

Pourquoi un jeu de société sur l'énergie?

Jouer, c'est avant tout une manière de partager de bons moments avec les autres. Certains aspects du jeu lui confèrent toutefois une valeur "éducative". On y apprend notamment à :

- Appréhender l'adversité
- Respecter le temps de l'autre
- Affiner ses talents de négociateur
- Créer de nouvelles stratégies
- Exercer sa mémoire



Le jeu est un formidable créateur de lien social. On ne joue jamais seul, le jeu est un moyen de communiquer le rire, dans la bonne humeur et la fraternité.

Objectifs du jeu

Contribuer à mieux faire comprendre le monde de l'énergie et ainsi favoriser des gestes plus responsables au quotidien.

Dans le cadre scolaire

Pour les élèves :
 Découvrir de façon ludique la production et la consommation d'énergie ainsi que les principaux enjeux qui leur sont liés.
 Apprendre à consommer au quotidien de manière plus rationnelle.
 Pour les enseignants/animateurs énergie :
 Disposer d'un outil ludique d'évaluation des connaissances des élèves avant et après les interventions en classe.

Dans le cadre familial

Découvrir de façon ludique la production et la consommation d'énergie ainsi que les principaux enjeux qui leur sont liés.
 Apprendre à consommer au quotidien de manière plus rationnelle.
 Créer un échange entre parents et enfants autour du thème de l'énergie.



49 route de Vessy
 1234 Vessy
 www.terrawatt.ch

Téléphone : 022 800 25 33
 Télécopie : 022 800 25 34
 Messagerie : info@terrawatt.ch



Un jeu de société éducatif pour mieux comprendre l'énergie

LES ENERMEN

Création/Édition	Association TerraWatt et Entrejeux eurl
Année:	2006
Mécanisme:	Construction de plateau, placement de tuiles
Thèmes:	La production et la consommation d'énergie
Joueurs:	De 3 à 4 joueurs
Durée d'une partie:	De 30 à 45 minutes, y.c lecture des règles
Disponibilité:	Dès octobre 2006

Partenaires de conception du projet



Difficulté: ★ ★

Chance: ★

Stratégie: ★ ★ ★

Diplomatie: ★ ★

Approche

Jeu de cartes de type « construction » sans plateau. Les cartes elles-mêmes, disposées sur la table, forment un plateau de jeu modulable et différent à chaque partie.

Toutes les chaînes énergétiques, renouvelables ou non renouvelables, rapportent le même nombre de points. Toutefois, choisir de construire des chaînes basées sur des énergies non renouvelables comporte plus de risques individuels et surtout collectifs.

Les choix de filières énergétiques et les conséquences de ces choix incombent au joueur et ne sont donc pas imposés d'emblée par le jeu.

Thématiques abordées

- Choisir les énergies : Energies renouvelables / non renouvelables
- Produire de l'énergie : choix de production
- Utiliser l'énergie : choix de consommation
- Impacts environnementaux, sociaux et économiques de ces choix

Matériel de jeu

- 1 boîte carton carrée, de format environ 20x20 cm, contenant :
 - 110 cartes carrées se complétant les unes les autres de façons variées pour former des chaînes énergétiques :
 - 16 cartes Energies primaires
 - 29 cartes Transformations
 - 35 cartes Prestations
 - 22 cartes Actions
 - 8 cartes Espaces verts
 - 2 dès
 - Marqueurs individuels de points
 - 1 marqueur collectif de points d'impacts sur l'environnement
 - 1 pion « pénurie »
 - 1 feuille de score + échelle d'impact collectif
 - Livret de règles

Cibles

Jeunes de 8 à 15 ans, dans un cadre scolaire ou en maison de quartier.
 Familles.
 En Suisse : Les élèves impliqués dans les animations énergie "Défi énergie" à Genève et Lausanne.
 En France, les élèves impliqués dans les animations énergie "En Jeux Energie" dans le Jura, l'Ain, la Haute-Savoie et le Doubs.



Aperçu des règles de base

Buts du jeu

Construire individuellement le plus de chaînes énergétiques possibles et les optimiser. Limiter collectivement les impacts sur l'environnement et éviter de dépasser un seuil limite.

Phases de jeu

Faire de la recherche

Les cartes reçues en début de partie symbolisent les différentes répartitions des ressources et besoins variés des pays. Un joueur peut avoir beaucoup de cartes prestations transports et peu de cartes de ressources pétrole par exemple, comme les pays européens. En tirant 1 carte à choix ou 1 carte au hasard en début de jeu, on symbolise la recherche de ressources, la construction de moyens de transformation ou le développement de nouvelles prestations.

Développer ses activités

Le joueur construit devant lui sur la table un début de chaîne d'énergie ou une chaîne complète comportant une énergie primaire, un ou plusieurs transformateurs d'énergie et une ou plusieurs prestations. Dans cette phase, comme les chaînes sont toutes en contact au moins par un bord, le joueur peut bloquer ou multiplier les possibilités de développement des chaînes des autres joueurs en démarrant une chaîne à un endroit stratégique.

Mesurer les risques

En lançant les dés, le joueur mesure le risque d'impact collectif de ses choix énergétiques (se rapporter à la liste des impacts par type de chaîne dans le livret de règles) et fait avancer le marqueur collectif d'impacts sur la feuille de score. Si le marqueur dépasse un certain seuil d'impact, la partie se termine.

Jouer une carte action (facultatif)

Les cartes « action » proposent des événements positifs ou négatifs qui ont un effet immédiat sur le jeu et orientent la stratégie des joueurs.

Préserver l'environnement

Au lieu de développer ou compléter des chaînes de l'énergie, le joueur peut choisir de poser un ou plusieurs cartes espaces verts contre les chaînes énergétiques (cela peut ralentir ou bloquer leur développement).

Fin du jeu

- Une partie peut se terminer de deux façons :
1. Un joueur a posé toutes ses cartes : le joueur qui a le plus de points gagne.
 2. L'impacts collectifs des chaînes posées ont atteint ou dépassé le seuil limite : celui qui a provoqué le dépassement perd, et celui des joueurs restants qui a plus de points gagne.

