

L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 24 novembre 2010

ECO CONSO

Le jeu à consommer sans modération

Thématique : Environnement
Support : jeu de société
Public : à partir de 8 ans
Nombre de participants : à partir de 4 joueurs
Année de création : 2009
Acquisition : épuisé, consulter le promoteur
Prix : 38 €



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- Une roue (plateau de jeu)
- 1 sablier
- 1 règle du jeu
- 1 puzzle de 16 pièces
- 4 cartes « OUI » « NON »
- 9 cartes « on change d'arbitre »
- 52 cartes questions « Penser »
- 52 cartes questions « Savoir »
- 24 cartes questions « Tour de table »
- 24 cartes « Bonus-Malus »

Objectifs

- Echanger sur les bonnes pratiques pour devenir un citoyen responsable
- Comprendre quelles pratiques sont favorables pour devenir un citoyen responsable
- Connaître les bonnes pratiques pour devenir un citoyen responsable
- Savoir que l'on peut faire au quotidien des choix de consommation respectueux de la planète et des êtres vivants

Utilisation

Peut se jouer en individuel ou en équipe.

Un arbitre anime le jeu. Celui-ci peut changer en cours de partie quand la carte « Tu deviens l'arbitre » est tirée par un joueur.

Quand des équipes sont constituées, elles doivent désigner chacune un porte parole qui annonce les réponses de son équipe. Le porte parole peut changer à chaque question ou Continuer ce rôle plus longtemps

Un joueur ou une équipe peut choisir de ne pas répondre à une question et passer son tour

Quand il y a un vote après une question ouverte, celui-ci peut être expliqué mais de façon concise. Ce n'est qu'à la fin de la partie que l'on peut revenir plus longuement sur les questions, les réponses et les votes.

Disponibilité

Epuisé, consulter le promoteur pour la date de réédition.

Commentaires

Le jeu « éco conso » donne la parole aux joueurs sur des tas de sujets de leur quotidien comme la consommation d'eau, les économies d'énergie, l'impact de la télévision et de la publicité sur les jeunes, les bons gestes de tous les jours pour sauvegarder la planète.

Le jeu a été réalisé en France en éco-conception : encres végétales, papier et carton recyclé PEFC, imprimerie labélisée impr'im'vert.

Promoteur de l'outil :

Valoremis, et l'association « les pieds sur terre » sous la direction de l'association Léo Lagrange nord

Editeur de l'outil :

La Boutique du Créateur de Jeux

40 rue Saint Jacques - 75005 Paris

☎ 01 43 15 05 43

Fax : 09 70 62 42 48

e-mail : contact@valoremis.fr

site : <http://www.laboutiqueduceateurdejeux.fr>

Objet social

Diffusion et vente de jeux et outils de communication

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

Eco conso s'intéresse aux domaines de l'écologie et de la consommation responsable. Diverses thématiques ayant trait à la préservation de notre planète y sont abordées : l'économie des énergies, la réduction et le recyclage des déchets, la pollution, la biodiversité... L'accent est également mis sur l'influence de la publicité dans les choix de consommation, et sur la notion de commerce équitable.

Facile d'utilisation, le jeu favorise interactions et coopération entre les joueurs, en stimulant les échanges et les débats d'idées. Il comporte des questions de connaissance et des cartes qui aident à penser nos gestes quotidiens. Toutefois il peut exister un écart assez important entre les questions de connaissance, plutôt faciles, et le niveau de réflexion des cartes « penser », plus complexe.

L'aspect pédagogique est remarquable par les possibilités de réappropriation tant individuelles que collectives pouvant s'inscrire dans la durée. Il est dommage que l'outil ne propose pas de pistes d'exploitation, ni de bibliographie ou de webographie.

Enfin il faut apprécier la cohérence de la démarche qui va jusqu'au choix des matériaux de fabrication de l'outil (encres végétales, papier et carton recyclés...)

Objectifs de l'outil

- Prendre conscience de l'impact des gestes de la vie quotidienne sur l'environnement
- Développer une démarche de consommateur responsable

Public cible

- A partir de 8 ans pour une utilisation en intergénérationnel, en famille, ou avec un adulte animateur
- Sinon, à partir de 12 ans (6^{ème})

Utilisation conseillée

Il est souhaitable que le jeu soit accompagné d'une personne sensibilisée au thème

Le jeu peut être utilisé en famille

En fonction de l'âge des joueurs, il est préférable de faire une sélection des cartes.

L'outil trouvera sa place dans le cadre d'un projet sur le développement durable.

Temps d'appropriation de l'outil

- Moins d'1/2 heure
- D'1/2 heure à 1 heure
- Plus de 3 heures