

Des jeux de société pour aborder l'écologie et la transition

Développement durable

Tous niveaux

Collectif De son et sciure - Gamers 4 climate

€ 800.00

🕒 4

Lieux :

Nombre d'élèves : 0 +

DESCRIPTION

Les jeux de société peuvent permettre aux élèves d'appréhender certains concepts liés à la transition écologique, au climat, à l'énergie, à la gestion des déchets, ou encore à la préservation de la biodiversité.

Travaillant de concert avec l'association les Vagabond.es de l'énergie basée à Rouen également, l'association propose une séance de jeux de société courts et interactifs, permettant à chaque élève de jouer au moins à 3 ou 4 jeux différents et ainsi aborder différentes thématiques, par différents prismes.

Des fiches pédagogiques et une animation adaptée accompagnent cette séance, afin de faire émerger des enseignements suite aux jeux. Après chaque partie, une courte discussion se met en place entre les joueurs et joueuses pour relier le contenu du jeu à des considérations réelles et concrètes.

6 jeux sont utilisés, dont 3 créations de l'association Collectif De son et sciure - Gamers for Climate

- Klimato, l'heure de la transition énergétique a sonné ! Prenez chacun la tête d'une ville et faites-en la cité la plus écologique possible.

Profitez des ressources et de la météo pour construire de nouvelles centrales de production, mais attention à la pollution, aux catastrophes et aux villes voisines...

- Detritoo, jeu de pli humoristique utilisant où il convient de trier judicieusement ses déchets. L'occasion de valoriser les comportements vertueux et d'aborder la thématique des déchets de la production à la réduction en passant par les enjeux environnementaux et économiques.

- Carbonomètre, jeu coopératif ou compétitif de classement de l'impact carbone des denrées alimentaires et de leur type de production. Chaque carte fait l'objet d'une discussion pour évaluer son classement par rapport aux cartes déjà posées sur la table.

- Revolt, imaginez un futur où les centrales électriques sont arrêtées. Il ne vous reste qu'un vélo-générateur, qui peut vous fournir quelques kilowatts de puissance électrique accumulables dans une batterie. Que choisissez-vous d'alimenter ?

- Zéro Carbone, jeu de mémoire et d'échange de cartes permettant de comparer des infrastructures, des secteurs d'activité ou des écosystèmes. Ce jeu interactif permet de s'amuser avec des concepts très sérieux tel que la décroissance, les taxes et marché carbone, l'économie mondialisé.

- Extinction, jeu de dés et de placement. Chaque carte représente un animal ou un végétal avec un nombre de point équivalent à son classement dans la liste des espèces en voie d'extinction. Que ce soit en mode coopératif ou compétitif, ce jeu permet d'aborder les causes et les conséquences de la disparition des espèces et la réduction de la biodiversité.

INTERVENTIONS (durée totale 4 heures)

Temps de découverte : 30 minutes

Temps de pratique : 2 heures 30

Temps de synthèse : 1 heure

Possibilités d'articulation de l'intervention, pour une classe : 1/2 journée en classe entière, avec 4 animateurs ou 1 journée en deux demi-classes, avec 2 animateurs.

CONTACT

Yann GAZIER / 06 35 38 66 87

gamers4climate@gmail.com / desonetsciure@gmail.com - <https://gamers4climate.wordpress.com/>