

# TERRABILIS

## GUIDE D'ANIMATION



Sly Frog  
g a m e s

# AVANT-PROPOS

Le Développement Durable touche tous les acteurs et secteurs d'activité et concerne autant la façon de mener ces activités que les activités elles-mêmes.

Le secteur de l'éducation est particulièrement sollicité et s'engage progressivement en ce sens. Ce guide d'animation s'adresse à vous, enseignants, animateurs, formateurs et assistants pédagogiques chargés de mettre en place des actions de sensibilisation.

Pour mieux comprendre les enjeux socio-économiques et environnementaux auxquels l'humanité est désormais confrontée, le jeu Terrabilis aborde et relie un large panel de notions relatives au Développement Durable.

Afin de faciliter sa lecture et son utilisation, cet outil est conçu en 4 chapitres :

- Le 1<sup>er</sup> chapitre revient sur les fondamentaux du Développement Durable et de l'éducation au Développement Durable. Cette introduction, historique et théorique, permet de mieux cerner les défis et les enjeux auxquels animateurs, formateurs, enseignants et l'ensemble de la société sont désormais confrontés.
- Le 2<sup>ème</sup> chapitre est consacré au lancement de votre animation. Il facilitera l'organisation d'une partie : durée, taille et composition des groupes, prise en main du jeu.
- Le 3<sup>ème</sup> chapitre présente l'ensemble des éléments du jeu (Infrastructures, Zone Impact, Alliance, Caisse Noire...). Cette mine d'informations recontextualisées à l'aide d'exemples concrets permet de faire le lien entre le jeu et la réalité. Elle vous aidera à développer vos connaissances et à illustrer vos réponses aux éventuelles questions des joueurs.
- Le 4<sup>ème</sup> chapitre propose une méthode participative en 2 temps pour gérer le débriefing avec votre groupe. Une première phase d'analyse collective du score global de la partie avec le test des « 8 Défis Majeurs de notre siècle » suivi d'une phase d'échanges construite autour de trois idées : La notion d'avenir, le sens du mot « développement » et l'analyse de nos impacts.

Vous trouverez en annexe :

- Une proposition de plusieurs sujets permettant d'utiliser Terrabilis dans différentes matières pour illustrer une séquence de classe ou d'aide individualisée en collèges et lycées (filières générales et agricoles).
- La liste des principales manifestations nationales et internationales permettant d'aborder les sujets clés du Développement Durable.
- Une sélection de quelques ouvrages pour développer une vision globale, approfondir votre capacité de compréhension de la complexité du Monde et intégrer la notion clef d'approche systémique.
- Une rapide présentation du projet Terrabilis et de son auteur.

# TABLE DES MATIÈRES

## CHAPITRE 1 : DÉVELOPPEMENT DURABLE ET ÉDUCATION

• Une brève histoire du Développement Durable .....	4
• Les spécificités du Développement Durable .....	7
• L'Éducation au Développement Durable .....	9

## CHAPITRE 2 : PRÉPARATION DE VOTRE ANIMATION

• Durée de l'animation .....	11
• Former les équipes .....	12
• Ce qu'il faut expliquer avant de jouer .....	12

## CHAPITRE 3 : LES ÉLÉMENTS DU JEU RECONTEXTUALISÉS

### Impacts des infrastructures économiques

• Aéroport .....	16
• Agriculture biologique .....	17
• Agriculture intensive .....	18
• Bourse .....	19
• Centre de recherche .....	20
• Coopérative .....	21
• Éco-entreprise .....	21
• Éco-tourisme .....	22
• Élevage extensif .....	23
• Élevage intensif .....	24
• Manufacture .....	25
• Mine .....	26
• Pêche intensive .....	27
• Pêche raisonnée .....	28
• Port maritime .....	29
• Tourisme .....	30
• Usine .....	31

## Impacts des infrastructures de services

• Association .....	32
• École .....	32
• Espace culturel .....	33
• Gare ferrovière .....	34
• Hôpital .....	35
• Parc marin .....	36
• Parc naturel .....	37
• Recyclerie .....	38
• Stade .....	39
• Traitement de l'eau .....	40
• Transports en commun .....	41
• Tribunal .....	42
• Université .....	43

## Impacts des infrastructures énergétiques

• Énergie renouvelable .....	44
• Énergie fossile .....	45

## Cases du plateau et éléments du jeu

• Aléas .....	47
• Alliance .....	48
• Caisse Noire .....	48
• Catastrophe naturelle .....	49
• Conflit armé .....	49
• Taxe CO <sub>2</sub> .....	50
• Zone impact .....	51

## CHAPITRE 4 : ANALYSE ET DÉBRIEFING DES PARTIES

• Les 8 défis majeurs de notre siècle .....	53
• Discussion structurée en 3 temps .....	54
• Pour aller plus loin .....	55

## ANNEXES

• Utilisation de TERRABILIS en collège et lycée .....	56
• Calendrier des principales manifestations relatives au DD .....	57
• Bibliographie, présentation du projet et de l'auteur .....	60