

FICHE ANIMATION

Mission globale

Créer un cadre sécurisant, stimulant et propice aux discussions entre les joueurs, sans incarner de rôle actif dans le jeu.

Il est garant :

- du bon déroulement des règles,
- du rythme de la partie,
- de l'espace de débrief final, qui reconnecte aux enjeux écologiques, sociaux et systémiques réels.

Déroulement de la partie

À Faire

- Expliquer clairement les règles, poser le cadre,
- Guider la mise en place (zones, rôles, ressources, cartes...),
- Lire les cartes événements de manière claire, en posant éventuellement une question d'observation ou de ressenti, sans influencer le jeu.
- Surveiller les temps de tour et relancer si besoin.
- Soutenir les dynamiques de coopération ou de tension.

À éviter

- Commenter les choix des joueurs.
- Moraliser ou suggérer de 'bonnes pratiques'. Incarner un juge ou un arbitre de ce qu'il faudrait faire.

Les petits plus :

Mode standard : 1 joueur = 1 île.

Mode binôme : 2 joueurs = 1 île.

Encourage la coopération et enrichit les échanges.

Matériel (optionnel mais utile)

- Post-it pour mots émotionnels ou idées clés,
- Tableau ou paperboard.
- Timer pour gérer le temps de la discussion.

Après la partie : débriefing

Brise glace

- Un mot ou une émotion pour décrire votre expérience de jeu ?

Exploration de l'expérience de jeu :

- Qu'est-ce qui vous a surpris ou frustré pendant la partie ?
- Est-ce qu'un moment vous a marqué, en bien ou en mal ?
- Avez-vous ressenti de l'impuissance ? De la colère ? De l'espoir ?

Lien aux enjeux réels :

- Est-ce que certains problèmes vous rappellent des situations réelles ?
- Est-ce que ça vous a fait penser à ce qu'on vit dans notre société / territoire / actualité ?
- Quels types de pollution étaient les plus visibles ? Et les plus sournoises ?

Projection / prise de recul :

- Qu'est-ce qu'on aurait besoin de changer pour éviter l'écocide dans le jeu ? Et dans la réalité ?
- Y a-t-il des leviers d'action que vous avez envie d'explorer après cette expérience ? Que faudrait-il pour coopérer plus efficacement ? Moins d'inégalités ? Plus d'infos ? Une vision commune ?

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Introduction du jeu

Bienvenue à Écoc'île !

Vous êtes les leaders de différentes îles d'un archipel, qui cherchent à prospérer... mais l'environnement est en péril. La pollution se répand, les écosystèmes souffrent, et l'avenir est incertain.

Votre mission ? Développer votre île en produisant ce dont elle a besoin, tout en coopérant pour éviter les écocides. Si vous survivez ensemble à 70 ans (10 tours) sans atteindre le seuil critique d'écocide, vous gagnez tous !


Vous l'aurez compris... ce que vous devez à tout prix éviter, c'est l'écocide.

2. Qu'est ce qu'un écocide ?

L'écocide désigne dans le droit français, une atteinte grave et durable à l'environnement, causée de manière intentionnelle ou par négligence.

Une pollution est considérée comme "durable" si ses effets se prolongent pendant au moins 7 ans, que ce soit sur la nature ou sur la santé humaine.

4. L'ECOCIDE dans le jeu

- 4 jetons pollution = ECOCIDE
- Ecocide =  jauge écocides
- Si jauge = 5 → défaite collective
- 4 jts polluants persistants (Metalloxic ou ChloFanel) = TUILE NOIRE IRREVERSIBLE
- 4 jts polluants dégradables → condamnée jusqu'à dépollution (en dessous de 4 jts)
 - FertoCides : TUILE BLEUE
 - Organoïx : TUILE VERTE
- Propagation du polluant majoritaire en cas de mixité de pollution
- Si égalité c'est le plus persistant qui se diffuse, selon cet ordre :
FertoCides < Organoïx < Metalloxic < ChloFanel +

3. Mise en place guidée

Former les îles :

- Chaque joueur pioche 6 tuiles Zone et les dispose en les connectant :
 - 1 de chaque type + 2 aléatoires
- Attribuer 1 carte Identité à chaque île.
- Placer les ressources initiales sur chaque zone
- Positionner le pion sur une zone (**hors zone urbaine**)
- Pollution initiale à positionner sur la zone de départ du pion :
 - Dé 1 = type de pollution
 - 1 : FertoCides,
 - 2 : Organoïx,
 - 3 : Metalloxic,
 - 4 : ChloFanel,
 - 5-6 : rien
 - Dé 2 = nombre de jetons
 - 1-2 : 1 jeton,
 - 3-4 : 2 jetons,
 - 5-6 : 3 jetons
- Placer les cartes, jauge et support de jeu au centre

1- Récapitulatif de jeu : 4 Actions aux choix / tour

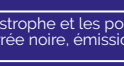
- Se déplacer



- Collecter des ressources



- Échanger



Imite le risque de catastrophe et les pollutions engendrées par les transports: marée noire, émission de GES

- Dépolluer



- Participer à une innovation

sans innovation : 2 ●●●●●●
avec innovation : 1 ●●●●●● si non participation
0 ●●●●●● si participation
3 ●●●●●●

- Produire

2 identiques + 1 → 1 production + 1 polluant

Imite les pollutions engendrées par la surproduction et la surexploitation des ressources



2- Événement + régénération des ressources