



FICHE ENSEIGNANT CONSIGNES JEU DE RÔLE

OBJECTIF DU JEU DE RÔLE

Vous avez à vivre sur un territoire, ensemble, en satisfaisant vos besoins quotidiens (se nourrir, se loger, se divertir, etc.) grâce à la production et à l'échange avec d'autres groupes. Cela devra être réalisé en essayant de ne pas mettre en péril l'équilibre de la planète.

Au tableau, sont indiqués les trois cycles successifs.

Le gradient donne le taux d'impact de l'activité humaine sur la planète. Il est lié à la production et aux échanges. La hausse est inévitable mais elle doit être raisonnée et maîtrisée pour rester dans une zone d'équilibre relatif.

DÉROULEMENT

La durée du jeu de rôle est de trois cycles. Chaque cycle est divisé en 6 phases.

Phase 1 : « Attribution de l'énergie », chaque équipe reçoit ses unités d'énergie.

Phase 2 « Production » : Chaque territoire a sa propre capacité de production, il peut la faire évoluer en utilisant l'énergie attribuée, pour satisfaire ses besoins ou augmenter sa capacité d'échange.

ex : il faut donner 2 unités d'énergie pour obtenir 2 unités de « Blé ».

Chaque unité d'énergie dépensée fait augmenter le gradient : 1° pour 1 unité d'énergie.

Phase 3 « Echanges » : chaque territoire peut échanger sa production selon le barème du tableau des échanges. Chaque échange nécessite la consommation d'unité d'énergie qui fait augmenter d'autant le gradient.

Phase 4 « Répondre à ses besoins » : à la fin de la phase d'échange, chaque territoire place les jetons obtenus sur son plateau de besoin. La production excédentaire n'est pas réutilisable, par contre, ce gaspillage fait augmenter le gradient.

Phase 5 « Flash Evènement » : information ayant un impact sur le jeu.

Phase 6 Bilan sur le problème intervenu lors du « flash événement » : réflexion sur les impacts, discussions autour de solutions éventuelles puis on fait appel aux « Idée de Dédé », chercheur es « Développement Durable » pour permettre de rééquilibrer le gradient.

Elles ouvrent sur différentes thématiques du développement durable et permettent d'améliorer le jeu (soit baisser le gradient, soit avantages sur le cycle suivant. La décision se prend en commun à la majorité).