



NOURRIR LE MONDE EN 2030

UN JEU PÉDAGOGIQUE POUR
RÉFLÉCHIR À L'ACCÈS À
L'ALIMENTATION

ÉDITION : 2022

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateur·rice·s professionnel·le·s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSIS Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

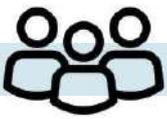
L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant.e.s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des êtres humains.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES.....03
- FICHE D'ACTIVITÉ.....05
- RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE.....11
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....12

FICHE D'ACTIVITÉ



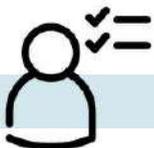
PUBLIC CIBLE

Lycéen·ne·s



DURÉE DE L'ANIMATION

Séance d'1h minimum - Durée du jeu : 20 minutes.



FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'ODD « Faim zéro » et les ODD sous-jacents
- Initier une réflexion sur les choix individuels et collectifs en matière d'alimentation, dans l'objectif d'atteindre l'ODD « Faim zéro ».

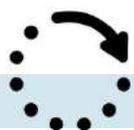
Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Comprendre certains enjeux liés à l'accès à l'alimentation pour tou·te·s.
- Mettre en évidence le lien entre les choix individuels et collectifs sur cet accès à l'alimentation.



MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Le plateau de jeu (à imprimer en format A3)
- Un dé avec des faces de 1, 2 et 3 (cf. patron dans le matériel à imprimer)
- 3 pions : 1 pion bleu (pour l'eau) + 1 pion jaune (pour l'alimentation) + 1 pion vert (pour symboliser le 1er·e joueur·euse)
- La fiche mémo
- 12 cartes "état du joueur·euse" avec au recto l'état "malade" et au verso l'état "mort·e"
- 12 cartes météo dont 1 catastrophe climatique
- Cartes "Supermarché"
- Cartes "Innovation"



DÉROULÉ D'ANIMATION

MISE EN PLACE

- Le jeu convient pour 3 à 12 joueur·euse·s, il faut donc donc plusieurs tables de jeu en parallèle pour une classe. Si il y a trop de joueur·euse·s, divisez le groupe en deux et faire une autre partie avec un autre plateau.
- L'animateur·rice installe au centre de la table le plateau de jeu. Pour connaître les stocks de départ en eau et en nourriture, se reporter au tableau ci-dessous. Les pions EAU et NOURRITURE sont placés sur les jauges et évolueront au cours des différents tours de jeu.

Nombre de joueurs	Nourriture	Eau
3	5	12
4	7	16
5	8	20
6	10	24
7	12	28
8	13	32
9	15	36
10	16	40
11	18	44
12	20	48

- L'animateur·rice remet ensuite 1 carte « Supermarché » 1 carte « Innovation » à chaque joueur·euse
- On positionne les cartes « État du·de la joueur·euse » face « malade » visible ainsi que les cartes « Supermarché » et « Innovation » restantes à côté du plateau ainsi que la carte « Carte Mémo ».
- On isole ensuite 4 cartes des cartes « Météo » dont la carte « Catastrophe climatique » que l'on mélange. Les 8 cartes restantes sont mélangées et posées au-dessus.
- L'animateur·rice demande enfin à l'ensemble des participant·e·s « Qui s'est levé le plus tôt ce matin ? ». On remet alors à la personne concernée le pion « Premier·e joueur·euse » (PJ) et iel retourne la première carte météo.

Afin de s'assurer d'une répartition équitable de la parole, un cadre peut-être co-construit dès le début de la séance (Interrogez les participant·e·s : « Quelles règles pourrions-nous appliquer pour que chacun·e soit en capacité de s'exprimer librement ? »)



ÉTAPE 1 : MISE EN IMAGINATION 10'

Bienvenue à toutes et à tous !

Nous sommes en 2021, l'ensemble des 193 États ont signé en 2015 les Objectifs de Développement Durable sous l'égide de l'ONU. Parmi les 17 cibles que composent ces ODD, l'un d'entre eux est consacré à la faim.

Vous êtes sur le territoire de Miam et votre objectif est de nourrir les 7 milliards d'êtres humains correctement et de façon durable jusqu'à 2030. Vous avez un stock de nourriture et un stock d'eau au départ, mais il va falloir aller chercher des réserves supplémentaires pour pouvoir manger et boire. L'objectif est de finir la partie avec le plus de joueur·euse·s vivant·e·s possible.

1 tour de jeu = 1 action par joueur·euse = 1 an

ÉTAPE 2 : JEU 20'

Le·la premier·e joueur·euse désigné·e par le pion du même nom joue son action puis les autres joueront à tour de rôle dans le sens horaire.

Durant chaque phase du tour, il est tout à fait possible de discuter, négocier, menacer, etc. Bien entendu, aucune promesse n'a l'obligation d'être tenue !

Les joueur·euse·s, sans qu'on le leur disent, ont donc la possibilité de jouer de manière individuelle et préserver leur 2 rations ou de manière collective.

Si l'un·e des participant·e monopolise la parole, faites le lui remarquer. Cela peut être l'occasion de prendre conscience de l'importance de s'écouter les un·e·s les autres et de donner sa place à chacun·e.



Récapitulatif d'un tour de jeu :

1. Changement du·de la premier·e joueur·euse
2. Chaque joueur·euse reçoit une ration d'eau et de nourriture
3. Tirage de la carte météo
4. Action des joueur·euse·s
5. Survie des habitant·e·s
6. Fin du tour

Détails du tour de jeu :

1. **Changement du·de la premier·e joueur·euse** (phase ignorée pour le premier tour) : le pion "PJ" passe au·à la joueur·euse situé·e à sa droite.
2. **Tirage la carte météo** : à chaque nouveau tour, le·la premier·e joueur·euse retourne la première carte « Météo » du paquet. Dessus est indiquée la quantité de gouttes d'eau récoltée à chaque action "récolte d'eau" (de 0 à 3 gouttes).
3. **Action des joueur·euse·s** : chaque joueur·euse choisit, à tour de rôle en commençant par le·la joueur·euse qui a le pion "PJ", d'effectuer l'une de ces 4 actions :
 - **Produire de la nourriture** (n'est possible que si la réserve d'eau est suffisante) : Cette action coûte 1 ration d'eau, à enlever de la réserve collective. Le·la joueur·euse lance le dé qui lui indique le nombre de rations de nourriture produites (de 1 à 3). Le marqueur "Nourriture" augmente dans la réserve collective.
 - **Collecter de l'eau** pour la consommation du collectif et pour l'agriculture : le·la joueur·euse va chercher l'eau, et remplit la réserve collective sur le plateau du nombre de gouttes indiquées sur la carte météo. Attention, certaines années, il est impossible de récupérer de l'eau (cartes météo à 0). Soyez prévoyant·e·s !
 - **Faire ses courses au supermarché** : le·la joueur·euse pioche la première carte « Supermarché » et l'ajoute à sa main (sans la montrer aux autres). Ces cartes « Supermarché » peuvent être utilisées à tout moment. Il existe trois niveaux de différenciation des cartes : 1/QUI ? (Usage pour soi ou pour le groupe). 2/QUAND ? usage obligatoire ou optionnel (mention « A jouer immédiatement »), 3/POUR COMBIEN DE TEMPS ? (Pour un tour ou pour la partie).
 - **Innovater** : le·la joueur·euse pioche la première des cartes "Innovation". Ces cartes ont des effets sur la production et la consommation d'eau et de nourriture. Comme les cartes « Supermarché », elles ont trois niveaux spécifiés d'utilisation.

NB : Certains effets des cartes rendent les joueur·euse·s malades. Cela est indiqué avec les cartes "Etat du·de la joueur·euse". Quand une personne est malade, elle ne peut jouer au prochain tour et ne réalise donc aucune de ces actions.

NB2 : Les cartes peuvent aussi servir à des échanges ou des promesses (pas toujours tenues) entre les joueur·euse·s.

4. **Survie des habitant·e·s** : A la fin de chaque année, tou·te·s les habitant·e·s vivant·e·s mangent et boivent (même les malades).

Décompte de l'eau et de la nourriture : reculer les pions Eau et Nourriture d'un nombre égal au nombre de joueur·euse·s vivant·e·s (1 goutte/blé = 1 ration). S'il n'y a pas assez de ration d'eau et ou de nourriture, il faut procéder au vote pour déterminer qui est éliminé·e. A ce moment, les joueur·euse·s qui ont des cartes « supermarché » permettant de répondre au besoin de s'alimenter ou de boire peuvent les jouer, pour eux·elles-mêmes ou pour quelqu'un d'autre. Si malgré l'utilisation de ces cartes, certain·e·s joueur·euse·s n'ont pas d'eau ou de nourriture, un vote est organisé pour savoir qui sera privé d'eau et/ou de nourriture. Les joueur·euse·s décident de leur manière de procéder pour éliminer l'un·e des leurs.

Les joueurs·euse·s qui n'ont pas d'eau et/ou de nourriture sont alors éliminé·e·s, on leur donne une carte « Etat du·de la joueur·euse » qu'ils posent devant eux·elles face « Mort·e » et iels ne peuvent plus participer aux tours de jeu.

Exemple : A la fin du tour, il y a 6 joueur·euse·s vivant·e·s. Or le compteur d'eau indique 4 et celui de nourriture 6. Un·e joueur·euse joue une carte « Epicerie » lui apportant 1 ration d'eau. Il ne manque alors qu'une ration d'eau. Les joueur·euse·s procèdent au vote pour éliminer un·e joueur·euse car il manque une ration d'eau. Les compteurs d'eau et de nourriture passent à 0.

5. Fin du tour : Après avoir procédé aux votes éventuels et réajusté les compteurs en fonction des rations utilisées, les joueur·euse·s survivant·e·s entament un nouveau tour. Le pion "PJ" passe à la droite du·de la joueur·euse qui la détient et on recommence un tour de jeu. Chaque participant·e·s reçoit une carte ration d'eau et une carte nourriture par tour de jeu.

Mort de soif ou de faim

Un·e joueur·euse mort·e de faim ou de soif quitte la partie : iel place devant lui·elle une carte "Etat du·de la joueur·euse" face "mort". Les cartes qu'iel a en main sont mélangées puis réparties alternativement et aléatoirement entre son·sa voisin·e de gauche et de droite en commençant par la gauche. Les cartes à usage permanent posées devant lui·elle sont défaussées.

Maladie

Un·e joueur·euse peut être malade suite à l'utilisation de certaines cartes : iel prend alors une carte "Etat du·de la joueur·euse" et la pose devant lui·elle face "malade". Iel ne pourra faire aucune action, ni jouer de carte ou encore voter, jusqu'à ce que l'effet de la maladie disparaisse (en général 1 ou 2 tours de jeu, indiqué sur les cartes).

Attention : en cas de vote contre lui·elle, le·a joueur·euse malade peut néanmoins jouer une carte Eau ou Nourriture pour survivre.

Fin de la partie : La partie peut prendre fin de 2 manières :

- Arrivée de la catastrophe climatique : dès que la carte météo "Catastrophe climatique" est retournée, il reste 1 année (=1 tour de jeu). Pour pouvoir gagner, il faut qu'à la fin du jeu les joueur·euse·s aient à manger et à boire pour 2 années (donc 2 rations par joueur·euse). S'il n'y a pas suffisamment de rations, un vote est effectué pour éliminer des joueur·eus·s afin que les autres survivent.
- Hécatombe : la partie prend fin si tou·te·s les joueur·euse·s sont mort·e·s de faim ou de soif.

DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ 30'

Tour des ressentis.

Reprendre les cartes Supermarché / Innovation pour questionner leurs contenus.

Avez-vous plutôt jouer dans une optique coopérative ou compétitive ? A quel moment avez-vous basculé ? Pensez-vous que dans le monde réel, cette logique soit nécessaire ? quelles en sont les conséquences au nord et au sud ?

Est-ce que dans la réalité, l'ensemble des habitant·e·s de la planète peut être nourri en fonctionnant de façon éthique ?

Est-ce possible de nourrir tout le monde en 2030 ?

Comment fait-on pour y parvenir ?

ET SI ON PARLAIT GENRE ?

Pensez-vous que notre genre peut influencer notre accès à l'alimentation ? Si oui, pourquoi ? Selon vous, est ce que les femmes ont un rôle particulier à jouer dans l'accès à l'alimentation ? Pourquoi ? Qu'est-ce que cela peut alors avoir comme conséquences ?

FIN DE L'ACTIVITÉ

MÉMO

Déroulement d'un tour de jeu

1. On change le-la premier·e joueur·euse

Le pion "PJ" se déplace vers la droite.

2. On tire la première carte « Météo » de la pioche

Attention : s'il s'agit de la carte "Catastrophe climatique", il ne reste qu'un tour de jeu et il faudra avoir de la nourriture et de l'eau pour 2 années (donc 2 rations de chaque par joueur·euse).

3. Action des joueur·euse·s (1 au choix)

- **Produire de la nourriture** : L'habitant·e lance le dé pour déterminer l'avancée de la jauge nourriture mais perd 1 ration d'eau.
- **Collecter de l'eau** : Le nombre de rations est défini par le nombre de gouttes indiqué sur la carte météo
- **Tirer une carte « Supermarché »**
- **Tirer une carte « Innovation »**

4. Survie des habitant·e·s

- Décompte de l'eau et de la nourriture. On déduit de chaque réserve autant de rations qu'il y a de personnes vivantes (même malades).
- Si les réserves ne suffisent pas, possibilité pour chaque joueur·euse, de jouer des cartes « Innovation » ou « Supermarché » pour les compléter.
- Si les réserves ne sont toujours pas suffisantes, les participant·e·s votent pour désigner les personnes qui ne recevront pas d'eau et/ou de nourriture et seront donc éliminées du jeu.

5. Fin du tour

Trois niveaux de différenciation des cartes

Une carte peut s'appliquer :

- à un·e joueur·euse (« valable pour soi »)
- ou à l'ensemble des joueur·euse·s

- pour un tour (« pour un tour de jeu »)
- ou pour toute la partie (« pour tous les tours de jeu »)

- de manière optionnelle
- de manière obligatoire (« A jouer immédiatement »)



CARTES "SUPERMARCHÉ"

*A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu*

**VIANDE APPROCHANT DE
LA DATE LIMITE DE
CONSOMMATION :**

Vous jetez sans vergogne 2
rations de nourriture.

SUPERMARCHÉ



*A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu*

**YAOURT APPROCHANT
DE LA DATE LIMITE DE
CONSOMMATION :**

Vous jetez sans vergogne 2
rations de nourriture.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

SCANDALE SANITAIRE :
Ayant mangé un produit
frelaté, vous tombez malade
pendant le prochain tour de
jeu et ne pouvez donc pas
jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**COLORATION POUR
CHEVEUX :**
Vous êtes beau·belle mais
vous avez utilisé 1 ration
d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**DES COURGETTES EN
HIVER :**
Vous vous êtes régalé·e·s
d'un plat de courgettes hors
saison de production.
Vous gagnez 1 ration de
nourriture mais perdez 2
rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**DE LA VIANDE A TOUS
LES REPAS :**

Vous mangez de la viande à
chaque repas.
Vous gagnez une ration de
nourriture mais perdez 4
rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

**PLAT DE LASAGNES
INDUSTRIEL SURGELÉ :**

Vous gagnez 1 ration de
nourriture mais augmentez
votre taux de cholestérol en
le consommant à l'excès.
Vous êtes malade le tour
suivant et ne pourrez donc
pas jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu

QUINDER BOUENO :

Cela remplace une ration de
nourriture mais provoque un
diabète chez la personne qui
le consomme à l'excès. Elle
est malade le tour suivant et
ne peut donc pas avoir
d'action sur le jeu.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour de jeu

**SAUMON AVEC
SUPPLÉMENT MERCURE :**

Vous gagnez 1 ration de nourriture mais cela vous rend malade le tour suivant et ne pourrez donc pas jouer.

SUPERMARCHÉ



A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour de jeu

NUGGETS :

Cela vous apporte 1 ration de nourriture mais diminue la réserve d'eau disponible de 2.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi pour tout le jeu

SODA-COLA :

Cela remplace 1 ration d'eau mais diminue la réserve d'eau disponible de 3 le tour suivant.

Cette carte vous permet de ne jamais mourir de soif à la fin d'un tour.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

**POISSON PÊCHE A LA
LIGNE :**

Cela vous apporte 1 ration
de nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

INSECTES :

Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire de
nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

CAFÉ :

Cela vous permet de réaliser
2 actions à ce tour.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi pour tout le jeu

UN BON STEAK :

Cela transforme 4 rations d'eau en 2 rations de nourriture.

Cette carte vous permet de ne jamais mourir de faim à la fin d'un tour.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi ou la personne de son choix pour un tour de jeu

MOULIN À LÉGUMES :

Cela permet de transformer 2 rations de nourriture en 2 rations d'eau.

SUPERMARCHÉ



Valable pour soi ou la personne de son choix pour un tour de jeu

**NOURRITURE
DÉSHYDRATÉE :**

Cela vous apporte une ration de nourriture contre 1 d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

LÉGUMINEUSES :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire de
nourriture.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

NOIX DE COCO :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

GOURDE :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ

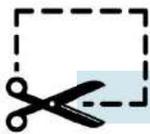


*Valable pour soi ou la
personne de son choix pour
un tour de jeu*

EAU EN BOUTEILLE :
Cela vous apporte 1 ration
supplémentaire d'eau.

SUPERMARCHÉ



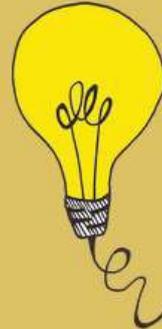


CARTES "INNOVATION"

Valable pour soi pour tous les tours de jeu

RÉCUPÉRATEUR D'EAU DE PLUIE :
Il permet de capter deux fois plus d'eau de pluie.

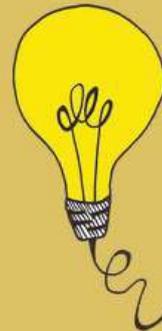
INNOVATION



Valable pour soi pour un tour de jeu

LA CHAÎNE MÉTÉO :
Elle permet de prédire la météo
=> Regardez à l'avance les 2 prochaines cartes météo.

INNOVATION



Valable pour soi pour un tour de jeu

ACCAPAREMENT DES TERRES :

Pour répondre à la pénurie de terres disponibles, vous vous emparez des terres louées par des petit·e·s paysan·ne·s depuis des décennies, les privant ainsi de leur moyen de subsistance. Ayant plus de terres, vous augmentez votre capacité de production.

Pour ce tour, vous ne pouvez pas mourir de faim mais vous devrez désigner une personne qui mourra dans 2 tours de jeu.

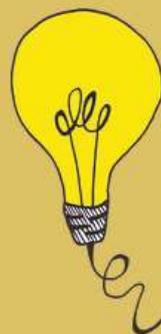
INNOVATION



Valable pour soi et un·e autre joueur·euse de son choix pour un tour de jeu

RENCONTRE D'UNE COOPERATIVE DE PRODUCTEURS·TRICES :
Permet de choisir un·e autre joueur·euse et d'échanger avec lui·elle une carte.

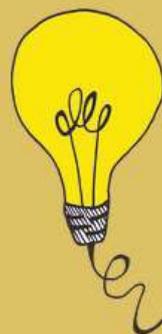
INNOVATION



Valable pour tout le groupe pour un tour de jeu

ÉLECTIONS :
Vous pouvez élire une personne qui sera en charge de trancher quand un débat se présentera.

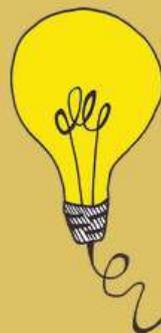
INNOVATION



Valable pour soi ou un·e autre joueur·euse de son choix pour un tour de jeu

ONG Urgentiste :
Maintient en vie un·e joueur·euse malgré le manque de nourriture ou d'eau.

INNOVATION

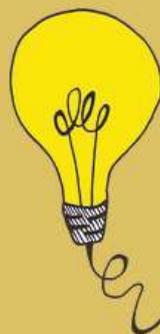


*A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour
de jeu*

ECOLABELS :

Vous venez d'obtenir un label qui garantit la qualité et l'éthique de vos produits. Les consommateurs·rice·s vous font confiance. Vous gagnez 3 rations de nourriture.

INNOVATION



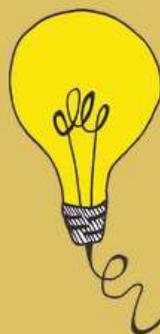
*Valable pour soi pour quatre
tours de jeu*

CHALUTIER :

Grace à lui vous multipliez votre production par 2 pendant 3 tours.

Du fait de la surpêche durant le 4^e tour on déduira 1 ration de toutes les actions de production.

INNOVATION



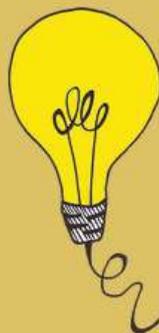
*Valable pour soi pour tous les
tours de jeu*

DÉFORESTATION :

Vous produisez le double de nourriture du fait de l'agrandissement des terrains cultivables.

Mais vous ne pouvez plus collecter d'eau pendant la suite du jeu car vos terres ne peuvent plus retenir l'eau de pluie (lessivage des sols).

INNOVATION



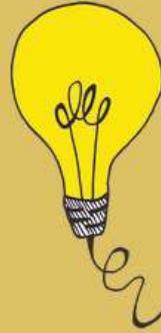
*Valable pour soi pour 4 tours
de jeu*

GROUND UP :

Vous doublez votre production pendant 3 tours car les cultures sont désherbées et disposent d'engrais chimiques pour pousser plus vite.

Au quatrième tour, l'appauvrissement de vos sols réduit vos capacités de production de nourriture et d'eau à 0.

INNOVATION



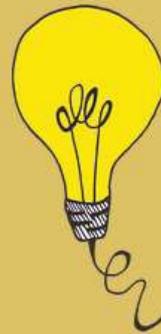
*A jouer immédiatement
Valable pour soi puis pour
l'ensemble du groupe au 3e
tour*

MESTLER :

Cette entreprise propose de l'eau en bouteille. Vous rajoutez donc 4 rations d'eau pendant deux tours.

Au 3e tour, tou·te·s les joueur·euse·s auront une pénalité d'une goutte par rapport au niveau d'eau indiqué par la météo.

INNOVATION

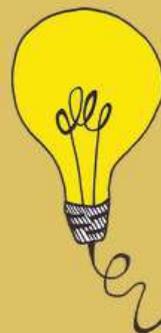


*Valable pour soi ou la personne
de son choix pour tous les tours*

FORMATION :

Cette formation vous permet d'acquérir une innovation présentée par un·e autre joueur·euse ou d'en transmettre une à une autre personne. Ainsi, cette personne est aussi capable d'utiliser cette innovation pour le reste de la partie.

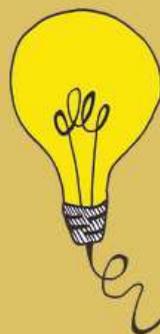
INNOVATION



*Valable pour soi pour tous les
tours de jeu*

GOUTTE-A-GOUTTE :
Grâce à cette innovation, votre
action "produire de la
nourriture" n'a pas d'impact
sur le stock d'eau.

INNOVATION



*Valable pour soi pour un tour
de jeu*

FILTRE À EAU :
Cette innovation vous permet
de consommer de l'eau non
potable sans être malade :
vous gagnez 2 rations d'eau.

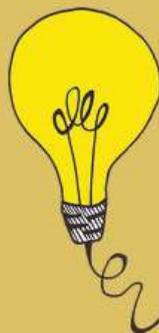
INNOVATION



*Valable pour soi ou la personne
de son choix pour tous les tours*

FORMATION :
Cette formation vous permet
d'acquérir une innovation
présentée par un·e autre
joueur·euse ou d'en transmettre
une à une autre personne. Ainsi,
cette personne est aussi
capable d'utiliser cette
innovation pour le reste de la
partie.

INNOVATION



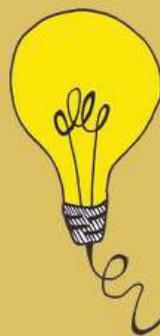
A jouer immédiatement
Valable pour soi pour tous les
tours de jeu

**ALTERNATIVES AUX
PRODUITS
PHYTOSANITAIRES :**

CARTE DÉFI COLLECTIF

Trouvez 3 alternatives aux pesticides pour l'agriculture.
Si vous y arrivez, doublez votre production de nourriture pour le reste de la partie.

INNOVATION

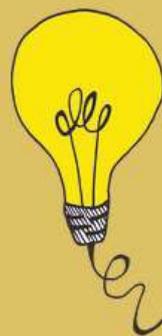


Valable pour l'ensemble du
groupe pour un tour.

**ATELIER DE
TRANSFORMATION :**

**A jouer en cas de pénurie
de nourriture et/ou d'eau**
Personne ne meurt de faim ou de soif pendant 1 tour car vous avez mis en place un système pour transformer les surplus de récoltes précédentes.

INNOVATION



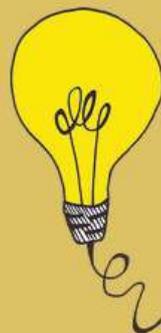
A jouer immédiatement
Valable pour soi pour un tour de
jeu

**SOUTENIR LES
PRODUCTEUR·RICE·S :**

CARTE DÉFI COLLECTIF

Proposez ensemble 3 manières de soutenir les producteur·rice·s et de s'approvisionner en produits en alternative au supermarché.
Si vous réussissez, vous pouvez produire deux fois plus en lançant le dé.

INNOVATION



*Valable pour l'ensemble du
groupe pour un tour.*

**USINE DE PRODUCTION
INTENSIVE DE NOURRITURE :**

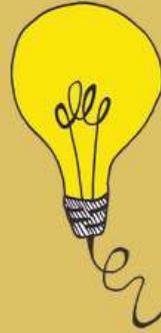
**A jouer en cas de pénurie de
nourriture et/ou d'eau**

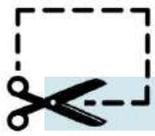
Personne ne meurt de faim ou de
soif pendant 1 tour.

En contrepartie, vous acceptez
que la moitié de l'eau soit polluée
pendant le tour suivant

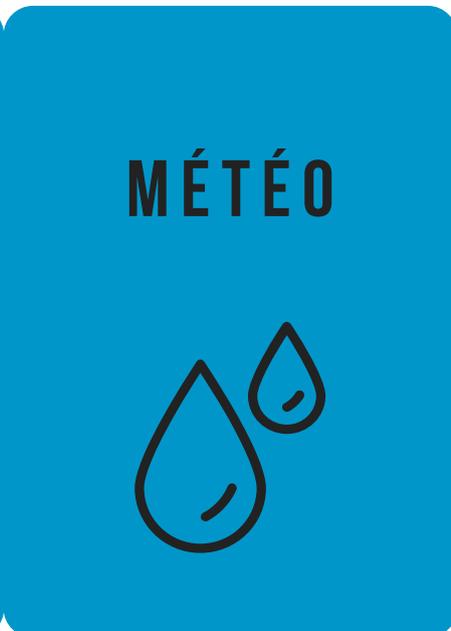
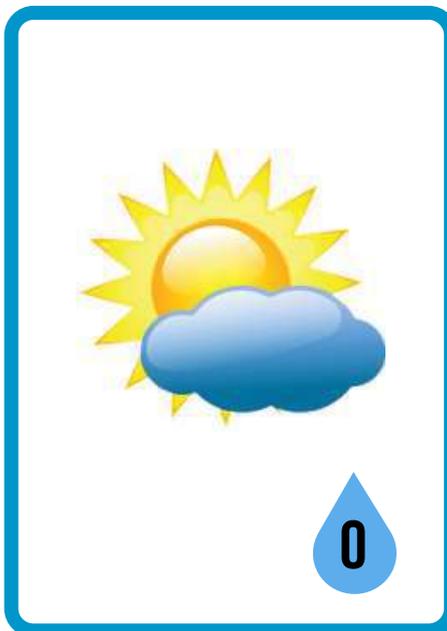
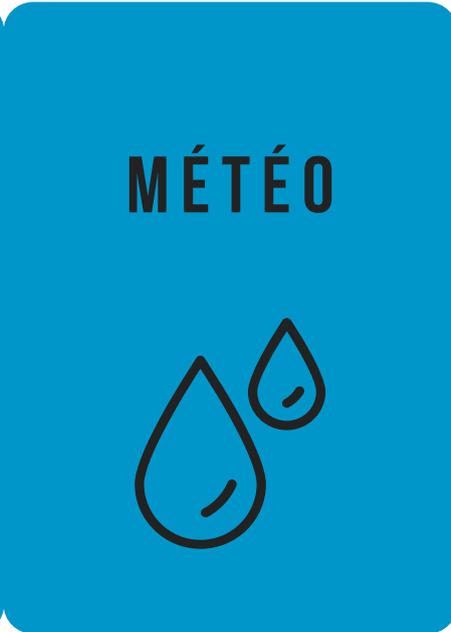
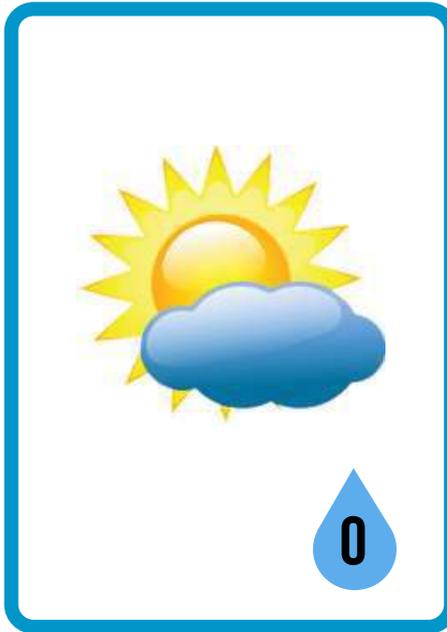
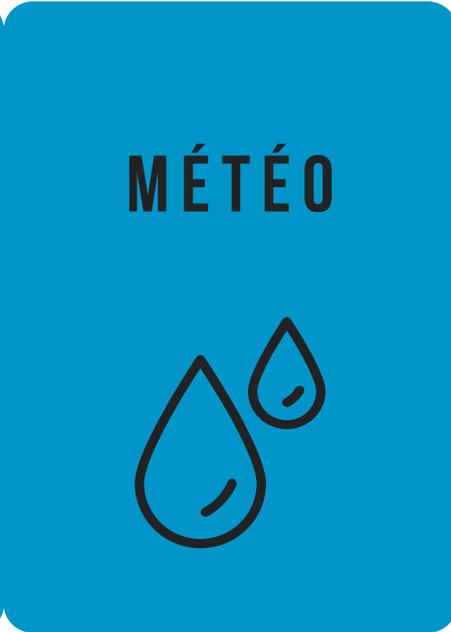
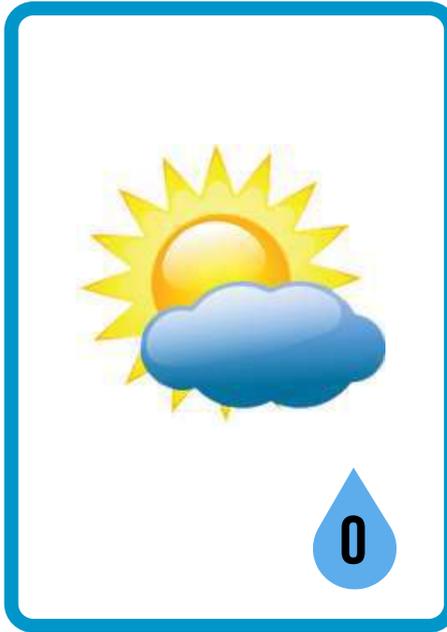
=> la moitié des joueur·euse·s ne
jouent pas car iels sont malades.

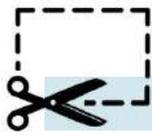
INNOVATION



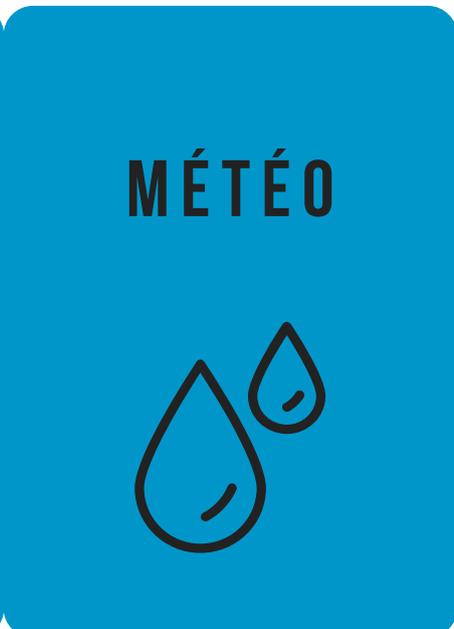
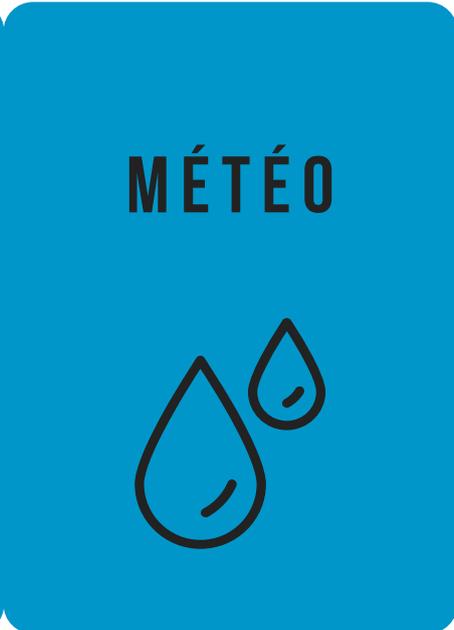
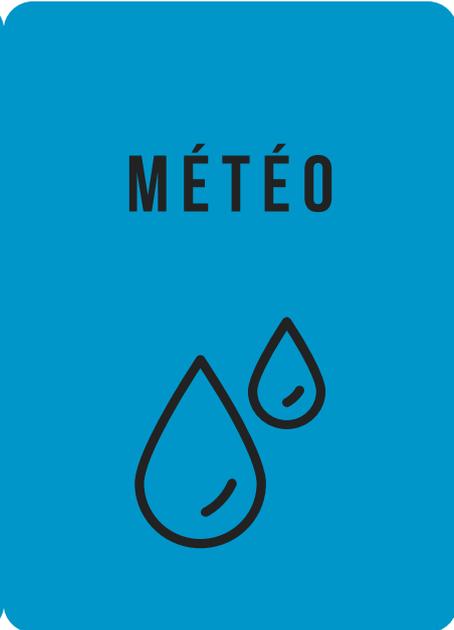


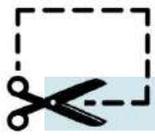
CARTES MÉTÉO



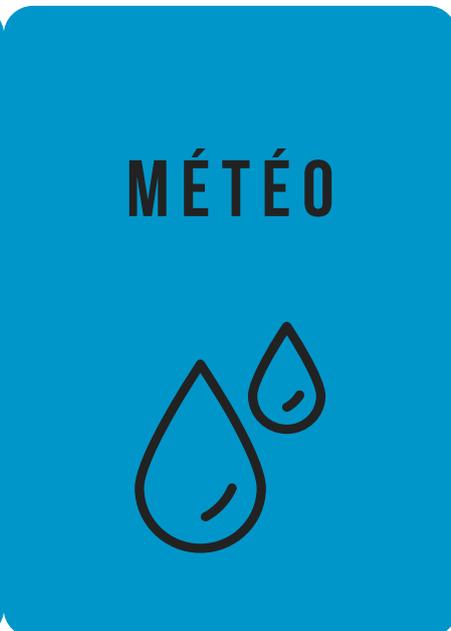
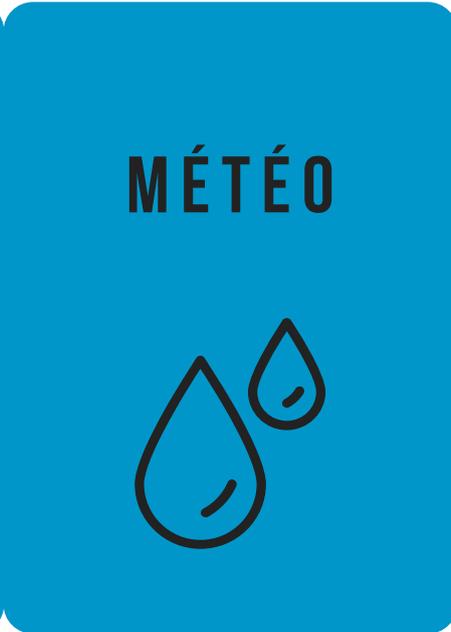
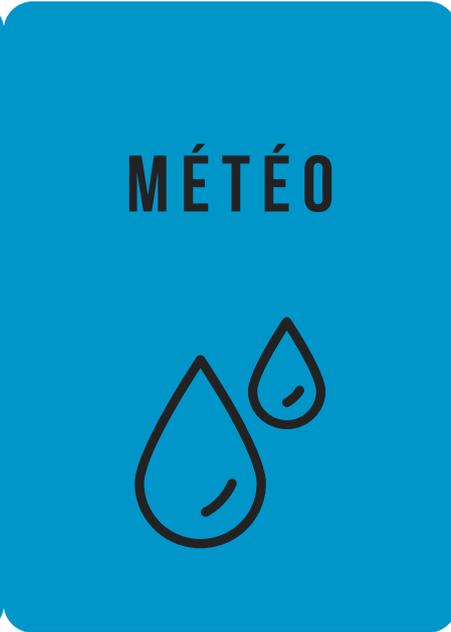


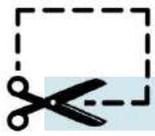
CARTES MÉTÉO



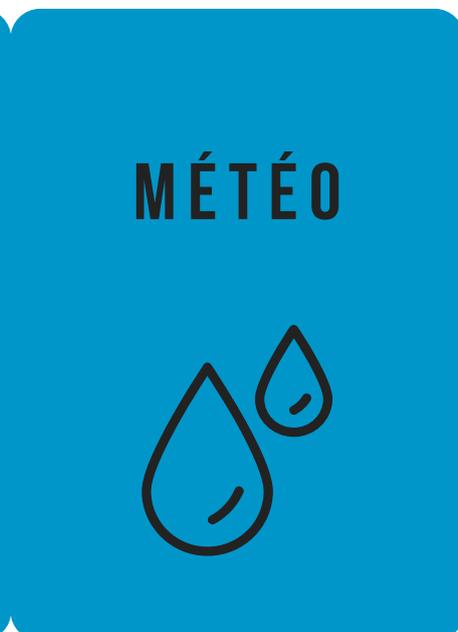
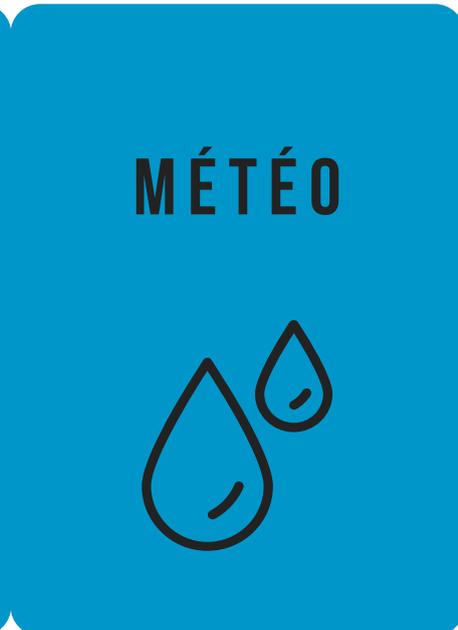
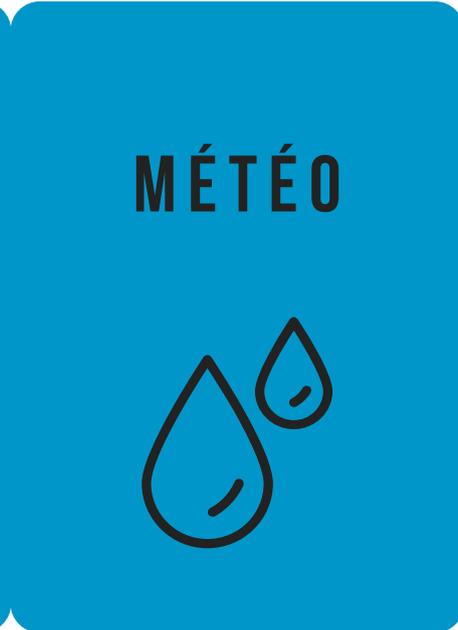


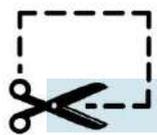
CARTES MÉTÉO



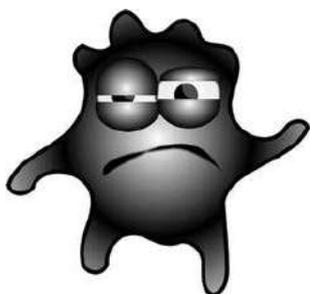


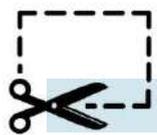
CARTES MÉTÉO



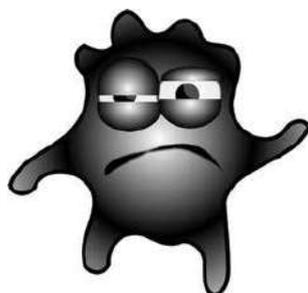
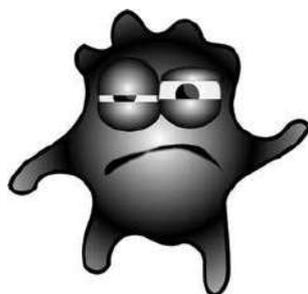
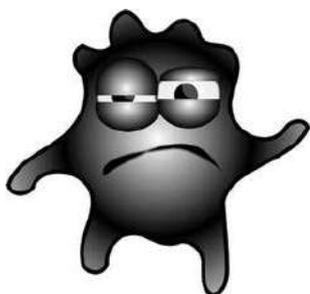


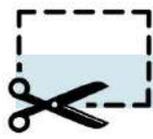
CARTES "ÉTAT DU JOUEUR-EUSE"



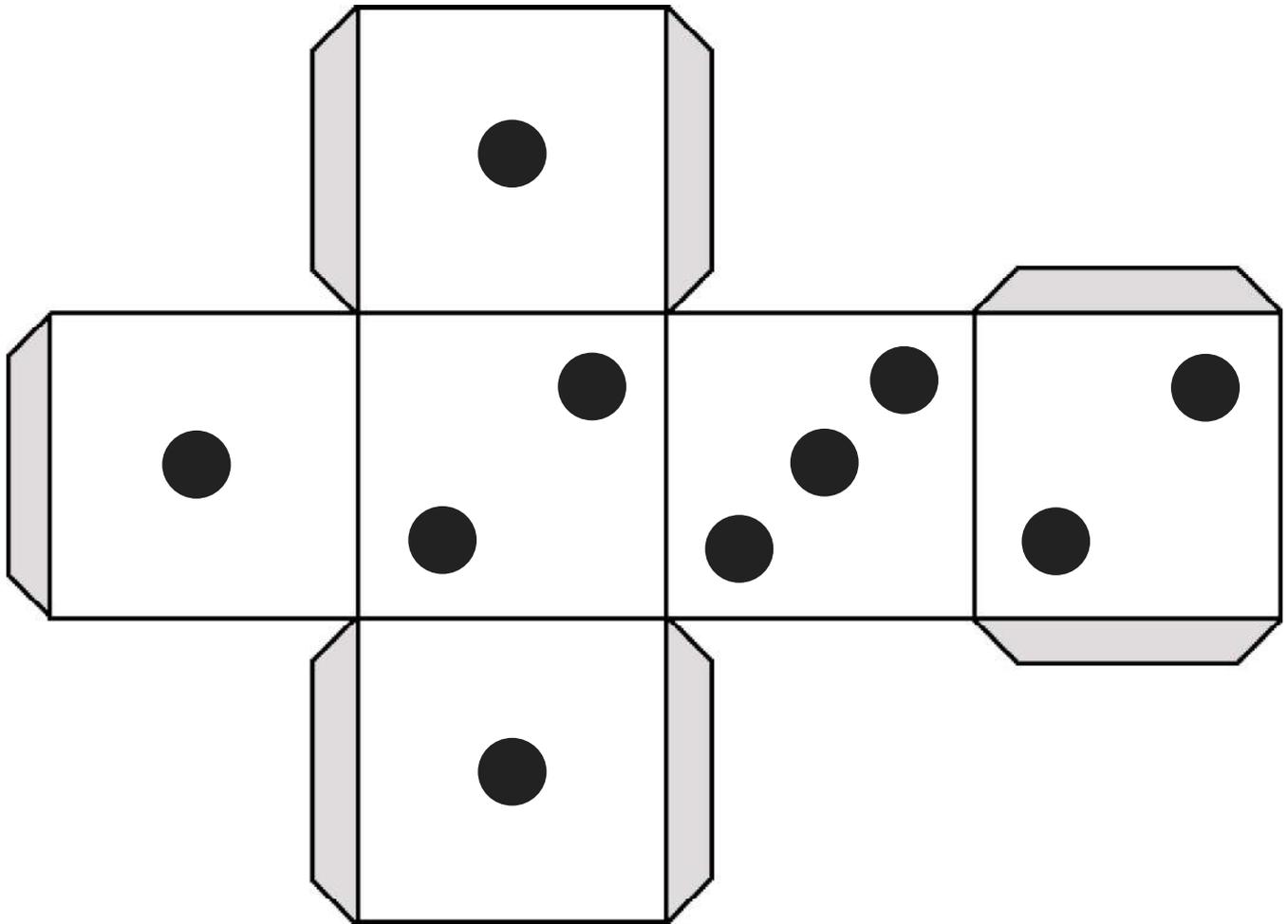


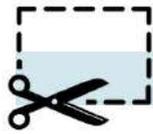
CARTES "ÉTAT DU JOUEUR-EUSE"





PATRON DU DÉ





ROUE DE LA MORT

Disque à lier avec la flèche au centre grâce à une attache parisienne sur un carton de même dimension.



