



Présentations de jeux de société consultables chez HESPUL

Le jeu de société permet d'expérimenter des scénarios et de créer des situations imaginaires. C'est un outil pédagogique qui invite à se questionner sur le monde, ses actes, ses choix individuels et collectifs. C'est dans cet objectif que nous avons sélectionné quelques jeux disponibles (ou qui l'ont été) dans le commerce. Nous avons favorisé la démarche de réflexion et de stratégie.

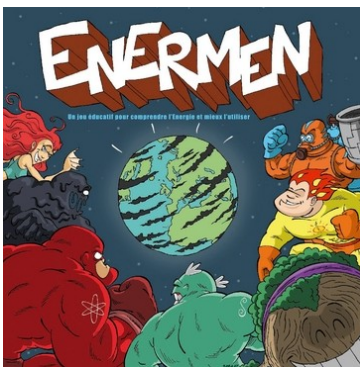
1. La procédure d'usage des jeux

Un conseiller est disponible à HESPUL pour vous présenter les jeux et leurs spécificités. L'animateur vous expliquera les règles et si besoin commencera une partie avec vous pour comprendre les finalités ludique de chaque jeu de société. Nous vous conseillerons sur les pistes pédagogiques et leur exploitation en classe ou dans des temps de loisirs. Si un jeu vous intéresse, nous organisons la séance d'animation avec vous en fonction de l'âge du public.

Il est possible d'emprunter un jeu quelques jours pour l'étudier en détail chez vous. Dans le cadre de notre convention avec le Grand Lyon, le prêt est gratuit pour les établissements de l'agglomération en échange d'une caution.

2. La présentation des jeux

Jeu ENERMEN



Objectifs : Créer des chaînes énergétiques en posant des cartes qui comportent un code couleur et des pictogrammes simples. Ce jeu permet d'appréhender les notions de transformations énergétiques de la source à l'usage.

(Exemple : source d'énergie primaire, transformation, usages et services rendus.)

Les cartes sélectionnées par les joueurs ont des conséquences et ils doivent mesurer les risques qu'il prennent.

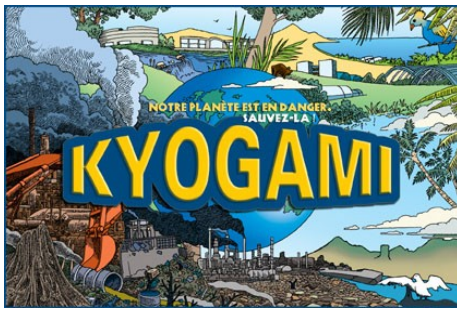
Chaque joueur est pour ainsi dire confronté au dilemme suivant : poursuivre son développement personnel le plus rapidement possible et marquer beaucoup de points au risque de provoquer des conséquences graves pour l'environnement, et donc de perdre la partie. C'est un jeu de stratégie avec un petit côté aléatoire lors de la distribution des cartes et des pioches successives.

Les énergies primaires ont été représentées sous forme de super-héros de l'énergie appelée : les Enermens.

Âges : partir de 8 ans. 2-4 joueurs. **Durée d'une partie :** 30-40 min.

Site internet : www.ville-ge.ch/geneve/energie/pages/enermen.html

Jeu KYOGAMI



Objectifs : Chaque joueur est un entrepreneur, qui veut développer son activité. En début de partie, tous les participants démarrent avec un parc d'usines fortement émettrices de gaz à effet de serre. Pour développer son parc, chaque joueur s'efforce de "dépolluer" ses usines, afin de réduire le volume des gaz rejetés, et récupérer les quotas devenus excédentaires.

Kyogami intègre également, de manière simplifiée, les « mécanismes de flexibilité » qu'offrent le protocole de Kyoto dans la réalité :

- le mécanisme de développement propre (le joueur peut construire une usine propre dans un pays en développement) ;
- la mise en œuvre conjointe (le joueur peut moderniser l'usine d'un autre joueur) ;
- l'extension des zones forestières (le joueur peut planter une nouvelle forêt) ;
- l'achat de quotas aux joueurs qui en possèdent plus que nécessaire ou parfois à la "banque".

L'originalité de ce jeu permet de comprendre les contraintes imposées par les accords de Kyotos pour la lutte contre le réchauffement climatique. Chaque joueur se trouve à la fois en compétition et en partenariat avec les autres pour réduire ses émissions de carbone.

Âges : partir de 10 ans. 2 à 6 joueurs.. **Durée d'une partie :** 60 min.

Site internet : www.kyogami.com

Jeu PLANETE HORIZON 2050



Objectifs : Tous les joueurs forment une seule et même équipe. Ils doivent discuter et décider collectivement pour faire les meilleurs choix possibles. Le but est de gérer la planète et de maintenir la population en vie sur le plateau. Les joueurs disposent d'une quantité d'énergie fossile qu'il faut dépenser au mieux pour accomplir plusieurs missions :

- créer et entretenir des richesses afin de subvenir aux besoins de la population,
- développer des éoliennes pour créer de l'énergie renouvelable,
- replanter des forêts et dépolluer les océans pour faciliter l'absorption naturelle du CO₂,
- investir dans la recherche pour moins polluer...

Mais chaque fois que de l'énergie est dépensé, du CO₂ est produit et ce gaz est responsable des changements climatiques. Le but de la partie est de maintenir un développement soutenable sans prendre le risque de déclencher un ou plusieurs événements catastrophiques pour vos populations.

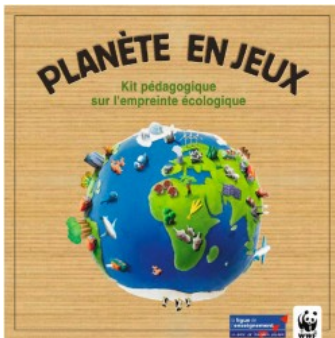
Ce jeu permet de s'interroger sur la coopération et la solidarité internationale face à une catastrophe planétaire : le changement climatique.

Âges : à partir de 12 ans - **Nombre de joueurs :** 2 à 10 - **Durée d'une partie :** 60 min

Site internet : www.orcades-vpc.com



Jeu PLANETE EN JEUX



Objectifs : Ce jeu est plutôt conçu comme un exercice pédagogique de groupe. Il s'agit de calculer son empreinte écologique et de le visualiser sur un grand plateau de jeu. A partir de fiches questions, chaque groupe de joueurs est invité à répondre à des choix de mode de vie (alimentation, logement, déplacement...). En fonction des réponses, des jetons symbolisant les ressources de la planète sont posés sur le plateau central. À tour de rôle les participants peuvent voir l'évolution de leur empreinte écologique sur le plateau. Pour aller plus loin dans le bilan écologique de nos gestes quotidiens, l'usage d'un CD-Rom affine les calculs par type de surface.

Ce jeu est donc un exercice collectif pour visualiser l'empreinte écologique par type de ressource disponible sur la planète. Dans un deuxième temps, chaque groupe de joueurs est invité à apporter des explications et des exemples d'actions pour modifier ce bilan écologique.

Les notions de ressources et de consommation d'énergies sont transversales à chaque ressources naturelles identifiée. Un dossier pédagogique à l'usage de l'éducateur reprend les concepts de l'empreinte écologique. Des fiches d'activités proposent d'aborder des thèmes transversaux comme les transports, la consommation...

Sur le site planeteenjeux.com, un « calculateur établissement » permet de réaliser avec les jeunes un diagnostic de leur établissement et définir ensuite des engagements sous forme d'actions à mettre en œuvre. L'impact de ces engagements est mesuré à l'aide du « simulateur d'engagements » en nombre d'hectares « économisés ». Ce site comprend également un blog afin de valoriser les actions sur le terrain en y intégrant des comptes-rendus, des photos et permettre les échanges d'expériences entre les groupes.

Âges : à partir de 9 ans - **Nombre de joueurs :** 1 à 5 (ou 1 à 5 groupes de 2 à 3 joueurs) –

Durée d'une partie : 30 min

Site internet : www.planeteenjeux.com

Jeu CITENERGIE



Objectifs : Les joueurs habitent une ville imaginaire nommée Citénergie avec des problèmes de pollution. Avec l'aide d'un animateur de jeu, les joueurs vont explorer des solutions et mener leur enquête. C'est une approche ludique sous forme d'un parcours initiatique permet de valider ses connaissances sur les transformations d'énergies, l'appropriation d'écogestes, le repérage des consommations énergétiques en ville. C'est un jeu sans adversaire identifié sinon celui d'améliorer la qualité de vie et la performance énergétique de Citénergie. La démarche coopérative invite les joueurs à relever un défi collectif pour s'éclairer, se

déplacer, se chauffer et consommer autrement.

Les supports du jeu sont quatre planches en couleurs de paysage urbains, des carnets de route précisant les étapes à parcourir, des passeports sur les écogestes pour évaluer les progressions des équipes.

Le jeu et son livret d'accompagnement sont entièrement téléchargeable sur le site internet de l'ARENE Ile de France.

Âges : à partir de 9 ans - **Nombre de joueurs :** 6 à 24 (ou 2 à 4 groupes de 6 joueurs) –

Durée d'une partie : 120 min

Site internet : www.arenedf.org

Mallette UN DEGRE DE PLUS



Objectifs : C'est une mallette pédagogique comprenant un plateau de jeu, des planches d'animation et des ressources pour diverses observations et expériences. Cette mallette s'adresse d'abord à des animateurs et des enseignants pour mettre en place des ateliers d'exploration et d'expérimentation avec les jeunes. Le jeu proposé est une sorte de quiz sur le changement climatique et ses conséquences sur la planète. La mallette est surtout une mine d'informations contenant de multiples activités avec leurs explications pour aborder cette question. Notre rôle d'éco-citoyen est aussi mis en évidence dans quelques fiches pédagogiques.

Âges : à partir de 8 ans - **Nombre de joueurs :** pour constituer plusieurs ateliers -
Durée d'une partie : variable
Site internet : www.1ddp.org



Jeu LA PRODUCTION PHOTOVOLTAÏQUE

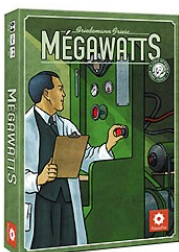


Objectifs : Mettre en évidence la production d'électricité à partir du rayonnement solaire. Le but de la partie est de produire le maximum de Watts électrique pour allumer une ampoule. HESPUL a réalisé ce jeu pour faciliter la compréhension de ce phénomène invisible à l'œil nu. Les joueurs doivent exercer leur habileté sur un plateau qui n'est ni plus ni moins la représentation d'une cellule photovoltaïque. Ils mettent donc en scène les éléments et les étapes physiques de la production photovoltaïque.

À destination des enseignants et des animateurs, un livret pédagogique comprenant des ateliers ludiques sur l'énergie rayonnante et l'énergie électrique est téléchargeable sur le site internet de HESPUL. Ce document a été réalisé en partenariat avec le Grand Lyon en 2002.

Âges : à partir de 6 ans - **Nombre de joueurs :** 2 à 5 - **Durée d'une partie :** 20 min
Site internet : www.infoenergie69.org

Jeu MEGAWATTS



Objectifs : La compétition est rude entre les joueurs qui vont devoir choisir le type d'énergie qu'ils privilégient, effectuer des investissements, acquérir des ressources et étendre leurs réseaux électriques. Tout ceci rapportera de l'argent, qu'il faudra réinvestir pour implanter de plus en plus de centrales et surtout relier les différentes parties du réseau. Chaque joueur est responsable du développement d'un réseau d'alimentation électrique. Entre pétrole, charbon et nucléaire, il doit judicieusement choisir la source d'énergie à exploiter, à moins de miser sur une énergie renouvelable et écologique.

Il faut gérer au mieux ses ressources, s'implanter dans le plus de villes possibles et surveiller la concurrence, car le joueur qui aura alimenté le plus de villes remportera la

partie.

Un jeu de stratégie et de calcul recommandé par les joueurs expérimentés mais compliqué pour les néophytes. Nous proposons une règle aménagée et simplifiée pour aborder l'ouverture des marchés de l'énergie.

Âges : à partir de 12 ans - **Nombre de joueurs :** 2 à 6 - **Durée d'une partie :** 120 min
Site internet : taper « jeu Megawatt » sur Google. (Nombreuses présentations et avis en ligne)