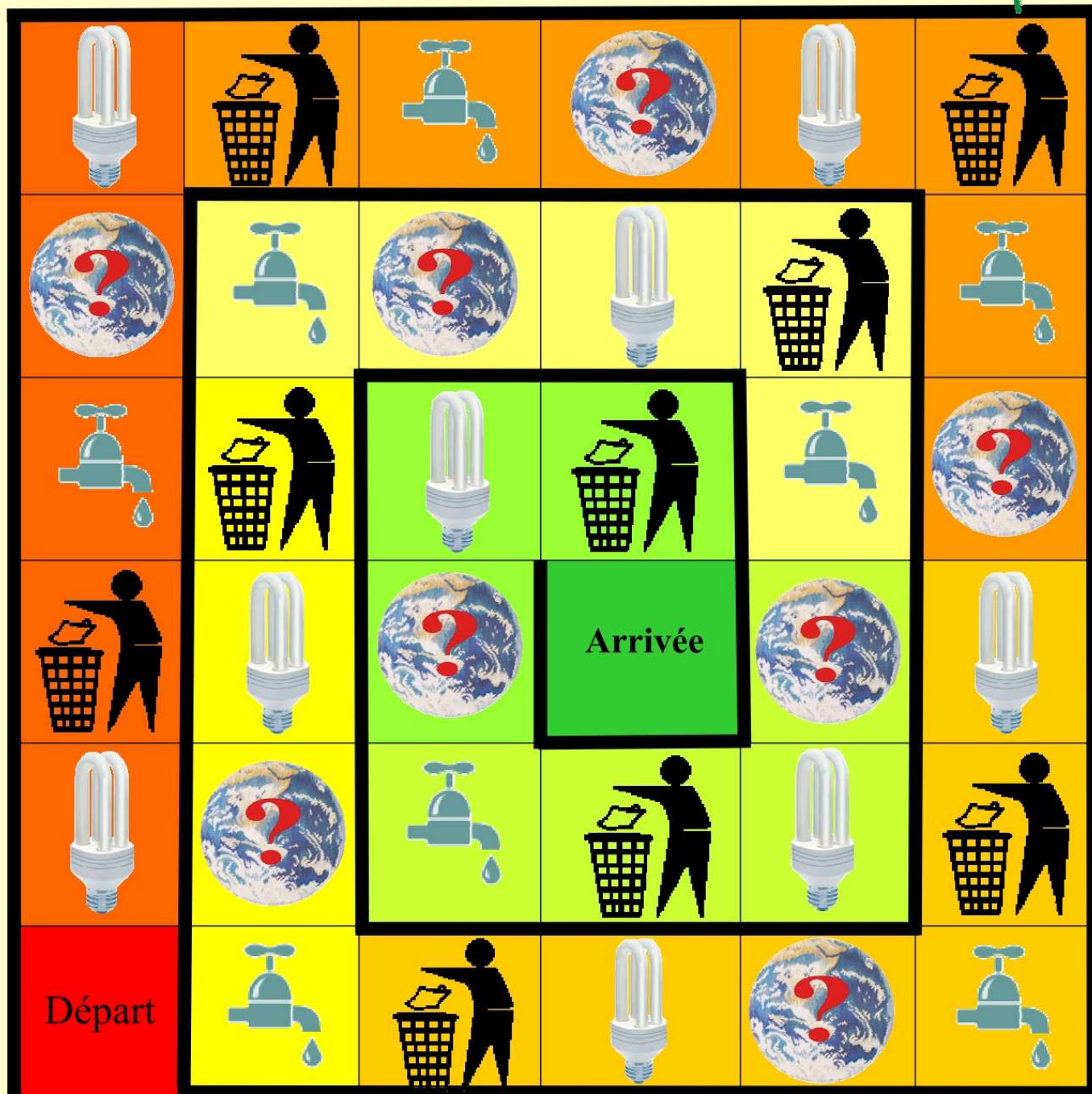




# La PLANETE EN J'OIE



UTLO - Groupe InterGénérations



## Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

### Vous êtes libres :



de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public



de modifier cette création

### Selon les conditions suivantes :



**Paternité.** Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).



**Pas d'Utilisation Commerciale.** Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.



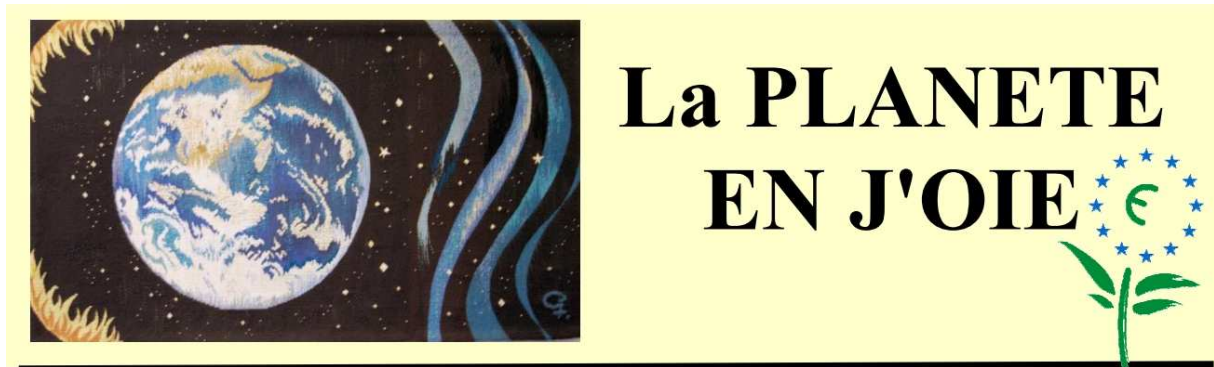
**Partage des Conditions Initiales à l'Identique.** Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

- A chaque réutilisation ou distribution de cette création, vous devez faire apparaître clairement au public les conditions contractuelles de sa mise à disposition. La meilleure manière de les indiquer est un lien vers cette page web.
- Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits sur cette œuvre.
- Rien dans ce contrat ne diminue ou ne restreint le droit moral de l'auteur ou des auteurs.

*Ce qui précède n'affecte en rien vos droits en tant qu'utilisateur (exceptions au droit d'auteur : copies réservées à l'usage privé du copiste, courtes citations, parodie...)*

Ceci est le Résumé Explicatif du Code Juridique

(la version intégrale du contrat - <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>).



## Objectifs

Le but de ce jeu est de sensibiliser des groupes d'enfants et de jeunes (Écoles, Collèges, Centre d'animation ou... à la maison) au Développement durable.

« Un développement qui répond aux besoins des générations du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs »

Il peut se jouer à 3, 4, 5 ou 6 plus un meneur de jeu.



Ce jeu a été élaboré par :

Françoise et Yves-Marie Le Douarin (concepteurs du jeu)

aidés de membres de l'équipe Sciences à l'Ecole du groupe IG45, année 2010 - 2011



La Terre présente sur la base du jeu et sur les cartes « Bonus » est une reproduction d'une tapisserie de haute lice créée par Geneviève Gobert, reproduite avec l'autorisation de l'artiste.





## Règle du jeu

Ce jeu peut se jouer à autant de joueurs qu'on le souhaite, sachant qu'il est préférable, pour que l'aspect pédagogique soit plus efficace, de constituer des groupes peu nombreux (4 à 5).

Ce jeu permet d'aborder les problèmes posés par le Développement durable c'est-à-dire, selon la définition simplifiée proposée en 1987 par la Commission mondiale sur l'environnement et le développement : « **Un développement qui répond aux besoins des générations du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. C'est POLLUER et GASPILLER moins et PENSER aux autres** » (1).

### Matériel

Un jeu de « La Planète en J'OIE » (avec les paquets de cartes « questions » et un dé par groupe)  
un pion et une fiche « réponses » type QCM (oui, non, vrai, faux) par joueur (l'animateur du groupe dispose d'une fiche « correction » comportant les réponses et une fiche « argumentaire et commentaires »).  
Le jeu comporte 4 paquets de cartes dont un paquet « Bonus ».



Les thèmes des paquets de cartes sont les suivants :

Paquet « J'achète et je jette intelligent » symbolisé par une poubelle

Paquet « J'économise l'énergie » symbolisé par une lampe



Paquet « J'économise l'eau et je protège la nature » symbolisé par un robinet

Paquet « Bonus » symbolisé par un point d'interrogation.



Les pictogrammes sont portés alternativement sur les cases du plateau de jeu.

(On peut disposer de plusieurs modèles de paquets de cartes ; dans ce cas, il faut penser à faire correspondre les cartes avec la fiche réponse que l'on donnera aux joueurs du groupe).

### Déroulement du jeu

Les joueurs placent les pions sur la case « Départ ». On tire au sort l'ordre de jeu des joueurs : chacun lance à tour de rôle le dé ; le joueur qui a tiré le chiffre le plus fort ou le plus faible, au choix (pédagogique) du meneur de jeu part en premier (en cas d'égalité sur le chiffre le plus fort ou le plus faible, les joueurs concernés relancent le dé). Chaque joueur joue ensuite à son tour, « dans l'ordre des aiguilles d'une montre ».

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance seul son propre pion. Il tire la première carte du paquet correspondant au symbole de la case sur lequel son pion repose. (Il est recommandé de poser au début 2 ou 3 questions faciles pour ne pas décourager les joueurs ; par contre, il n'est pas nécessaire de classer les questions selon leur ordre numérique).

On pose la question ; on laisse les joueurs répondre sur leur fiche puis on donne la réponse et on commente. On replace la carte sous le paquet.

Les joueurs qui ont bien répondu avancent leur pion du nombre de cases correspondant au chiffre du dé ; le joueur 1, s'il a bien répondu, avance également d'autant. Les joueurs qui n'ont pas bien répondu n'avancent pas.

C'est ensuite au joueur « 2 » de jouer puis au joueur « 3 » et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont lancé le dé une fois, on revient au joueur « 1 » etc.

### Bonus

Sur certaines cases figure un point d'interrogation. Il indique des cases qui comportent une question complémentaire (par exemple calcul de l'économie réalisée grâce à un geste « éco durable » en rapport avec la question principale); les joueurs qui donneront une réponse approchante ou un commentaire intéressant se verront attribuer, par l'animateur, un bonus.

Ce bonus permettra au joueur de jouer un coup « supplémentaire », sans condition, lors de n'importe quel coup suivant (notamment en attendant qu'un 6 sorte ou pour atteindre la case « arrivée »). On ne pourra pas jouer plus d'un bonus à la fois et le même bonus ne peut servir qu'une seule fois.

### Fin du jeu

**Le joueur gagnant est celui qui atteint le premier la case arrivée.** (Si le chiffre indiqué par le dé est supérieur au nombre de cases restant à jouer, on ne recule pas et le joueur a gagné).

Le jeu se termine, en fonction du temps dont on dispose, soit lorsque le joueur 1 a terminé soit on continue avec les joueurs restant en jeu.

(1) En fonction du niveau des joueurs, on pourra donner la définition plus technique suivante :

« L'approche globale de gestion des ressources naturelles dont le but est de satisfaire les besoins et les aspirations de l'être humains en veillant à la conservation des ressources génétiques, au maintien de la diversité biologique, et à la minimisation des effets nuisibles sur l'air, l'eau et plus généralement la nature. »

## Réalisation du jeu

### Fabrication de la table de jeu :



### Jeu format A3 (jusqu'à 4 joueurs) :

Si vous pouvez utiliser une imprimante A3, ouvrez et imprimez le fichier **JeuOieA3\_1.pdf** (sur papier photo de préférence).

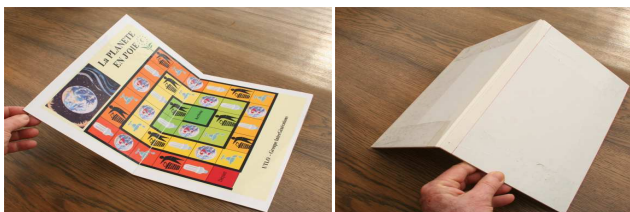
Collez le papier sur un morceau de carton de taille adaptée et recouvrez l'ensemble de plastique transparent.

Si vous ne pouvez utiliser qu'une imprimante A4 (c'est le cas le plus courant), ouvrez et imprimez le fichier **JeuOieA3\_2.pdf** (sur papier photo de préférence).



Découpez les feuilles suivant les repères de coupe (attention : il y a une zone de superposition qu'il vaut mieux garder si l'on imprime sur papier normal et éliminer si l'on utilise du papier photo), collez-les sur un morceau de carton de taille adaptée et recouvrez l'ensemble de plastique transparent.

On peut aussi, si l'on veut pouvoir ranger le jeu dans une boîte classeur format A4, coller les deux feuilles sur deux morceaux de carton articulés (la charnière pourra être réalisée à l'aide de toile adhésive). Dans ce cas, la plastification pourra être faite avec du plastique transparent adhésif.



**Jeu format A2 (plus de 4 joueurs) :**

Si vous pouvez utiliser une imprimante A2 ou plus grand format, ouvrez et imprimez le fichier **JeuOieA2\_1.pdf** (sur papier photo de préférence).

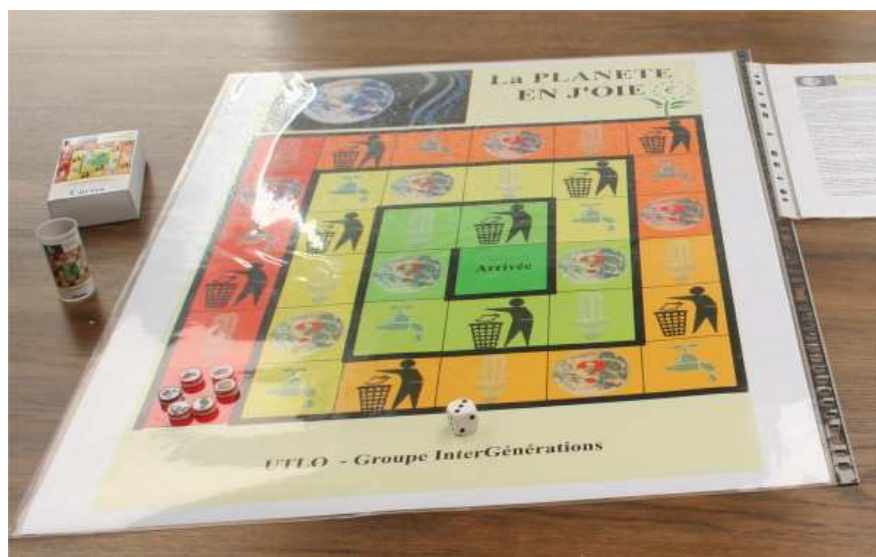
Collez le papier sur un morceau de carton de taille adaptée et recouvrez l'ensemble de plastique transparent.

Si vous ne pouvez utiliser qu'une imprimante A4 (c'est le cas le plus courant), ouvrez et imprimez le fichier **JeuOieA2\_4.pdf** (sur papier photo de préférence).



Découpez les feuilles suivant les repères de coupe (attention : il y a des zones de superposition qu'il vaut mieux garder si l'on imprime sur papier normal et éliminer si l'on utilise du papier photo), collez-les sur un morceau de carton de taille adaptée et recouvrez l'ensemble de plastique transparent.

On peut aussi, si besoin, imprimer en plus grand format, par exemple au format « raisin » (50 x 65 cm) à partir du fichier JeuOieA2\_1.pdf et ranger l'impression dans une pochette plastique du même format.



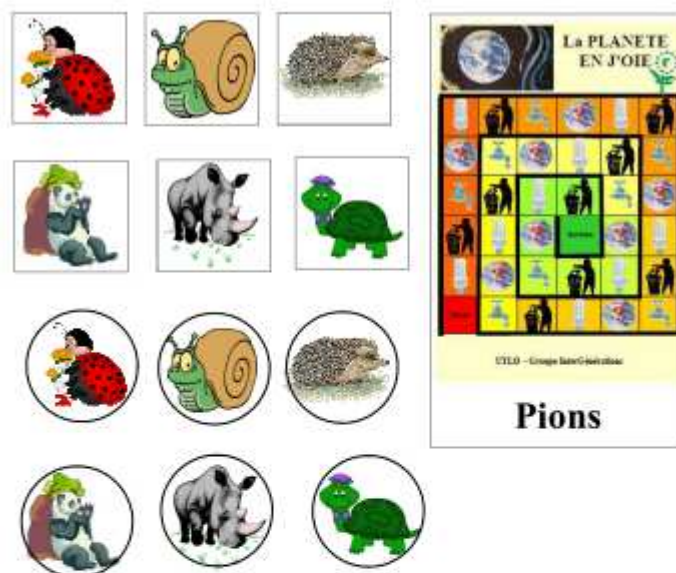
### **Fabrication des pions :**

Ouvrez et imprimez sur papier photo format 10 x 15 cm le fichier **JeuOiePions3.pdf** (image ci-dessous) :

Si vous ne disposez pas de papier photo adhésif, utilisez de l'adhésif double face (adhésif pour moquette).



Trouvez une petite boîte pour ranger les pions.



Imprimez cette feuille sur papier photo adhésif format 10 x 15 cm. Si vous ne possédez pas de papier adhésif, utilisez du papier photo normal et collez de l'adhésif double face (adhésif à moquette) au dos.

Les images carrées peuvent être collées sur de petits morceaux de bois ou de plastique, les images rondes sont prévues pour être collées sur des pièces de 1 centime d'euro. Pour éviter que le cuivre marque la plaque de base, on pourra coller au dos des pièces un patin en feutre Ø 16 mm.



## **Fabrication des cartes :**

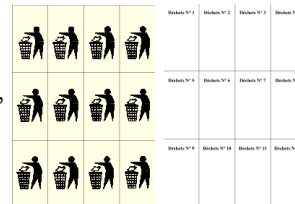
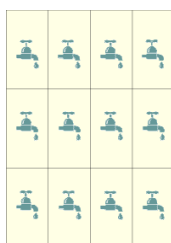
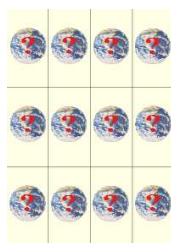
Ouvrez le fichier **JeuOieCartesN1.pdf** (niveau école)

D'autres cartes adaptées à d'autres tranches d'âge seront mises à disposition ultérieurement.

Imprimez les feuilles 2 à 9 recto verso sur du papier photo format A4.

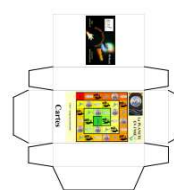
Si votre imprimante ne fait pas le recto verso, imprimez la page 2, retournez le papier et imprimez la page 3.

Faites de même avec les pages 4 et 5, 6 et 7, 8 et 9.



Découpez les cartes.

La page 10 vous permettra de réaliser par découpe, pliage, collage, une boîte pour ranger les cartes.



Après avoir fabriqué la plaque de jeu, les pions et les cartes, vous pourrez ranger le tout dans une boîte de taille adaptée. Si vous fabriquez la plaque de base au format A3 en deux parties articulées par une charnière en adhésif toilé, le tout tiendra dans une boîte de rangement format A4.

## **Fiches de jeu (joueurs) et fiche réponses (animateur) :**

### **Fiches de jeu :**

Imprimez, sur papier normal et en autant d'exemplaires que besoin (1 par joueur) la fiche de jeu ( **page 11 du fichier JeuOieCartesN1.pdf**) et la règle du jeu en un exemplaire (**page 4 de ce fichier**)

### **Fiche réponses :**

Imprimez, pour l'animateur du jeu, la **page 12 du fichier JeuOieCartesN1.pdf** (réponses) ainsi que les pages de commentaires (**pages 13 et suivantes**)



















Nota : ces fiches « jeu » et « réponses » se trouvent dans le même fichier que les cartes correspondantes car vous pourrez, à terme, trouver sur le site d'autres jeux de cartes adaptées à des joueurs plus âgés.

### **Cartes « Bonus »**

Imprimez sur papier photo (recto seul) la **page 9 de ce dossier**, puis découpez les cartes « Bonus » que l'animateur remettra aux joueurs ayant bien répondu à une question Bonus.



## Cartes « Bonus »

	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez
	Carte « Bonus » à jouer quand vous le souhaitez