



DÉPART

DÉPART

DÉPART

DÉPART

0

Eteindre la lumière quand tu quittes la pièce.

7

Voyager en avion.

2

Voyager en train.

Bonne nuit!
Laisse passer ton tour.

Tu dois tirer une carte sur le tas.

7

Manger de la viande tous les jours.

-2

Manger végétarien pendant un jour.

1

Consommer du lait produit dans la région.

6

Laisser les fenêtres ouvertes en hiver.

4

Manger du chocolat.

0

Se déplacer à vélo.

4

Acheter du soda en canette.

2

Passer ses vacances en Suisse.

-2

Offrir un cadeau à la Terre.

Echange une carte avec le joueur de ton choix.

1

Manger du pain.

3

Acheter un t-shirt en coton bio.

7

Manger des fraises en hiver.

0

Acheter des jouets d'occasion.

5

Dénoncer le saboteur

Juste: -5 points de ton empreinte écologique

Faux: +5 points de ton empreinte écologique

-2

Se rendre à l'école à pied.

1

Manger une pomme en automne.

0

Manger des légumes de saison.

6

L'ordinateur n'est pas complètement éteint mais en mode stand-by.

4

Prendre une douche d'une demi-heure.

2

Manger du poisson bio.

-2

Devenir membre du WWF.

0

Acheter des habits de seconde main.

6

Laisser les chargeurs de portables branchés.

1

Manger de la purée de pommes de terre.



QUI PERD GAGNE

DÉPART





QUI PERD GAGNE

Le jeu du WWF sur l'empreinte écologique

Nous mangeons et buvons, nous portons des vêtements, nous voyageons. Tout cela laisse des traces sur notre planète: c'est ce qu'on appelle l'empreinte écologique. Il faut de l'eau pour produire de la nourriture, des forêts pour produire du papier et de l'énergie pour produire des vêtements. Ce sont des cadeaux que nous offre notre planète. Plus nous laissons de traces, plus notre empreinte écologique est grande et plus notre planète se porte mal: les paysages sont dénaturés par des constructions, l'eau est polluée et la consommation d'énergie génère des gaz nocifs. Selon la façon dont tu t'alimentes, dont tu t'habilles et te déplaces, ton empreinte écologique est plus ou moins grande. Faisons en sorte de laisser le moins de traces possible sur la Terre et de nous contenter d'une petite empreinte écologique. Nous avons tous à y gagner – et la Terre aussi!

Jeu de l'empreinte écologique: «Qui perd gagne»

Tu as sûrement déjà élaboré une stratégie de jeu. Ton équipe aussi. Ici, pour une fois, le but du jeu consiste à accumuler le moins de points possible. Mais attention: qui peut bien être le mystérieux saboteur? Parviendra-t-il à déjouer votre stratégie? Montrez-vous plus malins que lui et perdez des points **pour que la Terre soit gagnante!**

Nombre de joueurs: 3 à 5
Age: de 8 à 101 ans
Durée: 20 minutes

Matériel

Il vous faut:

- un jeu de cartes classique, dont vous n'utiliserez que les as et les cartes à chiffres
- des cartes secrètes (découpées dans du papier ou du carton)
- des puces (pièces de monnaie, boulettes de papier, fèves ou autres)
- des pions

Préparation

Pions: placez les pions sur les cases de départ.

Cartes de jeu: distribuez 20 cartes entre les joueurs et déposez les cartes restantes en pile au milieu de la table.

Cartes secrètes: chaque joueur reçoit une carte sur laquelle figure soit la mention «équipe», soit la mention «saboteur». A partir de quatre joueurs, il faut distribuer deux cartes de saboteur. Chacun tire une carte secrète, sans dévoiler ce qui est inscrit dessus.

But du jeu

L'équipe veut laisser une petite empreinte écologique sur la Terre: c'est elle qui gagne s'il reste des cases vides sur l'empreinte écologique lorsque chaque joueur a posé toutes ses cartes. Bravo!

Le mystérieux saboteur joue contre l'équipe. Il veut malheureusement laisser une grande empreinte écologique: c'est lui qui gagne s'il réussit à faire en sorte que toutes les cases de l'empreinte soient remplies avant que toutes les cartes aient été posées.

Règles du jeu

Tu peux poser une carte par tour de jeu. La valeur de la carte t'indique de combien de cases tu peux avancer. A toi de choisir la direction dans laquelle tu veux avancer. Lorsque tu arrives sur une case, l'activité qui y est mentionnée comporte des points. Ceux-ci correspondent au nombre de puces que tu vas devoir placer ou retirer de l'empreinte écologique. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Et ainsi de suite.

Attention: il est *interdit de dépasser* – ce qui permet aussi de *bloquer la route* à un autre joueur.

Pile de cartes: si tu ne peux pas avancer, tu dois prendre une carte dans la pile. Tu ne pourras l'utiliser que pour le tour suivant.

Le joueur qui peut avancer doit poser sa carte (même si c'est l'as).

L'as est une carte spéciale qui te permet de renvoyer n'importe quel pion à une case départ.

Règles spéciales

Pour 3 joueurs, les trois cartes secrètes doivent être distribuées comme suit: deux cartes d'équipe et une carte de saboteur.

Pour en apprendre davantage, vous pouvez lire à haute voix le texte figurant sur la case où vous arrivez: ainsi vous en saurez plus sur l'empreinte écologique.

Valeur des cartes:

6 = 6 cases

7 = 7 cases

8 = 8 cases

9 = 9 cases

10 = 10 cases

As = joker: il permet de renvoyer n'importe quel pion à une case départ.

Valets, dames et rois ne sont pas utilisés.