

«Action à Monmarché» – explications à l'intention des enseignants

Ce jeu vise essentiellement à tester les connaissances que les élèves ont acquises concernant la consommation et le respect de l'environnement (Dossier pédagogique «Le caddie malin»). Le plateau de jeu représente un supermarché, avec les différents rayons de marchandises; les pions sont des sacs à commissions. Le gagnant du jeu est celui qui parvient à mettre dans son sac le plus de bonus Natura. Connaissances, pouvoir de persuasion, sens tactique sont autant d'atouts pour parvenir... ainsi qu'un brin de chance.

Tout comme dans un vrai supermarché, les joueurs font leurs courses avec une liste d'achats: ils vont chercher les produits dont ils ont besoin dans les différents rayons. Lorsqu'un joueur arrive sur une case jaune, il pioche une carte quiz et répond à la question posée (il s'agit le plus souvent de questions à choix multiples). S'il arrive sur une case rouge, il doit alors prendre une carte défi: comme le nom de la carte le suggère, le joueur relève un défi, comme de raconter une histoire, jouer une saynète ou de faire deviner quelque chose. Ces activités visent à ce que les élèves aient du plaisir à jouer. Le jeu est en effet conçu tant comme contrôle des connaissances (fonction didactique), que comme amusement pour les élèves (fonction ludique).

Objectifs pédagogiques

– Consolider les connaissances acquises, en particulier en ce qui concerne la manière d'évaluer et de choisir un produit (savoir

appliquer les critères examinés en classe, tels que moyen de transport, poids de l'emballage, saison, recyclage, etc.).

– Appliquer de manière ludique le savoir acquis (p. ex. par une mise en situation à travers des jeux de rôles) pour formuler des décisions essentiellement liées à la vie de tous les jours.

– Mieux s'orienter dans un supermarché, apprendre à trouver les bons produits dans les bons rayons.

Du côté de l'enseignant, le jeu donne la possibilité d'évaluer les compétences des élèves:

- faculté d'assimiler la matière;
- capacité à s'exprimer;
- habileté dans les travaux manuels (couper, faire des collages, des affiches, etc.).

Durée du jeu

40-50 minutes

Nombre de joueurs par plateau de jeu

3 à 6 personnes ou équipes. L'avantage de faire des équipes est qu'en mélangeant au sein d'une même équipe des élèves plus avancés avec des élèves qui le sont moins, il est plus facile de garantir une certaine égalité des chances entre les joueurs. L'enseignant est libre de décider du nombre de plateaux à utiliser, notamment en fonction de la marge de manœuvre dont il désire disposer; avec un nombre restreint de plateaux, il est en général plus facile de surveiller le déroulement du jeu et d'intervenir le cas échéant.

Préparation du matériel de jeu

Les documents nécessaires pour jouer peuvent être téléchargés et imprimés depuis le site Internet de l'OFEV. Un set complet se compose du matériel suivant:

- règles du jeu pour les élèves (1 page A4)
- plateau de jeu (2 pages A4 à agrandir en format A3, plateau définitif = format A2)
- 6 sacs à commissions (1 page A4)
- 24 cartes quiz (2 pages A4)
- 12 cartes défi (2 pages A4)
- 60 bonus Natura (1 page A4)
- petite boîte
- feuille de réponses (1 page A4)
- 2 dés (à 6 faces) par plateau de jeu
- crayon ou stylo et 1 feuille de papier par joueur

Marche à suivre

- Imprimer les fichiers sur du papier épais (120 à 160 g/m²).
- Découper les trois sortes de cartes, les sacs à commissions et la liste d'achats (mettre de préférence les bonus Natura dans une petite boîte).
- Plier les sacs au niveau de la ligne en traitillé, et coller les languettes (cf. illustration), coller des trombones sur le fond du sac pour les faire mieux tenir debout.

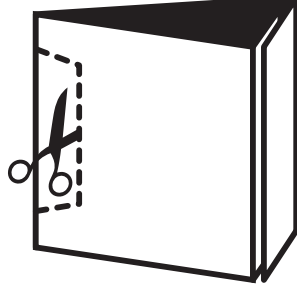
- Agrandir les deux feuilles A4 du plateau de jeu en format A3, puis les coller sur du carton ou sur un panneau de bois, protéger la surface du plateau en collant une feuille plastique transparente ou en le faisant plastifier.

Les élèves pourront préparer eux-mêmes le matériel de jeu nécessaire, pendant une leçon de travaux manuels par exemple.

Remarques

- L'enseignant est libre de décider s'il convient d'expliquer le fonctionnement du jeu devant toute la classe ou si les élèves doivent au contraire comprendre tout seuls les règles du jeu.
- Suivant le déroulement du jeu, il peut arriver que l'un des tas de cartes (quiz ou défi) soit à bout: s'il s'agit des cartes défi, il suffit de mélanger les cartes et de les réutiliser (les défis proposés peuvent tout à fait être joués une deuxième fois); s'il s'agit des cartes quiz, les élèves peuvent soit continuer à jouer en ignorant les cases jaunes, soit inventer et poser à leurs collègues des questions similaires à celles proposées sur les cartes déjà utilisées.
- En guise de prolongement des activités faites en classe, les élèves peuvent emmener le jeu à la maison ou alors le télécharger eux-mêmes depuis le site de l'OFEV, et jouer avec les membres de leur famille.

Mode de bricolage du sac à commissions



«Action à Monmarché» – règles du jeu

Ce jeu vous donne la possibilité de tester vos connaissances sur la manière de faire vos achats tout en respectant l'environnement. Avec le savoir acquis et un peu de chance, il s'agira pour vous de récolter le plus de bonus Natura possible. Le joueur qui aura amassé le plus de bonus gagne le jeu.

Préparation

- Le jeu contient:
- plateau de jeu
 - des pions en papier = sacs à commissions (1 sac par joueur ou équipe)
 - 24 cartes quiz jaunes
 - 12 cartes défi rouges
 - 60 bonus Natura
 - petite boîte
 - feuille de réponses
 - 2 dés

Mélangez les cartes quiz, puis les cartes défis et placez-les aux endroits indiqués sur le plateau de jeu. Préparez la feuille de réponses (elle doit être devant vous, mais retournée de manière à ce que les réponses soient cachées). Désignez une personne responsable de la boîte contenant les bonus Natura (c'est-à-dire de la banque); cette personne, qui participe aussi au jeu, aura pour tâche de donner les bonus Natura aux joueurs lorsqu'ils répondent à une question ou relèvent un défi correctement. Placez vos sacs à commissions sur la case Entrée. Sur la case Caisse, mettez 5 bonus Natura. Prenez chacun un crayon ainsi qu'une feuille pour prendre des notes. Le jeu peut commencer!

Déroulement

Tout comme lorsque vous faites vos achats, vous établissez d'abord une **liste de commissions**: notez trois produits et précisez dans quel rayon on peut les trouver. Les produits doivent correspondre aux rayons proposés sur le plateau de jeu: par exemple, beurre → produits laitiers, gel douche → hygiène et ménage, glace → produits surgelés. Au moins un des produits doit provenir des rayons indiqués en violet. Les cases où se trouvent les produits de votre liste constituent les **étapes intermédiaires** de votre parcours, la caisse l'étape finale.

Pour jouer, il faut commencer par lancer les dés, c'est le plus jeune du groupe qui jette les dés en premier; ensuite c'est au tour de son voisin de droite et ainsi de suite. Faites avancer votre sac à commissions sur les cases selon le nombre de points obtenus (1 point = 1 case). Vous pouvez avancer dans la direction que vous souhaitez (en avant ou en arrière), mais devez garder la même direction pendant un même tour et avancer du nombre exact de points obtenus avec les dés (exception: arrivée sur une étape intermédiaire, voir ci-dessous). Sur la **case carrefour** (case avec la flèche près de l'entrée), il faut décider si l'on va tout droit ou à droite: c'est le premier qui choisit quel chemin prendre, les suivants alternent. Par exemple, si le premier joueur décide d'aller tout droit, le deuxième part à droite, le troisième va tout droit, et ainsi de suite.

Ensuite, vous êtes libres de décider du meilleur chemin à prendre pour acheter les trois produits qui figurent sur votre liste, c'est-à-dire aller sur les cases où ils se situent; vous pouvez notamment choisir l'ordre dans lequel acheter les produits. Lorsque vous parvenez sur une de

vos étapes intermédiaires, c'est-à-dire que vous atteignez la case du rayon où se trouve un de vos trois produits, vous pouvez biffer le produit concerné de votre liste – vous obtenez alors deux bonus Natura de la banque. Une fois le produit acheté, vous devez vous reposer un peu du stress des achats: même si vous avez obtenu un nombre plus grand que nécessaire (p. ex. vous avez fait six, mais avez pu atteindre la case voulue avec 2 points), vous devez rester sur la case de votre étape intermédiaire jusqu'au tour suivant.

Lorsque vous arrivez sur une case rouge ou jaune, piochez une **carte quiz** (jaune) ou une **carte défi** (rouge): il s'agit alors pour vous de répondre à la question posée ou de relever un défi. Si vous répondez ou relevez le défi correctement, vous obtenez des bonus Natura. Les cases rouges ou jaunes sont donc importantes pour gagner le plus de points possible.

Dans le supermarché, vous devrez également veiller aux **voleurs**: si l'un des joueurs arrive sur la même case que vous, il a le droit de prendre un des bonus Natura qui se trouvent dans votre sac et de le mettre dans le sien.

Lorsque vous avez acheté les trois produits qui figuraient sur votre liste (c'est-à-dire que vous avez atteint les cases où se trouvent ces produits), vous pouvez vous diriger vers la **caisse**. Celui qui arrive là-bas en premier peut encaisser les 5 bonus Natura qui s'y trouvent. Le jeu s'arrête alors et on procède au décompte des points: celui qui gagne est celui qui a le plus de bonus Natura. Le but est donc d'avoir acheté si possible les trois produits de la liste, mais surtout d'avoir récolté le plus grand nombre de bonus.

Cartes quiz (jaunes)

Lisez la question à voix haute et répondez-y. Si vous répondez correctement, vous obtenez des bonus Natura. Si vous donnez une mauvaise réponse, c'est le voisin de **gauche** qui doit alors tenter de répondre à la question. S'il répond correctement, c'est lui qui obtient les bonus Natura, mais en nombre inférieur: par rapport au joueur qui a mal répondu, il prend un point en moins (p. ex. si le joueur précédent avait droit à 3 bonus, il en gagne 2).

Pour voir les réponses aux questions ou aux défis proposés, et connaître le nombre de points gagnés (bonus Natura), consultez la **feuille de réponses**. Lorsqu'un joueur répond à une question ou relève un défi, c'est le joueur **à sa droite** qui détermine s'il a répondu ou relevé le défi correctement. La carte piochée est ensuite remise sous la pile.

Cartes défi (rouges)

Lisez la consigne de la carte à voix haute et effectuez ce qui vous est demandé. Il peut s'agir de raconter une histoire, de faire un jeu de rôle avec un camarade, ou de donner des conseils aux autres. Dans le paquet de cartes rouges, vous trouverez également des **cartes joker**, qui peuvent être utilisées selon les indications y figurant. Après utilisation, la carte piochée est remise sous le paquet.

Parmi les cartes défis, vous trouverez des cartes où il ne faut pas lire toute la consigne (p. ex. suggestions pour des jeux de devinettes). Sur ces cartes, vous trouverez donc la consigne «Ne pas lire à voix haute» avant le texte.

«Action à Monmarché» – solutions

Cartes défi

D 1

- Argument à donner (formulation approx.): l'avion requiert beaucoup de carburant; cela pollue l'air et nuit au climat (= 2 bonus).
- Pour tout autre argument valable, le joueur reçoit 1 bonus.

Les autres joueurs décident de commun accord des bonus à attribuer (0 à 4).

D 2

- Pour chaque tuyau valable, le joueur reçoit 1 bonus (max. 4).
- Acheter des fruits et des légumes de saison et cultivés dans la région.
 - Acheter des produits qui n'ont pas été transportés sur de longues distances (et surtout pas en avion).
 - Consommer moins de viande.
 - Préférer les produits conservés dans des emballages légers.

- Choisir des produits dont les emballages sont réutilisables (p. ex. rechargeables).
- Acheter en quantités raisonnables (selon les besoins réels pour éviter de jeter).
- Préférer les savons solides (éviter les gels et produits liquides).
- Faire ses achats à proximité et se déplacer à pied.

D 3

- Argument à donner (formulation approx.): les fraises ont été transportées par avion; cela pollue l'air et nuit au climat (= 2 bonus).
- Proposer une variante d'achat: p.ex. des framboises congelées, ou de la glace à la fraise (= 2 bonus).

Les autres joueurs décident de commun accord des bonus à attribuer (0 à 4).

D 4

- Arguments possibles: le pain a vraiment un goût unique; cela permettra au boulanger de trouver de nouvelles idées pour ses pains; ce pain est moins cher que celui du boulanger; pendant leur discussion, les pains du boulanger ont brûlé, etc. Le joueur reçoit 1 bonus pour chaque argument valable.

Les autres joueurs décident de commun accord des bonus à attribuer (0 à 4).

D 5

Celui qui devine de quoi il s'agit ainsi que le dessinateur reçoivent 2 bonus chacun.

D 6

Celui qui devine de quoi il s'agit ainsi que le dessinateur reçoivent 2 bonus chacun. Si le joueur qui dessine arrive à expliquer ce que le symbole veut dire, il reçoit 2 bonus supplémentaires.

D 7

Le joueur reçoit des bonus si l'histoire est intéressante ou drôle.
Les autres joueurs décident de commun accord des bonus à attribuer (0 à 4).

D 8

Celui qui devine de quoi il s'agit ainsi que le mime reçoivent 2 bonus chacun.

Cartes quiz

Q 1 b) 2 bonus, a), c), d) 0 point

Q 2 a) 2 bonus, b), c), d) 0 point

Q 3 Chacune des réponses ci-dessous donne 1 bonus (max. 4): sol, eau, air, plantes et animaux (flore et faune), santé des humains, ressources naturelles.

Q 4 c) 2 bonus a), b), d) 0 point

Q 5 Chacune des réponses ci-dessous donne 1 bonus (max. 4): culture, cueillette, pressage, fabrication du concentré, transport, dilution du concentré dans de l'eau, fabrication de l'emballage, remplissage.

Q 6 Chacune des réponses ci-dessous donne 2 bonus (max. 4): économiser l'énergie, le bois ou l'eau; préserver l'environnement, les forêts.

Q 7 c) 2 bonus, b) 1 bonus, a), d) 0 point

Q 8 d) 2 bonus, b) 1 bonus, a) c) 0 point
Les bouteilles en verre réutilisables sont moins polluantes que les bouteilles en PET jetables, pour autant qu'elles aient été transportées sur une distance inférieure à 300 km.

Q 9 a) 2 bonus, b), 1 bonus, c), d) 0 point

Q 10 c) 2 bonus, a), b), d) 0 point

Q 11 a) 2 bonus, b), c), d) 0 point

Q 12 d) 2 bonus, a), b), c) 0 point

Q 13 a) 2 bonus, b), c), d) 0 point

Q 14 a) 2 bonus, b), c), d) 0 point

Q 15 b) 2 bonus, a), c), d) 0 point

Q 16 Chacune des réponses ci-dessous donne 1 bonus (max. 4): protection, transport, stockage, informations, publicité, utilité fonctionnelle.

Q 17 Chacune des réponses ci-dessous donne 2 bonus (max. 4):

- produire moins de déchets,
- économiser/préserver les ressources;
- respecter l'environnement (être plus attentif à l'environnement).

Q 18 Unités de charge environnementale, 2 bonus

Q 19 b) 2 bonus, a), c) 0 point

Q 20 a) 2 bonus, b), c) 0 point

Q 21 c) 2 bonus, a), b) 0 point

Q 22 b) 2 bonus, a), c) 0 point

Q 23 b) 2 bonus, a), c) 0 point

Q 24 d) 2 bonus, b) 1 bonus, a), c) 0 point