

FEUILLE DE ROUTE DU MAÎTRE DU JEU

Toutes les étapes à suivre sont reprises dans cette feuille de route. Cependant, afin de bien mener le jeu, il est indispensable d'avoir lu le déroulement complet décrit dans le carnet.

1. MISE EN PLACE DES CIVILISATIONS ET DÉCOUVERTE DES RÈGLES (5 MIN)

Actions

Les élèves font 4 groupes et le maître du jeu lit le principe du jeu et les règles de conduite.

Objectif

Les élèves sont mis en situation.

2. DÉCOUVERTE DES CIVILISATIONS ET DES RÔLES (5 MIN)

Actions

- Le maître du jeu distribue un **totem de civilisation** à chaque groupe en 2 exemplaires.
- Il distribue ensuite les **fiches explicatives des rôles** et les **badges rôles**.
- Les élèves s'attribuent les rôles et prennent le badge correspondant.

Objectif

Tous les membres s'approprient un rôle et chaque civilisation s'identifie grâce au totem.

3. PRÉSENTATION DES CIVILISATIONS (5 MIN)

Actions

- Les porte-paroles présentent le totem de leur civilisation.
- Le maître du jeu accroche au tableau l'**affiche écosystème / besoins** sur laquelle se trouve l'échelle des scores.
- Il donne ensuite un **pion score** aux comptables qui viennent le placer sur l'échelle des scores, au niveau du 0.

Objectif

Les civilisations se découvrent et visualisent l'évolution des scores.

4. DÉCOUVERTE DES BESOINS ET DES RESSOURCES NATURELLES (20 MIN)

Actions

- Le maître du jeu distribue une **fiche vie** et une **fiche bien-être** à chaque civilisation.
- Après les discussions menées par les modérateurs, les écrivains les remplissent.

- Les porte-paroles présentent oralement ce qu'ils ont écrit sur leurs fiches.
- Les messagers posent leur totem autour de l'affiche écosystème / besoins.

Objectifs

Les civilisations réfléchissent à des ressources naturelles et des objets indispensables à leur vie et leur bien-être et découvrent que tous leurs besoins peuvent être satisfaits par la nature.

5. UNE BIODIVERSITÉ RÉDUITE (12 MIN)

Actions

- Les jokers piochent 3 **cartes ressources naturelles** (une végétale, une animale et une minérale) et prennent leurs 8 **cartes besoins**.
- Les civilisations associent les cartes besoins aux cartes ressources naturelles. Le maître du jeu peut aiguiller les civilisations grâce à l'annexe « Associations besoins / ressources naturelles ».
- Les messagers viennent afficher les associations au tableau, près de leur totem. Ils gardent leurs besoins non comblés.
- Le maître du jeu annonce la **règle des scores**.
- Les comptables viennent placer les pions au bon endroit sur l'échelle des scores.

RÈGLE DES SCORES

2 points sont donnés par association 'besoin / ressource' correcte.

Objectifs

Les civilisations découvrent comment les ressources naturelles sont utilisées afin de combler certains besoins et qu'il n'est pas toujours possible de répondre à tous les besoins avec des ressources naturelles limitées.

6. LE PARTAGE DES RESSOURCES (12 MIN)

Actions

Le maître du jeu vérifie si tous les besoins sont comblés.

- S'ils le sont, il passe directement au point 7.
- S'ils ne le sont pas :
 - Il donne à chaque civilisation un moment de réflexion afin de décider à quelle civilisation elle peut demander de partager une ressource pour satisfaire ses besoins non comblés.
 - A tour de rôle, les porte-paroles font leur demande de partage et les autres civilisations répondent.

- Les messagers placent leur besoin sous la ressource partagée, s'il y a eu accord. En cas de refus, les civilisations gardent leurs besoins non comblés.

Le maître du jeu vérifie à nouveau si tous les besoins sont comblés.

- S'ils ne le sont pas :
 - Le jeu est perdu, car il n'y a que la coopération qui permette à toutes les civilisations de vivre.
 - Le maître du jeu permet aux civilisations de changer d'avis et de partager leurs ressources afin de continuer le jeu.
 - Les civilisations font les échanges.
 - Le maître du jeu annonce la **nouvelle règle des scores**.
- S'ils le sont :
 - Le maître du jeu annonce directement la **nouvelle règle des scores**.
 - Les comptables viennent déplacer les pions sur l'échelle des scores.

NOUVELLE RÈGLE DES SCORES

Un point est donné aux deux civilisations concernées pour chaque ressource partagée.

Objectifs

Comprendre que, les écosystèmes ne fournissant pas nécessairement les mêmes services, les civilisations ont intérêt à partager leurs ressources pour combler tous les besoins.

7. DISPARITION OU ÉPUISEMENT DES RESSOURCES NATURELLES (5 MIN)

Actions

Le maître du jeu compte le nombre de fois que sont utilisées les ressources.

- Chaque ressource est utilisée moins de 4 fois mais il y a une utilisation massive de produits chimiques, ce qui provoque la **disparition des abeilles** et par conséquent, des pommiers.
 - Le maître du jeu enlève les cartes du pommier et de l'abeille.
 - Les messagers des civilisations concernées viennent replacer librement les besoins non comblés sur d'autres ressources, qui finissent dès lors par être utilisées 4 fois ou plus.
- Au moins une ressource est utilisée 4 fois ou plus, cette (sur) exploitation provoque l'**épuiement des ressources naturelles**.
 - Le maître du jeu annonce une nouvelle règle : chaque ressource utilisée 4 fois ou plus est épuisée. Il enlève donc les ressources épuisées du tableau.
 - Les messagers des civilisations concernées viennent replacer librement les besoins non comblés sur d'autres ressources.
 - Cela provoque peut-être l'épuisement d'autres ressources et les besoins qui en dépendent sont à nouveau à replacer ailleurs, jusqu'à ce que les ressources restantes ne puissent

plus combler les besoins de tous. Se produit alors la **chute des scores**.

CHUTE DES SCORES

Le maître du jeu descend symboliquement les scores de toutes les civilisations à 0.

Objectifs

Se rendre compte que l'utilisation massive de produits chimiques et la surexploitation des ressources naturelles mènent inévitablement à un déséquilibre au niveau des écosystèmes naturels et des fonctionnements agricoles. Il est impossible pour les civilisations de survivre si elles ne mettent pas en place un mode de gestion et de consommation durable des ressources naturelles.

8. AGIR POUR LA BIODIVERSITÉ (22 MIN)

Actions

- Le maître du jeu distribue les **fiches action / coopération**.
- Chaque écrivain remplit sa fiche avec les idées d'actions de sa civilisation. Le maître du jeu peut les aider grâce à l'annexe « Exemples d'actions coopératives pour la biodiversité ».
- Les messagers présentent oralement les actions qu'ils proposent.
- Pour 2 actions acceptées par le maître du jeu, les jokers viennent piocher une **carte ressource naturelle (+)** et la posent au tableau.

Objectifs

Comprendre qu'il est indispensable de réfléchir et de mettre en place des actions qui permettent aux civilisations d'exploiter les ressources naturelles sans pour autant mettre en péril les écosystèmes naturels dont elles font partie.

9. COOPÉRATION (8 MIN)

Actions

- Le maître du jeu propose et effectue des nouvelles associations 'besoins / ressources naturelles'.
- Quand tous les besoins sont comblés, le jeu est gagné !

Objectifs

Les civilisations ont réussi à vivre durablement avec les autres, la nature et la biodiversité. Un équilibre est trouvé, la partie est gagnée !

FACULTATIF

Clôturer le jeu en regardant la vidéo « Eduquer à la biodiversité ».