

YOUTH green compass

Jeu éducatif

Règles du jeu

Aperçu: Ce jeu est conçu comme un outil d'autonomisation pour encourager une approche proactive face aux défis du monde complexe dans lequel nous vivons. Les joueurs sont confrontés à des frustrations de la vie quotidienne à travers des Cartes Défis, tirées aléatoirement et liées aux domaines politiques du Pacte Vert Européen. À chaque tour, trois Cartes Thèmes sont également tirées pour guider la discussion. Les joueurs sont incités à développer une idée de projet courte qui utilise autant de thèmes que possible pour résoudre le défi donné. Cette idée est ensuite présentée à un coéquipier dans un temps limité.

En fonction du résultat, des modifications sont appliquées à la Tour en déplaçant les blocs qui la composent (à l'aide des Cartes Numéros), symbolisant ainsi les systèmes interconnectés de notre monde. Le succès des joueurs dépend de la manière dont leurs projets sont conçus stratégiquement pour empêcher la tour de s'effondrer.

Contenu :

- 46 blocs (15 Nature, 15 Société, 15 Économie, 1 Bloc Cornichon)
- 36 Cartes Numéros, 14 Cartes Défis, 7 Cartes Événements, 10 Cartes Thèmes
- 1 livret, 1 stylo/papier, 1 minuteur

Public : 3-4 joueurs, 15 ans+

La Tour :

Dans ce jeu, il y a une tour composée de blocs en bois. La tour représente notre monde et ses systèmes. Elle est divisée en 3 sections : Nature, Société et Économie. Chaque bloc en bois appartient à l'une de ces sections, et sa couleur indique à quelle section il appartient.

Au fil du jeu, les blocs en bois de la tour peuvent être déplacés de leur emplacement d'origine vers la couche supérieure, et inversement. Cela représente les interactions humaines avec le système. L'une des façons de déplacer les blocs est de résoudre les Cartes Défis et de déplacer les blocs en fonction des Cartes Numéros.

Boîte du facilitateur : En tant qu'animateur, vous avez la possibilité de stimuler les discussions en demandant aux joueurs quelle pourrait être la raison de l'ordre des blocs dans la Tour.

Cartes Défis :

À chaque tour, un joueur tire une Carte Défi dans le paquet. Ces cartes décrivent des situations réelles de la vie quotidienne. Au fil de la partie, les joueurs discutent de ces défis pour proposer des solutions. Pendant ces échanges, il existe certains critères que les joueurs peuvent suivre pour maximiser les points qu'ils obtiennent.

Cartes Numéros :

Chaque Carte Numéro propose deux séries de chiffres. Chaque série représente l'impact sur la Nature (N), la Société (S) et l'Économie (E). Les impacts peuvent être positifs (+), négatifs (-) ou neutres (0).

Les chiffres indiquent combien de blocs doivent être déplacés :

Impact positif (+) : un bloc est déplacé de la partie supérieure de la Tour vers sa section d'origine (Nature, Société ou Économie).

Impact négatif (-) : un bloc est déplacé de sa section d'origine vers le sommet de la Tour.

Impact neutre (0) : aucun bloc n'est déplacé pour cette catégorie.

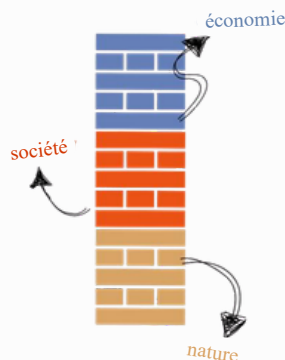
Lors du placement des blocs déplacés vers le sommet, leur position peut être libre. En revanche, lorsqu'ils sont replacés dans leur section d'origine, ils doivent être posés sur leur couche correspondante.

Cartes Thèmes :

Ces cartes proposent des approches de solution. En intégrant ces approches à vos propositions, vous gagnez des points supplémentaires : 1 point par carte utilisée, avec un maximum de 3 points par tour.

Cartes Événements :

Elles représentent l'imprévisibilité de nos systèmes en créant des impacts inattendus sur la Tour. Une Carte Événement est déclenchée après chaque 3e tour de Carte Défi. Au cours de la partie, un maximum de deux événements peut survenir.



Préparation du jeu :

1. Regroupez les 15 blocs par type (Nature, Société, Économie). Empilez-les par groupes de 3, en tournant chaque couche de 90°. Ordre : Nature (bas) → Société → Économie (haut).
2. Retirez aléatoirement 4 Nature, 4 Société et 2 Économie, puis empilez-les sur la Tour.
3. Mélangez les Cartes Défis et placez le paquet face cachée.



- 4) Mélangez les Cartes Numéros et placez le paquet face cachée.
- 5) Mélangez les Cartes Événements et placez le paquet face cachée.
- 6) Mélangez les Cartes Thèmes et placez-les face cachée.
- 7) Piochez 3 Cartes Défis, posez-les côte à côte face visible.

Scénario :

Nous sommes en 2025. Des guerres font rage dans le monde. La catastrophe climatique est en cours, et la crise de la biodiversité entraîne l'effondrement d'écosystèmes, souvent de manière irréversible. Certains points de bascule ont été franchis... Pourtant, l'espoir persiste. Des organisations travaillent sur des solutions, et les citoyens s'organisent. Chaque action compte. Agissez pour contribuer, observez le changement et empêchez l'effondrement du système.

Boîte du facilitateur :

Pour animer les discussions, posez des questions comme :

- Connaissez-vous des organisations qui agissent pour ces enjeux ?
- Pourquoi utilise-t-on des termes différents (catastrophe climatique, crise climatique, changement climatique, réchauffement climatique, réchauffement planétaire) ?
- Avez-vous déjà entendu parler des points de bascule ?
- Qu'est-ce que la biodiversité et pourquoi est-elle essentielle ?
- Que sont les écosystèmes et pourquoi leur effondrement est-il souvent irréversible ?

Déroulement du jeu :

- Début : Celui qui aime le plus les cornichons commence (à prouver avec créativité). Il tient le Bloc Cornichon et le passe au joueur suivant à la fin de son tour.
- Sens : Jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Tour : Le joueur avec le Bloc Cornichon pioche 1 Carte Numéro + 3 Cartes Thèmes, les lit à voix haute.
- Choix du défi : Il propose l'une des 3 Cartes Défis visibles. Les joueurs en choisissent une (définitivement). But : trouver une solution adaptée à l'une des séries de nombres de la Carte Numéro. Sans solution avant la fin du temps, 0 point.
- Discussion (15 min max, minuteur obligatoire) : Le joueur avec le Bloc Cornichon lance la discussion. Les joueurs améliorent la solution pour qu'elle corresponde aux nombres (et éventuellement aux Cartes Thèmes pour des points bonus). À la fin, il présente l'idée au joueur à sa gauche et explique le lien avec les nombres/thèmes. Si accord → défi réussi. Sinon ou temps écoulé → défi échoué (0 point, 0 bloc déplacé). 3 défis échoués = fin de partie immédiate.
- Déplacement des blocs : Si défi réussi, le joueur avec le Bloc Cornichon déplace seul les blocs selon la Carte Numéro. Si une section est complète et qu'un bloc ne peut pas être déplacé, ignorez-le et continuez.

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées sont toutefois celles de l'auteur(e) seul(e) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent être tenues responsables de ces propos.





- Après les coups : a) La carte de défi résolue doit être empilée sur le côté, face cachée, et le nombre de cartes de thème intégrées doit être noté pour la fin de partie ; la carte de défi échouée doit être empilée sur le côté, face visible. b) Les cartes de thème doivent être remises dans leur paquet, qui est ensuite mélangé. Trois cartes de thème sont ensuite tirées et placées côte à côte, face visible. c) Le bloc "Pickle" est passé au joueur suivant. d) Après chaque 3ème défi résolu, tirez une carte Événement et appliquez ses instructions. Cela ne compte pas comme un tour.
- La partie se termine par une carte Événement après que 6 cartes de défi ont été jouées, ou lorsque la tour s'effondre.

Fin de partie : Comptez 1 point pour chaque défi résolu. Comptez 1 point pour chaque carte de thème intégrée dans les solutions, selon vos notes. Vérifiez votre classement sur le tableau des points, disponible dans la dernière section des instructions.

Règles générales :

- Vous pouvez utiliser votre seconde main pour tenir la tour pendant que vous arrangez les blocs.
- Une seule personne peut toucher la tour à la fois, sauf en cas d'événement.
- Lors d'un événement, plusieurs blocs peuvent devoir être déplacés. Tous les joueurs peuvent toucher la tour et déplacer les blocs pendant les événements.
- Les blocs ne peuvent être déplacés vers le haut que depuis leurs sections d'origine (Nature, Société & Économie) vers les couches les plus hautes, et ils ne peuvent être déplacés vers le bas que vers leurs sections d'origine correspondantes.

Tableau des points :

Plus vous gagnez de points, plus votre capacité à relier les politiques du Pacte vert pour l'Europe et à concevoir des solutions stratégiques pour stabiliser notre monde interconnecté est grande.

1-10 : Enthousiaste Reconnaît les défis et les relie aux thèmes politiques de base.

11-14 : Chuchoteur déclencheur Comprend les relations de cause à effet et relie plusieurs thèmes.

15-22 : Organisateur d'événements Combine les thèmes en idées structurées et stratégiques.

23-31 : Activiste zélé Conçoit des solutions à fort impact avec une conscience systémique élargie.

32-34 : Campaigneur avisé Anticipe les effets en cascade et planifie de manière préventive.

35-40 : Plaidoyer expert Maîtrise la pensée interconnectée et construit des solutions résilientes au niveau du système.

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées sont toutefois celles de l'auteur(e) seul(e) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent être tenues responsables de ces propos.



YOUTH green COMPASS