



# Jeu Pilote ta planète 12860

NOTICE



Retrouvez  
l'ensemble  
de nos gammes sur :  
[www.pierron.fr](http://www.pierron.fr)

 **PIERRON**  
ÉQUIPEMENT PÉDAGOGIQUE SCIENTIFIQUE

PIERRON - ASCO & CELDA • CS 80609 • 57206 SARREGUEMINES Cedex • France

Tél. : 03 87 95 14 77 • Fax : 03 87 98 45 91

E-mail : [education-france@pierron.fr](mailto:education-france@pierron.fr)

En simplifiant au maximum ce qui est d'une extrême complexité, il est proposé à chaque participant d'être le représentant d'une partie du monde : Afrique, Moyen-Orient, Europe, Amérique du Nord, Asie, Amérique du Sud.

Au départ, chacun reçoit trois pions POPULATION, représentant le nombre d'habitants qu'il gère.

Au début, leurs ressources (eau potable, animaux, bois, minerais) ne sont pas identiques, ce qui est le cas en géographie. Les participants reçoivent donc un certain nombre de cartes RESSOURCES, correspondant aux ressources principales de leur partie du monde.

Tout au long du jeu, des besoins sont exprimés par les populations (à tirer au hasard dans le tas de cartes BESOIN). Si les besoins ne sont pas satisfaits, parce que les habitants n'ont pas les ressources correspondantes, une partie de la population va mourir (pertes de pions population). Il faut donc trouver des solutions qui respectent les autres endroits du monde, et ne bousculent pas trop les équilibres fragiles de la planète.

*Cible : Ce jeu collaboratif s'intègre parfaitement pour illustrer la partie « Les représentations du Monde et l'activité humaine » du socle commun au collège. Il peut également être utilisé dans le cadre d'un EPI ou d'un atelier sur le thème « Transition écologique et développement durable ».*

## Objectifs du jeu

Le jeu pose la problématique de la gestion des ressources planétaires, du réchauffement climatique et des échanges internationaux. On cherche à faire comprendre que les devenirs de chacun sont inter-liés dans les 3 domaines du développement durable : économique, social et écologique.

Par le biais de ce jeu **collaboratif**, les joueurs ont une vie humaine (environ 100 ans) pour, ensemble, survivre et laisser la Terre viable à la génération suivante.

Un joueur est le représentant de la Terre (Mère Nature) et les autres joueurs sont chacun les représentants d'une partie du Monde. Ces derniers doivent gérer des ressources qui leur sont propres, ainsi que leur population. Tout au long du jeu, sous peine de disparaître, les populations vont devoir trouver des solutions leur permettant de satisfaire des besoins (qui vont apparaître au fur et à mesure), récolter les ressources nécessaires, et si elles ne sont pas disponibles, s'entendre avec les autres parties du monde, pour que l'équilibre des populations mais aussi de la planète soit respecté.

La partie est gagnée si et seulement si, au bout de 100 ans (10 tours de jeu), aucune ressource n'est épuisée, et s'il subsiste une population dans chaque partie du Monde.

## Composition

**Le plateau, les cartes, les pions, le dé et la boîte de rangement sont fabriqués avec des matériaux recyclés et/ou recyclables.**

- Un plateau de jeu dimensions 420 x 320 mm

- 52 cartes « Ressources » :

o 13 cartes « Eau »

o 13 cartes « Animaux »

o 13 cartes « Forêt »

o 13 cartes « Sol »



- 15 cartes « Besoins » :

o 3 cartes « Besoins pour l'agriculture »

o 3 cartes « Besoins pour l'ameublement »

o 3 cartes « Besoins pour la construction, le chauffage »

o 3 cartes « Besoins pour l'électricité »

o 3 cartes « Besoins pour l'habillement »

- 5 cartes CO<sub>2</sub>

- 24 pions « Populations » : 4 pour chaque partie du Monde

- Un pion « Mère Nature »

- Un pion CO<sub>2</sub>

- Un dé

Myriam PETTITI, professeur agrégé de sciences physiques, a créé ce jeu.

### **Le mot de l'auteur :**

Le développement durable est une notion complexe pour des collégiens. En tant que professeur de sciences physiques et dans le cadre d'un atelier scientifique, je me suis questionnée sur la meilleure manière d'aider mes élèves à aborder la notion de développement durable. J'ai alors construit ce jeu de plateau pour leur permettre de découvrir les enjeux éco-citoyens mondiaux de façon ludique mais surtout par le biais de l'expérience relationnelle. Je me suis aperçue que la plupart des jeux proposés aux enfants n'étaient pas basés sur la solidarité mais sur la compétitivité : je gagne donc tu perds. Or pour qu'un développement durable de nos sociétés soit possible, nous devons envisager de réactualiser certaines de nos valeurs. Ce jeu est aujourd'hui totalement opérationnel. De nombreux élèves y ont joué, avec enthousiasme, dans le cadre de mes activités, mais aussi de semaines du développement durable que j'ai organisées au sein de mon établissement. Les règles leur semblent parfois un peu compliquées au départ, mais tout s'enchaîne très naturellement dès que la partie commence.

La mise en route de nouveaux programmes, notamment en SVT et histoire-géographie, a amené mes collègues à s'intéresser à ce jeu, dans l'optique de l'intégrer :

- Dans leur progression de cours
- Dans l'acquisition des compétences des domaines 3, 4 et 5 du nouveau socle commun.
- Dans une ou plusieurs EPI du thème « Transition écologique et développement durable »
- Dans le cadre d'un club éco-citoyen

*Une partie peut durer le temps d'une séance, un peu moins d'une heure (voire moins si l'équipe perd, mais elle peut alors recommencer). Il suffit de 4 jeux par classe, pour 4 groupes d'élèves. De nombreux questionnements vont être soulevés et pourront venir nourrir la discussion et la construction d'une séance suivante. Mais le jeu peut aussi venir en toute fin de progression.*

*Enfin, les règles du jeu sont adaptées à des collégiens, mais peuvent être soit simplifiées pour le cycle 3, soit complexifiées pour le niveau troisième et le lycée.*

Les principales difficultés des élèves sont les suivantes :

- Bien appréhender toutes les règles pour certains élèves, notamment au cycle 3. Pour cela, ils ont besoin de rejouer plusieurs fois, pour pouvoir être tactique, et ne pas laisser faire que le hasard.
- Laisser de côté l'individualisme (il n'y a pas que son jeu qui compte, pour gagner, il faut sans cesse s'en référer aux autres) : cela donne lieu à quelques conflits au départ, conflits nécessaires à la compréhension qu'une collaboration est utile, voire nécessaire.
- Le maître de jeu n'est pas le chef, il a un rôle important à jouer mais ne décide pas pour le groupe. Il peut cependant être judicieux, lors d'une première partie, de placer dans ce rôle un élève capable d'avoir très rapidement une compréhension globale du jeu. Parfois, c'est le professeur ou un adulte qui prend ce rôle la première fois, tout en expliquant les règles au fur et à mesure de la partie.
- Si une équipe perd sans arrêt, pour ne pas rester sur des échecs, vous pouvez modifier l'objectif final. Proposez à vos élèves de « tenir le plus longtemps possible ». S'ils ont perdu au bout de 4 tours par exemple, ils recommencent le jeu pour tenter de faire au moins 5 tours.

## Règles du jeu

### But du jeu

Les joueurs ont 100 ans pour survivre sur Terre et pour laisser la Terre viable pour les futures générations.

Quand tous les joueurs ont joué une fois, cela correspond à une décennie (10 ans). Le jeu se termine donc obligatoirement quand tous les joueurs ont joué 10 fois.

### Préparation du jeu

- Au départ, déposer 3 cartes EAU, 3 cartes ANIMAUX, 3 cartes FORÊT, 3 cartes SOL au centre du plateau : ce sont les ressources de la Terre au moment où le jeu commence. Déposer aussi toutes les cartes BESOINS et une carte CO<sub>2</sub> au centre du plateau.
- Un joueur choisit d'être MÈRE NATURE : il va s'occuper de la Terre. C'est aussi le maître du jeu.

Les autres joueurs choisissent d'incarner chacun une partie du monde (Afrique, Moyen-Orient, Europe, Amérique du Nord, Asie, Amérique du Sud) et déposent leur pion sur la case représentant la partie du Monde choisie.

Les peuples reçoivent au départ 3 pions POPULATION et 3 cartes RESSOURCES chacun (voir tableau) :

Afrique	Moyen-Orient	Europe	Amérique du Nord	Asie	Amérique du Sud
1 carte FORÊT	1 carte EAU	1 carte EAU	1 carte EAU	1 carte EAU	1 carte EAU
1 carte ANIMAUX	1 carte ANIMAUX	1 carte FORÊT	1 carte FORÊT	1 carte ANIMAUX	1 carte FORÊT
1 carte SOL	1 carte SOL	1 carte ANIMAUX	1 carte SOL	1 carte SOL	1 carte ANIMAUX

Chaque joueur pourra disposer du pense-bête des ressources en fonction des besoins (voir tableau page 8).

Le joueur qui incarne MÈRE NATURE a le reste des cartes, posées devant lui, ainsi que les 2 pense-bêtes (régénération des ressources et disparition des ressources en raison de la production de CO<sub>2</sub>) et un stylo.

### Le jeu (de 5 à 7 joueurs)

Chaque joueur lance le dé à son tour, MÈRE NATURE joue en dernier.

- Un joueur lance le dé et avance du nombre indiqué par le dé.

Il peut tomber sur une case :

Récolte EAU (ou autre RESSOURCE) : il prend 1 carte EAU (ou autre RESSOURCE) à la Terre (au centre du plateau).

Récolte (2 cartes au choix) : il prend 2 cartes au choix à la Terre (au centre du plateau).

Appel Éco-citoyen : tous les joueurs ont la possibilité de rendre des cartes RESSOURCES à la Terre si elle est en danger. Dans ce cas, les cartes sont déposées au centre du plateau.

Besoin : il tire une carte BESOIN au centre du plateau. Pour subvenir à ces besoins, le joueur doit utiliser ses ressources ; parmi ses cartes RESSOURCES, il rend au joueur MÈRE NATURE les deux qui répondent au besoin (cf le pense-bête page 8).

S'il lui manque une ou les deux ressources, deux possibilités s'offrent à lui :

1) Il demande à faire du commerce, c'est-à-dire qu'un autre joueur peut lui donner la carte RESSOURCES dont il a besoin. Mais ceci a un prix sur l'environnement. Les transports pour le commerce mondial dégagent du CO<sub>2</sub>. Pour chaque carte RESSOURCES donnée, le joueur MÈRE NATURE rajoute une carte CO<sub>2</sub> sur Terre (au centre du plateau)

**ATTENTION : au bout de 3 cartes CO<sub>2</sub>, la Terre (le centre du plateau) perd une carte RESSOURCE : d'abord une carte EAU, puis une carte ANIMAUX, puis SOL, puis FORÊT (et on recommence ce cycle si nécessaire).**

2) S'il ne peut pas faire de commerce, les populations ne peuvent subvenir à leurs besoins et vont mourir : le joueur perd un pion POPULATION !!!

Entre aide ou solidarité : Tous les joueurs ont la possibilité de se donner des cartes RESSOURCES sans production de CO<sub>2</sub>.

- Quand c'est au tour de MÈRE NATURE de jouer, celle-ci remet au centre du plateau une carte RESSOURCES (la Terre se régénère) :

**ATTENTION à l'ordre : 1 carte EAU, puis au prochain tour 1 carte ANIMAUX, puis 1 carte SOL puis 1 carte FORÊT (et on recommence ce cycle si nécessaire).**

MÈRE NATURE s'occupe pendant toute la partie de :

- Régénérer la Terre en plaçant une carte ressource au centre du plateau
- Récupérer et ranger les cartes RESSOURCES des autres joueurs qui tombent sur la case BESOIN
- Ajouter, au centre du plateau, des cartes CO<sub>2</sub> s'il y a du commerce
- Récupérer les cartes CO<sub>2</sub> : lorsque 3 cartes CO<sub>2</sub> se trouvent au centre du plateau, Mère Nature les récupère, et, en parallèle, retire une carte ressources à la Terre
- Compter les tours (au bout de 10 tours, la partie est terminée)
- Prévenir les joueurs quand la Terre est en danger (exemple : il ne reste plus qu'une carte EAU sur Terre...)

Tous les joueurs ont perdu si :

- Une ressource est épuisée sur Terre (Exemple : il n'y a plus de cartes EAU au centre du plateau...)
- Une partie du Monde a perdu toute sa population (c'est-à-dire qu'un joueur n'a plus de pion POPULATION...)

**Tous les joueurs ont gagné si, au bout de 10 tours (MÈRE NATURE a joué 10 fois), aucune ressource n'est épuisée ET si tous les joueurs ont au moins un pion POPULATION.**

## Pense-bête des joueurs

Lorsqu'un joueur tire une carte Besoins, il doit donner à Mère Nature, les 2 carte Ressources pour subvenir à ses besoins.

Vous pouvez photocopier ce pense-bête, chaque joueur le posera devant lui.

BESOINS	RESSOURCES
Agriculture	Eau Animaux
Ameublement	Eau Forêt
Construction	Forêt Sol
Électricité	Eau Sol
Habillement	Animaux Sol

## Horloge de la TERRE : régénération des ressources

À chaque fois que c'est au tour de Mère Nature, 10 ans se sont écoulés. Elle dépose alors, au centre du plateau, la carte ressources correspondante (régénération de la Terre).

Vous pouvez photocopier le pense-bête de la page 10. Le joueur qui incarne Mère Nature le posera devant lui, sur la table, tout au long de la partie pour un meilleur suivi. Il barrera la case dans le tableau, afin de savoir quelle ressource est concernée.

**Afin que les joueurs visualisent la ressource qui sera régénérée au prochain tour, Mère Nature placera le pion Mère Nature (pion blanc) sur la ressource concernée.**

## Ressources disparaissant en raison de la production de CO<sub>2</sub>

Lorsque 3 cartes CO<sub>2</sub> se trouvent au centre du plateau, Mère Nature les récupère et, en parallèle, enlève une ressource à la Terre.

Vous pouvez photocopier le pense-bête de la page 11. Le joueur qui incarne Mère Nature le posera devant lui, sur la table, tout au long de la partie pour respecter l'ordre indiqué dans le tableau. Il barrera la ressource qui disparaît, et annoncera la ressource suivante, susceptible d'être supprimée la prochaine fois.

**Afin que les joueurs visualisent la prochaine ressource en danger, Mère Nature placera le pion CO<sub>2</sub> (pion rouge) sur la ressource concernée.**

## LA RÉGÉNÉRATION DE LA TERRE

N'oublie pas de placer le pion blanc sur la prochaine ressource qui sera régénérée.

<b>Temps qui s'écoule</b>	<b>Renouvellement des ressources</b>
10 ans	L'eau
20 ans	Les animaux
30 ans	Les ressources du sol
40 ans	La forêt
50 ans	L'eau
60 ans	Les animaux
70 ans	Les ressources du sol
80 ans	La forêt
90 ans	L'eau
<b>100 ans : c'est gagné !</b>	Les animaux

## RESSOURCES DISPARAISANT EN RAISON DE LA PRODUCTION DE CO<sub>2</sub>

N'oublie pas de placer le pion blanc sur la prochaine ressource qui sera régénérée.

L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux

L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux
Les ressources du sol
La forêt
L'eau
Les animaux

## 1 - Entretien

Aucun entretien particulier n'est nécessaire au fonctionnement de votre appareil. Toutes les opérations de maintenance ou de réparation doivent être réalisées par PIERRON - ASCO & CELDA. En cas de problème, n'hésitez pas à contacter le Service Clients.

## 2 - Garantie

Les matériels livrés par PIERRON - ASCO & CELDA sont garantis, à compter de leur livraison, contre tous défauts ou vices cachés du matériel vendu. Cette garantie est valable pour une durée de 2 ans après livraison et se limite à la réparation ou au remplacement du matériel défectueux. La garantie ne pourra être accordée en cas d'avarie résultant d'une utilisation incorrecte du matériel.

Sont exclus de cette garantie : la verrerie de laboratoire, les lampes, fusibles, tubes à vide, produits, pièces d'usure, matériel informatique et multimédia.

Certains matériels peuvent avoir une garantie inférieure à 2 ans, dans ce cas, la garantie spécifique est indiquée sur le catalogue ou document publicitaire.

Le retour de matériel sous garantie doit avoir notre accord écrit.

Vices apparents : nous ne pourrions admettre de réclamation qui ne nous serait pas parvenue dans un délai de quinze jours après livraison au maximum. À l'export, ce délai est porté à un mois.

La garantie ne s'appliquera pas lorsqu'une réparation ou intervention par une personne extérieure à notre Société aura été constatée.