

LE JEU  
"URBANISTE EN POLLUTION NUMÉRIQUE"

Gloria VANDENPLAS  
Sarah DESCAMPS

# SOMMAIRE

Introduction

Scénario  
pédagogique

Présentation  
du jeu



Manipulation  
du jeu

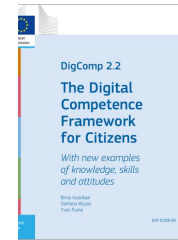
Echanges

# INTRODUCTION

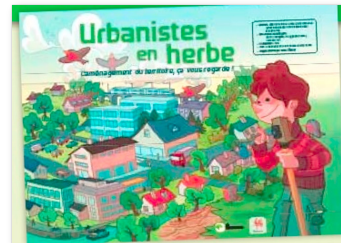
**Pollution**



**Education**

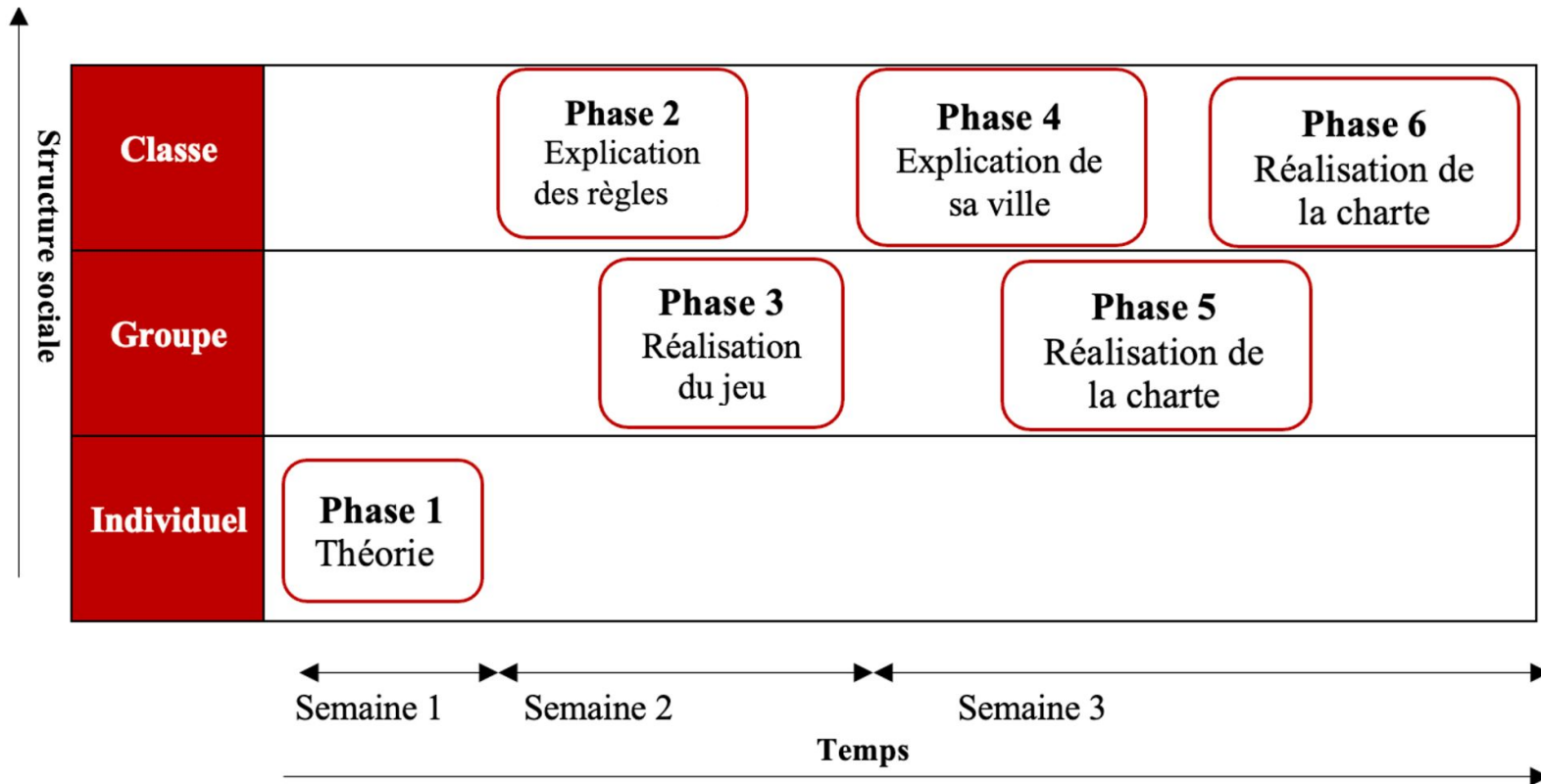


**Urbaniste en herbe**



Bordage & Autissier (2019)  
Fédération Wallonie-Bruxelles,  
(2022)  
Riina, V., Kluzer, S. & Punie, Y  
(2022)  
Hoebeke & Colle (2012)

# SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE



# PRÉSENTATION DU JEU

## Objectif

Répondre aux besoins numériques des 100 habitants de la ville en aménageant le territoire de manière responsable.

## Matériel

- 120 jetons "écologie"
- 800 euros
- 1 plateau de jeu
- Les règles du jeu
- Les pions des aménagements
- Tableau des aménagements
- Cartes "Jeu de rôle"

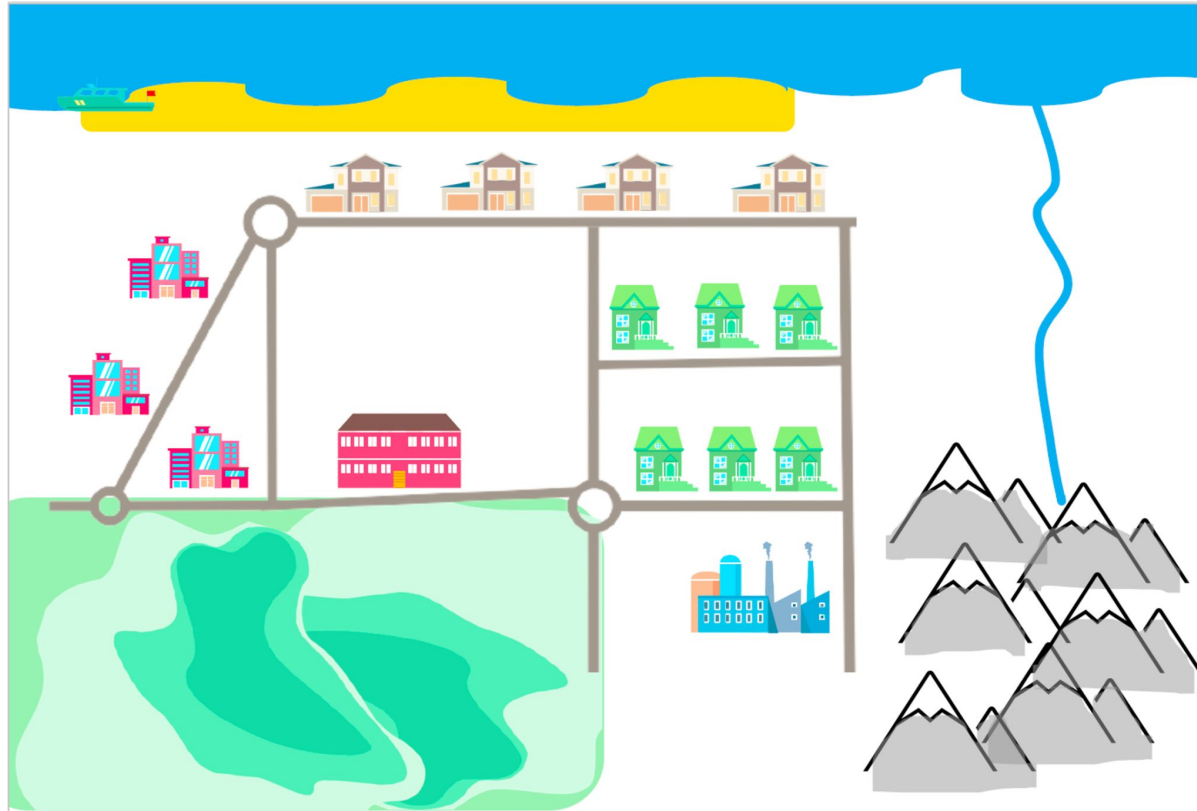
## Public

- 5e et 6e primaire
  - 1ere et 2e secondaire
- => Toutes les années du collège










## Fin du jeu

- Pas de gagnant ni de perdant
- 1 jeton "écologie"
- Pas dépasser le budget

# PLATEAU DE JEU











# LES AMÉNAGEMENTS

	Représentations		Les éléments du jeu	Nombre d'habitants	Nombre de jetons écologies	Coûts (euros)
Réseaux		3	5G	10	10	40
		8	4G	15	7	35
		8	Wifi	5	5	30
Commerces		2	Nouvel électro	/	10	50
		2	Magasin de 2 <sup>e</sup> main	/	5	20
Data centers		2	Data center ( stockage et Internet)	/	20	90
		1	Data center de loisir : streaming vidéo	/	10	55
		1	Data center de loisir : réseaux sociaux	/	10	55
		1	Data center de loisir : Jeu vidéo	/	10	55

# LES AMÉNAGEMENTS

Energies

Représentations		Les éléments du jeu	Nombre d'habitants	Nombre de jetons écologiques	Coûts (euros)
	1	Centrale nucléaire ( 1 pour 3 data centers)	/	25	60
	1	Éolienne sous-marine	/	+15	35
	6	Éolienne terrestre ( 2 pour 1 data center)	/	+5 (par éolienne)	15 (par éolienne)
	1	Barrage	/	10	40
	20	Câble de récupération de chaleur	/	+2 (par câble)	5 (par câble)
	/	Détruire une zone pour un aménagement ( mer, forêt, montagne)	/	15 ( par aménagement)	35 (par aménagement)
	1	Extraction des minerais	/	20	+20
	1	Décharge	/	15	+10
	1	Centre de triage	/	+15	30



# LES JOUEURS

## Secrétaire



Je participe aux décisions.  
Je prends note de tout ce qui est fait sur une fiche.  
Je fais régulièrement les comptes et j'en informe les joueurs.

## Bourgmestre



Je dirige la commune.  
Je participe au bon fonctionnement de l'équipe et j'organise un vote pour les décisions difficiles à prendre.

## Banquière



Je participe aux décisions.  
Je perçois l'argent de toutes les dépenses et les jetons.

## Echevine des finances



Je surveille le respect du budget.  
Je participe aux décisions.  
Je paie les dépenses à la banque.

## Collège communal (membre d'une mairie)

8 joueurs maximum

## Echevin de la télécommunication



Je participe aux décisions.

## Echevine de la télécommunication



Je participe aux décisions.

3 joueurs minimum:

- bourgmestre
- banquier
- secrétaire

## Echevine de l'environnement



Je participe aux décisions. Je surveille la qualité « durable » de chaque décision de construction.  
Je paie les jetons à la banque.

## Echevine de l'énergie



Je participe aux décisions.  
Je surveille les énergies utilisées pour le bien de l'environnement.

# DES EXEMPLES DE RÉALISATION



# MANIPULATION DU JEU



**20 minutes**

# MOMENT D'ÉCHANGES

**QUELLES SONT LES DIFFICULTÉS QUE  
VOUS AVEZ RENCONTRÉ.E.S ?**





Merci !

