

Objectif pédagogique du jeu

Suite au jeu et à son débriefing, les scouts sont capables de comprendre ce qu'est une empreinte écologique.

Nombre de joueurs

Maximum : 6 joueurs en raison du nombre limité de cartes *Aliment*.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 68 cartes *Aliment*
- 30 cartes *Action*
- 6 cartes *Mission*
- 50 jetons *Empreinte*
- 100 jetons *Euro*

Détail du matériel

Le plateau de jeu

Disposer le plateau de jeu au centre de la table. Il représente une planète terre sur laquelle de petits espaces ronds sont aménagés. Ces derniers sont destinés à accueillir les jetons *Empreinte*.

Les jetons *Empreinte*

Il s'agit de jetons noir symbolisant l'impact des aliments sur l'environnement. Plus cet impact est important, plus le nombre d'empreintes est élevé.

Les jetons *Euro*

Il s'agit de jetons jaunes servant à acheter les cartes *Aliment*. Chaque jeton vaut 1 €.

Les cartes *Mission*

On en distribue une à chaque joueur en début de partie. Ces cartes contraignent les joueurs à composer un type de menu bien précis. Pour ce faire, ils doivent acheter les aliments qui sont nécessaires pour réaliser ce repas. Elles sont facultatives pour les baladins en raison des difficultés de lecture et de compréhension. Cependant, tu pourrais donner aux baladins une mission plus facile qui serait identique pour tout le



monde. Exemple : avoir une carte *Aliment* de chaque catégorie. Cette mission ne devrait pas être trop compliquée car tous les joueurs reçoivent au moins une carte *Aliment* de chaque catégorie en début de partie.

Les cartes *Aliment*

Il y a six catégories d'aliments :

- les fruits et légumes
- les viandes et poissons
- les féculents
- les produits laitiers
- les boissons
- autres.



Au recto

- illustration de l'aliment
- pictogrammes représentés aux quatre coins de la carte qui correspondent à la catégorie du produit
- cadre de couleur correspondant à la catégorie de l'aliment
- sur certaines cartes : un flocon de neige signifiant que le produit est surgelé



Au verso : informations sur l'aliment

- prix : de 1 à 5 €
- origine : pays
- lieu de vente : grande surface, commerce de quartier ou producteur local
- bio ou pas
- équitable ou pas
- transport : symbolisé par un camion
- énergie : symbolisée par une ampoule
- matières premières : symbolisées par un sac de farine
- impact de l'aliment sur l'environnement : symbolisé par une empreinte de pied



Explication de quelques critères présents sur les cartes *Aliment*

Le lieu de vente

1. La grande surface
Elle est liée à une enseigne du secteur de la grande distribution (supermarché, hypermarché, etc.).

2. Le commerce de quartier
Il s'agit d'un magasin qui pratique la vente au détail.

3. Le producteur local
Il met en vente les marchandises sur place ou dans un cercle géographique restreint (produits de la ferme, vin, etc.).

Qu'est-ce qu'un produit bio ? **BIO**

L'agriculture biologique est une méthode de production agricole excluant l'usage d'engrais et pesticides et le recours aux OGM (organismes génétiquement modifiés). Elle tend à garantir la biodiversité, l'équilibre naturel des sols et la qualité nutritionnelle des produits.



Qu'est-ce qu'un produit équitable ?

Le commerce équitable s'appuie sur une démarche de production et d'échange qui intègre les coûts humains, sociaux et environnementaux dans le prix des marchandises distribuées. Le commerce équitable tend à garantir des conditions de travail décentes, la transparence des échanges et le respect des droits sociaux, principalement auprès des paysans des pays du Sud.

Le transport

Ensemble des moyens de transports nécessaires à l'acheminement des aliments vers leur lieu de vente (avion, bateau, camion, etc.).

L'énergie

Ensemble des ressources énergétiques nécessaires à la transformation des aliments (plats préparés, première cuisson, préparation, etc.) et/ou à leur emballage (conserves, surgelés, etc.).

Les matières premières

Ensemble des ressources nécessaires à la production de matières premières (bois, prairie, champ, mer, etc.).

Les cartes Action

Il existe plusieurs types de cartes Action :

1. Les cartes comportant deux questions sur l'écologie : la question orange s'adresse aux enfants (baladins et louveteaux), la bleue aux adolescents (éclaireurs et pionniers). Ces cartes se distinguent des autres cartes Action par une illustration différente. En effet, lorsque ce type de carte apparaît sur le sommet de la pioche, c'est l'animateur qui doit la lire car la question et la réponse sont écrites sur la même face.
2. Les cartes comportant une épreuve qui convient autant aux baladins qu'aux pionniers. Exemple : mime 2 animaux.
3. Les cartes comportant des contraintes auxquelles le joueur doit se soumettre. Exemple : passe ton prochain tour.
4. Les cartes offrant des avantages au joueur. Exemple : Félicitations tu gagnes 2 € pour avoir trié convenablement tes déchets !

Préparation du jeu

1. Explique à tes scouts le but du jeu : placer ses huit cartes sur la table et remplir sa mission.
2. Dispose le plateau de jeu au centre de la table.
3. Sépare les cartes Action des cartes Aliment.
4. Répartis les cartes Aliment en fonction de leur catégorie.
5. Distribue 15 € à chaque joueur.
6. Distribue au hasard une carte Mission à chaque joueur.
7. Chaque joueur lit sa mission avant de piocher ses cartes Aliment. Cette mission est connue de lui seul.
8. Chaque joueur pioche 8 cartes Aliment : il doit obligatoirement piocher une carte Aliment de chaque catégorie + 2 cartes de la catégorie de son choix (ces deux dernières cartes ne peuvent pas appartenir à la même catégorie).
9. Conseille à chaque joueur de tenir ses cartes en main à l'abri des regards.
10. Le joueur le plus jeune débute la partie.



Déroulement d'une partie de jeu

Placer ta/tes carte(s) Aliment

Lors de ton tour, tu passes par 4 étapes :

1. Tu peux échanger une carte de ton jeu contre une carte de la pioche. Tu peux choisir la catégorie de ton aliment.
2. Si tu as échangé une carte de ton jeu, tu dois placer obligatoirement une carte Aliment sur la table devant toi. Si tu n'as échangé aucune carte de ton jeu, tu peux placer une ou deux cartes Aliment sur la table. Les informations notées au verso de ces cartes sont alors visibles par les autres joueurs.
3. Tu paies la/les carte(s) Aliment que tu as placée(s) sur la table. Le prix est affiché au verso de chaque carte. Ensuite, tu poses sur le plateau de jeu le nombre de jetons Empreinte correspondant à l'impact de ton/tes aliment(s) sur l'environnement. Cette information apparaît en bas de chaque carte sous la forme d'empreintes de pied.
4. Tu pioches une carte Action : tu dois réaliser cette action immédiatement.

Remarque : Une fois que le plateau de jeu est complètement saturé de jetons Empreinte, tu peux les retirer et recouvrir à nouveau la planète terre.



Élimination ou non : à toi de voir !

Comme dit précédemment, tu dois obligatoirement payer et placer une ou deux cartes de ton jeu sur la table. Si un joueur n'a plus d'argent (c'est-à-dire de jetons Euro) pour placer une de ses cartes, il est éliminé. Mais tu n'es pas obligé de respecter cette règle. Si un scout est ruiné, tu peux lui proposer, par exemple, une épreuve rapide et sympathique qui lui rapporte de l'argent. Tu peux également lui faire don de quelques euros.

La fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur parvient à placer les huit cartes Aliment de son jeu sur la table. Dans ce cas, on termine quand même le tour de table.

Le vainqueur

Le vainqueur est celui qui a posé ses huit cartes sur la table et qui a rempli sa mission. Il peut donc y avoir plusieurs vainqueurs.

Remarques sur le jeu

1. Il est prévu qu'un animateur au minimum accompagne les scouts lors du déroulement de la partie, entre autres pour expliquer le but du jeu, lire les cartes Action comportant une question et aider en cas d'incompréhension.
2. Pour rappel, le jeu doit permettre aux scouts de comprendre ce qu'est une empreinte écologique. Une phase de débriefing est donc indispensable. Tu peux trouver quelques propositions de débriefing sur le feuillet "Pistes pour le débriefing du jeu".



AVERTISSEMENT

L'évaluation de l'empreinte écologique

L'empreinte écologique est un outil qui évalue la surface productive nécessaire à une population pour répondre à sa consommation de ressources et à ses besoins d'absorption des déchets. A ce titre, l'impact de nos choix alimentaires est évalué, plus ou moins, à un tiers de notre empreinte écologique globale. Plusieurs facteurs influencent celle-ci : la quantité de population, la consommation individuelle, l'intensité de production de nos ressources et d'absorption des déchets (empreinte carbone).

Néanmoins, nous avons construit un outil qui se veut davantage symbolique que scientifique, du fait de la grande diversité des publics qu'il ambitionne de toucher (et principalement, l'âge des participants). Tout en gardant des proportions qui demeurent relativement cohérentes entre les indicateurs des aliments, l'empreinte écologique globale de ceux-ci ne reflète pas leur impact réel : il s'agit de leur impact relatif et symbolique.

Nous avons pris le parti de retenir 4 catégories qui peuvent influencer notre impact alimentaire : le lieu de vente, le transport, l'énergie et les matières premières. Pour chacune d'entre elles, nous avons attribué, de manière symbolique et proportionnelle, une note qui représente leur impact sur une échelle de un à cinq. Ainsi, l'empreinte globale de chaque aliment correspond à une moyenne pondérée des différentes catégories.