

NOURRIR LE MONDE EN 2030

UN JEU PÉDAGOGIQUE POUR
RÉFLÉCHIR À L'ACCÈS À
L'ALIMENTATION

ÉDITION : 2023

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateur·rice·s professionnel·le·s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant.e.s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des êtres humains.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES.....03
- FICHE D'ACTIVITÉ.....05
- RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE.....11
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....12

L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES

Représentées par l'ODD n°5 « Égalité entre les sexes », les inégalités liées au genre ont toujours été et restent encore très présentes dans toutes les sphères de nos sociétés que ce soit dans le monde du travail, la vie domestique, ou la politique. C'est pourquoi nous avons choisi de porter une attention toute particulière à cette question dans l'ensemble de nos outils.

Avant de construire une démarche autour de cette question, nous nous sommes donc interrogé·e·s sur la définition du genre et sur ce qui le distinguait du sexe biologique. C'est sur cette distinction que repose l'ensemble de notre travail d'intégration de cette approche.

Selon le Conseil de l'Europe (COE), le sexe renvoie à des caractéristiques biologiques qui nous sont attribuées à la naissance sans qu'on ne les ait choisies (organes reproductifs, hormones, etc).

Le genre quant à lui, est défini par le COE comme une construction sociale. Il correspond à ce qu'une société, à une époque donnée, définit comme étant masculin ou féminin. Il est donc variable et modifiable.

Dans l'amalgame qui est couramment fait de ces deux termes, une personne avec des organes sexuels masculins se sent forcément garçon tandis qu'une personne avec des organes sexuels féminins se sentira fille. Pour élargir cette vision, on parle d'identité de genre. Elle pourrait se définir d'après le COE comme la façon dont un individu se sent, se définit, indépendamment de son sexe biologique et des normes sociales. On peut avoir un sexe masculin et aimer des attributs dits féminins comme le vernis, le maquillage ou porter des robes sans pour autant se considérer comme une femme.

Il n'y a donc pas que deux genres et il en existe une multitude de nuances et de possibilités.

C'est donc dans une volonté d'intégrer davantage le genre dans toute la diversité qui le compose que nous avons décidé de concevoir ces outils et ces livrets pédagogiques en veillant à ne pas reproduire certains clichés ou comportements qui pourraient être sexistes ou discriminants.

Nous avons tout d'abord fait le choix d'utiliser une forme d'écriture inclusive (il en existe plusieurs) dans tous nos livrets pédagogiques et les cartes jeux. Quand cela était trop compliqué, nous avons parfois tout simplement alterné les rôles masculins et féminins (ex : La présidente, le maire, etc.). L'objectif de cette écriture inclusive est double puisqu'elle permet de montrer aux animateur·rice·s et enseignant·e·s qu'elle se démocratise et qu'il est possible de l'utiliser. Ce choix permet également de la confronter aux jeunes. Qu'iels* (= il·elle·s) y adhèrent ou non, c'est un moyen pour qu'iels l'expérimentent, sans doute, une première fois et également qu'iels puissent à l'avenir savoir la déchiffrer en ayant les premiers codes de cette écriture.

Conscient·e·s des problématiques liées au genre dans les groupes sensibilisés, nous avons intégré tout au long du livret pédagogique des bulles conseils dont vous pourrez vous emparer. Le but est de favoriser le plus possible la mixité et d'essayer d'égaliser les prises de paroles et la place que prennent les personnes dans l'espace au sein des groupes.

Nous avons également ajouté dans les débriefs un point « Et si on parlait genre ? » pour vous donner des pistes de débriefing qui approfondissent les problématiques de la thématique de l'outil en lien avec le genre.

Enfin, pour certains outils, nous avons fait le choix de pousser ces inégalités à l'extrême dans un but pédagogique : celui de faire réagir par la mise en situation. Il est parfois plus facile de comprendre les inégalités en les vivant. C'est pourquoi le débriefing final dans ces outils n'est pas à négliger.

FICHE D'ACTIVITÉ



PUBLIC CIBLE

Lycéen·ne·s



DURÉE DE L'ANIMATION

1h minimum



FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'ODD « Faim zéro » et les ODD sous-jacents
- Initier une réflexion sur les choix individuels et collectifs en matière d'alimentation, dans l'objectif d'atteindre l'ODD « Faim zéro ».

Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

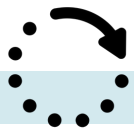
- Identifier certains enjeux liés à l'accès à l'alimentation pour tou·te·s.
- Présenter le lien entre les choix individuels et collectifs sur cet accès à l'alimentation.



MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Le plateau de jeu
- Un dé avec des faces 1, 2 et 3 (cf. patron dans le matériel à imprimer)
- 3 pions : 1 pion bleu (pour l'eau) + 1 pion vert (pour l'alimentation) + 1 pion pour symboliser le·a 1er·e joueur·euse
- La fiche mémo
- Cartes météo dont 1 catastrophe climatique
- Cartes "Supermarché"
- Cartes "Innovation"
- Cartes "état du joueur·euse" avec au recto l'état "malade" et au verso l'état "mort·e"
- La roue de la mort

Astuces pour l'impression du plateau de jeu : Nous vous recommandons de l'imprimer a minima en A3. Vous pouvez aussi imprimer le plateau en mode « Affiche » pour qu'il soit plus grand. [Mode Affiche : A3, Paysage, 130%]. Le plateau sera ainsi composé de 4 feuilles A3. Prévoir entre 2 à 4 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des cartes.



DÉROULÉ D'ANIMATION

MISE EN PLACE

- Le jeu convient pour 3 à 12 joueur·euse·s, il faut donc donc plusieurs tables de jeu en parallèle pour une classe.
- L'animateur·rice installe au centre de la table le plateau de jeu. Pour connaître les stocks de départ en eau et en nourriture, se reporter au tableau ci-dessous. Les pions EAU et NOURRITURE sont placés sur les jauges et évolueront au cours des différents tours de jeu.

Nombre de joueurs	Nourriture	Eau
3	5	12
4	7	16
5	8	20
6	10	24
7	12	28
8	13	32
9	15	36
10	16	40
11	18	44
12	20	48

- On isole 4 cartes des cartes « Météo » dont la carte « Catastrophe climatique » que l'on mélange. Les 8 cartes restantes sont mélangées et posées au-dessus.
- L'animateur·rice remet ensuite 1 carte « Supermarché » et 1 carte « Innovation » à chaque joueur·euse. Pour ce faire, soit vous sélectionnez en amont des cartes qui ne sont pas marquées "à jouer immédiatement", soit vous les distribuez de manière aléatoire en précisant bien qu'ils n'ont pas l'obligation de les jouer maintenant car le jeu n'a pas encore commencé.
- On positionne les cartes « État du·de la joueur·euse » face « malade » visible ainsi que les cartes « Supermarché » et « Innovation » restantes à côté du plateau ainsi que la fiche « Carte Mémo ».
- L'animateur·rice demande enfin à l'ensemble des participant·e·s « Qui a pris son petit déjeuner le plus tôt ce matin ? ». On remet alors à la personne concernée le pion « Premier·e joueur·euse » (PJ) et iel découvre la première carte météo.

Afin de s'assurer d'une répartition équitable de la parole, un cadre peut-être co-construit dès le début de la séance (Interrogez les participant·e·s : « Quelles règles pourrions-nous appliquer pour que chacun·e soit en capacité de s'exprimer librement ? »)



ÉTAPE 1 : MISE EN IMAGINATION 10'

“

Bienvenue à toutes et à tous !

Nous sommes en 2023, l'ensemble des 193 États ont signé en 2015 les Objectifs de Développement Durable sous l'égide de l'ONU. Parmi les 17 cibles que composent ces ODD, l'un d'entre eux est consacré à la faim.

Vous êtes sur le territoire de Miam et votre objectif est de nourrir les 8 milliards d'êtres humains correctement et de façon durable jusqu'à 2030. Vous avez un stock de nourriture et un stock d'eau au départ, mais il va falloir aller chercher des réserves supplémentaires pour pouvoir manger et boire. L'objectif est de finir la partie avec le plus de joueur·euse·s vivant·e·s possible.

”

ÉTAPE 2 : JEU 20'

Le·la premier·e joueur·euse désigné·e par le pion du même nom joue son action puis les autres joueront à tour de rôle dans le sens horaire.

Durant chaque phase du tour, il est tout à fait possible de discuter, négocier, menacer, etc. Bien entendu, aucune promesse n'a l'obligation d'être tenue !

Les joueur·euse·s ont donc la possibilité de jouer de manière individuelle et préserver leur cartes pour eux·elles même, ou de jouer de manière collective.

1 tour de jeu = 1 année. 1 joueur·euse ne peut réaliser qu'une action par tour.

Si l'un·e des participant·e monopolise la parole, faites le lui remarquer. Cela peut être l'occasion de prendre conscience de l'importance de s'écouter les un·e·s les autres et de donner sa place à chacun·e.



Récapitulatif d'un tour de jeu :

1. Changement du·de la premier·e joueur·euse
2. Tirage de la carte météo pour la nouvelle année
3. Action des joueur·euse·s
4. Survie des habitant·e·s et consommation des denrées
5. Fin du tour

DÉROULÉ D'UN TOUR DE JEU :

1. **Changement du-de la premier-e joueur-euse** (ou désignation du joueur-euse pour le premier tour) : le pion "PJ" passe au-la joueur-euse situé-e à sa droite.
2. **Tirage la carte météo** : à chaque nouveau tour, le-la premier-e joueur-euse retourne une carte « Météo ». Dessus est indiquée la quantité de gouttes d'eau qui sera récoltée à chaque fois qu'un-u joueur-euse effectuera l'action "récolte d'eau" (de 0 à 3 gouttes) durant ce tour de jeu, donc pour l'année en cours.
3. **Action des joueur-euse-s** : chaque joueur-euse doit choisir d'effectuer une action, à tour de rôle en commençant par le-la joueur-euse qui a le pion "PJ", parmi l'une des 4 suivantes :
 - **Produire de la nourriture** (si la réserve d'eau est suffisante) : Cette action coûte 1 ration d'eau, à enlever de la réserve collective. Le-la joueur-euse lance alors le dé, qui lui indique le nombre de rations de nourriture produites (de 1 à 3). Le marqueur "Nourriture" dans la réserve collective augmente d'autant de cases que le score du dé.
 - **Collecter de l'eau** pour la consommation et pour l'agriculture : le-la joueur-euse augmente la réserve collective d'eau sur le plateau d'autant de cases que le nombre de gouttes indiquées sur la carte météo de l'année en cours. Attention, certaines années, il est impossible de récupérer de l'eau (cartes météo à 0). Soyez donc prévoyant-e-s !
 - **Faire ses courses au supermarché** : le-la joueur-euse pioche la première carte "Supermarché" et l'ajoute à sa main (sans la montrer aux autres). Ces cartes peuvent être utilisées à tout moment. Il existe trois niveaux de différenciation des cartes : 1/QUI ? (usage pour soi ou pour le groupe). 2/QUAND ? usage obligatoire (mention « A jouer immédiatement ») ou optionnel, 3/POUR COMBIEN DE TEMPS ? (valable pour un tour de jeu ou pour toute la partie).
 - **Innovater** : le-la joueur-euse pioche la première des cartes "Innovation". Ces cartes ont des effets sur la production et la consommation d'eau et de nourriture. Comme les cartes "Supermarché", elles ont trois niveaux spécifiés d'utilisation.

NB : Certains effets des cartes rendent les joueur-euse-s malades. On l'indique alors en posant devant elle-lui une carte "Etat du-de la joueur-euse", face malade. Cela signifie alors que le-a joueur-euse ne pourra jouer au prochain tour et ne réalisera donc aucune action.

NB2 : Les cartes peuvent aussi servir à des échanges ou des promesses (pas toujours tenues) entre les joueur-euse-s.

4. **Survie des habitant-e-s** : A la fin de chaque année, tou-te-s les habitant-e-s vivant-e-s mangent et boivent (même les malades).

Décompte de l'eau et de la nourriture : reculer les pions Eau et Nourriture d'un nombre égal au nombre de joueur-euse-s vivant-e-s (on enlève 1 goutte + 1 pomme par personne). S'il n'y a pas assez de ration d'eau et ou de nourriture, il faut procéder au vote pour déterminer qui est éliminé-e. A ce moment, les joueur-euse-s qui ont des cartes « supermarché » permettant de répondre au besoin de s'alimenter ou de boire peuvent les jouer pour les ajouter à la

jauge collective. Si malgré l'utilisation de ces cartes, certain·e·s joueur·euse·s n'ont pas d'eau ou de nourriture, procédez soit à un vote, soit à l'élimination d'un·e joueur·euse en utilisant la roue de la mort qui désignera une personne de manière aléatoire. En cas de vote contre lui·elle, le·a joueur·euse peut néanmoins jouer une carte Eau ou Nourriture de sa main pour survivre.

Les joueurs·euse·s qui n'ont pas d'eau et/ou de nourriture sont éliminé·e·s, on leur donne alors une carte « Etat du·de la joueur·euse » qu'ils posent devant eux·elles face « Mort·e » et iels ne peuvent plus participer aux tours de jeu.

Exemple : A la fin du tour, il y a 6 joueur·euse·s vivant·e·s. Or le compteur d'eau indique 4 et celui de nourriture 6. Un·e joueur·euse joue une carte « Epicerie » pour lui·elle même, lui apportant 1 ration d'eau. Il ne manque alors qu'une ration d'eau. Les joueur·euse·s procèdent au vote ou utilisent la roue de la mort pour éliminer un·e joueur·euse car il manque une ration d'eau. Les compteurs des rations d'eau et de nourriture passent ensuite à 0 car consommées.

5. Fin du tour : Après avoir procédé aux éliminations éventuelles et réajusté les compteurs en fonction des rations consommées, les joueur·euse·s survivant·e·s entament un nouveau tour. Le pion "PJ" passe à la droite du·de la joueur·euse qui la détient et on commence un nouveau tour de jeu.

Mort de soif ou de faim

Un·e joueur·euse mort·e de faim ou de soif quitte la partie : iel place devant lui·elle une carte "Etat du·de la joueur·euse" face "mort". Les cartes qu'iel a en main sont mélangées puis réparties alternativement et aléatoirement entre son·sa voisin·e de gauche et de droite en commençant par la gauche. Les cartes à usage permanent posées devant lui·elle sont défaussées.

Maladie

Un·e joueur·euse peut être malade suite à l'utilisation de certaines cartes : iel prend alors une carte "Etat du·de la joueur·euse" et la pose devant lui·elle face "malade". Iel ne pourra faire aucune action, ni jouer de carte ou même voter, jusqu'à ce que l'effet de la maladie disparaisse (en général après 1 ou 2 tours de jeu, indiqué sur les cartes).

Attention : en cas de vote contre lui·elle, le·a joueur·euse malade peut néanmoins jouer une carte Eau ou Nourriture de sa main pour survivre.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de 2 manières :

- Arrivée de la catastrophe climatique : dès que la carte météo "Catastrophe climatique" est retournée, il reste 1 année (1 tour de jeu). Pour pouvoir gagner, il faut qu'à la fin du tour les joueur·euse·s aient à manger et à boire pour 2 années à venir (donc 2 rations par joueur·euse). S'il n'y a pas suffisamment de rations, un vote, ou la roue de la mort est utilisée pour éliminer des joueur·eus·s afin que les autres survivent.
- Hécatombe : la partie prend fin si tou·te·s les joueur·euse·s sont mort·e·s de faim et/ou de soif.

DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ 30'

L'étape du débriefing est un moment crucial de l'animation. Il est nécessaire d'y dédier du temps et d'adapter son contenu aux objectifs généraux et aux remarques du groupe. Les pistes suivantes vous sont donc données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Il ne faut pas hésiter à les compléter voire à en supprimer certaines.

Faire le tour des ressentis des participant-es.

Reprendre les cartes Supermarché / Innovation pour questionner leurs contenus.

Avez-vous plutôt jouer dans une optique coopérative ou compétitive ? A quel moment avez-vous basculé ? Pensez-vous que dans le monde réel, cette logique soit nécessaire ? quelles en sont les conséquences au nord et au sud ?

Est-ce que dans la réalité, l'ensemble des habitant-e-s de la planète peut être nourri en fonctionnant de façon éthique ?

Est-ce possible de nourrir tout le monde en 2030 ?

Comment fait-on pour y parvenir ?

ET SI ON PARLAIT GENRE ?

Pensez-vous que notre genre peut influencer notre accès à l'alimentation ? Si oui, pourquoi ? Selon vous, est ce que les femmes ont un rôle particulier à jouer dans l'accès à l'alimentation ? Pourquoi ? Qu'est-ce que cela peut alors avoir comme conséquences ?

FIN DE L'ACTIVITÉ

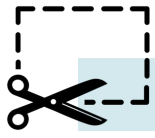
RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE

COMPRENDRE LE GENRE...

- *Il n'y a pas de théorie du genre* - Camille (podcast de 35min environ)
- *La construction du genre* - Pedro Sancho « PsykoCouac » : <https://youtu.be/Qv7AWC-2qow>
- L'écriture inclusive/genre neutre de A à Z : <https://diverggenres.org/regles-de-grammaire-neutre-et-inclusive/>
- *Trouble dans le genre* - Judith Butler (livre)
- *La distinction entre sexe et genre* - Cahiers du genre : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2003-1.htm>
- *La licorne du genre* : <https://www.youtube.com/watch?v=8j1OK2uzGil>
→ Il n'y a cependant pas des attributs qui soient spécifiquement masculins ou féminins.
Ex : Les talons étaient tout autant portés par les hommes et les femmes à la Renaissance : ils n'étaient pas genrés féminins ou masculins.

... ET FAIRE LE LIEN AVEC L'OUTIL

- *Pourquoi les femmes sont elles plus touchées par la sous-nutrition ?* - Action Contre La Faïm : <https://www.actioncontrelafaim.org/a-la-une/pourquoi-les-femmes-sont-elles-plus-touchees-par-la-sous-nutrition/>
- *La place des femmes dans l'agriculture* - Alimenterre : <https://www.alimenterre.org/system/files/2019-10/1153-fiche-thematique-genre-alimenterre.pdf>
- *Les femmes ou la clé de la sécurité alimentaire* : <http://ebrary.ifpri.org/utils/getfile/collection/p15738coll2/id/125820/filename/125851.pdf>
- Ressources d'Artisans du Monde sur la question du genre dans le commerce / alimentation : <https://www.artisansdumonde.org/campagnes-de-mobilisation/thematiques/egalite-femmes-hommes/>



CARTES "SUPERMARCHÉ"

A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**VIANDE APPROCHANT DE
LA DATE LIMITE DE
CONSOMMATION :**
Vous jetez sans vergogne 2
rations de nourriture.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**YAOURT APPROCHANT
DE LA DATE LIMITE DE
CONSOMMATION :**
Vous jetez sans vergogne 2
rations de nourriture.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

SCANDALE SANITAIRE :
Ayant mangé un produit
frelaté, vous tombez malade
pendant le prochain tour de
jeu et ne pouvez donc pas
jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**COLORATION POUR
CHEVEUX :**
Vous êtes beau·belle mais
vous avez utilisé 1 ration
d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**DES COURGETTES EN
HIVER :**
Vous vous êtes régalé·e·s
d'un plat de courgettes hors
saison de production.
Vous gagnez 1 ration de
nourriture mais perdez 2
rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**DE LA VIANDE A TOUS
LES REPAS :**

Vous mangez de la viande à
chaque repas.

Vous gagnez une ration de
nourriture mais perdez 4
rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**PLAT DE LASAGNES
INDUSTRIEL SURGELÉ :**

Vous gagnez 1 ration de
nourriture mais augmentez
votre taux de cholestérol en
le consommant à l'excès.

Vous êtes malade le tour
suivant et ne pourrez donc
pas jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

QUINDER BOUENO :

Cela remplace une ration de
nourriture mais provoque un
diabète chez la personne qui
le consomme à l'excès. Elle
est malade le tour suivant et
ne peut donc pas avoir
d'action sur le jeu.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**SAUMON AVEC
SUPPLÉMENT MERCURE :**
Vous gagnez 1 ration de
nourriture mais cela vous
rend malade le tour suivant
et ne pourrez donc pas jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

NUGGETS :
Cela vous apporte 1 ration
de nourriture mais diminue la
réserve d'eau disponible de
2.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi pour tout le
jeu

SODA-COLA :
Cela remplace 1 ration d'eau
mais diminue la réserve
d'eau disponible de 3 le tour
suivant.
Cette carte vous permet de
ne jamais mourir de soif à la
fin d'un tour.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

**POISSON PÊCHE A LA
LIGNE :**

Cela vous apporte 1 ration
de nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

INSECTES :

Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire de
nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

CAFÉ :

Cela vous permet de réaliser
2 actions à ce tour.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi pour tout le jeu

UN BON STEAK :

Cela transforme 4 rations d'eau en 2 rations de nourriture.

Cette carte vous permet de ne jamais mourir de faim à la fin d'un tour.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi ou la personne de son choix pour un tour de jeu

MOULIN À LÉGUMES :

Cela permet de transformer 2 rations de nourriture en 2 rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi ou la personne de son choix pour un tour de jeu

**NOURRITURE
DÉSHYDRATÉE :**

Cela vous apporte une ration de nourriture contre 1 d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

LÉGUMINEUSES :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire de
nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

NOIX DE COCO :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

GOURDE :

Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :

Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



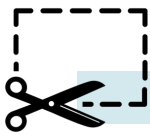
*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :

Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ





CARTES "INNOVATION"

Valable pour soi pour tous les tours de jeu

RÉCUPÉRATEUR D'EAU DE PLUIE :
Il permet de capter deux fois plus d'eau de pluie.

INNOVATION



Valable pour soi pour un tour de jeu

LA CHAÎNE MÉTÉO :
Elle permet de prédire la météo
=> Regardez à l'avance les 2 prochaines cartes météo.

INNOVATION



Valable pour soi pour un tour de jeu

ACCAPAREMENT DES TERRES :

Pour répondre à la pénurie de terres disponibles, vous vous emparez des terres louées par des petit·e·s paysan·ne·s depuis des décennies, les privant ainsi de leur moyen de subsistance. Ayant plus de terres, vous augmentez votre capacité de production.

Pour ce tour, vous ne pouvez pas mourir de faim mais vous devrez désigner une personne qui mourra dans 2 tours de jeu.

INNOVATION



Valable pour soi et un·e autre joueur·euse de son choix pour un tour de jeu

RENCONTRE D'UNE COOPERATIVE DE PRODUCTEURS·TRICES :
Permet de choisir un·e autre joueur·euse et d'échanger avec lui·elle une carte.

INNOVATION



Valable pour tout le groupe pour un tour de jeu

ÉLECTIONS :
Vous pouvez élire une personne qui sera en charge de trancher quand un débat se présentera.

INNOVATION



Valable pour soi ou un·e autre joueur·euse de son choix pour un tour de jeu

ONG Urgentiste :
Maintient en vie un·e joueur·euse malgré le manque de nourriture ou d'eau.

INNOVATION



*A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu*

ECOLABELS :

Vous venez d'obtenir un label qui garantit la qualité et l'éthique de vos produits. Les consommateurs·rice·s vous font confiance. Vous gagnez 3 rations de nourriture.

INNOVATION



*Valable pour soi pour quatre
tours de jeu*

CHALUTIER :

Grace à lui vous multipliez votre production par 2 pendant 3 tours.

Du fait de la surpêche durant le 4^e tour on déduira 1 ration de toutes les actions de production.

INNOVATION



*Valable pour soi pour tous les
tours de jeu*

DÉFORESTATION :

Vous produisez le double de nourriture du fait de l'agrandissement des terrains cultivables.

Mais vous ne pouvez plus collecter d'eau pendant la suite du jeu car vos terres ne peuvent plus retenir l'eau de pluie (lessivage des sols).

INNOVATION



*Valable pour soi pour 4 tours
de jeu*

GROUND UP :

Vous doublez votre production pendant 3 tours car les cultures sont désherbées et disposent d'engrais chimiques pour pousser plus vite.

Au quatrième tour, l'appauvrissement de vos sols réduit vos capacités de production de nourriture et d'eau à 0.

INNOVATION



*A jouer immédiatement
Valable pour soi puis pour
l'ensemble du groupe au 3e
tour*

MESTLER :

Cette entreprise propose de l'eau en bouteille. Vous rajoutez donc 4 rations d'eau pendant deux tours.

Au 3e tour, tou·te·s les joueur·euse·s auront une pénalité d'une goutte par rapport au niveau d'eau indiqué par la météo.

INNOVATION



*Valable pour soi ou la personne
de son choix pour tous les tours*

FORMATION :

Cette formation vous permet d'acquérir une innovation présentée par un·e autre joueur·euse ou d'en transmettre une à une autre personne. Ainsi, cette personne est aussi capable d'utiliser cette innovation pour le reste de la partie.

INNOVATION



*Valable pour soi pour tous les
tours de jeu*

GOUTTE-A-GOUTTE :
Grâce à cette innovation, votre
action "produire de la
nourriture" n'a pas d'impact
sur le stock d'eau.

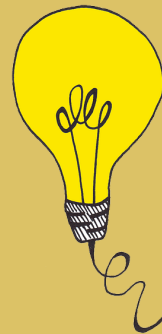
INNOVATION



*Valable pour soi pour un tour
de jeu*

FILTRE À EAU :
Cette innovation vous
permet de consommer de
l'eau non potable sans être
malade : vous gagnez 2
rations d'eau.

INNOVATION



*Valable pour soi ou la personne
de son choix pour tous les tours*

FORMATION :
Cette formation vous permet
d'acquérir une innovation
présentée par un·e autre
joueur·euse ou d'en transmettre
une à une autre personne. Ainsi,
cette personne est aussi
capable d'utiliser cette
innovation pour le reste de la
partie.

INNOVATION



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour tous les
tours de jeu

**ALTERNATIVES AUX
PRODUITS
PHYTOSANITAIRES :**

CARTE DÉFI COLLECTIF

Trouvez 3 alternatives aux pesticides pour l'agriculture.
Si vous y arrivez, doublez votre production de nourriture pour le reste de la partie.

INNOVATION



Valable pour l'ensemble du
groupe pour un tour.

**ATELIER DE
TRANSFORMATION :**

**A jouer en cas de pénurie
de nourriture et/ou d'eau**
Personne ne meurt de faim ou de soif pendant 1 tour car vous avez mis en place un système pour transformer les surplus de récoltes précédentes.

INNOVATION



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour de
jeu

**SOUTENIR LES
PRODUCTEUR·RICE·S :**

CARTE DÉFI COLLECTIF

Proposez ensemble 3 manières de soutenir les producteur·rice·s et de s'approvisionner en produits en alternative au supermarché.
Si vous réussissez, vous pouvez produire deux fois plus en lançant le dé.

INNOVATION



Valable pour l'ensemble du groupe pour un tour.

**USINE DE PRODUCTION
INTENSIVE DE NOURRITURE :**

**A jouer en cas de pénurie de
nourriture et/ou d'eau**

Personne ne meurt de faim ou de soif pendant 1 tour.

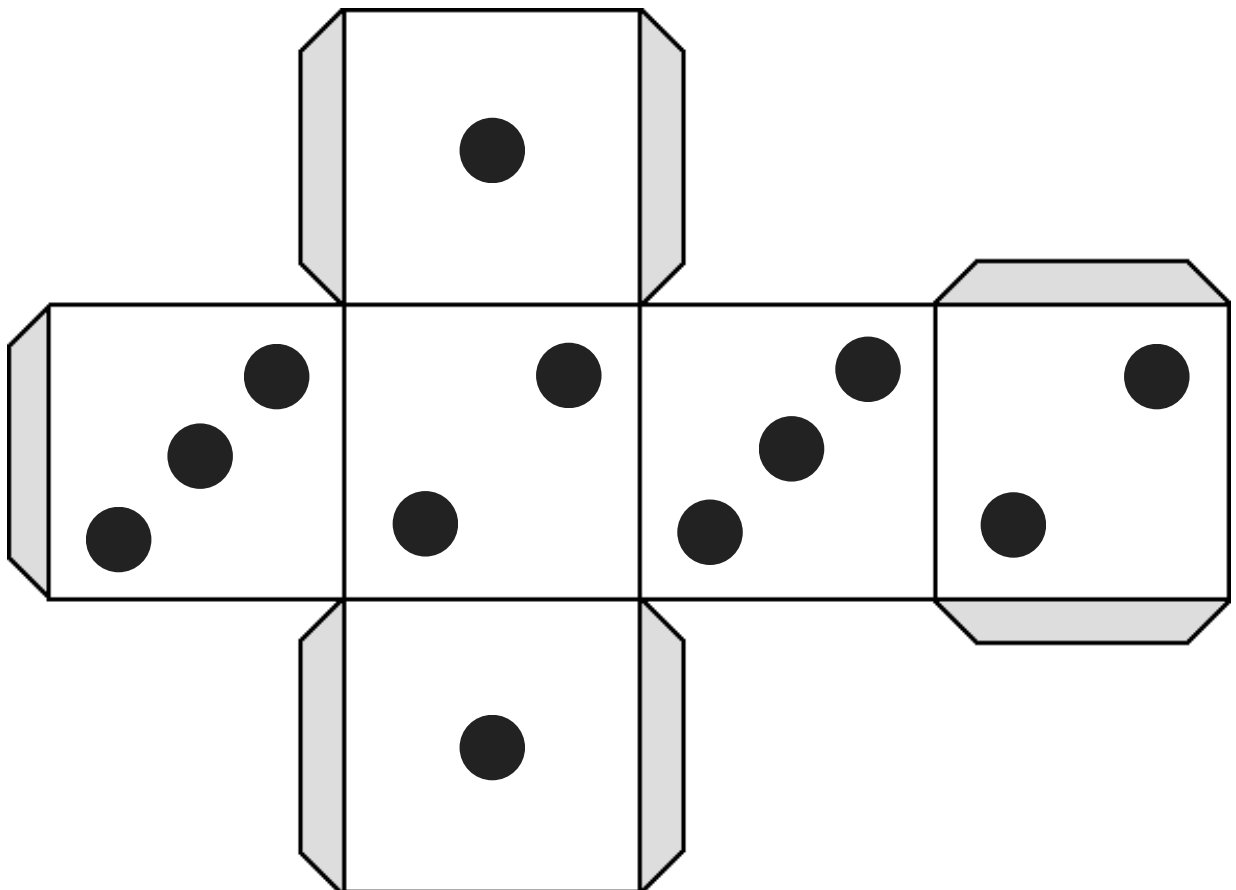
En contrepartie, vous acceptez que la moitié de l'eau soit polluée pendant le tour suivant

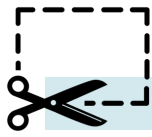
=> la moitié des joueur·euse·s ne jouent pas car iels sont malades.

INNOVATION

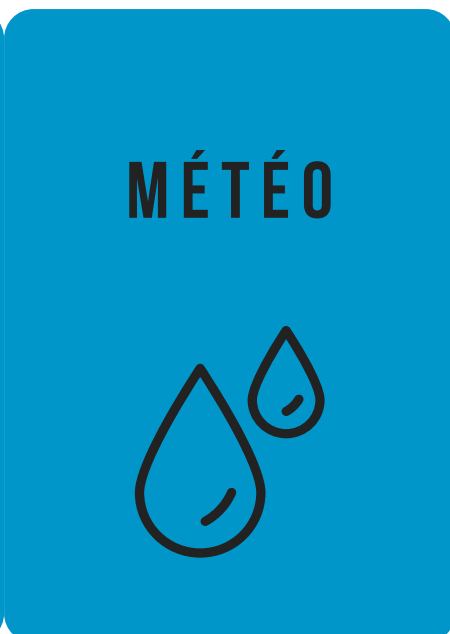
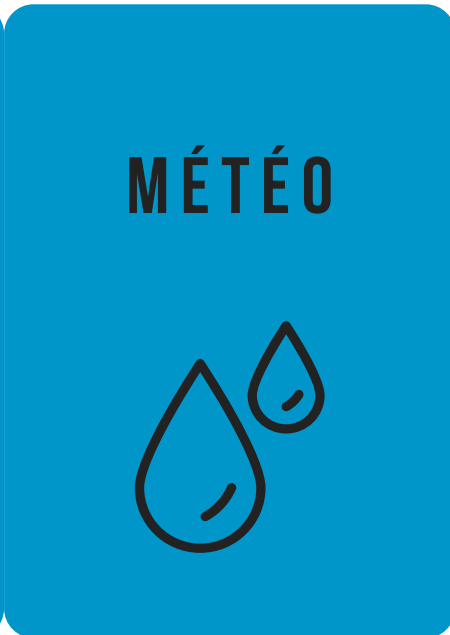
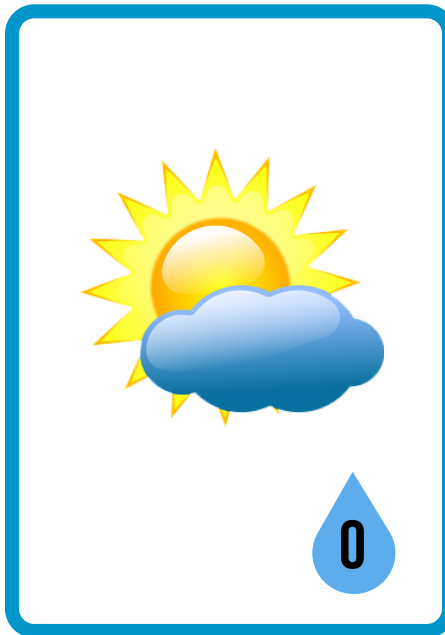
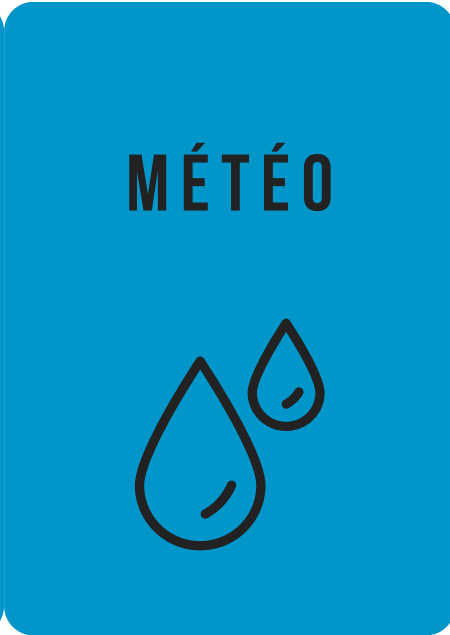
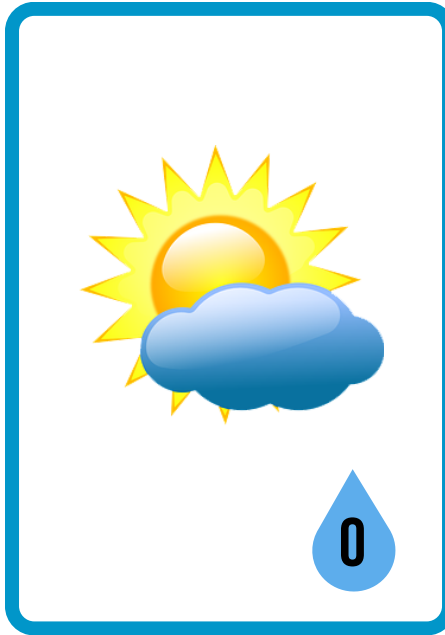


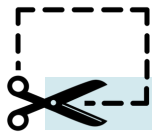
PATRON DU DÉ



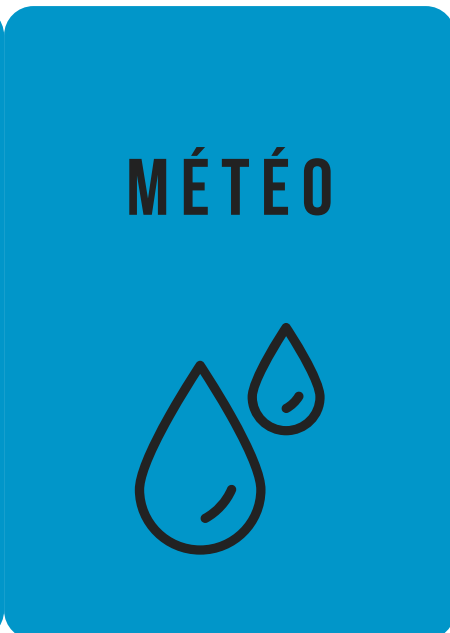
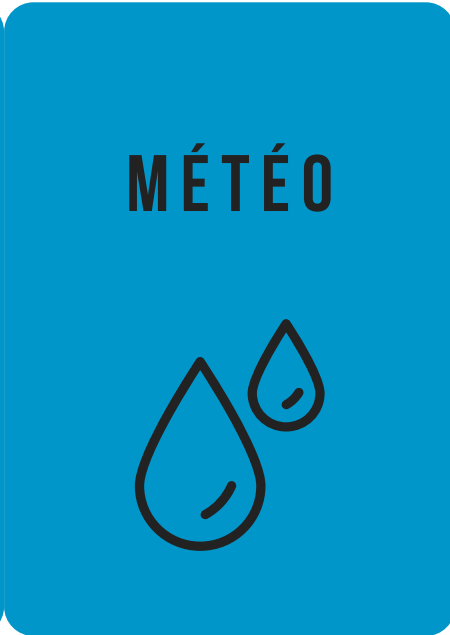
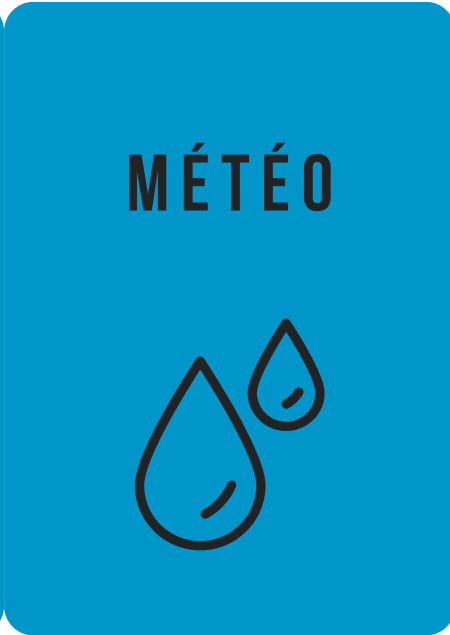


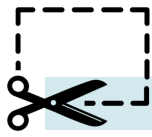
CARTES MÉTÉO



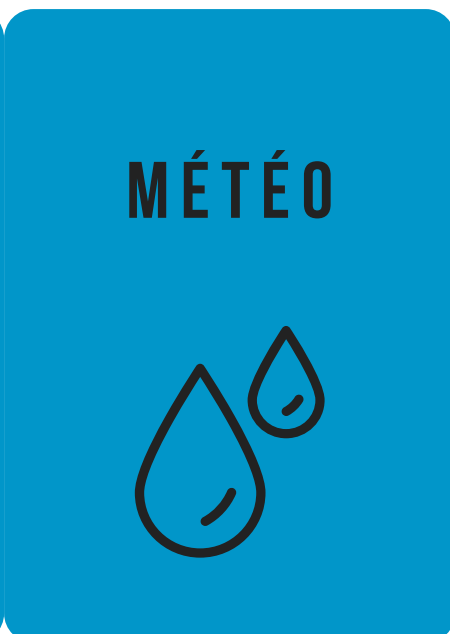
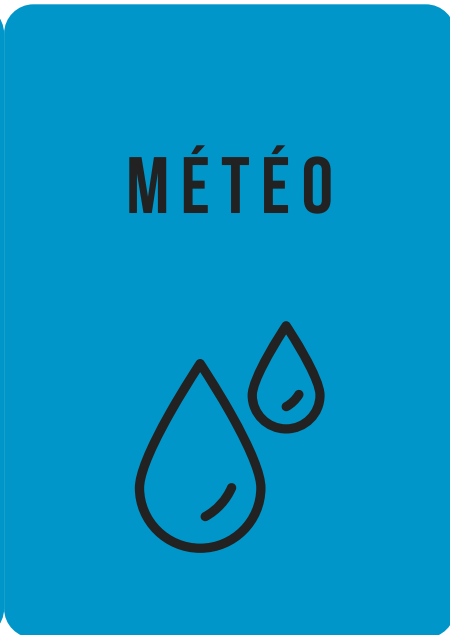
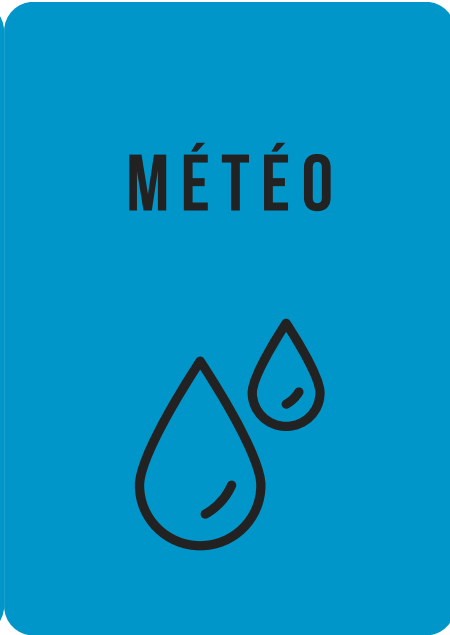


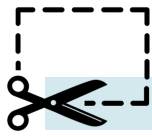
CARTES MÉTÉO



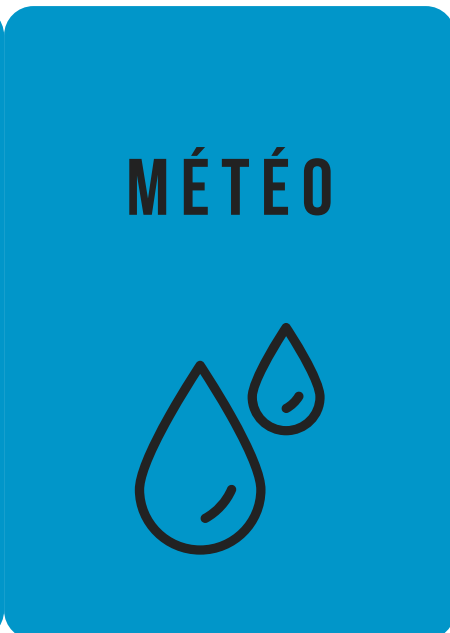
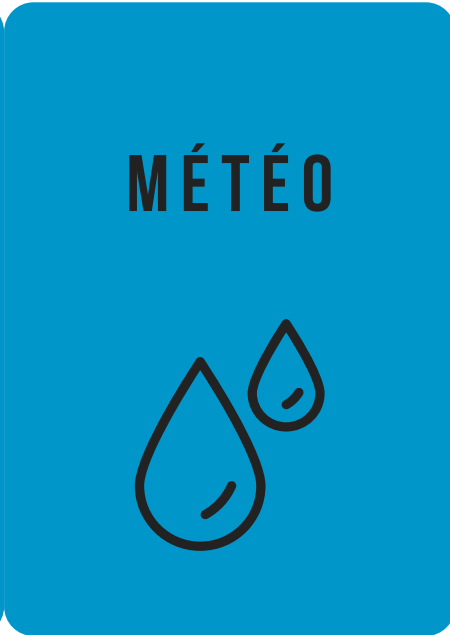
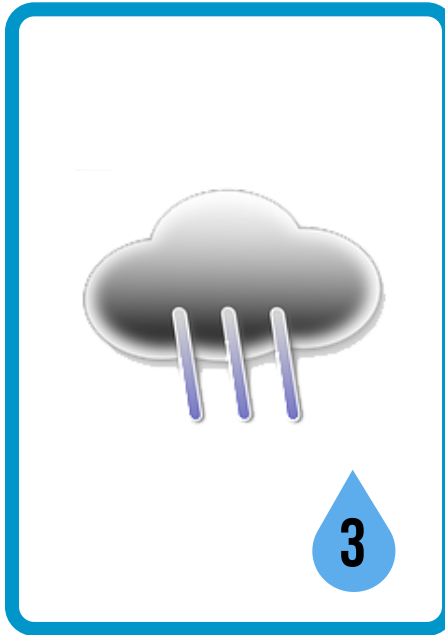
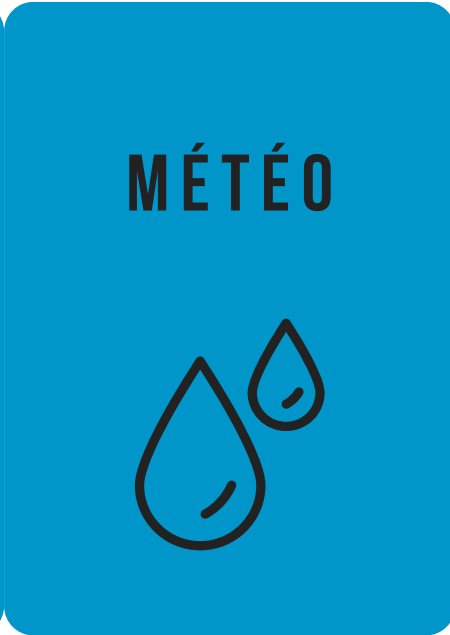
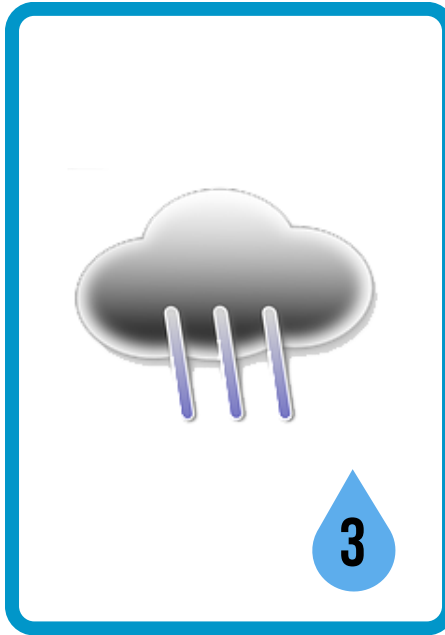


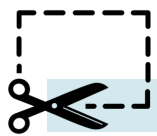
CARTES MÉTÉO



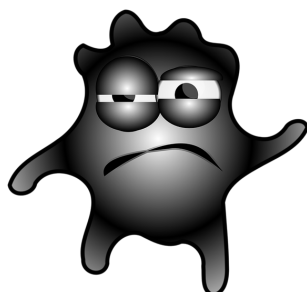
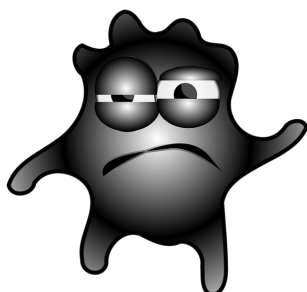
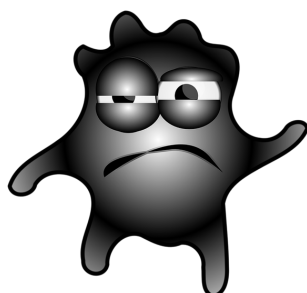
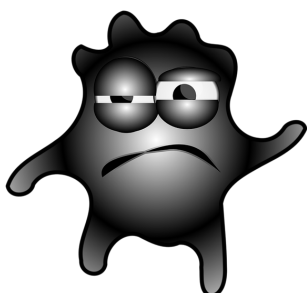
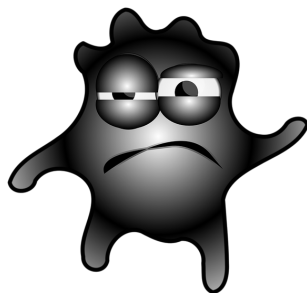
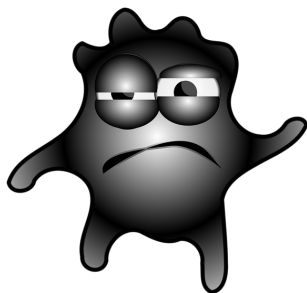


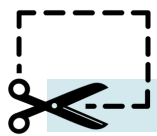
CARTES MÉTÉO



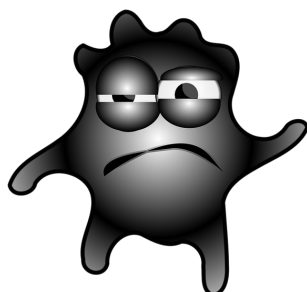
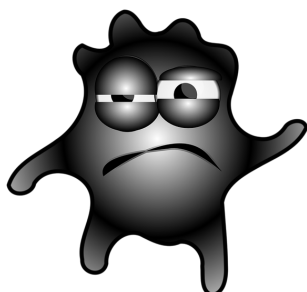
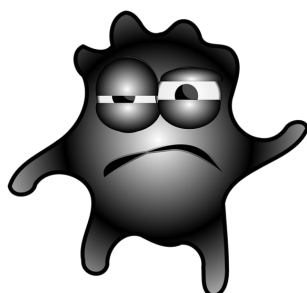
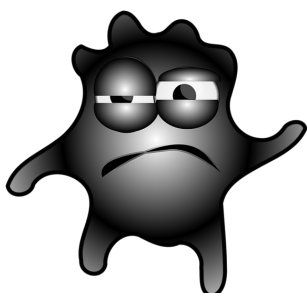
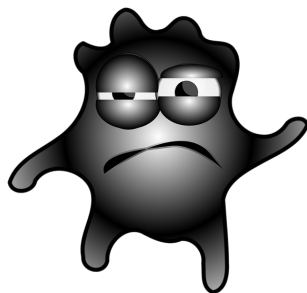
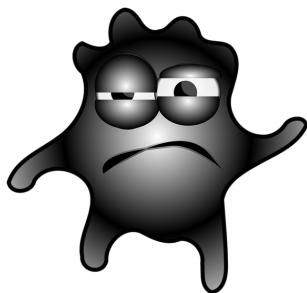


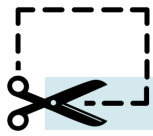
CARTES "ÉTAT DU JOUEUR-EUSE"





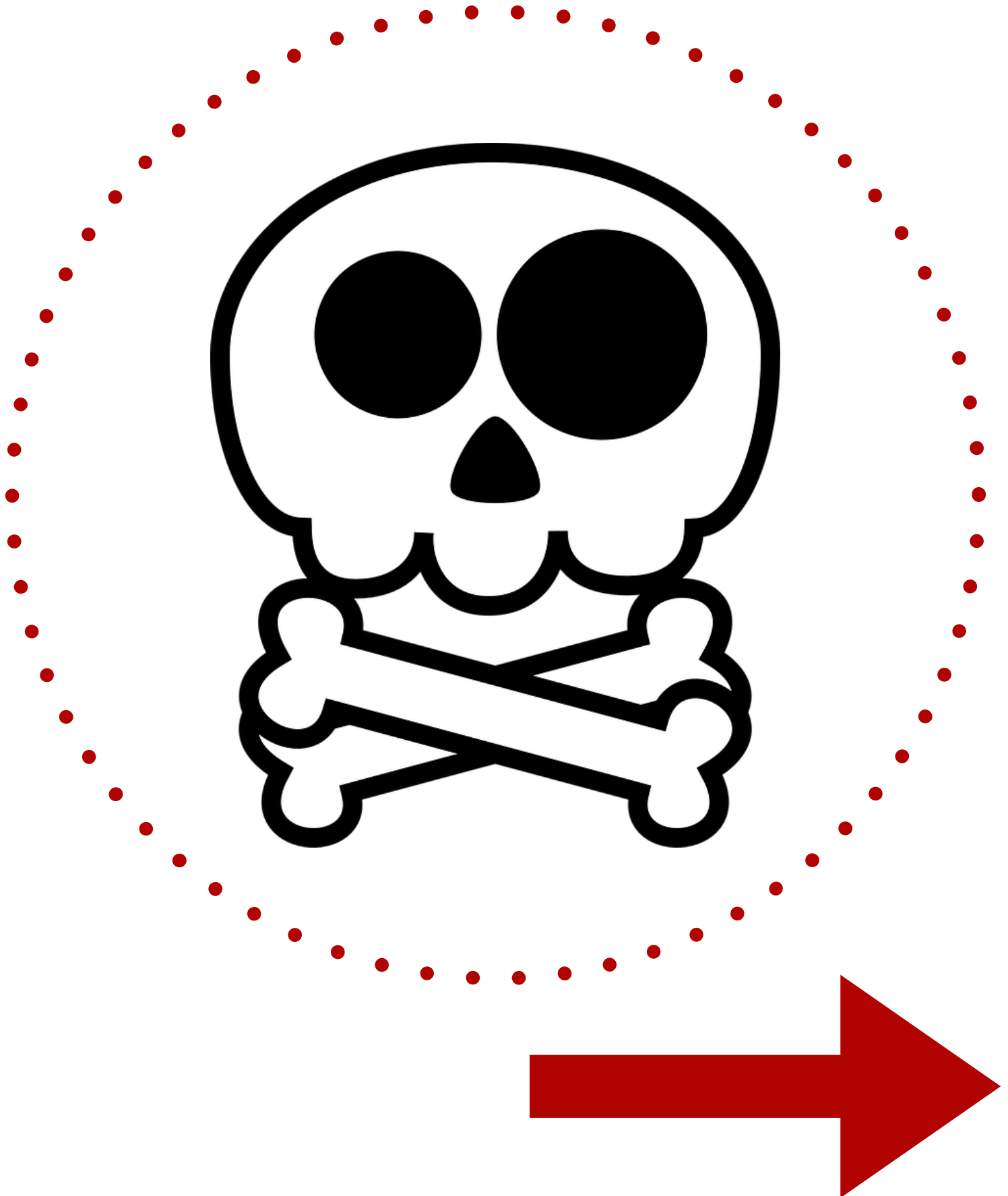
CARTES "ÉTAT DU JOUEUR-EUSE"





ROUE DE LA MORT

Disque à lier avec la flèche au centre grâce à une attache parisienne sur un carton de même dimension.



MÉMO DÉROULÉ DU JEU

A chaque début de tour :

- On change le·la premier·e joueur·euse. Le pion "PJ" se déplace vers la droite.
- On tire une carte météo pour la nouvelle année qui commence.

Récapitulatif des actions possibles :

PRODUIRE DE LA NOURRITURE

Coûte 1 ration d'eau.
Lance le dé pour avoir le nombre de rations de nourriture.



COLLECTER DE L'EAU

Remplit la réserve collective du nombre de gouttes indiquées sur la carte météo de l'année.



ALLER AU SUPERMARCHÉ

Pioche une carte.
A jouer de suite ou à garde en fonction des indications.



INNOVER

Pioche une carte.
Ces cartes ont des effets sur la production et la consommation d'eau et de nourriture.



A chaque fin de tour :

- Consommation des rations d'eau et de nourriture.
- Elimination d'un·e ou plusieurs joueur·euse en cas de rations insuffisantes.

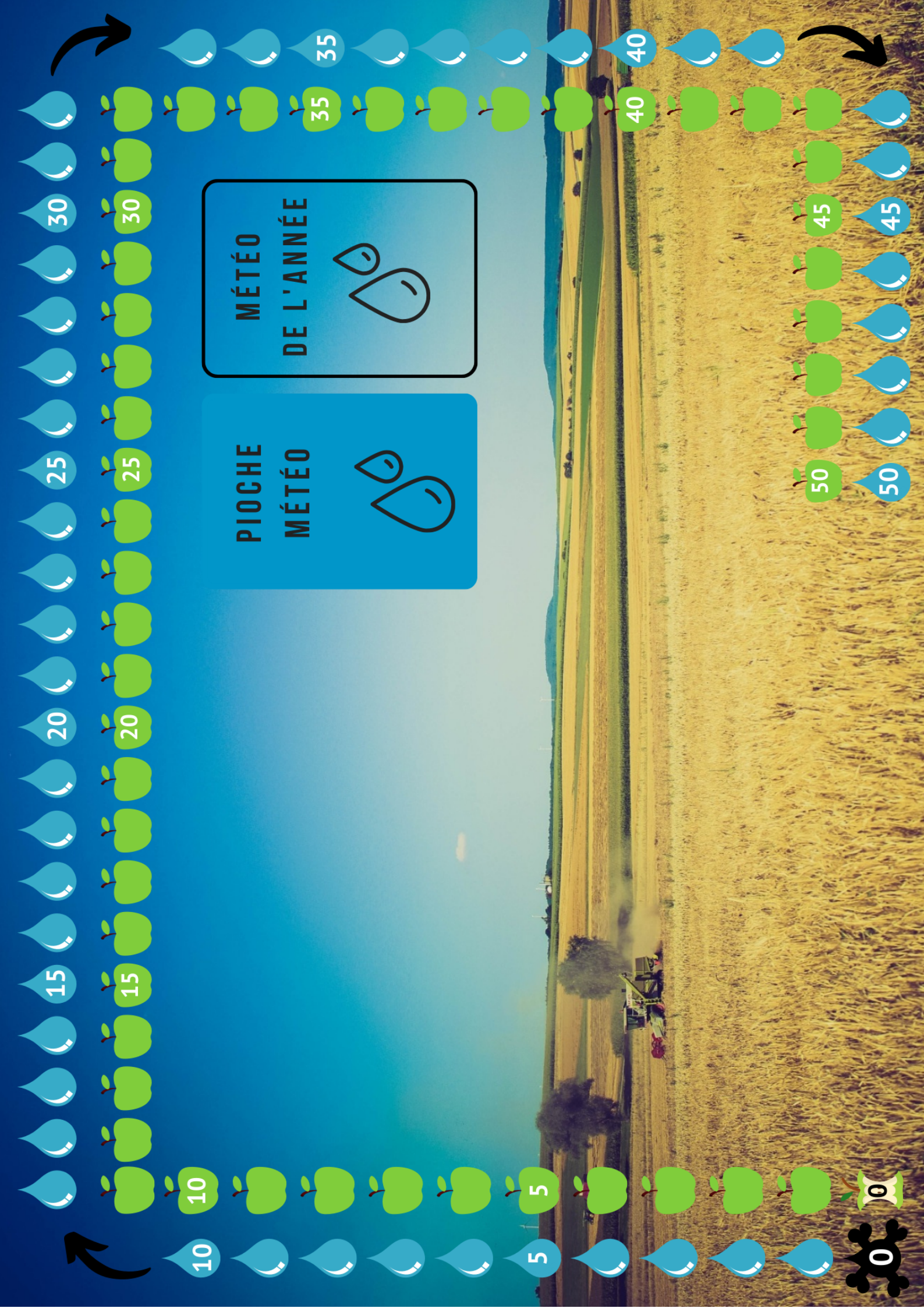
Trois niveaux de différenciation des cartes

Une carte peut s'appliquer :

- à un·e joueur·euse (« valable pour soi »)
- ou à l'ensemble des joueur·euse·s

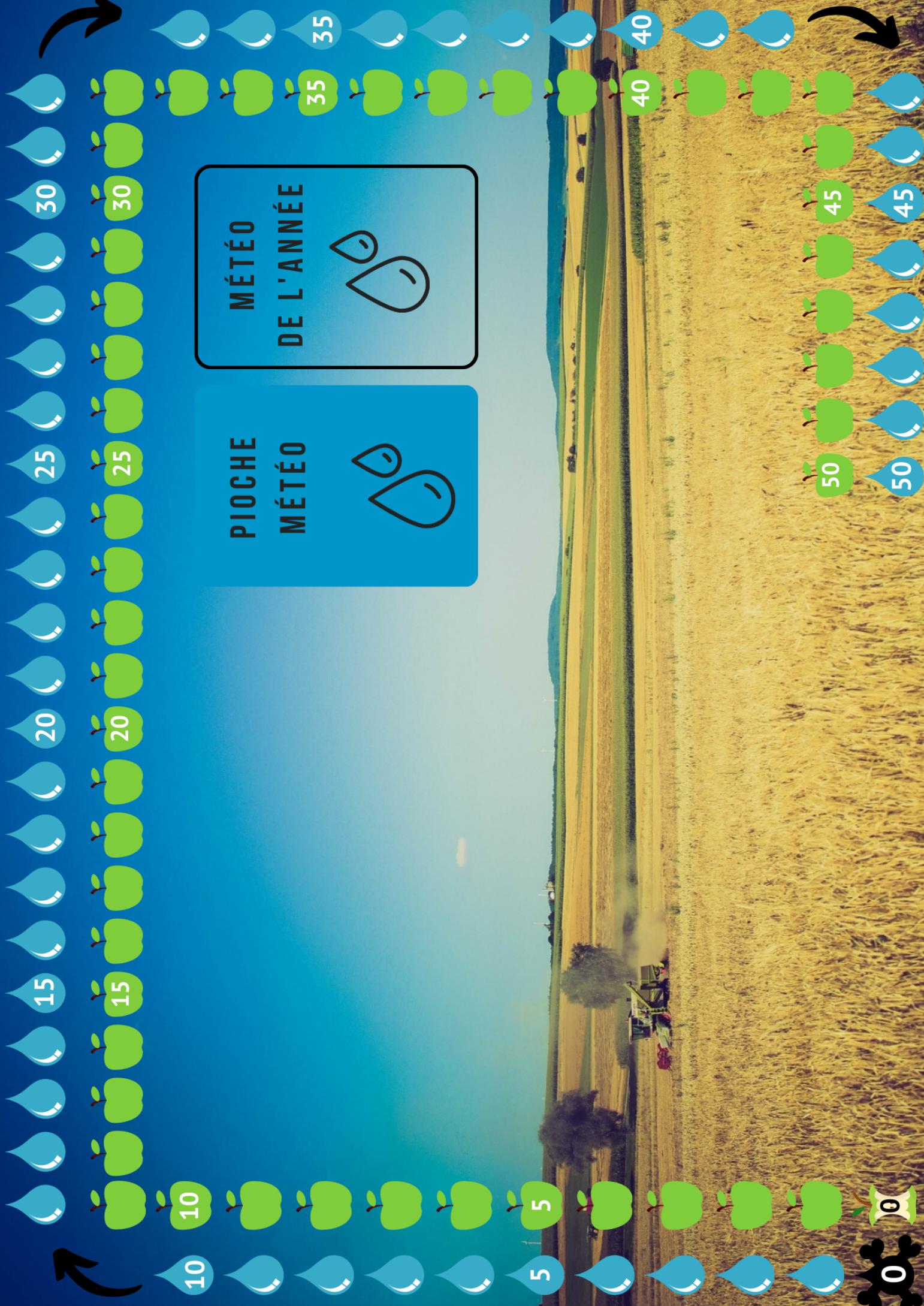
- pour un tour (« pour un tour de jeu »)
- ou pour toute la partie (« pour tous les tours de jeu »)

- de manière optionnelle
- de manière obligatoire (« A jouer immédiatement »)



MÉTÉO
DE L'ANNÉE

PIOCHE
MÉTÉO



IELS ONT CONTRIBUÉ À CET OUTIL

COORDINATION DU PROJET

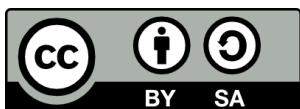


6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES TECHNIQUES



PARTENAIRES FINANCIERS



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions" 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Cut by Aneque Ahmed from the Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project