

Jeu de plateau - ALIMEN'TERRE



Ce jeu participe à la réalisation des Objectifs de Développement Durable 4 - Education de Qualité et 12 - Consommation et Production Responsables. Ce jeu permet de prendre conscience, de manière ludique, de l'empreinte écologique des aliments.

Le jeu Alimen'terre a été par les Scouts ABSL de Belgique. Cette fiche est destinée à faciliter son appropriation.

<p>Objectifs : Sensibiliser les jeunes sur l'empreinte écologique des aliments.</p>	<p>Durée : 1h00 Effectifs : 1 peuplade ou une tribu (5 à 6 jeunes et 1 chef ou cheftaine par plateau)</p>
<p>Préparation & Matériel nécessaire : Lire le Mode d'emploi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Imprimer le nombre de plateaux de jeu adapté à la taille de l'unité (Jeu Complet, p.1) <p><u>Pour un plateau de jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver 50 jetons Empreinte (de la taille d'un ongle) ➤ Amélioration possible : une couleur/joueur Trouver 100 jetons Euro Imprimer les 68 fiches aliments (Jeu Complet, p.44-150 + p.83-210) Imprimer les 6 cartes Mission (Jeu Complet, p.151-162) Imprimer les 30 cartes Action (Jeu Complet, p.163-182 ou le tableau dans ce document) ➤ Il est possible d'en inventer d'autres. 	
<p>Déroulé du jeu : Voir le Mode d'emploi.</p> <p>Point de vigilance : Les cartes « Action » ne suffisent pas à toute la partie.</p> <p>Pour aller plus loin : Pistes pour l'évaluation du jeu : PistesDebriefing.</p>	

Annexe : Tableau des cartes Action

Récompense	Félicitations, tu gagnes 2 € pour avoir trié convenablement tes déchets !
Offre du jour	Tu peux placer gratuitement une carte de ton jeu sur la table. Tu ne payes donc rien mais tu dois quand même placer ton/tes jeton(s) Empreinte sur le plateau central.
Tournée générale	Chaque joueur reçoit 2 €.
Echange	Echange une carte de ton jeu contre celle d'un joueur de ton choix en fermant les yeux pour la piocher au hasard.
Catastrophe	Les intendants ont acheté des biscuits emballés individuellement pour tout le camp. Choisis une des cartes que tu as placées sur la table et échange-la contre une carte de la pioche correspondant à la catégorie de ton aliment. Si la pioche est épuisée, échange ta carte contre celle d'un autre joueur en respectant la catégorie de l'aliment.
Tournez manège	Chaque joueur pose son jeu sur la table et se décale d'une place dans le sens du tour de jeu.
Embouteillage	Trop de gens utilisent leur voiture. Te voilà donc coincé dans les embouteillages. Passe ton prochain tour.
Concours d'apnée	Tous les joueurs bouchent leur nez et retiennent leur respiration. Le vainqueur peut échanger une carte de son jeu contre une carte d'un autre joueur ou contre une carte de la pioche correspondant à la catégorie de son aliment.
Aumône	Le joueur qui a le plus d'argent donne 3 € à celui qui en a le moins. Si plusieurs personnes (les moins riches) possèdent le même nombre de jetons Euro, le joueur choisit à qui il va léguer son argent. De même, si les joueurs les plus riches ont le même budget, ils donnent chacun 3 €.
Inondation	Le niveau des eaux augmente très fort, un village va être inondé... Tous les joueurs boivent le plus vite possible un verre d'eau. Le vainqueur gagne 2 €.
Annulation	Cette carte te permet d'annuler l'effet de la carte Action de ton choix : quand tu pioches une carte Action qui ne te plaît pas, tu peux t'en débarrasser en utilisant cette carte-ci.
Bouleversement	Cette année, les animateurs ont décidé d'acheter des produits frais chez le fermier du village. Le jeu change de sens.
Obligation	Tous les joueurs sont obligés de placer une carte sur la table et donc de la payer et de placer leurs jetons Empreinte sur le plateau central.
Je vais au marché et j'achète...	Tous les joueurs doivent donner à tour de rôle le nom d'un fruit (en moins de 5 secondes) jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus d'idées. Le perdant donne 2 € à la banque.
Chant	Trouve une chanson avec le mot "terre". Les autres joueurs peuvent t'aider. Si tu réussis, enlève un jeton Empreinte du plateau central.
Dessinez c'est gagné	Fais deviner aux autres joueurs deux mots en lien avec la nature. Si tu réussis, enlève un jeton Empreinte du plateau central. Avant de commencer à dessiner, tu dois d'abord confier discrètement tes deux mots à ton animateur afin qu'il sache quelles sont les bonnes réponses.

Mime	Mime deux animaux devant les autres joueurs. Si tu réussis, enlève un jeton Empreinte du plateau central. Avant de mimer, tu dois d'abord confier discrètement tes deux animaux à ton animateur afin qu'il sache quelles sont les bonnes réponses.
Pollueur-payeur	Celui qui a le plus grand nombre d'empreintes dans son jeu de cartes (compter uniquement les empreintes des cartes placées sur la table devant les joueurs) doit donner 1 € au joueur qui en a le moins