



# DRÔLE DE PLANÈTE

*Des activités fun et pédagogiques pour sensibiliser à l'environnement !*

## RÈGLES D'UTILISATION



[WWW.DROLEDEPLANETE.BE](http://WWW.DROLEDEPLANETE.BE)

Une initiative de  
la



Wallonie

# MATÉRIEL

Version “Web” : aucun matériel nécessaire, jouer sur [www.droledplanete.be](http://www.droledplanete.be)

Version “Jeu de plateau” :

- > 1 plateau
- > 15 cartes « thèmes »
- > 10 cartes « lieux »
- > 1 bloc-notes de cartes « causes »
- > 1 bloc-notes de cartes « actions »
- > 1 bloc-notes de pictogrammes « dimensions touchées » et « temporalité »
- > 18 cartes « personnages »
- > 5 Cartes « Pas cette fois »

---

## INSTALLATION DU JEU

Placez le plateau sur une table et les joueurs autour. L'animateur distribue les cartes au fur et à mesure de l'évolution du jeu.

---

## BUT DU JEU

Prendre conscience des multiples dimensions d'une problématique environnementale, être créatif pour penser des actions pertinentes, développer sa capacité de choisir en conscience de passer – ou pas – à l'action face à cette problématique, seul.e ou en équipe.

---

# DÉROULEMENT DU JEU

## 1. Une problématique ?

Une **situation de départ** est énoncée par le maître du jeu, le groupe ou un des joueurs, et l'enquête démarre ! La carte « thème » correspondant à la situation proposée ou imaginée est placée sur la case « Problématique ».

## 2. Le problème existe-t-il ? Où existe-t-il ?

**Les joueurs devront s'interroger sur les moyens qu'ils ont à leur disposition** pour connaître la problématique : est-ce que je le sais seulement « parce qu'on me l'a dit » ou que « je l'ai vu sur internet » ou puis-je croiser différentes sources ?

L'objectif de cette étape est d'objectiver la connaissance de la problématique et de développer un esprit critique par rapport aux sources qui permettent de l'étayer. Il s'agit de rechercher des faits (données, mesures, observations, échos dans des documents de sources fiables...).

Les **cartes « lieux »** (maison, salle de classe, école, village, ville, milieux naturels, jardin...) permettent de situer les territoires touchés par la problématique, d'identifier la proximité du problème et de circonscrire l'échelle à laquelle la situation problème sera traitée. En fonction de l'âge des joueurs, l'échelle sera locale ou planétaire.

Le choix de la carte « lieu » sera étayé sur base de faits, d'articles de presse, d'articles scientifiques, de documents administratifs (par exemple une facture), juridiques (un article de loi), de données (consommation en chauffage des écoles en FWB), d'analyses statistiques (effets sanitaires sur une population).

La carte « lieu » choisie est placée sur le plateau de jeu.



### 3. *Quelles sont les conséquences ? Maintenant ? Plus tard ? Après moi ?*

Cette étape consiste à déterminer **en quoi la situation analysée est problématique**. Les joueurs sont amenés à actualiser les conséquences, qu'elles soient d'ordre écologique, économique, politique, éthique, culturel, social ou qu'elles se rapportent à ma personne en terme de santé et de bien-être (psychologique, affectif, sensoriel, existentiel,...). Les conséquences formulées peuvent apparaître à plus ou moins long terme, et avoir lieu en cascade.

Le maître du jeu poussera à l'exhaustivité des conséquences proposées par les joueurs, tout en garantissant l'esprit critique. Le plateau de jeu sert ici à stimuler l'imagination, à aider à l'exhaustivité et à pousser à la pensée systémique en énonçant les connexions entre les différentes conséquences de la problématique.

**Cette étape permet de faire des liens avec les connaissances scientifiques.**

Elle est l'occasion de mobiliser les élèves dans des recherches sur de nombreux sujets. Par exemple, chercher les conséquences d'une diminution de la population d'abeilles sera l'occasion de travailler sur les réseaux alimentaires dans un écosystème, sur la pollinisation, sur le cycle de vie des plantes à fleurs...

Dans le bloc-notes de pictogrammes, la case correspondant à la temporalité choisie est cochée.

### 4. *Quelles sont les causes ?*

L'enquête se poursuit par **l'analyse des causes de la situation problème de départ**. À nouveau, l'analyse des causes sera systémique : les joueurs chercheront les causes de façon exhaustive (en étant attentif à l'ensemble des composantes environnementales représentées pour l'étape des conséquences sur le plateau de jeu) et tenteront d'identifier les connexions qui existent entre elles. Le maître du jeu sera garant de l'esprit critique dans cette analyse causale.

Le maître du jeu poussera les joueurs à s'interroger sur la (ou les) cause(s) de cette cause. Ceci permettra non seulement de détecter les causes apparentes de la situation de départ, mais aussi de prendre conscience de causes moins évidentes et pas forcément prévisibles au départ. Les joueurs pourront ainsi remonter la chaîne des causes et détecter deux, trois voire quatre niveaux de causes.

Lorsqu'une cause est identifiée, elle est écrite sur une feuille du bloc-notes de cartes « causes » et placée sur le plateau de jeu.

Par exemple, dans la situation problème « trop de déchets à la collation » proposée aux élèves de 5 à 8 ans, ils ont observé, aidés de leur enseignant, qu'en plus des déchets d'emballage, une grande quantité d'aliments et restes de boissons sont jetés. La cause évidente proposée est que les quantités sont trop importantes dans les portions individuelles, mais aussi que tous les enfants n'ont pas faim à la récré de 10h. Un autre fait mis en lien sera que la collation est obligatoire, souhaitée aussi par les parents, et que les élèves n'ont pas le temps, ils doivent se dépêcher de manger car leur classe est loin de la cour de récré,...

## 5. *C'est la faute à qui ?*

Une fois que les causes ont été identifiées, **les protagonistes qui participent à la situation problème pourront être identifiés**. Cette étape permet de faire prendre conscience aux joueurs de la variété des niveaux de pouvoirs de chacun.e des protagonistes et donc de leur capacité à pouvoir passer à l'action ou pas pour chacune des causes identifiées.

Les cartes « C'est la faute à qui ? » permettent d'identifier différents acteurs possibles : moi, les élèves de ma classe, les parents, les profs, la direction de l'école, les commerçants, les journalistes, les décideurs politiques, les financiers...

Le maître du jeu veillera au caractère constructif de cette étape et à la bienveillance envers les publics identifiés comme protagonistes. Cette étape permettra de faire prendre conscience aux enfants qu'ils ne portent pas toute la responsabilité face à la problématique discutée et aussi de cibler les endroits où ils peuvent agir.

La carte du ou des personnage(s) choisis est/sont placée(s) sur le plateau de jeu.

## 6. *Les actions possibles ?*

En fonction des protagonistes identifiés à l'étape précédente, les participant.e.s choisissent une ou plusieurs **actions à mener**, seul.e ou en équipe. Ils l'écrivent sur une carte du bloc-notes de cartes « actions ». Ils peuvent aussi choisir de ne rien faire (voir point suivant).

Les actions pourront être directement liées aux causes et aux protagonistes identifiés, ou indirectement. Elles pourront être préventives ou curatives.

Les **cartes « Actions »** peuvent viser des actions fort différentes, dont par exemple :

- › Sensibiliser, communiquer : communiquer sur Internet, réaliser une affiche, écrire une réglementation, utiliser différents médias (art graphique, théâtre, danse, écriture,...) ;
- › Communiquer de manière militante : motiver les autres à agir dans la perspective d'un développement respectueux de l'environnement ;
- › Soutenir une action existante : insérer son action dans une initiative existante, au sein de la société civile (école, commune,...) ;
- › Changer son propre comportement ;
- › S'émerveiller, goûter, vivre une expérience positive dans son environnement.

Chacune de ces actions peut être réalisée personnellement par un jeune ou collectivement.

Dans un premier temps, les joueurs proposent une série d'actions, les plus concrètes et opérationnelles possibles, en tenant compte de l'ensemble de l'enquête réalisée auparavant. Les propositions ne sont pas exclusives ; parmi la liste exhaustive d'actions proposées, la classe ou l'élève choisira une ou plusieurs actions à réaliser effectivement.

Les cartes actions viennent compléter le plateau de jeu.

## *7. Carte « Pas cette fois »*

Les joueurs et les joueuses sont libres de décider de ne pas agir cette fois-ci. La carte « Pas cette fois » est le joker : le/la joueur/joueuse l'utilise pour signifier ce n'est pas le moment ou pas la priorité pour lui/elle d'agir maintenant. Il/Elle peut ne pas se sentir impliqué.e dans la problématique, ne pas avoir d'idée d'action efficace, militer déjà pour autre chose,...

Cette carte est importante, elle symbolise que décider de mener une action, opter pour un changement de comportement est un choix personnel et qu'il ne doit être imposé par un tiers.

## *Engagement*

**Au terme de la partie, si les joueurs ont choisi de passer à l'action, ils/elles s'engagent à mener l'action choisie dans un certain délai. Pour marquer cet engagement, ils/elles signent une charte. Si les joueurs et joueuses utilisent la version en ligne de Drôle de Planète, un document PDF est généré automatiquement à la fin de la partie.**

## *Évaluation de l'action menée*

Après le délai fixé lors de la prise d'engagement, les joueurs et les joueuses sont invité.e.s à évaluer le résultat de leur(s) action(s). Ont-ils/elles réussi ? Était-ce facile ou pas ?

Doivent-ils poursuivre leur(s) action(s) pour atteindre l'objectif fixé ? Ont-ils et ont-elles besoin d'aide ? Les stratégies d'aide pour parvenir à mener l'action seront adaptées en fonction de l'âge et du lieu où le jeu se déroulera.

Par exemple, si l'enfant oublie et a besoin que l'on lui rappelle son action, l'instituteur.trice pourra lui rappeler tous les matins ou une affiche dans la classe pourra servir de rappel. Si l'enfant éprouve des difficultés, un temps pourra être consacré à la formulation de ses difficultés. Le jeune peut éventuellement essayer une autre action et décider de reporter l'action initiale à plus tard.

Finalement, les joueurs pourront estimer l'impact global de l'action menée par rapport à la problématique de départ.

-----

