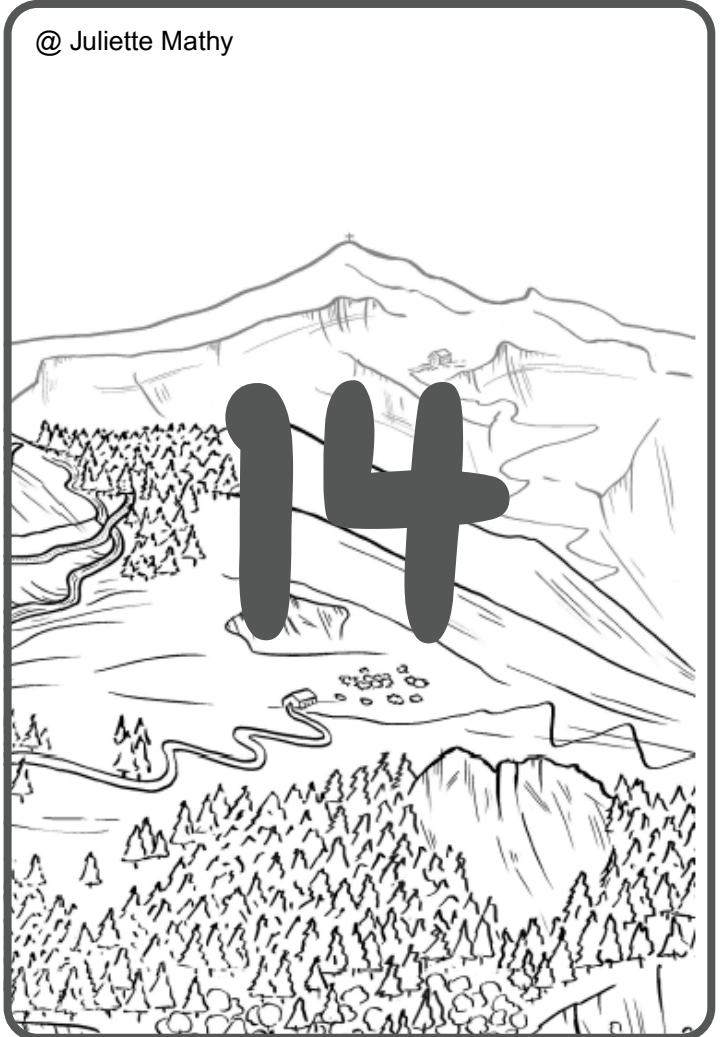


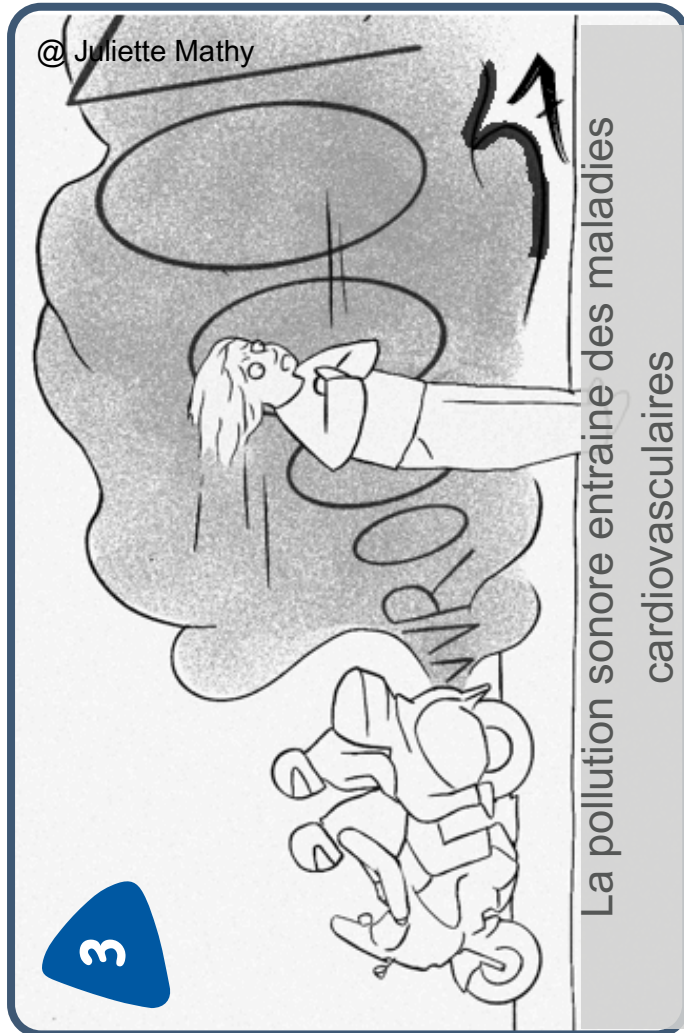
14

@ Juliette Mathy

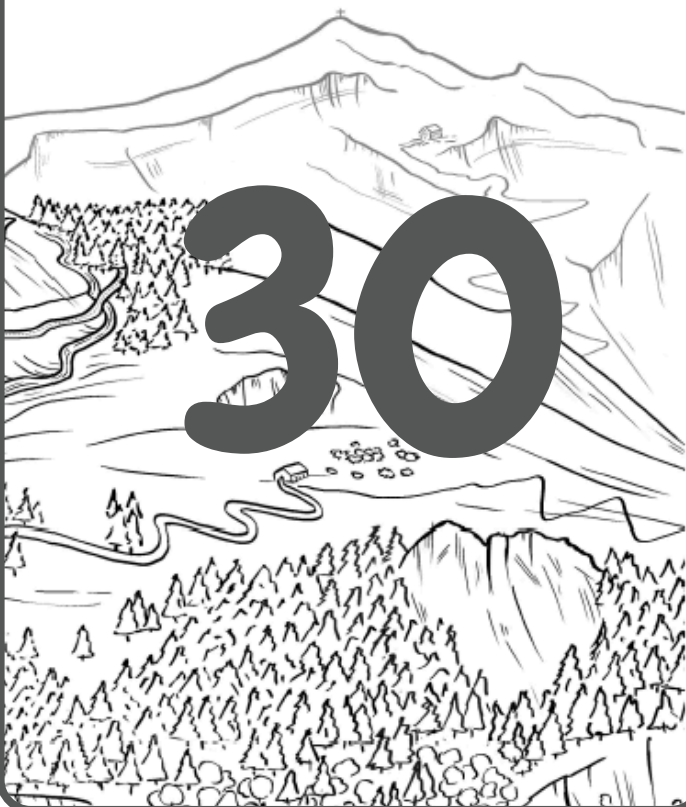
La pollution sonore perturbe la quiétude

@ Juliette Mathy





@ Juliette Mathy



@ Juliette Mathy



30



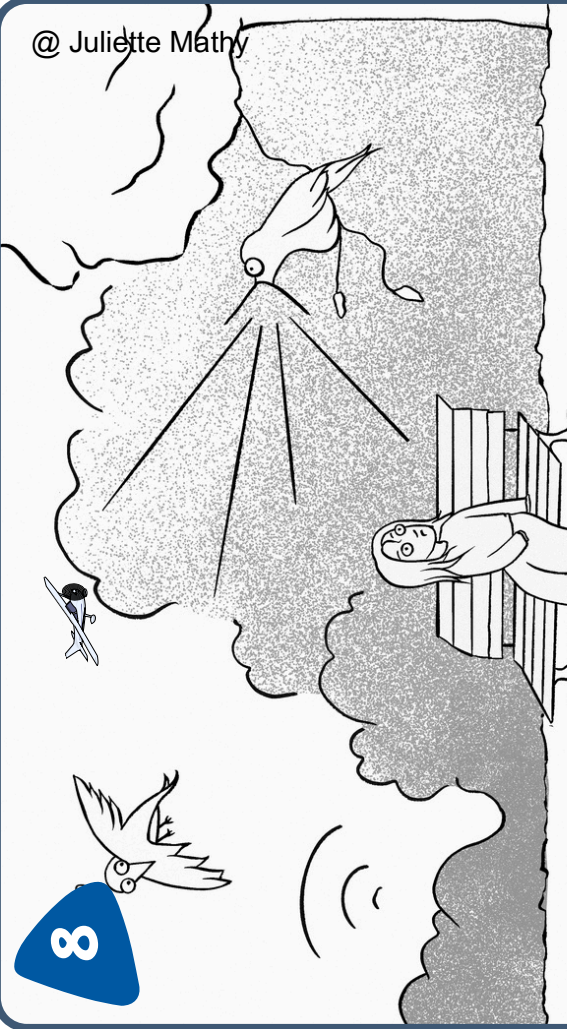
Loisirs motorisés

2



Les véhicules thermiques sont la principale cause de pollution sonore

@ Juliette Mathy

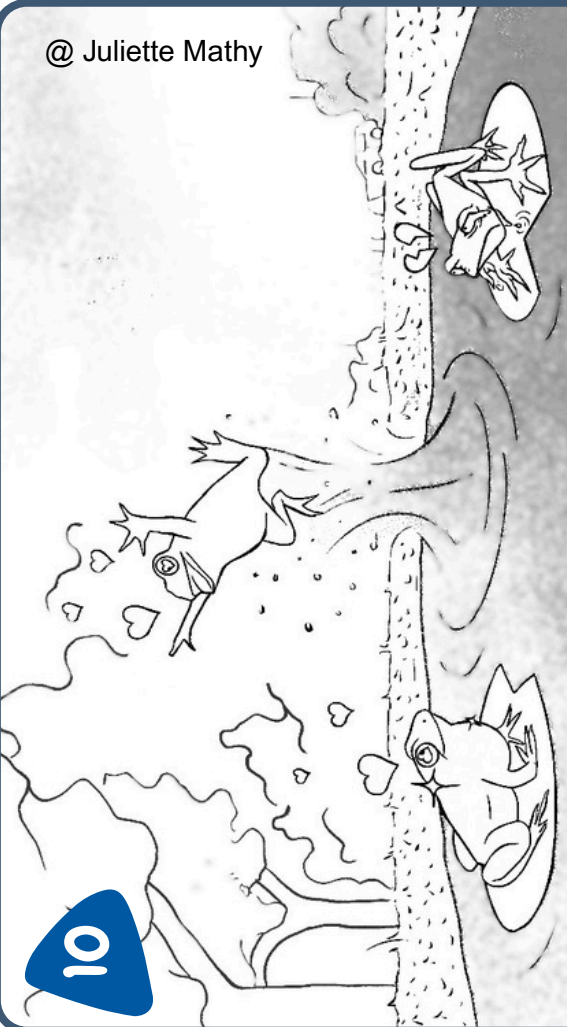


Le bruit cause des problèmes de communication.

@ Juliette Mathy

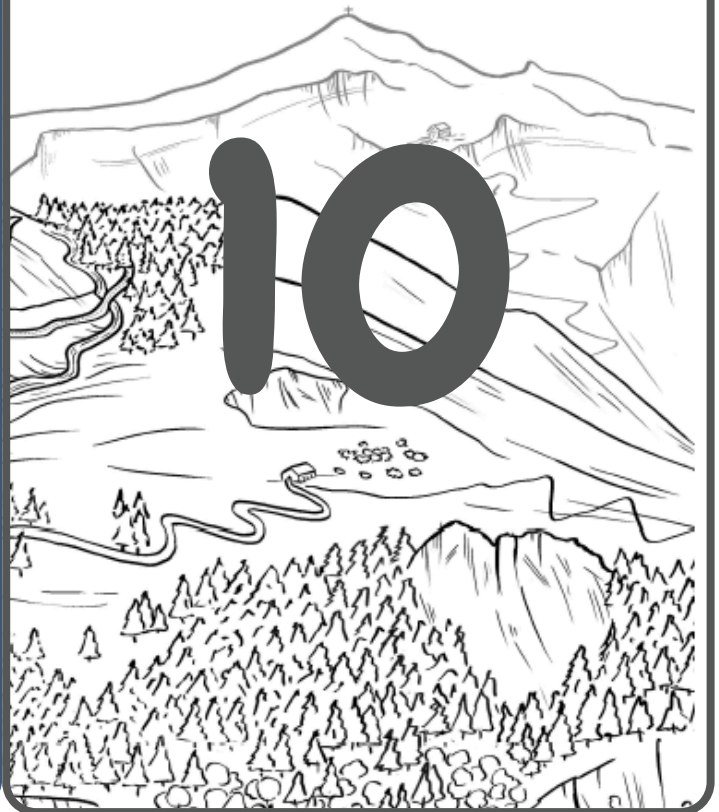


@ Juliette Mathy



Le bruit cause des difficultés pour la reproduction.

@ Juliette Mathy

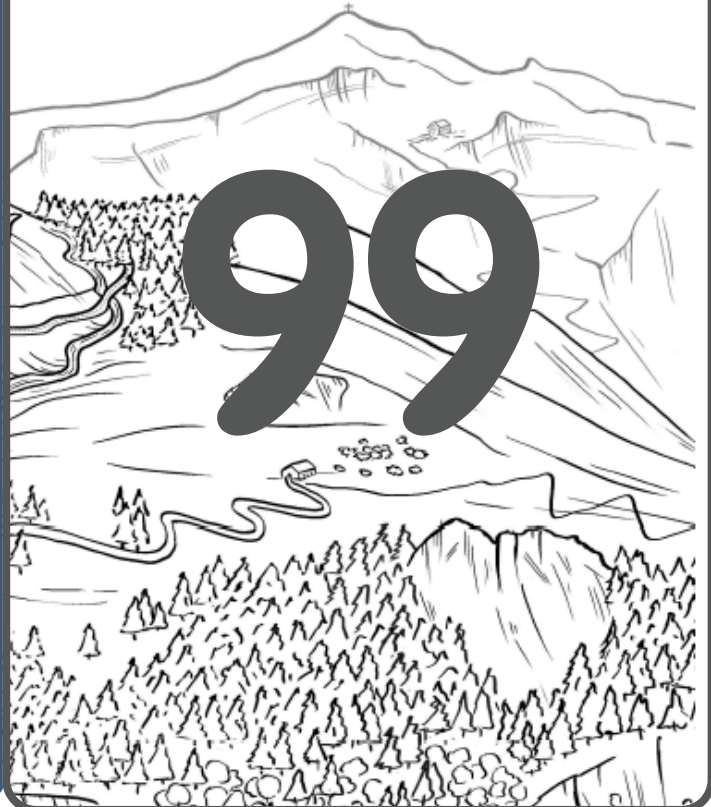
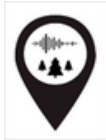


99



@ Juliette Mathy

En Catalogne, la ZEPQA (zone de protection spéciale de la qualité acoustique) est un outil de réglementation pour encadrer la pollution sonore par de la sensibilisation et des restrictions. Au sein de la ZEPQA du parc naturel de l'Alt Pirineu, les émissions sonores ne doivent pas dépasser 50 dB(A) entre 8 et 21 heures; et 40 dB(A) entre 21 et 8 heures.



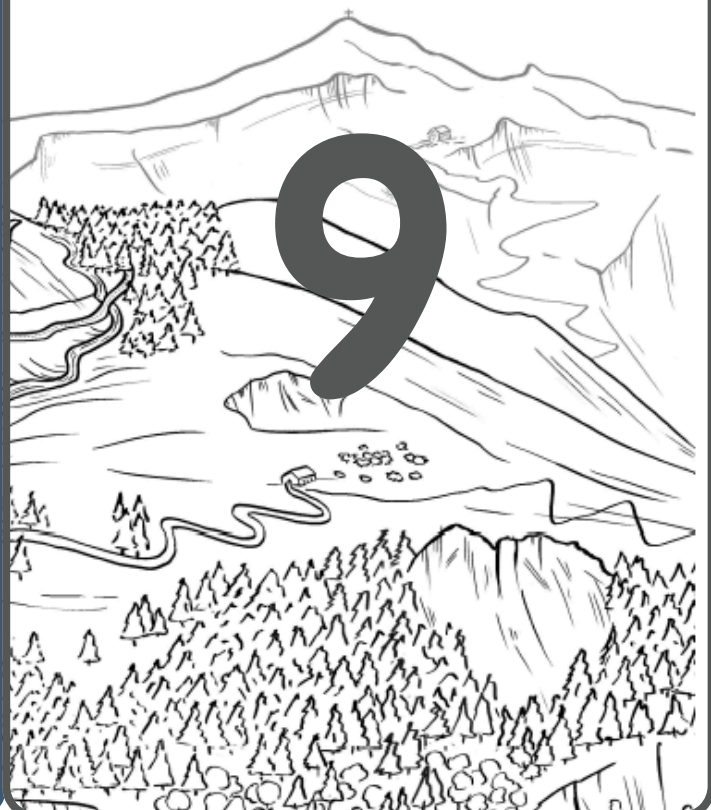
9



@ Juliette Mathy

Depuis 2022, MW mène en partenariat avec BioPhonia des études sur le bruit en montagne.

Les résultats servent à objectiver les ressentis, et sont un point d'appui pour la mise en œuvre d'actions concrètes afin de respecter la vocation de tranquillité et de ressourcement des espaces.



59



La limitation de la vitesse à 50km/h à la Cime de la Bonette (Parc national du Mercantour) permet de limiter la pollution sonore.

Une limitation à 30km/h pourrait être plus efficace.

30

@ Juliette Mathy



40



Vous sollicitez aux côtés de MW les élu-es pour faire appliquer la loi Lalonde de 91. Cette loi interdit la pratique des loisirs motorisés en dehors des voies et chemins.

@ Juliette Mathy

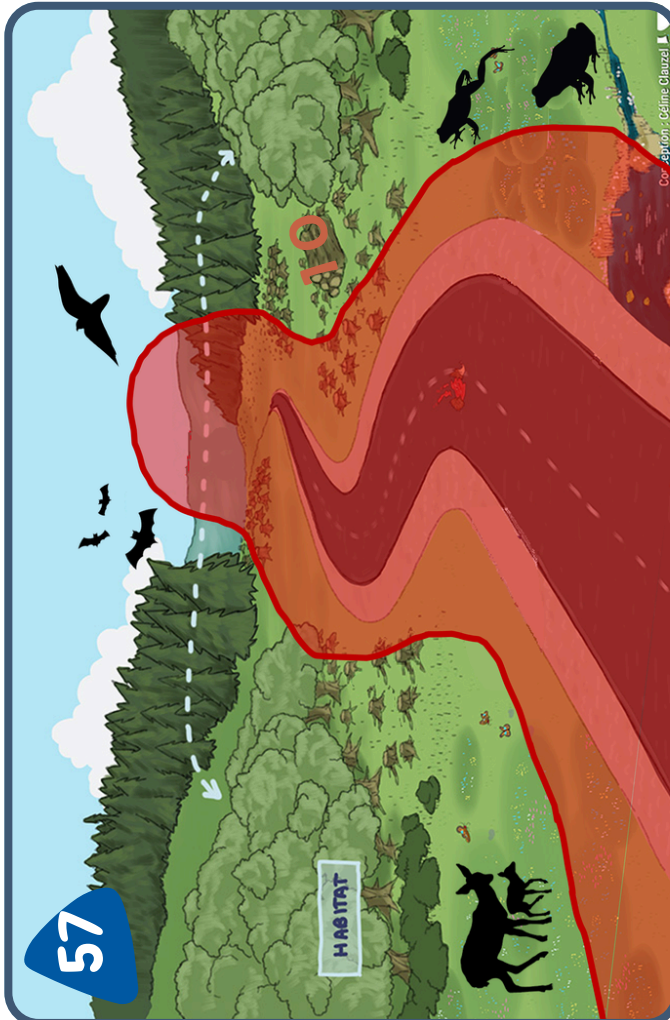


15

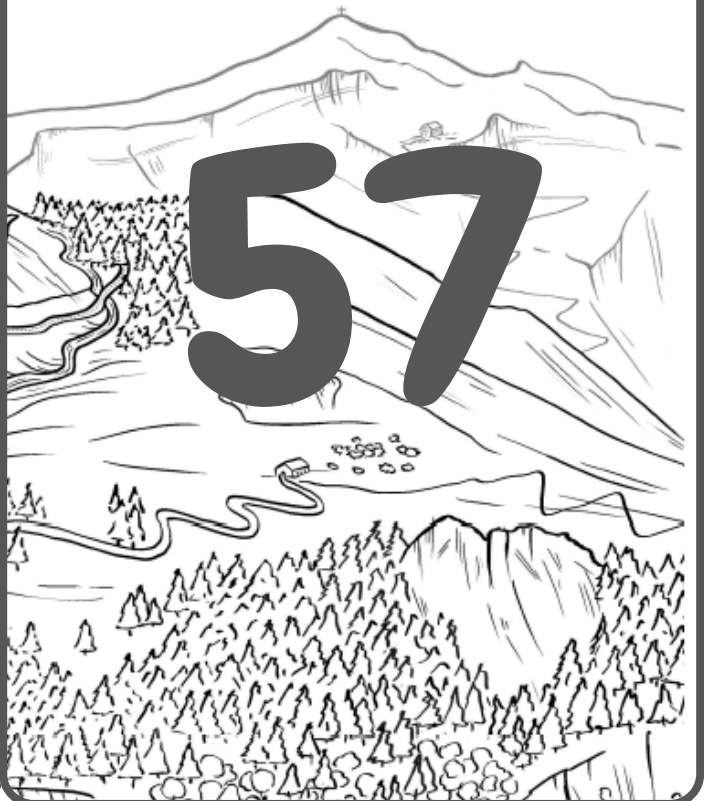


@ Juliette Mathy

Grâce à la mobilisation de MW, FNE et la FFCAM, la loi 3DS de 2022 confirme l'interdiction de l'hélicski et renforce la loi montagne de 1985 puisque qu'elle interdit également l'embarquement de passagers.



@ Juliette Mathy

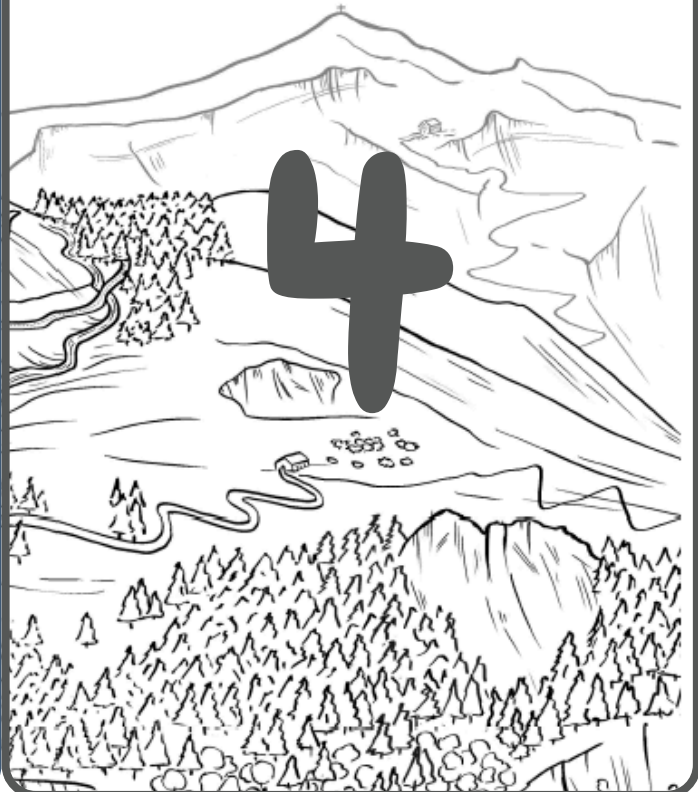


4

Ce n'est pas ça...

À vous d'imaginer une action
pour limiter la pollution sonore
en montagne

@ Juliette Mathy



5

Ce n'est pas ça...

À vous d'imaginer une action
pour limiter la pollution sonore
en montagne

@ Juliette Mathy

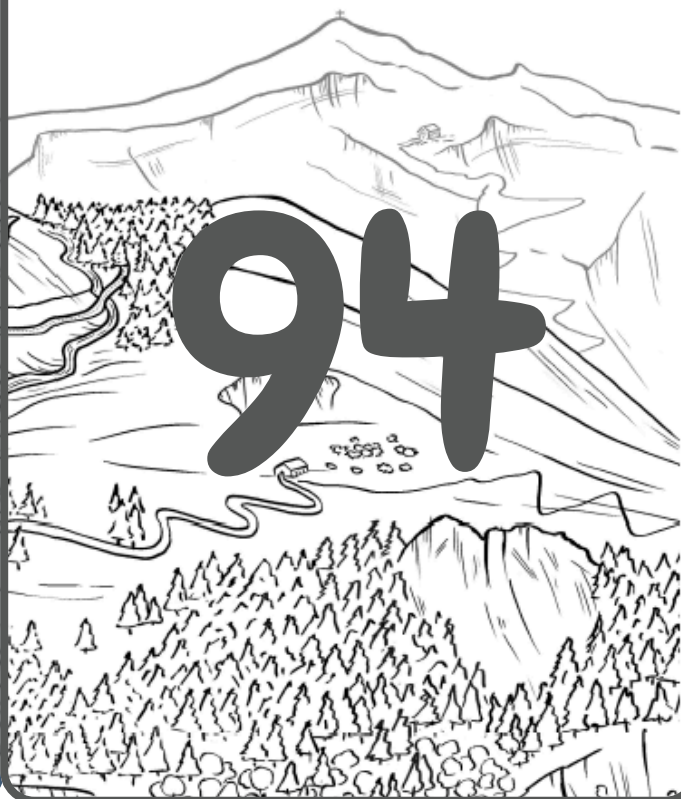


94

Ce n'est pas ça...

À vous d'imaginer une action
pour limiter la pollution sonore
en montagne

@ Juliette Mathy



33

Ce n'est pas ça...

À vous d'imaginer une action
pour limiter la pollution sonore
en montagne

@ Juliette Mathy



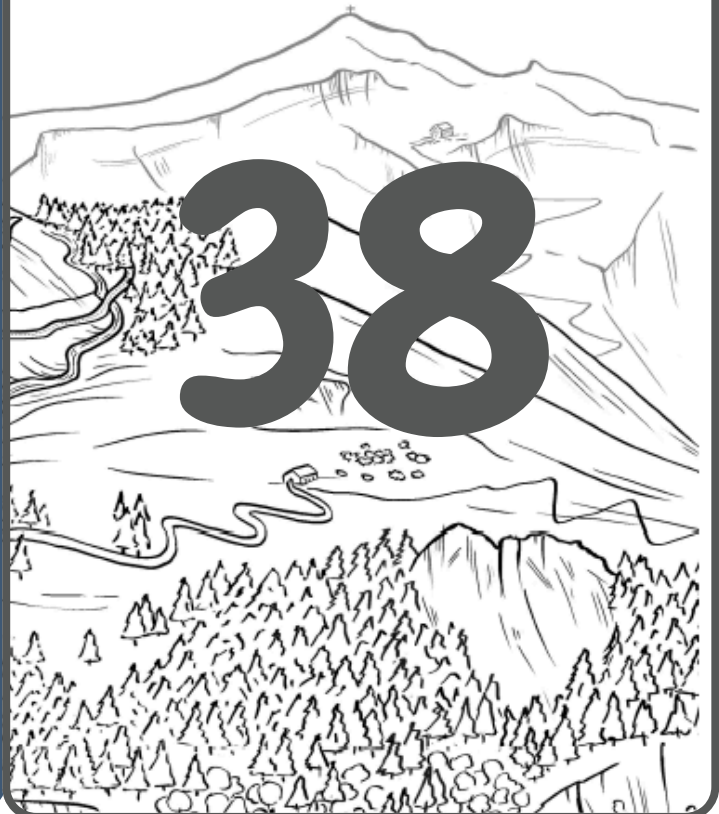
38

Bravo !
La montagne est plus calme maintenant, mais restez vigilant-es. Pour cela vous pouvez adhérer à MW, participer à la campagne Silence...



 mountainwilderness

@ Juliette Mathy



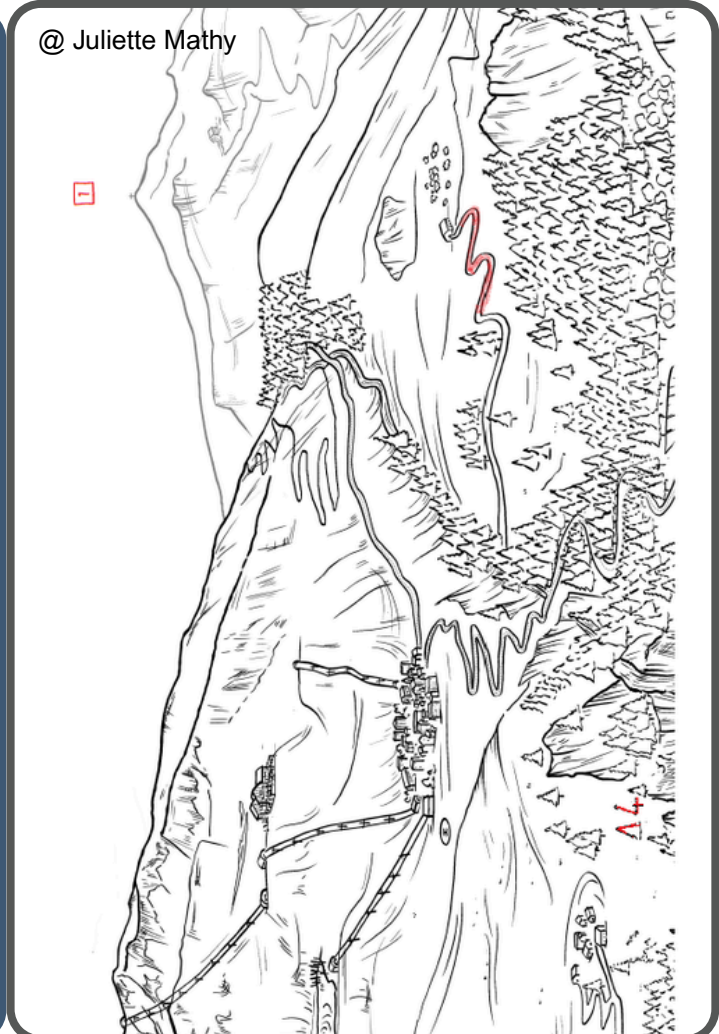
carte introductive

Du calme pour les marmottes

Vous venez d'arriver en montagne, vous souhaitez profiter de ses grands espaces sauvages et de son calme. Mais finalement ce n'est pas si calme, il y a beaucoup de bruit ! D'où vient ce bruit ? Que pouvons-nous faire pour le diminuer et retrouver le silence ? Cela vous intrigue, vous avez envie de comprendre.

Vous pouvez maintenant lancer le chronomètre pour 15 min et **retourner cette carte.**

@ Juliette Mathy





15 min



1 à 6 adultes

Règles du jeu

Jeu de cartes coopératif.

Répartissez vous les cartes face cachée, sans les révéler et sans les étaler.

Lisez la carte introduction collectivement, puis retournez là. Vous avez désormais 15 minutes pour comprendre d'où vient ce bruit et trouver des solutions pour le limiter. Lorsque que vous voyez un numéro sur une carte, vous avez le droit de chercher la carte correspondante dans le paquet et de la retourner pour la lire. Ouvrez l'œil, certains numéros peuvent être cachés...

Défausser les cartes

En haut de certaines cartes, vous trouverez des numéros barrés : vous devez immédiatement défausser les cartes correspondantes. Elles ne vous seront plus utiles pour la suite du jeu.

Types de cartes

Les cartes rouges (causes) et bleues (conséquences)

Une **carte bleue** peut se combiner avec une **carte rouge**. Pour cela, **additionnez les numéros** des deux cartes concernées. Si le résultat correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler.

Les cartes grises

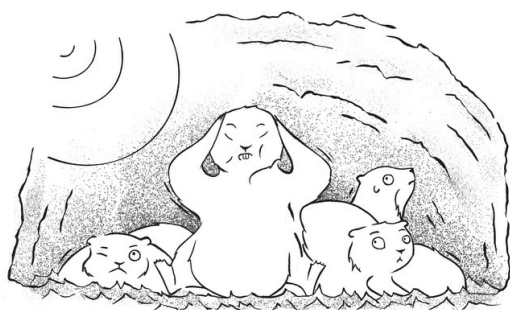
Vous y trouverez des informations sur des actions menées pour limiter la pollution sonore en montagne.



Parfois des numéros cachés dans les images ou le texte vous permettent de révéler de nouvelles cartes.

Place au jeu. Lisez à haute voix la carte introduction et suivez les instructions.

Du calme pour les marmottes



jeu coopératif / escape game

appréhender les causes et les effets du bruit en montagne et découvrir des actions pour le limiter