

Guide pédagogique

À l'attention des personnels
enseignants et d'animation pour
une utilisation dans le cadre scolaire
ou périscolaire



Eco-Ecole

Le jeu coopératif

Sommaire

INTRODUCTION	p. 3
QUAND UTILISER ECO-ECOLE, LE JEU COOPÉRATIF ?	p. 4
LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	p. 5
LES 7 POINTS DE LA MÉTHODOLOGIE ECO-ECOLE DANS LE JEU	p. 6
PROPOSITIONS D'ANIMATION D'UNE PARTIE	p. 10
POUR ALLER PLUS LOIN	p. 12

Introduction

Eco-Ecole est un programme international d'éducation au développement durable développé en France par l'association Teragir. Il propose une méthodologie en 7 points pour déployer un projet d'éducation au développement durable en milieu scolaire, de la maternelle au lycée.

Le programme Eco-Ecole permet de fédérer et mobiliser l'ensemble des acteurs d'un établissement scolaire et de son territoire autour d'un projet commun. Il vise à aider les élèves à mieux comprendre le monde qui les entoure et à acquérir les compétences pour y participer et s'y épanouir.

Accompagnés par la communauté éducative et en relation avec des partenaires extérieurs, les élèves découvrent que leur école, collège ou lycée fait partie d'un écosystème aux nombreuses interactions. Ils prennent alors part aux décisions et aux actions, tout en développant leur conscience citoyenne, pour transformer leur lieu de vie.

Eco-Ecole, le jeu coopératif permet aux élèves, à partir de 8 ans, de comprendre de manière ludique les ressorts d'une démarche de développement durable grâce à la simulation d'un projet Eco-Ecole autour d'un thème principal.

Les élèves, rassemblés en une seule et même équipe, forment l'éco-comité. Ils découvrent que les actions qu'ils choisissent de mener peuvent contribuer à

l'atteinte des 17 Objectifs de développement durable (ODD) de l'Agenda 2030. Adopté en septembre 2015 par les 193 États membres de l'ONU, cet agenda est un programme de développement durable pour les populations, la planète, la prospérité, la paix et par les partenariats qui se traduit en 17 Objectifs.

Eco-Ecole, le jeu coopératif est à la fois un outil de découverte d'une démarche de développement durable, de thématiques et leurs enjeux, et un excellent outil de formation des élèves et éco-délégués.



eco-ecole.org
teragir.org

Quand utiliser *Eco-Ecole*, le jeu coopératif ?

En milieu scolaire, de l'école élémentaire au lycée

- Pour la formation des éco-délégués
- En petit groupe d'élèves en classe
- En classe entière en appui à une séquence pédagogique
- En club développement durable
- En Conseil de Vie Collégienne ou Lycéenne
- En libre utilisation au CDI
- À l'occasion d'un événement : fête de l'école, forum, etc.
- En réunion de découverte du programme Eco-Ecole (pour les adultes et les élèves par exemple)
- Etc.

Dans le cadre périscolaire ou extrascolaire

- En conseil municipal de jeunes
- En accueil de loisirs
- En maison de quartier
- Etc.

En grand groupe : projeter le plateau de jeu sur un écran, adapter la répartition des rôles des joueurs, créer de nouveaux contenus de cartes, etc.

Les objectifs pédagogiques

Eco-Ecole, le jeu coopératif est un support pour initier ou animer un projet de classe ou d'établissement relatif au développement durable.

Il permet de :

- découvrir les enjeux et la transversalité des thèmes du développement durable ;
- se rencontrer, coopérer, débattre ;
- comprendre l'intérêt et la dynamique d'un projet multi-acteurs ;
- appréhender les étapes de mise en place d'un projet Eco-Ecole, Eco-Collège ou Eco-Lycée.

Outre les liens que les personnels enseignants peuvent établir avec le programme scolaire, *Eco-Ecole*, le jeu coopératif favorise les acquisitions par les élèves dans les cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Domaine 1 - Les langages pour penser et communiquer

Exemple : mobiliser le français à l'oral lors de la lecture des contenus, des discussions et débats générés par le jeu.

Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre

Exemples : coopérer et travailler en équipe, défendre un point de vue.

Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen

Exemples : comprendre les responsabilités individuelles et collectives, développer la conscience citoyenne.

Domaine 4 - Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Exemples : développer la curiosité, exploiter des notions découvertes dans le jeu.

Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine

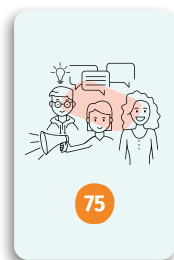
Exemple : comprendre les enjeux du développement durable, découvrir des exemples d'actions à mettre en place.

Les 7 points de la méthodologie Eco-Ecole dans le jeu

Chaque typologie de carte fait référence à des points clés de la démarche de projet Eco-Ecole.



1 - RÉUNIR L'ÉCO-COMITÉ



L'éco-comité, incarné par l'équipe de joueurs, définit les orientations du projet, en suit les avancements et évalue ses résultats. Il se réunit à 15, 50 et 75 points PLANÈTE en retournant la carte centrale associée. Ces réunions permettent d'identifier des besoins pour le projet et ainsi de piocher de nouvelles cartes parmi les catégories **RENCONTRE**, **DÉCOUVERTE**, **ACTION** ou **COMMUNICATION** et une carte **OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE**.

Durant la partie, les joueurs continuent d'incarner cet éco-comité en se concertant par exemple :

- pour se répartir les rôles et éventuellement se les échanger : lire les règles, lancer les dés, animer les débats, incarner des personnages des cartes **RENCONTRE** s'ils jouent avec l'option Jeu de rôle (cf. « Pour aller plus loin »);
- pour prendre une décision collective lors des tirages de cartes **RENCONTRE**, **ACTION** ou **COMMUNICATION**;
- dans les réponses collectives aux cartes **DÉCOUVERTE**;
- dans la création des combinaisons de cartes.

Durant ces phases de jeu, les joueurs peuvent expérimenter divers modes de prises de décisions, par exemple :

- débats et vote;
- identification d'un volontaire à tour de rôle qui recueille l'avis de chacun et prend la décision.



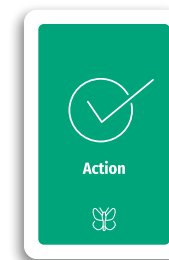
2 - RÉALISER LE DIAGNOSTIC

Les cartes **DÉCOUVERTE** permettent, sous forme de quiz, de découvrir les enjeux d'un thème. C'est un préalable au choix et à la mise en place d'actions.



3 - IMAGINER DES SOLUTIONS ET PASSER À L'ACTION

Les cartes **ACTION** piochées permettent de construire le plan d'action. Ces cartes sont une source d'inspiration pour agir en faveur du développement durable sur un thème.



4 - ÉVALUER LES AVANCÉES DU PROJET

Ces temps sont matérialisés par le passage à 15, 50 et 75 points PLANÈTE à l'occasion des réunions d'éco-comité (lorsqu'une carte centrale est retournée). Ils permettent de :

- prendre du recul et marquer un temps d'analyse et de réflexion sur la réalisation des combinaisons de cartes;
- choisir le type de carte à piocher pour répondre au besoin identifié comme prioritaire à ces moments de la partie.

15

50

75



5 - ÉTABLIR DES LIENS AVEC LES DISCIPLINES ENSEIGNÉES



Un projet Eco-Ecole est mené en lien avec les matières enseignées. Les cartes **DÉCOUVERTE** et OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE permettent d'établir des prolongements pédagogiques en classe.



6 - FÉDÉRER ET COMMUNIQUER AUTOUR DU PROJET



Un des enjeux d'un projet d'éducation au développement durable est de rassembler la communauté éducative et une diversité d'acteurs et de partenaires autour de la démarche.

Il s'agit aussi de faire connaître les actions réalisées et leur portée.

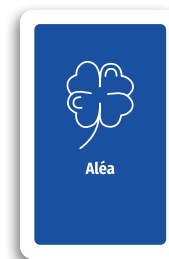


7 - RÉALISER UNE CRÉATION COLLECTIVE

Certaines cartes **COMMUNICATION** permettent de s'engager dans le projet avec créativité.



Des aléas ponctuent la partie, comme dans tout projet de développement durable.



Au fil de la partie, les joueurs réalisent des combinaisons de cartes qui leur permettent de se familiariser avec la démarche **Eco-Ecole**. En associant à chacune de ces combinaisons un ou plusieurs Objectifs de développement durable, ils découvrent que leurs actions contribuent à l'atteinte de ces Objectifs internationaux.



Propositions d'animation d'une partie

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les personnes participantes sont rassemblées autour du plateau de jeu qui représente l'année scolaire. Elles forment une seule et même équipe. **Le temps d'une partie, elles vont progressivement faire des rencontres, des découvertes et saisir des opportunités d'actions à mettre en place.** Elles sont invitées à construire, grâce à leurs choix, un projet qui a de l'impact, du sens et qui contribue à l'atteinte des 17 Objectifs de développement durable.

NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe peut être constituée à **partir de 3 personnes**. Le jeu est optimal lorsqu'il réunit 5 à 8 joueurs.

TEMPS NÉCESSAIRE

Une partie du matériel (pions et jetons) est à trouver ou à fabriquer par les joueurs avant de débiter la partie. Ce temps de préparation permet d'initier la collaboration et la répartition des tâches dans l'équipe. Il est donc important de l'anticiper.

Environ 15 minutes sont nécessaires à la compréhension des règles du jeu.

Une partie sans interruption dure environ une heure. Si le temps est contraint, ou pour permettre une animation plus riche, il est possible de la fractionner en deux séances.

Après une première partie de jeu, l'équipe est invitée à trouver ou à fabriquer un contenant pour y ranger le jeu coopératif (boîte en carton ou en bois par exemple) et à le personnaliser à l'image du projet Eco-Ecole de l'établissement scolaire par exemple.

La création des pions, des jetons et de la boîte peut faire l'objet d'un atelier créatif.

POSITIONNEMENT

En fonction du niveau d'autonomie des joueurs, de leur âge et de leur connaissance du sujet traité, la personne initiant la partie (enseignant, parent, animateur, élève, etc.) peut se positionner en :

- observatrice, en laissant les joueurs autonomes (pour le niveau secondaire);
- facilitatrice, par exemple pour lire ou aider à comprendre les règles et les cartes (pour le niveau élémentaire notamment), encourager les interactions, rebondir sur les informations découvertes, aider dans la réalisation des combinaisons de cartes, faire des liens avec le projet Eco-Ecole ou le programme scolaire.

ADAPTATIONS POSSIBLES DES RÈGLES DU JEU POUR LES ÉLÈVES DU NIVEAU ÉLÉMENTAIRE

- Enlever les cartes OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (ou uniquement celles qui semblent trop complexes à appréhender) pour une première partie de jeu. Ces cartes peuvent être intégrées à l'occasion d'une deuxième partie.
- Inviter les joueurs à ne réaliser qu'une ou deux combinaisons de cartes (au lieu de 5 maximum).

Pour aller plus loin

PROLONGEMENTS PÉDAGOGIQUES

La partie peut être suivie d'un temps d'échange permettant aux joueurs de :

- se remémorer les personnes rencontrées, les découvertes effectuées et connaissances acquises ;
- réfléchir aux Objectifs de développement durable auxquels ils ont contribué durant la partie et découvrir le cadre de l'Agenda 2030 ;
- réfléchir à la manière dont ils ont coopéré ;
- évaluer les choix effectués ;
- échanger leurs impressions sur le déroulement de la partie.

Les connaissances acquises durant le jeu peuvent ensuite être exploitées en classe ou dans le projet Eco-Ecole.

Les joueurs peuvent créer des contenus personnalisés de cartes **RENCONTRE**, **ACTION**, **DÉCOUVERTE**, **COMMUNICATION** et **ALÉA**.

L'option « jeu de rôle », présentée à la fin des règles, enrichit considérablement l'expérience des joueurs et les ressorts pédagogiques du jeu, surtout si elle est accompagnée par un animateur qui en est familier.



POUR PERSONNALISER LES CARTES DU JEU

↳ Téléchargez les gabarits de cartes vierges sur eco-ecole.org

L'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE AU CŒUR D'UN ÉCOSYSTÈME LOCAL ET MONDIAL

Les points PLANÈTE, collectés au fil de la partie, représentent l'impact du projet dans l'établissement scolaire et sur son territoire, et sa contribution à l'atteinte des 17 Objectifs de développement durable.

Établir des passerelles entre le jeu, le projet Eco-Ecole et les 17 Objectifs de développement durable, représente une opportunité majeure d'éducation à la citoyenneté mondiale, en reliant local et global, présent et futur.



SUPPORT COMPLÉMENTAIRE POUR POURSUIVRE L'EXPÉRIENCE

↳ Guide pédagogique Eco-Ecole « *En route vers 2030 : Découvrir, enquêter et agir pour les Objectifs de développement durable* ». Il donne des clés de compréhension et des pistes pour animer des séquences pédagogiques et agir sur ce sujet. eco-ecole.org - boîte à outils



SI VOUS SOUHAITEZ PARTAGER VOTRE EXPÉRIENCE

Utilisez #EcoEcoleJeux sur les réseaux sociaux lorsque vous publiez des photos, vidéos, articles.

Donnez votre avis via le questionnaire sur la page *Eco-Ecole, le jeu coopératif* !

À VOUS DE JOUER !



Notes



A series of 22 horizontal dotted lines for taking notes, filling the page below the title.



A series of 22 horizontal dotted lines for taking notes, filling the page below the title.

Eco-Ecole est un programme de Teragir



Les cartes biodiversité du jeu coopératif ont été réalisées

Avec le soutien financier de



Et l'appui technique de



Soutenu par



e-mail eco-ecole@teragir.org
téléphone 01 73 77 12 00
web www.eco-ecole.org

Règles du jeu



Eco-Ecole

Le jeu coopératif

Sommaire

BUT DU JEU	p. 3
MATÉRIEL	p. 4
🍷 Matériel fourni	
🍷 Matériel non fourni	
🍷 Disposition du matériel	
À VOUS DE JOUER! DÉBUTEZ LA PARTIE	p. 7
DONNEZ DU SENS À VOTRE PROJET	p. 10
FIN DE LA PARTIE	p. 12
ET APRÈS?	p. 13
LES 17 OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE, C'EST QUOI?	p. 14



NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe à partir de 3 personnes. Le jeu est optimal lorsqu'il réunit 5 à 8 personnes.



ÂGE

À partir de 8 ans.



DURÉE D'UNE PARTIE

Entre 1h et 1h30, incluant la lecture des règles et la préparation du matériel.

But du jeu

Vous représentez l'éco-comité de votre établissement scolaire.

Votre mission : concevoir un projet pour faire de votre établissement un modèle de développement durable, engagé pour l'avenir de la planète et de tous ses habitants.

Rassemblez-vous autour du plateau de jeu qui représente l'année scolaire. Le temps d'une partie, vous allez faire des rencontres, des découvertes et saisir des opportunités d'actions à mettre en place.

Grâce à vos choix et aux combinaisons de cartes que vous réaliserez, vous allez construire ensemble un projet qui a de l'impact, du sens et contribuer ainsi à atteindre les Objectifs de développement durable fixés par l'Organisation des Nations Unies (ONU).

Vous formez une équipe et allez donc effectuer des choix collectifs. Pour cela, laissez les idées et les points de vue de chacun s'exprimer.

Vos objectifs

- 🍷 Réalisez un projet qui a du sens en combinant vos cartes.
- 🍷 Gagnez des points PLANÈTE et gérez efficacement vos ressources pour ne pas vous retrouver pris par le temps ou les imprévus de votre projet.
- 🍷 Tentez de dépasser les 100 points PLANÈTE avant d'arriver sur la case « BRAVO ! »



N'oubliez pas : tout seul on va parfois plus vite, ensemble on va toujours plus loin !

Matériel

MATÉRIEL FOURNI

- 1 plateau de jeu
- 1 dé de 6
- 1 dé de 3
- 1 livret de règles du jeu
- 1 guide pédagogique



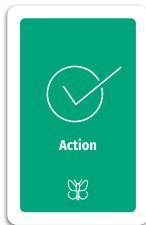
20 cartes
RENCONTRE



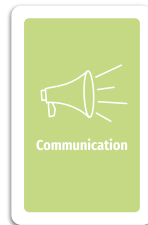
27 cartes
DÉCOUVERTE



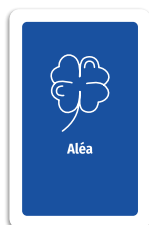
27 cartes
ACTION



17 cartes
COMMUNICATION



17 cartes
ALÉA



3 cartes centrales
« éco-comité »



1 carte
thématique



17 cartes
**OBJECTIFS DE
DÉVELOPPEMENT
DURABLE**



MATÉRIEL NON FOURNI

Une partie du matériel est à fabriquer ou à trouver par vous-mêmes.

- 1 pion **ÉQUIPE** : il est commun à toute votre équipe. Il permet d'avancer au centre du plateau de jeu qui représente l'année scolaire.
- 1 pion **PLANÈTE** : il permet de compter les points sur le pourtour du plateau de jeu. Il matérialise les résultats de votre projet.
- 80 jetons **Ressources** répartis en :
 - 40 jetons **ÉQUIPE** : ils représentent le temps consacré et les idées apportées par les personnes au projet.
 - 40 jetons **MONNAIE** : ils représentent l'argent nécessaire à la réalisation de certaines actions.

POUR TROUVER CE MATÉRIEL

Cherchez dans votre salle de classe ou dans l'établissement scolaire les objets qui pourraient être utilisés ou recyclés pour créer ces pions et jetons (bouchons de bouteille, petits morceaux de bois ou de papier, etc.).

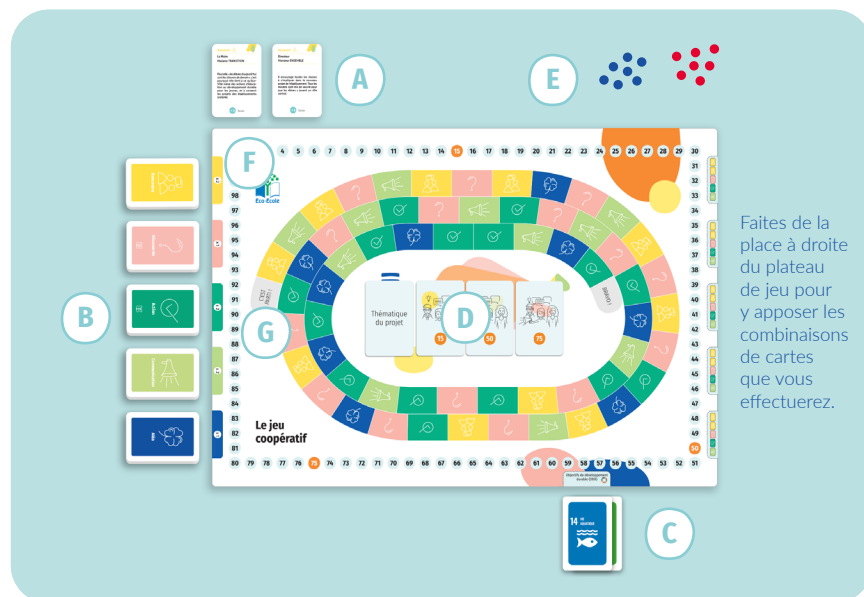
Quelques exemples pour les jetons **ÉQUIPE** et **MONNAIE** : 40 haricots secs et 40 coquillettes ou 40 morceaux de papier bleu et 40 morceaux de papier rouge en référence aux couleurs des points **ÉQUIPE** et **MONNAIE** indiqués sur les cartes du jeu.

Vous pouvez aussi prendre le temps de les créer et les personnaliser : en pâte à sel, en tissu, etc.

C'est l'occasion de faire preuve d'ingéniosité et de créativité !

DISPOSITION DU MATÉRIEL

- A** Cherchez dans les cartes **RENCONTRE** celle du Directeur et celle de la Maire. C'est avec elles que vous démarrerez votre projet et la partie.
- B** Mélangez puis placez les pioches de cartes **RENCONTRE**, **DÉCOUVERTE**, **ACTION**, **COMMUNICATION** et **ALÉA** face cachée sur le côté gauche du plateau, devant leur encadré de couleur respectif.
- C** Mélangez puis placez la pioche de cartes OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE en bas du plateau, face cachée.
- D** Placez la carte thématique et les 3 cartes représentant l'éco-comité face cachée sur les emplacements au centre du plateau de jeu.
- E** Placez les jetons Ressources ÉQUIPE et MONNAIE à portée de main.
- F** Placez votre pion PLANÈTE près de la case n°1, en haut à gauche du plateau.
- G** Placez votre pion ÉQUIPE sur la case « C'est parti! ».



À vous de jouer! Débutez la partie

- 1** Donnez un nom à votre équipe ou à votre projet.
- 2** Retournez la carte "thématique du projet" au centre du plateau : vous jouerez avec cette thématique tout au long de la partie.
- 3** Prenez 10 jetons MONNAIE.
- 4** Lisez les cartes **RENCONTRE** qui représentent le Directeur et la Maire. Elles rapportent en tout 6 jetons ÉQUIPE, prenez-les.
- 5** Lancez le dé de 3 et avancez le pion ÉQUIPE. **En fonction de la case où vous atterrissez, reportez-vous aux indications en page 8 et 9.**
- 6** Lorsque vous dépassez les 15, 50 et 75 points PLANÈTE sur le pourtour du jeu :
 - Retournez la carte centrale correspondante et lisez-la.
 - C'est le moment de réunir votre éco-comité ! Vous pourrez piocher à ce moment-là une carte au choix parmi les catégories de cartes **RENCONTRE**, **DÉCOUVERTE**, **ACTION** et **COMMUNICATION** et relier votre projet à une carte OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE.

À tout moment, combinez les cartes piochées pour donner du sens à votre projet (voir p. 10).

Répétez l'étape 5 jusqu'à arriver sur la case « BRAVO! ».

Tout au long de la partie, vous pouvez alterner les rôles pour :

- lancer le dé de 3 et avancer le pion ÉQUIPE ;
- piocher et lire le contenu des cartes ;
- gérer les jetons Ressources ;
- animer le débat lorsqu'il faut prendre une décision collective, etc.

Les cartes RENCONTRE et DÉCOUVERTE permettent de gagner des jetons Ressources.

INDICATIONS

Lorsque vous tombez sur une case  , piochez 2 cartes **RENCONTRE**.

Elles représentent les personnes que vous pouvez intégrer à votre projet. Elles ont des idées et du temps pour vous aider, et rapportent donc des jetons ÉQUIPE.




- Lisez les 2 cartes et choisissez collectivement celle que vous souhaitez conserver. Remplacez la carte que vous n'avez pas choisie sous la pioche.
- Prenez le nombre de jetons ÉQUIPE indiqué.
- **Conservez la carte choisie, elle vous sera utile pour réaliser des combinaisons de cartes.**

Lorsque vous tombez sur une case  , piochez 1 carte **DÉCOUVERTE**.

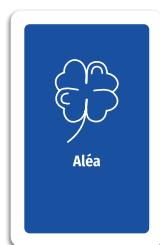
Les découvertes vous permettent d'en savoir plus et d'enquêter sur le thème de votre projet.



- Une personne de l'équipe lit la question à voix haute. La réponse à la question doit être donnée collectivement.
- Si la réponse est exacte, prenez le nombre de jetons ÉQUIPE et MONNAIE indiqué. Si la réponse est inexacte, conservez la carte sans prélever le nombre de jetons indiqué.
- **Conservez la carte, elle vous sera utile pour réaliser des combinaisons de cartes.**

Lorsque vous tombez sur une case  , piochez 1 carte **ALÉA**.

Tout projet a ses imprévus. Certains aléas peuvent accélérer votre projet, d'autres le freiner.

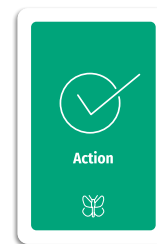


- Lisez la carte et prenez ou déduisez le nombre de jetons ÉQUIPE et MONNAIE indiqué.
- **Mettez la carte de côté.**

Les cartes ACTION et COMMUNICATION permettent d'avancer sur le pourtour du jeu grâce au gain de points PLANÈTE.

Lorsque vous tombez sur une case  , piochez 2 cartes **ACTION**.

Elles décrivent les actions que vous pouvez mettre en place pour réaliser votre projet.



- Lisez les 2 cartes et choisissez collectivement l'action que vous souhaitez mettre en place. Remplacez la carte que vous n'avez pas choisie sous la pioche.
- Dépensez le nombre de jetons ÉQUIPE et MONNAIE indiqué pour réaliser l'action. En effet, la réalisation d'actions demande du temps, des idées et parfois de l'argent.
- Lancez les deux dés. Additionnez le total et avancez d'autant le pion PLANÈTE sur le pourtour du jeu.
- **Conservez la carte choisie, elle vous sera utile pour réaliser des combinaisons de cartes.**

Lorsque vous tombez sur une case  , piochez 2 cartes **COMMUNICATION**.

La communication permet de faire connaître vos réalisations à l'intérieur et à l'extérieur de votre établissement scolaire.



- Lisez les 2 cartes et choisissez collectivement l'action de communication que vous souhaitez mettre en place. Remplacez la carte que vous n'avez pas choisie sous la pioche.
- Dépensez le nombre de jetons ÉQUIPE et MONNAIE indiqué pour réaliser l'action. En effet, la réalisation d'actions de communication demande du temps, des idées et parfois de l'argent.
- Lancez les deux dés. Additionnez le total et avancez d'autant le pion PLANÈTE sur le pourtour du jeu.
- **Conservez la carte choisie, elle vous sera utile pour réaliser des combinaisons de cartes.**

Si vous n'avez pas suffisamment de jetons ÉQUIPE ou MONNAIE pour réaliser les conditions d'une carte **ACTION** ou **COMMUNICATION**, mettez-la de côté. Vous pourrez la jouer à tout moment lorsque vous aurez récupéré suffisamment de ressources grâce aux cartes **RENCONTRE**, **DÉCOUVERTE** ou à certaines cartes **ALÉA**.

Donnez du sens à votre projet

C'est le moment de concevoir un véritable projet de développement durable !

Dans la réalité d'un projet, pour réaliser vos actions, vous avez besoin de faire des rencontres et de mobiliser du monde à vos côtés : des enseignants, des élèves, des parents et des partenaires. Vous faites aussi des découvertes. Elles enrichissent vos connaissances et vous permettent de passer à l'action. Enfin, vous communiquez pour faire connaître votre engagement en faveur du développement durable.

Toutes ces étapes sont matérialisées ici par les différentes catégories de cartes. **En combinant tout au long de la partie les cartes** que vous avez conservées, vous allez simuler un projet et lui donner du sens.

Une combinaison complète correspond à l'association de 5 cartes, dans cet ordre : 2 cartes **RENCONTRE**, 1 carte **DÉCOUVERTE**, 1 carte **ACTION**, 1 carte **COMMUNICATION**. Les cartes **ALÉA** ne sont pas concernées.

Exemple :

Rencontre

Directeur
Monsieur ENSEMBLE

Il encourage toutes les classes à s'impliquer dans le nouveau projet de l'établissement. Tous les moyens sont mis en œuvre pour que les élèves y jouent un rôle central.

+3 Équipe

Rencontre

Garde forestier
Madame HÊTRE

Très branchée sur les arbres et la forêt, elle en connaît un rayon ! Elle fera bourgeonner en vous l'intérêt pour les forêts grâce à une balade incroyable.

+2 Équipe

Découverte

Quelle superficie de forêts, en équivalent terrains de foot, disparaît chaque année dans le monde ?

A. 15 mille terrains de foot
B. 15 millions de terrains de foot
C. 15 milliards de terrains de foot

+4 Équipe +2 Monnaie

B. 15 millions de terrains de forêts de foot. C'est la superficie humaine dans certaines régions du monde. B. 15 millions de terrains de forêts de foot. C'est la superficie humaine dans certaines régions du monde.

Action

Vous planifiez une sortie en forêt pour découvrir la diversité animale et végétale de cet écosystème particulier. Pensez au pique-nique zéro déchet !

-2 Équipe -2 Monnaie

Lancez les dés pour gagner des points Planète !

Communication

Vous réalisez une exposition photo pour partager vos découvertes et sensibiliser vos camarades et professeurs.

-1 Équipe -3 Monnaie

Lancez les dés pour gagner des points Planète !

Les possibilités de combinaisons de cartes sont infinies !

Ici par exemple, pour explorer le sujet des forêts, vous avez été accompagnés par deux personnes : le directeur de votre établissement scolaire et une spécialiste des arbres et de la forêt. Vous avez fait une découverte sur la disparition des forêts dans certaines régions du monde. Cela vous a donné envie d'en savoir plus et d'aller visiter la forêt proche de chez vous. Pour valoriser et partager auprès de tous les connaissances acquises et la sortie en forêt, vous avez réalisé une exposition photo.

Bonne santé et bien-être

Permettre à tous de vivre en bonne santé et promouvoir le bien-être de tous, à tout âge.

3

Vie terrestre

Préserver et restaurer les écosystèmes terrestres (forêts, montagnes, zones humides, etc.) en luttant contre la déforestation et la dégradation des sols.

15 VIE TERRESTRE

Chaque combinaison de cartes peut être associée à une ou plusieurs cartes **OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE** piochées à l'occasion de l'éco-comité. Ces cartes décrivent des objectifs à atteindre pour l'humanité et la planète auxquels votre projet peut contribuer.

Dans l'exemple ici, la découverte sur la déforestation, le moment agréable que vous avez passé en forêt et le partage de toutes vos connaissances grâce à une exposition, contribuent à atteindre les Objectifs n°3 et n°15.

Une carte **OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE** peut être apposée en face d'une ou plusieurs combinaisons de cartes. En effet, deux combinaisons de cartes peuvent permettre d'atteindre un même Objectif de développement durable.

Pour en savoir plus sur les 17 Objectifs de développement durable, rendez-vous p. 14.

Accordez-vous sur la logique et le sens des combinaisons effectuées. **Disposez progressivement jusqu'à cinq combinaisons à droite du plateau de jeu.** Elles rapporteront des points **PLANÈTE** en fin de partie.

Si vous dépassez les 100 points en cours de partie, continuez à comptabiliser les points **PLANÈTE** supplémentaires jusqu'à atteindre la case « BRAVO ! »

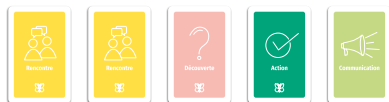
Fin de la partie

La partie se termine lorsque vous atteignez la case « Bravo ! ».

Choisissez une dernière catégorie de cartes à piocher et jouez la carte choisie.

Puis faites le bilan : revisitez les combinaisons de cartes effectuées tout au long de la partie. Souhaitez-vous les modifier ?

Une combinaison de cartes complète :



= 2 points PLANÈTE supplémentaires, dans la limite de cinq combinaisons au total (soit 10 points PLANÈTE).

Ce gain supplémentaire de points PLANÈTE peut vous aider à atteindre les 100 points.

Si vous n'avez pas atteint les 100 points : ce n'est pas grave, cela ne signifie pas que vous avez perdu. Il est possible que vous ayez vécu quelques aléas négatifs. L'essentiel est que votre projet ait du sens pour vous, votre établissement scolaire et la planète !

Et après ?

- Maintenant que vous avez découvert les 17 Objectifs de développement durable, ils pourront la prochaine fois vous guider dès le début de la partie. Si vous faites une nouvelle partie, en plus du thème, piochez deux cartes OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (au choix, ou au hasard) en début de partie. Faites ensuite vos choix d'actions et de rencontres pour essayer de répondre à ces grands objectifs planétaires !
- Expérimentez l'option « jeu de rôle » : lors de votre prochaine partie, chaque membre de l'équipe incarnera l'un des personnages des cartes RENCONTRE que vous choisirez. Au démarrage, 2 personnes volontaires deviennent donc la Maire et le Directeur. Puis à chaque nouveau tirage de carte RENCONTRE, les autres membres de l'équipe choisissent leur personnage. Dans cette option « jeu de rôle », menez vos débats et faites vos choix en tenant compte du personnage que vous avez choisi. Vous pouvez échanger vos personnages pendant la partie pour expérimenter différents points de vue.
- Projetez-vous dans la réalité de votre école, collège ou lycée : quels pourraient être les rôles de chacun et chacune dans votre projet ? Avez-vous retenu des idées de rencontres, d'actions à réaliser ?



PERSONNALISEZ LE JEU

➤ Rendez-vous sur www.eco-ecole.org pour imprimer et créer vos propres contenus de cartes. Faites d'Eco-Ecole, le jeu coopératif un outil au service de votre démarche de développement durable !







Les 17 Objectifs de développement durable, c'est quoi ?

Les Objectifs de développement durable sont un plan d'action pour que tous les pays – quel que soit leur niveau de richesse – puissent prospérer en protégeant la planète et puissent vivre en paix.

En septembre 2015, 193 pays ont signé un texte commun intitulé l'Agenda 2030. Il est composé de **17 Objectifs de développement durable, c'est-à-dire 17 grands défis à relever pour l'humanité, pour tout le monde et dans tous les pays d'ici 2030.** Le but de ce texte commun est de faire en sorte que toutes les femmes et tous les hommes puissent vivre en paix, protéger la planète et prospérer.

Par exemple, être en bonne santé, pouvoir se nourrir convenablement, protéger la biodiversité, lutter contre les changements climatiques font partie des Objectifs de développement durable de l'ONU. De plus, tous les objectifs sont liés entre eux et aucun ne peut être atteint sans que les autres le soient aussi. Par exemple, pour être en bonne santé, il faut pouvoir bien se nourrir et vivre dans un pays en paix.

Les 17 Objectifs de développement durable sont aussi des défis à relever en France !

NOM DE L'ODD	RÉSUMÉ	NOM DE L'ODD	RÉSUMÉ
1 PAS DE PAUVRETÉ 	Éliminer la pauvreté partout dans le monde, sous toutes ses formes, pour que chaque personne vive dans des conditions correctes.	4 ÉDUCATION DE QUALITÉ 	Assurer à tous, filles et garçons, une éducation de qualité et faire en sorte que partout dans le monde, tous les enfants puissent être scolarisés.
2 FAIM «ZÉRO» 	Éliminer la faim, améliorer la nutrition et développer une agriculture locale et durable afin que chacun mange à sa faim, dans le respect de l'environnement.	5 ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES 	Parvenir à l'égalité entre les femmes et les hommes et permettre à tous de bénéficier des mêmes opportunités.
3 BONNE SANTÉ ET BIEN-ÊTRE 	Permettre à tous de vivre en bonne santé et promouvoir le bien-être de tous à tout âge.	6 EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT 	Garantir l'accès de tous à l'eau et à l'assainissement (eau potable, sanitaires, etc.) et gérer durablement les ressources en eau.

NOM DE L'ODD	RÉSUMÉ	NOM DE L'ODD	RÉSUMÉ
7 ÉNERGIE PROPRE ET D'UN COÛT ABORDABLE 	Garantir l'accès de tous à une énergie fiable, propre et renouvelable à un prix accessible.	13 MESURES RELATIVES À LA LUTTE CONTRE LES CHANGEMENTS CLIMATIQUES 	Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs conséquences.
8 TRAVAIL DÉCENT ET CROISSANCE ÉCONOMIQUE 	Créer des emplois correctement rémunérés, accessibles aux femmes comme aux hommes, tout en protégeant l'environnement.	14 VIE AQUATIQUE 	Protéger les océans, les mers et leur biodiversité, en réduisant nos déchets, en luttant contre la surpêche et la pêche illégale.
9 INDUSTRIE, INNOVATION ET INFRASTRUCTURE 	Encourager l'innovation, le développement des transports, l'accès à Internet et aux réseaux de communication.	15 VIE TERRESTRE 	Préserver et restaurer les écosystèmes terrestres (forêts, montagnes, zones humides, etc.) en luttant contre la déforestation et la dégradation des sols.
10 INÉGALITÉS RÉDUITES 	Réduire les inégalités dans chaque pays et entre les pays pour donner à tout le monde la possibilité de mener une vie saine et heureuse.	16 PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES 	Promouvoir la paix dans le monde et permettre à tous d'accéder à la justice.
11 VILLES ET COMMUNAUTÉS DURABLES 	Faire des villes et des villages des lieux propres, sûrs et durables offrant des services indispensables comme l'eau, l'électricité, des systèmes de transport non polluants et des espaces verts.	17 PARTENARIATS POUR LA RÉALISATION DES OBJECTIFS 	Encourager la participation de tous les acteurs (gouvernements, entreprises, citoyens) et favoriser la coopération entre acteurs pour atteindre tous les objectifs de développement durable.
12 CONSOMMATION ET PRODUCTION RESPONSABLES 	Établir des modes de consommation et de production durables, en changeant les comportements, en limitant les déchets et le gaspillage de nourriture, d'eau et d'énergie.		

Eco-Ecole est un programme de Teragir



Les cartes biodiversité du jeu coopératif ont été réalisées

Avec le soutien financier de



Et l'appui technique de



Soutenu par



e-mail eco-ecole@teragir.org
téléphone 01 73 77 12 00
web www.eco-ecole.org

Le jeu a été créé avec l'aide de l'agence Haatch

Conception graphique : Floriane Dupont (florianedupont.com)

Imprimé en 2021 en France par Tigre bleu. Papier recyclé, encres végétales sans solvant.

Tous droits de reproduction, d'adaptation ou de traduction sont strictement réservés. L'utilisation de ce jeu dans le cadre d'une prestation payante devra faire l'objet d'une autorisation préalable de la part de l'association Teragir.