

ACTION

GUIDE DU JEU



VÉRITÉ

Jeu créé par Sandrine Louc
www.zen-2050.com - contact@zen-2050.com - 06 86 94 65 65

Un des grands enjeux du 21^{ème} siècle est de limiter le réchauffement climatique à 2°C d'ici 2100.

La France, comme 194 autres pays signataires des accords de Paris, s'y est engagée avec une feuille de route ambitieuse : atteindre la neutralité carbone en 2050 (Zéro Emission Nette de GES*).

Cela signifie concrètement que 67 millions de français devront passer d'une empreinte carbone de ~12 à ... 2 Tonnes de CO2 éq. d'ici 2050 !

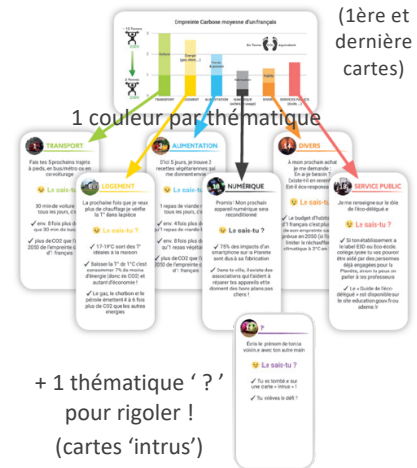
Par une approche globale du Développement Durable avec ses 6 thématiques, le jeu « Action & Vérité Zen 2050 » invite les enfants à devenir acteurs de la transition écologique à la maison et à l'école, collège, lycée en apprenant et s'amusant SANS moralisation et dans la joie !

1/10 * Gaz à Effet de Serre

Les cartes

2 cartes répartition empreinte carbone

(1ère et dernière cartes)



23 cartes ACTION



23 cartes VERITE

2/10

Publics concernés

Enfants dès 9 ans.

✓ TOUT PUBLIC :

- En famille ou entre ami.es pour apprendre ensemble en jouant et se lancer des défis !
- Toute structure désireuse de faire participer les enfants au développement durable dans un contexte joyeux et ludique !

✓ SCOLAIRES :

Toute classe, école ou établissement scolaire dans le cadre de son projet d'Education au Développement Durable

Matériel requis

- 1 crayon
- 1 feuille de papier (nécessaires pour 2 cartes 'intrus')

3/10

TOUT PUBLIC

Règle du jeu

De 2 à 6 joueurs.

Avant d'entamer la partie il est conseillé qu'un adulte (joueur ou non) introduise le jeu en expliquant les 2 cartes identiques « Empreinte carbone ». Elles restent visibles tout au long de la partie.

Constituer les 2 tas de cartes ACTION et VÉRITÉ préalablement mélangées, faces cachées.

La partie commence. Un joueur volontaire entame la partie en questionnant le joueur de son choix : « ACTION ou VÉRITÉ ? ». Le joueur interrogé tire une carte au hasard dans le tas choisi. Il lit la carte en entier au groupe (partie « 😊 Le sais-tu ? » incluse) puis répond.

4/10

TOUT PUBLIC

Règle du jeu

Si sa réponse est acceptée OU si l'action n'est plus un défi car déjà accomplie dans son quotidien (pour une carte 'intrus', si défi réussi) le joueur gagne 1 point ; il garde la carte face visible. Sinon, il garde la carte face cachée.

Le joueur questionne à son tour un autre joueur : « ACTION ou VÉRITÉ ? » etc ... Dès que tous les joueurs ont tiré une carte on entame un nouveau tour.

La partie se joue en plusieurs tours :

2 joueurs	23 tours max.
3 joueurs	15 tours max.
4 joueurs	11 tours max.
5 joueurs	9 tours max.
6 joueurs	7 tours max.

5/10

TOUT PUBLIC

Règle du jeu

A la fin de la partie chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes au total (faces visibles + faces cachées).

Le joueur qui a le plus de points (= nombre de cartes faces visibles) gagne la partie !

☞ il lance le défi de son choix à chacun des autres joueurs (par exemple : choisir une carte ACTION à réaliser dans son quotidien)

Les joueurs pourront faire leur retour d'expérience à leur prochaine partie !



6/10

SCOLAIRES

Objectif

Par son approche globale du dév. durable (avec ses 6 thématiques), ce jeu constitue un support ludopédagogique facile à intégrer dans le projet de votre établissement scolaire que ce soit

- pour initier ou poursuivre une démarche globale d'éducation au dév. durable ou,
- démarrer un projet concret selon la réalité de l'établissement.

Sa transdisciplinarité permet également aux enseignants de faire le lien avec leurs disciplines.

Il permet aux élèves de découvrir les enjeux du dév. durable, d'apprendre, d'échanger avec les autres, mais aussi de devenir acteur par l'action individuelle et collective.

7/10

SCOLAIRES

Cadre pédagogique

Il peut se jouer :

- en petits groupes d'élèves
- en classe entière comme support pédagogique

Suggestions de jeu

N'hésitez pas à adapter l'utilisation du jeu à votre réalité pédagogique, sa modularité et le contenu de ses cartes s'y prêtent facilement.

Suggestion 1: en petits groupes

Vous pouvez suivre la règle du jeu proposée à « TOUT PUBLIC » en introduisant une variante favorisant la coopération :

- le groupe qui a le plus de pts gagne
- chaque groupe crée un défi collectif composé de x actions (pas nécessairement celles des cartes)

8/10

SCOLAIRES

Suggestions de jeu

Suggestion 2: en petits groupes

Le jeu sert de support pédagogique. Sur la base du contenu de l'ensemble des cartes, chaque groupe doit construire un défi collectif à appliquer dans l'établissement scolaire.

Le défi doit être composé de 6 actions (1 par thématique).

NB: vous pouvez enlever les cartes 'intrus' du jeu si vous le souhaitez

Suggestion 3: en classe entière

Vous pouvez sélectionner les cartes de votre choix et chaque semaine faire tirer une carte à un élève.

La carte servira de support ou d'introduction à l'enseignement du jour.

9/10

SCOLAIRES

Suggestions de jeu

Suggestion 4: en classe entière

Vous pouvez sélectionner les cartes de votre choix et constituer les 2 tas de cartes ACTION et VÉRITÉ préalablement mélangées, faces cachées.

A la fréquence de votre choix (chaque semaine par ex.) vous interrogez un élève volontaire : « ACTION ou VÉRITÉ ? ».

L'élève choisit une carte et la lit à la classe.

Il peut choisir d'y répondre ou de laisser ses camarades y répondre.

Dans le cas d'une carte ACTION, l'élève indique si c'est un défi pour lui ou si l'action ne constitue plus un défi car déjà accomplie dans son quotidien.

Un échange s'instaura ...

10/10

SCOLAIRES
TOUT PUBLIC

Accompagnement

Zen 2050 peut vous accompagner dans votre projet d'Education au Développement Durable :

- pour co-construire,
- pour co-animer,
- dans votre démarche E3D*

... et toujours dans la joie et l'enthousiasme !



N'hésitez pas à nous contacter :

☎ 06 86 94 65 65

✉ contact@zen-2050.com

🌐 www.zen-2050.com

* Ecole ou Etablissement scolaire en Démarche globale de Dév. Durable