

ODD EN JEU

UN JEU

LES RÈGLES

DE SOCIÉTÉ ÉDUCATIF

CHERS AMIS DES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Le jeu de société **ODD en Jeu** s'adresse à ceux qui s'intéressent aux 17 objectifs de développement durable des Nations unies et qui cherchent un outil pour enseigner les 17 objectifs mondiaux aux élèves et aux jeunes.

Le jeu est une combinaison d'une application et d'un jeu de société traditionnel. Alors que la plateforme d'application permet une mise à jour régulière du contenu du jeu, le format du jeu de société maintient une dimension sociale et interactive.

CE JEU CONTIENT



L'application "ODD en Jeu"

Qui peut être téléchargée sur App Store ou Google Play



16 pions marqueurs ODD-

4 marqueurs d'objectifs par équipe



1 dé

Montrant les chiffres 1-5 et un globe terrestre



4 pions d'équipe



1 plateau de jeu

À PROPOS DU JEU

Les équipes ont pour mission de récupérer tous les marqueurs d'objectifs du développement durable. L'application attribue à chaque équipe entre 2 et 4 objectifs.



Pour qu'une équipe récupère un de ses marqueurs d'objectifs, elle doit se déplacer sur le plateau et répondre correctement à la question générée par l'application pour cet objectif.

ODD en jeu peut être utilisés dans des matières comme : sciences sociales, langues étrangères, géographie, histoire et sciences naturelles.

Le jeu de plateau est accompagné d'un Guide pour les éducateurs. Ce guide leur donne des idées de questions de débriefing et d'autres bonnes pratiques pour enseigner les Objectifs de développement durable.



CONTENU DE L'APPLICATION



L'application "ODD en Jeu"

Qui peut être téléchargée sur App Store ou Google Play



Pendant le jeu, l'application génère des questions, des actions et des dilemmes, ainsi que des instructions de suivi. Il y a actuellement :



608 Questions...

...liées aux Objectifs de Développement Durable.



99 Actions...

...qui sont des scénarios du "monde réel" tels que les catastrophes humanitaires et naturelles, les conflits, ainsi que les négociations, les partenariats et la coopération. Ces actions peuvent soit aider, soit entraver la mission des joueurs.



43 Dilemmes...

...qui incitent les joueurs à penser, réfléchir, discuter - et éventuellement faire des choix difficiles !

PRÉPARATION DU JEU

1. STEP

Répartissez les joueurs en équipes. Le jeu peut être joué avec un minimum de 2 équipes et un maximum de 4 équipes. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs dans une équipe. Il est toutefois recommandé qu'une équipe soit composée de 4 joueurs maximum. Si vous avez plus de 4 équipes de 4 joueurs chacune (16 joueurs au total), formez plusieurs groupes de joueurs.

2. STEP

Donnez aux joueurs le plateau de jeu, un dé, les 4 pions d'équipe et les 16 pions correspondants aux « marqueurs d'objectifs » (4 marqueurs d'objectifs par équipe maximum). Assurez-vous que les joueurs ont à leur disposition une tablette ou un smartphone et demandez-leur de télécharger l'application "ODD en jeu" sur Google Play ou App Store.

3. STEP

À l'aide de l'appli, définissez le nombre d'équipes par jeu, ajustez le niveau de difficulté et générez la mission de chaque équipe dans le jeu.

4. STEP

Les équipes doivent marquer leur mission sur le plateau en plaçant leurs pions « marqueurs d'objectifs » dans la zone située sous l'objectif, puis placer leurs pions d'équipe sur le globe terrestre au centre du plateau.

5. STEP

Pour déterminer l'équipe qui commence, laissez chaque groupe lancer le dé. L'équipe qui obtient le résultat le plus élevé commence. Si une équipe obtient un globe, elle doit relancer le dé.



COMMENT JOUER AU JEU

LA MISSION

Le but du jeu est de remplir tous les objectifs de votre mission. Un objectif est atteint lorsque vous avez atterri dessus avec votre pion d'équipe et répondu correctement à la question. Lorsqu'un objectif de votre mission est atteint, vous retirez le marqueur d'objectif du plateau.

Le jeu se termine lorsque tous les marqueurs d'une équipe ont été récupérés. Cette équipe remporte la partie.

TOURS DE JEU

1.
TURN

Si vous êtes sur la case globe, une case action ou une case objectif où vous n'avez pas de marqueur, vous commencez votre tour en lançant les dés.

2.
TURN

Si au début de votre tour, vous êtes sur une case objectif qui contient un de vos marqueur, vous pouvez choisir de lancer les dés ou de répondre à la question de l'objectif sur lequel vous vous trouvez.

3.
TURN

Le dé décide du nombre de cases qu'une équipe doit déplacer sur le plateau de jeu (1-5). L'équipe ne peut pas se déplacer d'un nombre inférieur au chiffre indiqué.

Une équipe peut se déplacer dans la direction qu'elle souhaite, mais elle ne peut pas revenir en arrière. Par exemple, si une équipe obtient un 5, elle doit se déplacer de 5 cases dans n'importe quelle direction, mais elle ne peut pas avancer de 3 cases puis reculer de 2 cases.

!
RULE



!
RULE

Bien que le retour en arrière ne soit pas autorisé, il est possible de se diriger vers une case d'action ou sur le globe.

QUESTIONS

1. STEP

Lorsque votre équipe atterrit sur l'un des 17 Objectifs De Développement Durable, vous devez répondre à une question liée à cet objectif, que celui-ci fasse partie ou non de votre mission. Dans l'application, appuyez sur le bouton "Question" et sélectionnez l'objectif concerné dans la liste. La mission de votre équipe est toujours affichée en haut de la liste. L'application vous demandera si vous êtes prêt avant que la question n'apparaisse et que le chronomètre ne démarre !

2. STEP

Lorsque la question apparaît, lisez-la à haute voix. Votre équipe doit alors choisir l'une des trois réponses possibles avant que le temps ne s'écoule ! L'application vous demandera ensuite de confirmer votre réponse. Enfin, l'application indiquera si la réponse est correcte.

3. STEP

Si la réponse est correcte, et si l'objectif fait partie de votre mission, vous pouvez retirer le Pion « marqueur d'objectif ». Cela signifie que vous avez terminé l'objectif !

4. STEP

Si vous répondez correctement à une question, que l'objectif fasse partie de votre mission ou non, vous pouvez effectuer un deuxième lancer de dé à votre tour. Lancez les dés et déplacez-vous en conséquence sur le plateau de jeu.



Si, lors du deuxième lancer de dés de votre tour, vous atterrissez:

- ▶ Sur un Objectif à nouveau, vous y restez sans y répondre, car on ne peut répondre qu'à une seule **Question** par tour.
- ▶ Sur une case action, générez la carte **Action** et suivez les instructions. Votre tour se termine après avoir accompli la conséquence de l'Action.
- ▶ Sur le **Globe**, toutes les équipes doivent se déplacer au milieu du plateau pour un débat où elles prendront position sur un dilemme.

5.
STEP

Si votre réponse est fautive, que l'objectif fasse partie de votre mission ou non, votre tour se termine et l'équipe suivante doit lancer les dés.

6.
STEP

Si vous tombez sur une case objectif que vous avez déjà obtenu (qu'elle fasse partie de votre mission ou non), relancez le dé.



La règle essentielle à retenir:

Vous ne pouvez répondre qu'à une seule question par tour.

ACTIONS

Les cases Action permettent à votre équipe de “tenter sa chance” et de prendre un raccourci à travers le plateau. Les actions déclenchent des événements quelque part dans le monde qui entraînent des conséquences positives ou négatives pour l'équipe qui s'y trouve.

Ces conséquences peuvent être :



UN DÉPLACEMENT VERS L'OBJECTIF SPÉCIFIÉ



LANCER LES DÉS DE NOUVEAU



SAUTER UN TOUR



Par conséquent, les cases Action peuvent être utilisés stratégiquement par votre équipe pour atteindre vos objectifs.



Si votre équipe arrive sur une case Action, appuyez sur le bouton “Action” de l'application et choisissez l'une des trois cartes d'action qui apparaissent à l'écran. Lisez l'action à haute voix et appuyez sur le bouton “conséquence” en bas de la page. Suivez la conséquence affichée à l'écran.

DILEMMES



Si une équipe atterrit sur le globe ou tombe sur le globe avec les dés, toutes les équipes doivent se déplacer au milieu du plateau pour un débat où elles prendront position sur un dilemme.



Appuyez sur le bouton "Dilemme" dans l'application et lisez le dilemme à haute voix. Le dilemme présente à toutes les équipes une question discutable liée à l'un des 17 objectifs mondiaux. Toutes les équipes doivent maintenant discuter des avantages et des inconvénients de la question du dilemme, puis voter pour ou contre. Des exemples de pour (en vert) et de contre (en rouge) sont fournis par l'application.



Il n'y a pas de chronomètre, alors prenez votre temps pour discuter des avantages et des inconvénients et décider comment votre équipe va voter.



Lorsque toutes les équipes ont formé une opinion, utilisez l'application pour exprimer le vote de votre équipe. Appuyez sur le bouton "vote" en bas de la page. Votez pour votre équipe et passez le téléphone à l'équipe suivante.

3.
STEP

La procédure de vote est secrète jusqu'à ce que le résultat soit annoncé à la fin. Annoncez le résultat en lisant la description et la conséquence à voix haute.

Il peut y avoir l'une des conséquences suivantes :



DÉPLACEMENT VERS UNE CASE OBJECTIF DE VOTRE CHOIX



DÉPLACEMENT VERS UNE CASE OBJECTIF PRÉCIS

!
RULE

La conséquence est applicable uniquement aux équipes majoritaires ou en cas d'égalité. L'équipe minoritaire restera au milieu du plateau jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour.

4.
STEP

Suivez la conséquence générée par l'application si votre équipe est majoritaire.

5.
STEP

Après un dilemme, le tour se termine et passe à l'équipe suivante.

**ET POUR FINIR,
AMUSEZ VOUS!**

Le jeu a été développé à l'origine par l'Association danoise des Nations unies avec le soutien financier de Danida - "Oplysningspuljen".



La version traduite et mise à jour du jeu de société a été développée par l'Association danoise des Nations unies en coopération avec huit autres organisations en Europe dans le cadre d'un projet Erasmus+ cofinancé par l'Union européenne. Les organisations participant à ce projet étaient les suivantes :



InterCollege, Danemark



InterCollege (UK), Royaume-Uni



Institut Grundtvig, Hongrie



International Internships, Roumanie



DRAMBLYS, Espagne



Association Intercultura, France



Direction provinciale de l'éducation nationale de Kocaeli, Turquie



L'Association fédérale allemande pour la durabilité, Allemagne



Le plateau du jeu peut être téléchargé et imprimé à l'aide de l'application ou commandé sur le lien: <https://www.fnforbundet.dk/for-skoler/verdensmaal-paa-spil/>

ODD EN JEU

