

DEVELOPPEMENT DURABLE : ET TOI ?

Sommaire

Sommaire	1
Objectif.....	1
Présentation	1
Déroulement	3
Configuration technique et problèmes identifiés.	5
Crédits	5
Annexe : question possibles	6

Objectif

Le but de ce jeu est de faire découvrir aux enfants, de manière simplifiée, comment gérer le développement d'une planète, avec tout ce que cela comporte comme paramètres. L'objectif est de faire comprendre que seul le développement ne suffit pas, et qu'il faut également penser à l'environnement dans lequel nous vivons.

Présentation

L'interface de jeu est composée de 3 parties :

- Une partie avec les différentes options de jeu
- Une partie avec l'apparence de la planète
- Une partie avec le niveau de développement de la planète

Les options de jeu :

Cette partie est divisée en deux : la partie « nature » et la partie « développement » :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1			NATURE								DEVELOPPEMENT			
2														
3			Investissement	conséquences	total						Investissement	conséquences	total	
4	protection de l'eau	0	0	0						Usines	0	0	0	
5										Routes	0	0	0	
6	protection des espèces	0	0	0						Main d'œuvre	0	0	0	
7										énergies fossiles	0	0	0	
8	énergies renouvelables	0	0	0						bien-être de la population	0	0	0	
9														
10	Couche d'ozone	0	0	0										
11														
12	Traitement des déchets	0	0	0										
13														
14														
15			TOTAL NATURE	0								TOTAL DEVELOPPEMENT	0	

- La partie « Nature » regroupe tous les paramètres ayant attrait à celle-ci : l'eau, la couche d'ozone, les énergies renouvelables, les espèces protégées, le traitement des déchets.

NATURE			
	Investissement	conséquences	total
protection de l'eau	0	0	0
protection des espèces	0	0	0
énergies renouvelables	0	0	0
Couche d'ozone	0	0	0
Traitement des déchets	0	0	0
TOTAL NATURE			0

- La partie « Développement » regroupe tous les paramètres ayant attrait au développement de la planète : les usines, les routes, la main d'œuvre, les énergies fossiles, le bien-être de la population.

DEVELOPPEMENT			
	Investissement	conséquences	total
Usines	0	0	0
Routes	0	0	0
Main d'œuvre	0	0	0
énergies fossiles	10	0	10
bien-être de la population	0	0	0
TOTAL DEVELOPPEMENT			10

Chaque partie est composée de trois colonnes distinctes :

- Les investissements (1) : Les équipes investissent leurs points dans cette colonne.
- Les conséquences (2) : Un investissement dans une catégorie quelconque a des effets sur tout le reste du système. Cette colonne indique le total des conséquences dues aux autres investissements. Il est important de les compenser !
- Le total (3) : Il indique le niveau total de développement de la catégorie en prenant en compte les investissements et les conséquences.

DEVELOPPEMENT			
	Investissement	conséquences	total
Usines	0	0	0
Routes	0	0	0
Main d'œuvre	0	0	0
énergies fossiles	10	0	10
bien-être de la population	0	0	0
TOTAL DEVELOPPEMENT			10

1

2

3

L'apparence de la planète

Les investissements réalisés ont un impact sur la planète. Cette partie est une représentation de celle-ci. L'image prend en compte les totaux généraux des options de jeu et les affiche sous l'apparence d'un cercle : c'est votre planète. Les arbres représentent la partie « Nature », l'usine la partie « Développement ».

Attention, une bonne planète doit avoir un certain équilibre entre le développement et la nature ! Prenez garde à le respecter !



Le niveau de développement de la planète

Cette partie est la plus importante du jeu. C'est elle qui évalue votre niveau de développement général. Avoir une planète équilibrée ne suffit pas (même si cela reste important). Il faut aussi qu'elle soit suffisamment développée ! Cet indicateur change de couleur en fonction du développement des différentes catégories. Plus le vert sera présent, plus votre planète sera développée. Pour ce faire, il faut investir dans les catégories, compenser les conséquences en réinvestissant... tout un programme !

Usines		
Routes		
Qualification de la main d'œuvre		
Bien-être de la population		
Espèces protégées		
Qualité de l'eau		
Qualité de la couche d'ozone		
Energie		

Déroulement

Préparation

Il est nécessaire d'ouvrir le fichier Excel autant de fois qu'il y a d'équipes en jeu. Chaque équipe peut renommer sa planète, il suffit de modifier le nom en dessous de l'image. L'ordinateur doit être placé dans un endroit où il sera visible de toute l'équipe, et accessible pour les modifications. On peut aussi imaginer de projeter le classeur avec un vidéoprojecteur. Une personne s'occupe alors de remplir les cases « investissement » et l'équipe n'a plus qu'à observer les changements. Et si le matériel le permet, pourquoi pas un ordinateur par équipe ? Il est également nécessaire d'avoir une feuille de points par équipe. Le mieux étant de la préparer avant, avec les numéros des questions.

Déroulement d'un tour

Les équipes partent réaliser des épreuves (liste d'exemples de questions ou d'épreuves en annexe) avec une feuille de points. Lorsque celle-ci est terminée, un certain nombre de crédits leurs sont accordés.

- Les épreuves réussies rapportent 8 points.
- Certaines épreuves sont divisées en sous questions qui rapportent chacune 1 point
- D'autres question, plus difficiles, rapportent 4 points.

Pour éviter les embouteillages autour de l'ordinateur, il est conseillé de demander aux personnes responsables des questions de se déplacer dans l'aire de jeu, et pourquoi pas, de ne pas se laisser approcher aussi facilement... C'est aussi à eux de juger du nombre de points à accorder, si la réussite de l'équipe est partielle. Ne pas oublier de noter le nombre de points gagnés sur la feuille de points !

L'équipe revient vers l'ordinateur et investit ses crédits dans la catégorie de son choix. Elle observe alors les conséquences sur les autres catégories. Lorsque, au tour suivant, l'équipe revient avec de nouveaux crédits, elle devra faire attention à investir dans les catégories ou compenser les investissements précédents.

ATTENTION : Il est interdit d'enlever des crédits une fois que la manipulation est validée. L'équipe peut faire des essais pour observer les conséquences pendant un tour, mais il est impossible d'enlever des crédits au tour suivant.

Il n'est pas obligatoire d'investir tous ses crédits, mais il faut garder à l'esprit que les autres équipes pourraient bien ne pas être très loin derrière...

Fin de la partie

Le jeu prend fin après un temps défini. On regarde alors l'apparence de la planète et son niveau de développement. Pour désigner le vainqueur : deux paramètres :

- La différence de points entre la partie « Nature » et « Développement »

TOTAL NATURE	0					TOTAL DEVELOPPEMENT				0
--------------	---	--	--	--	--	---------------------	--	--	--	---

- Le niveau de développement de la planète.

Pour cela, il suffit de soustraire les points « Développement » aux points « Nature ». Plus le résultat est faible, mieux c'est.

Les points attribués selon le niveau de développement de la planète sont :

- 2 points pour une catégorie rouge
- 1 point pour une catégorie orange
- 0 points pour une catégorie verte

ATTENTION : l'affichage de la case « énergie » dépend d'une part des énergies fossiles, et d'autre part des énergies renouvelables : La case change de couleur selon la différence de points entre les deux. Elle deviendra orange si la catégorie « énergies renouvelables » a au minimum 5 points de plus que la catégorie « énergies fossiles », et verte si la différence est supérieure à 10 points.

Usines		
Routes		
Qualification de la main d'œuvre		
Bien-être de la population		
Espèces protégées		
Qualité de l'eau		
Qualité de la couche d'ozone		
Energie		

Cela permet de départager les équipes. Il restera assez rare d'avoir des ex-æquo compte tenu des différentes possibilités dans l'investissement pendant le jeu. Dans le cas contraire, c'est l'équipe qui aura le plus de points dans les catégories « Nature » et « Développement » confondues qui sera déclarée gagnante.

Configuration technique et problèmes identifiés.

- L'interface de jeu est un classeur Excel compatible Office 1997-2003 pour pouvoir être utilisée par le plus grand nombre, sans devoir obligatoirement posséder Office 2007.
- La feuille de calcul est verrouillée pour les cellules ne nécessitant pas de modifications (toutes les cellules sauf les jaunes et la case de nom de planète) afin d'éviter les fausses manipulations, la détérioration du jeu, mais aussi les tricheries...
- ATTENTION : la graphique montrant un aperçu de la planète n'est pas verrouillée. Prenez garde à ne pas le supprimer par erreur. Petit rappel : annulez la dernière action en appuyant sur Ctrl + z. Autrement, notez les investissements déjà réalisés et relancez le classeur Excel sans sauvegarder les changements.
- Au lancement du jeu, il est possible que le graphique ne s'affiche pas. En effet les deux valeurs sont à 0 et ne sont donc pas représentables.
- Il est également possible que le graphique affiche en totalité l'image de l'usine, même si des investissements ont été faits dans la catégorie « Nature ». Ceux-ci seront affichés lorsque des investissements auront été faits dans les deux catégories Nature et Développement.

Crédits

« Développement durable : Et toi ? »

Idée Originale : Charles Coussement. Scouts Unitaires de France 1^{ère} Halluin

Réalisation : Bastien Deceuninck. Scouts et Guides de France 1^{ère} Mouvaux

Annexe : question possibles

Economie

- Qu'est ce que les places boursières ? Qu'apportent-elles à l'entreprise ?
- Que pouvons-nous faire pour économiser les ressources de la planète ?
- Attrapez les staffs qui se baladent dans la forêt. Un staff rapporte 4 points.
- Depuis quand existe la zone Euro ?
- Qu'est ce que le FMI ? À quoi sert-il ?
- Qu'est ce qu'un syndicat ?
- Qu'est ce que la rentabilité d'une entreprise ?
- Citez les pays de la zone Euro.
- Citez les pays de la communauté européenne.
- Quels sont les trois secteurs de l'économie ?
- Quelles sont les grosses entreprises du Nord de la France ?
- Qu'est ce que le chiffre d'affaires d'une entreprise ?
- Quels sont les moyens de transports de marchandise alternatifs à la route ? Quels sont leurs inconvénients ?
- Comment fabrique-t-on l'électricité ? (plusieurs possibilités)

Nature

- Citer 8 causes du réchauffement climatique.
- Constituez un herbier avec des feuilles et des herbes trouvées dans la forêt. Trouver les noms de ce que vous avez ramassé.
- Dessiner : un cirrus, un cumulus, un stratus, un cumulonimbus, un cirrocumulus, un cirrostratus. Qu'annoncent les cirrus, cumulus et cumulonimbus ?
- Fabriquer ; un baromètre ou une girouette ou une niche à oiseau.
- Comment les arbres absorbent-ils le CO₂ ? Faire un dessin.
- Dessiner 4 arbres différents : leur allure générale, une feuille, une empreint d'écorce.
- Dessiner un animal de nos forêts.
- Citer deux carburants non-polluants. De quoi sont-ils composés ?
- Dessiner la silhouette : d'un rapace ou d'un pigeon ou d'un canard .