



Règles du jeu : À la poursuite des ODD !

Ce jeu a été conçu dans le cadre du projet ADN Carbone 0 de l'AEFE avec des élèves de CM :

- du Lycée Français Denis DIDEROT à Nairobi au Kenya
- de l'Établissement Scolaire Les Ecrivains à Bamako au Mali.

1 But du jeu

Compléter le camembert avec les 6 couleurs en répondant correctement aux questions sur les 6 Objectifs de Développement Durable :

ODD 6 : Eau propre et assainissement

ODD 7 : Énergie propre et d'un coût abordable

ODD 11 : Villes et communautés durables

ODD 12 : Consommation et production responsables

ODD 13 : Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques

ODD 14 : Vie aquatique


2 Déroulement

- Chaque joueur doit placer son pion au centre du plateau.
- Le joueur n°1 est l'élève le plus jeune du groupe.
- Le joueur n°1 lance le dé et avance son pion d'autant de cases dans la direction souhaitée. La personne à sa gauche pioche alors une carte et lui pose la question correspondant à la couleur sur laquelle se trouve son pion.
- Si la réponse est correcte, le joueur n°1 peut colorier une case de la couleur correspondante sur son camembert. Il peut ensuite rejouer. Sinon, c'est au joueur suivant.
- Une fois arrivés sur la piste circulaire, les joueurs ne remontent pas au centre du plateau, et ils peuvent choisir de se déplacer à gauche ou à droite.
- Si un joueur tombe sur une case représentant un dé, il peut relancer et se déplacer de nouveau.


3 Fin de la partie

Lorsque qu'un joueur a colorié les 6 cases de son camembert, il a gagné !


Cartes nominatives Camembert




Nom :




Nom :




Nom :




Nom :




Nom :




Nom :




Nom :



Nom :



Nom :



Nom :