

# PLANÈTE EN JEUX



## UTILISATION DU PLATEAU

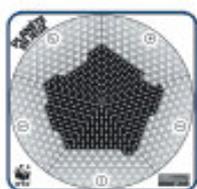
### CONTENU

- 1 - Le plateau**  
Le cercle central est divisé en 5 parts numérotées de 1 à 5. Elles représentent le nombre de groupes de participants.
- 2 - Les jetons**  
Tous ces jetons ont une face noire identique avec l'empreinte d'un pied. Ces jetons seront posés sur le plateau. Sur la face verso des jetons, 6 familles de couleurs différentes représentent les 6 composantes de l'empreinte : la forêt (l'arbre), les pâturages (la vache), l'énergie (l'éolienne), les terrains bâtis (les immeubles), les terres cultivées (le maïs) et les surfaces de pêche (le poisson).
- 3 - Les fiches questions**  
Il y a 6 fiches comprenant chacune 2 questions, soit un total de 12 questions. A chaque réponse correspond le nombre de jetons noirs à déposer sur le plateau.
- 4 - La feuille réponse**  
Le report du nombre de jetons noirs à chaque question permet de calculer le résultat du groupe.
- 5 - Le gabarit**  
Il représente la biocapacité de la planète (somme des surfaces biologiquement productives : champs, prairies, forêts et mers disponibles pour répondre aux besoins de l'humanité) et est à déposer sur le plateau au-dessus des jetons.
- 6 - La règlette « Combien de planètes ? »**  
Elle permet de mesurer, en fonction de l'étendue des jetons sur le plateau, le nombre de planètes dont on aurait besoin si tout le monde vivait comme les participants.
- 7 - Le CD-Rom**  
Utilisé dans la phase d'approfondissement, il contient le calculateur Excel qui permet d'obtenir les résultats répartis dans les 6 familles de jetons.

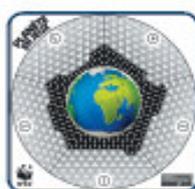


## BUT DU PLATEAU DE JEU

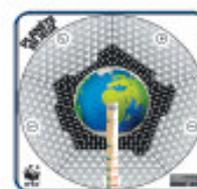
Il s'agit d'introduire la notion d'empreinte écologique, de comprendre son calcul tout en esquissant des pistes d'actions individuelles pour tenter de la réduire.



dessin 1



dessin 2



dessin 3

Planète en jeux est une production de la Ligue de l'Enseignement et du WWF