

2EME ETAPE

Action - Réduire son empreinte écologique

- 1 Dans un premier temps, nous vous recommandons de ne pas culpabiliser les enfants et donc de ne pas rester sur le constat d'échec dû au dépassement de la biocapacité de la Terre. Restez positif et dites-leur qu'il est facile d'alléger son empreinte écologique.
- 2 Demandez aux enfants de reformer 5 groupes. Cela peut être les mêmes que lors de la première étape ou des groupes différents. Distribuez à nouveau les 6 fiches questions à chaque groupe ainsi qu'une feuille réponse.
- 3 Les enfants vont reprendre toutes les questions et réfléchir ensemble à des alternatives réalistes afin de réduire leur empreinte. Puis, ils choisissent toujours par groupe la réponse qui leur permettra d'alléger leur impact sur la planète.
- 4 De la même façon que lors de l'étape de sensibilisation, les enfants font la somme de leurs réponses et divisent cette somme par 5. Vous pouvez alors distribuer à chaque groupe le nombre de jetons correspondant à leur calcul.
- 5 Un délégué de chaque groupe dispose les jetons sur le plateau et, en remplaçant à nouveau le gabarit de la biocapacité de la Terre et la règlette « Combien de planètes ? » sur le plateau, vous pouvez observer et discuter ensemble du résultat obtenu.
- 6 A l'issue de cette étape, vous pouvez vous mettre d'accord sur des actions à mettre en pratique facilement dès aujourd'hui.

POURSUITE DU JEU PAR DES ACTIVITES

Les actions individuelles sont une première étape nécessaire et importante pour alléger son empreinte mais elles ne suffisent pas. Il faut aussi agir à un niveau collectif. Pour aller plus loin dans la compréhension de l'empreinte et la mise en place d'actions à un niveau individuel et surtout collectif, il vous est proposé de mettre en pratique les activités du dossier pédagogique.



PLANÈTE EN JEUX



UTILISATION DU PLATEAU

CONTENU

1 - Le plateau

Le cercle central est divisé en 5 parts numérotées de 1 à 5. Elles représentent le nombre de groupes de participants.

2 - Les jetons

Tous ces jetons ont une face noire identique avec l'empreinte d'un pied. Ces jetons seront posés sur le plateau. Sur la face verso des jetons, 6 familles de couleurs différentes représentent les 6 composantes de l'empreinte : la forêt (l'arbre), les pâturages (la vache), l'énergie (l'éolienne), les terrains bâtis (les immeubles), les terres cultivées (le maïs) et les surfaces de pêche (le poisson).

3 - Les fiches questions

Il y a 6 fiches comprenant chacune 2 questions, soit un total de 12 questions. A chaque réponse correspond le nombre de jetons noirs à déposer sur le plateau.

4 - La feuille réponse

Le report du nombre de jetons noirs à chaque question permet de calculer le résultat du groupe.

5 - Le gabarit

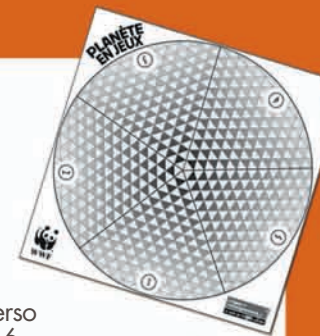
Il représente la biocapacité de la planète (somme des surfaces biologiquement productives : champs, prairies, forêts et mers disponibles pour répondre aux besoins de l'humanité) et est à déposer sur le plateau au-dessus des jetons.

6 - La règlette « Combien de planètes ? »

Elle permet de mesurer, en fonction de l'étendue des jetons sur le plateau, le nombre de planètes dont on aurait besoin si tout le monde vivait comme les participants.

7 - Le CD-Rom

Utilisé dans la phase d'approfondissement, il contient le calculateur Excel qui permet d'obtenir les résultats répartis dans les 6 familles de jetons.



BUT DU PLATEAU DE JEU

Il s'agit d'introduire la notion d'empreinte écologique, de comprendre son calcul tout en esquissant des pistes d'actions individuelles pour tenter de la réduire.

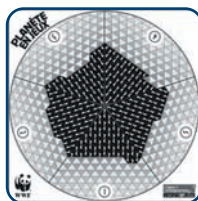
1ÈRE ETAPE

Sensibilisation - Calcul de son empreinte écologique

Préparation du jeu

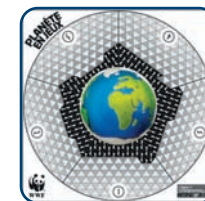
Il vous suffit de déployer le plateau et de séparer les jetons des plaques. Certains jetons sont regroupés en plaques de 9 afin de gagner du temps à la pose.

- 1 Dans un premier temps, nous vous recommandons de lire avec le groupe entier toutes les questions (12 au total) afin que tous les participants les comprennent de la même façon. Nous vous recommandons ensuite de mentionner que les résultats sont calculés à partir de moyennes nationales et des habitudes de vie d'un foyer français (2,35 personnes). Enfin, il est souhaitable de prévenir qu'il ne s'agit pas de montrer du doigt le mode de vie des participants (ce sont les parents qui font les choix et parfois il n'y a pas d'alternative).
- 2 Répartissez les participants en 5 groupes, si possible de même nombre (il est important de bien respecter les 5 groupes car tous les calculs ont été faits sur cette base), auxquels vous attribuez un numéro de 1 à 5.
- 3 Distribuez à chaque groupe les 6 fiches questions ainsi qu'une feuille réponse. Chaque groupe se répartit les fiches questions en fonction du nombre de participants (ex. 6 participants : 1 fiche chacun / 3 participants : 2 fiches chacun). Le groupe peut désigner un participant pour collecter et écrire les résultats sur la feuille réponse.
- 4 La feuille réponse permet aux participants de calculer la somme des réponses aux 12 questions. Il est important de diviser par 5 le total (afin de ramener le résultat à un groupe). Ce résultat correspond au nombre de jetons à récupérer par chaque groupe auprès de l'éducateur.
- 5 Un délégué de chaque groupe dépose l'ensemble des jetons du côté noir sur le plateau en commençant par le centre du plateau et en allant vers l'extérieur. Le plateau a été divisé en 5 parties, chaque groupe remplit sa partie du plateau. *Astuce : pour accélérer la distribution des jetons et garder une bonne dynamique, des blocs de 9 jetons sont disponibles (4 blocs maximum par groupe).*
- 6 Une fois tous les jetons posés sur le plateau, on obtient une forme centrale noire (cf. dessin 1). Sur cette forme, il vous suffit de déposer au centre le gabarit représentant la biocapacité de la Terre (cf. dessin 2).



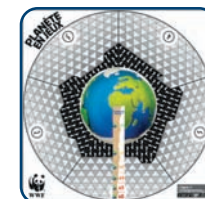
dessin 1

Dans le cas du dessin 2, on peut remarquer que la forme noire créée par les jetons des participants dépasse la biocapacité de notre planète. A cette phase, il est important que les enfants réagissent avant de leur donner une explication.



dessin 2

- 7 En positionnant la réglette « Combien de planètes ? » à partir du point central et vers l'extérieur, on regarde jusqu'à quel nombre de planètes arrivent les jetons (cf. dessin 3). On mesure ainsi l'empreinte écologique de chaque groupe, c'est à dire, le nombre de planètes nécessaires pour répondre aux besoins de la population mondiale si tout le monde vivait comme les participants.



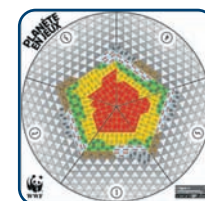
dessin 3

- 8 Il est possible de revenir sur les différentes empreintes des groupes. Vous pouvez aussi les comparer à celle d'un européen (2,5 planètes), d'un américain du Nord (près de 5 planètes), et d'un africain (une 1/2 planète). Pour les autres continents et pays, vous pouvez retrouver les chiffres en page 32 du dossier pédagogique.
- 9 Pour finir, vous pouvez commenter les questions et leurs réponses en vous aidant de la partie Jouer pages 7 à 11 du dossier pédagogique.

Etape optionnelle

Approfondissement - Compréhension des différentes composantes de l'empreinte écologique

- 1 A partir des feuilles réponses de chaque groupe, lors d'une pause par exemple, entrez les résultats de chaque groupe dans le « calculateur plateau ». Vous trouverez ce fichier Excel sur le CD-Rom. Ce fichier va vous permettre d'obtenir automatiquement le calcul de l'empreinte écologique par composante (surfaces bioproductives de forêts, champs, prairies, mers... représentées par les jetons de différentes couleurs). Ce résultat est beaucoup plus précis que dans la phase de sensibilisation. Pour chaque groupe, le calculateur vous donnera le nombre de jetons par couleur à distribuer.
- 2 De retour en grand groupe, distribuez les jetons de couleur à chaque groupe, qui les dépose sur le plateau (cf. dessin 4). Après observation du plateau, quelles sont la ou les couleur(s) qui ressortent le plus, le moins ? Comment les participants interprètent-ils le résultat ?
- 3 Pour finir, vous pouvez revenir sur chaque question en vous aidant de la partie Jouer pages 11 et 12 du dossier pédagogique et expliquez ainsi le calcul des jetons par couleur.



dessin 4