

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

EXPERTISE du 22 avril 2011

SOS PLANETE

Lutte contre les pollutions de "Gaspillor le sournois"
et deviens le nouveau super héros de la terre !

Thématique : Environnement, connaissance des milieux naturels

Support : jeu de société éducatif

Public : à partir de 7 ans

Nombre de participants : de 2 à 6 joueurs, ou plus, par équipe

Année de création : 2008

Acquisition : Achat

Prix : 39,95 € port non compris (France)



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- Un plateau de jeu
- 180 cartes questions/réponses
- Un cahier de l'animateur/trice
- 30 cartes « clé du futur propre »
- 6 cartes « Boomky joker »
- 6 pions
- 1 dé

Objectifs

Non précisés

Utilisation

Joueurs en équipe

Conseils

Aucun conseil particulier sauf règle du jeu

Commentaires

« Voilà la mission de tous les joueurs du **jeu de société éducatif SOS Planète** : apprendre à reconnaître tout ce qui vit parce qu'on respecte plus volontiers ce que l'on a appris à aimer pour mieux le partager. Pour que les enfants des enfants de nos enfants appellent encore notre bonne vieille Terre la planète bleue... »

Disponibilité

Consulter le promoteur

Editeur - Promoteur de l'outil

Abeille Editions –

Contact :

Abeille Editions –
111 Chemin de Pechbusque - 31400 Toulouse
Tél./Fax : 05 62 17 16 18
E-mail : contact@abeilles-editions.fr -
Site : www.abeilles-editions.fr

Objet social

Maison d'édition

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

Le jeu « SOS planète » propose un tour d'horizon sur les milieux naturels (forêts, rivières,...), les animaux, les aménagements territoriaux, les gestes éco-citoyens grâce à une multitude de questions-réponses.

Le principe en est simple : un plateau de jeu représentant un planisphère et sur lequel on chemine par des cases amenant chacune une question. La finition du jeu est de bonne qualité, malgré un graphisme sans originalité.

Les participants sont positionnés comme des combattants, des « super héros » qui luttent contre les méfaits des hommes. Cela se traduit par un vocabulaire (« surnois », « renégat », « méchant »...), et des visuels caricaturaux en terme d'attitude des personnages.

Cette posture de lutte se fait au détriment de stratégies plus positives. Des ressorts faisant appel à la coopération ou à la solidarité seraient plus en phase avec le sujet. De même, la focale est portée sur la responsabilité individuelle dans les problématiques environnementales en passant au second plan la complexité des enjeux et des choix de société.

Ce jeu, qui n'a pas l'ambition d'être un outil pédagogique, reste, comme annoncé, un jeu de société qui permet de se cultiver dans le domaine de l'environnement.

Objectifs de l'outil

- Prendre connaissance des différents milieux naturels
- Mieux connaître les différents impacts de la vie humaine sur l'environnement
- Identifier des gestes éco-citoyens

Public cible

8 – 12 ans et au-delà, en famille et en collectivité (école, centre de loisirs...)

Utilisation conseillée

Jeu en équipe

Temps d'appropriation de l'outil

Moins d'1/2 heure