



Jeu : Littoland

Objectif du jeu : Présenter un projet d'aménagement durable et concerté d'un littoral fictif, Littoland.

Par groupe de 5, chaque membre doit choisir l'un des rôles suivants :

- un promoteur immobilier spécialisé dans l'hôtellerie
- un agriculteur ou un éleveur ou un aquaculteur ou un pêcheur
- un industriel
- un membre du comité de la protection du littoral
- un habitant de Littoland



Pour réussir cette mission, vous allez devoir réaliser **un plan, un schéma du littoral**. Vous devrez réaliser **des aménagements** qui répondent aux **différents objectifs** de votre personnage, et qui **respectent les piliers du développement durable (économique, environnemental, social)**.

Documents distribués par groupe :

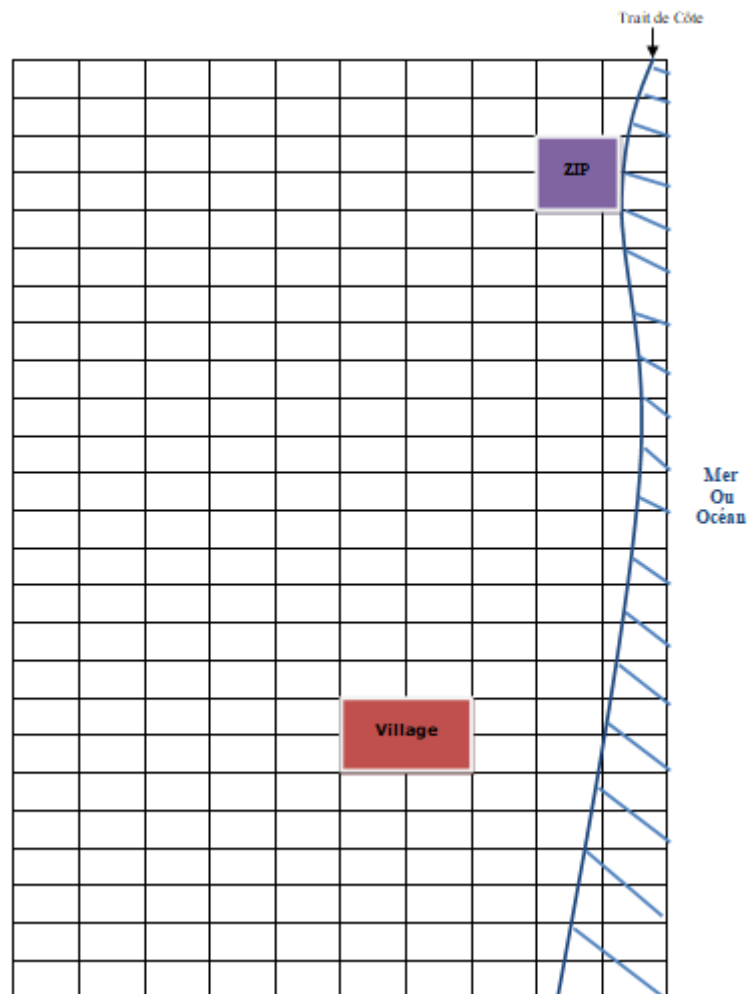
Règles pour jouer



Chacun d'entre vous dispose de 50 unités. Soit un total de 250 unités pour le groupe. Chaque aménagement possède un coût. Vous ne pouvez pas tous les acheter Il faudra faire des choix !!!!!!!

Après concertation, discussions entre vous, vous devez réaliser le schéma de l'organisation spatiale de Littoland (cf. feuille). N'oubliez pas de réaliser une légende pour chaque aménagement. **Chaque Unité correspond à une case du quadrillage.**

Rôles	Objectifs	Aménagements / Actions	Coûts(en Unités)
Promoteur immobilier	<ul style="list-style-type: none"> • Accueillir des touristes • Agrandir le parc immobilier (offre de logements) • Construire des espaces de loisirs, de divertissements, des espaces commerciaux 	Hôtel	17
		Camping	7
		Appartements	20
		Villa	6
		Parc Aquatique	18
		Golf	20
		Casino	10
		Port de plaisance (Trait de côte/mer)	15
Agriculteur / Eleveur / Aquaculteur / Pêcheur	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer les productions halieutiques (marines) et terrestres • Assurer les espaces de stockage des productions • Assurer l'accès aux zones de production 	Bac et bassin (Trait de côte/mer)	10
		Ecloserie	5
		Hangar	17
		Pieux en bois (estran)	8
		Polders (estran)	15
Industriel	<ul style="list-style-type: none"> • Développer un trafic maritime • Assurer le chargement et le déchargement des marchandises • Assurer le stockage des marchandises 	Port de pêche (Trait de côte)	20
		Digue (mer)	4
		Axe de communication	1 (= 5 cases)
		Entrepôts	18
Membre du comité de protection du Littoral	<ul style="list-style-type: none"> • Lutter contre la pollution sonore et chimique • Contrôler l'urbanisation et les aménagements • Protéger le littoral 	Quais / Terminaux (Trait de côte)	25
		Iles artificielles (sur mer)	7
		Bureaux	7
		Ateliers	10
		Digue (mer)	4
Habitant	<ul style="list-style-type: none"> • Préserver la tranquillité du village • Avoir un bassin d'emplois • Avoir une offre de services • Se protéger des risques (naturels et technologiques) 	Parc naturel	25
		Ecomusée	18
		Zone littorale classée inconstructible	6
		Digue (mer)	4
		Parc Aventure	16
		Axe de communication	1 (= 5 cases)
		Centre commercial	24
		Complexe sportif	20
Supérette	10		
Calcul du score :			



Légende

Règles pour jouer

Chacun d'entre vous dispose de 50 unités. Soit un total de **250 unités pour le groupe.** Chaque aménagement possède un coût. Vous ne pouvez pas tous les acheter Il faudra faire des choix !!!!!!!

Après concertation, discussions entre vous, vous devez réaliser le schéma de l'organisation spatiale de Littoland (cf. feuille). N'oubliez pas de réaliser une légende pour chaque aménagement. **Chaque Unité correspond à une case du quadrillage.**

Rôles	Objectifs	Aménagements / Actions	Coûts(en Unités)
Promoteur immobilier	<ul style="list-style-type: none"> Accueil des touristes Agrandir le parc immobilier (offre de logements) Construire des espaces de loisirs, de divertissements, des espaces commerciaux 	Hôtel Camping Appartements Villa Parc Aquatique Golf Casino Port de plaisance (Trait de côte/mer) Discothèque Digue (mer) Axe de communication	15 7 20 6 18 20 10 15 8 4 1(=5 cases)
Agriculteur / Eleveur / Aquaculteur / Pêcheur	<ul style="list-style-type: none"> Assurer les productions halieutiques (marines) et terrestres Assurer les espaces de stockage des productions Assurer l'accès aux zones de production 	Bac et bassin (Trait de côte/mer) Ecloserie Hangar Pieux en bois (estran) Polders (estran) Port de pêche (Trait de côte) Digue (mer) Axe de communication	10 5 17 8 15 20 4 1(=5 cases)
Industriel	<ul style="list-style-type: none"> Développer un trafic maritime Assurer le chargement et le déchargement des marchandises Assurer le stockage des marchandises 	Entrepôts Quais / Terminaux (Trait de côte) Îles artificielles (sur mer) Bureaux Ateliers Digue (mer) Axe de communication	12 15 4 5 7 4 1(=5 cases)
Membre du comité de protection du Littoral	<ul style="list-style-type: none"> Lutter contre la pollution sonore et chimique Contrôler l'urbanisation et les aménagements Protéger le littoral 	Parc naturel Ecomusée Zone littorale classée inconstructible Digue (mer) Parc Aventure Axe de communication	25 18 6 4 16 1 (=5 cases)
Habitant	<ul style="list-style-type: none"> Préserver la tranquillité du village Avoir un bassin d'emplois Avoir une offre de services Se protéger des risques (naturels et technologiques) 	Centre commercial Complexe sportif Supérette La poste Banque Boulangerie Médecin Digue (mer) Axe de communication	24 18 8 6 6 4 4 4 1(=5 cases)

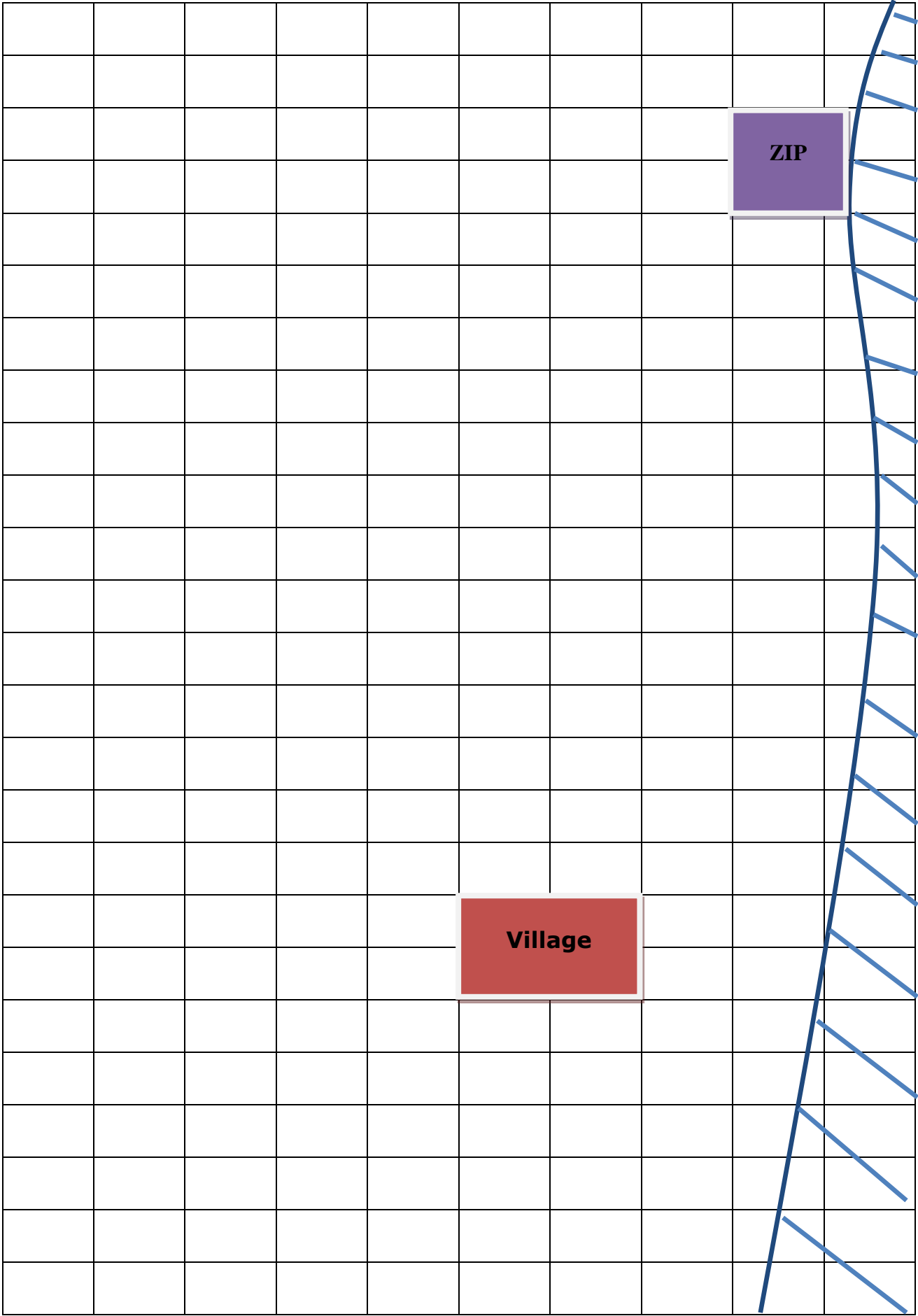
Trait de Côte



ZIP

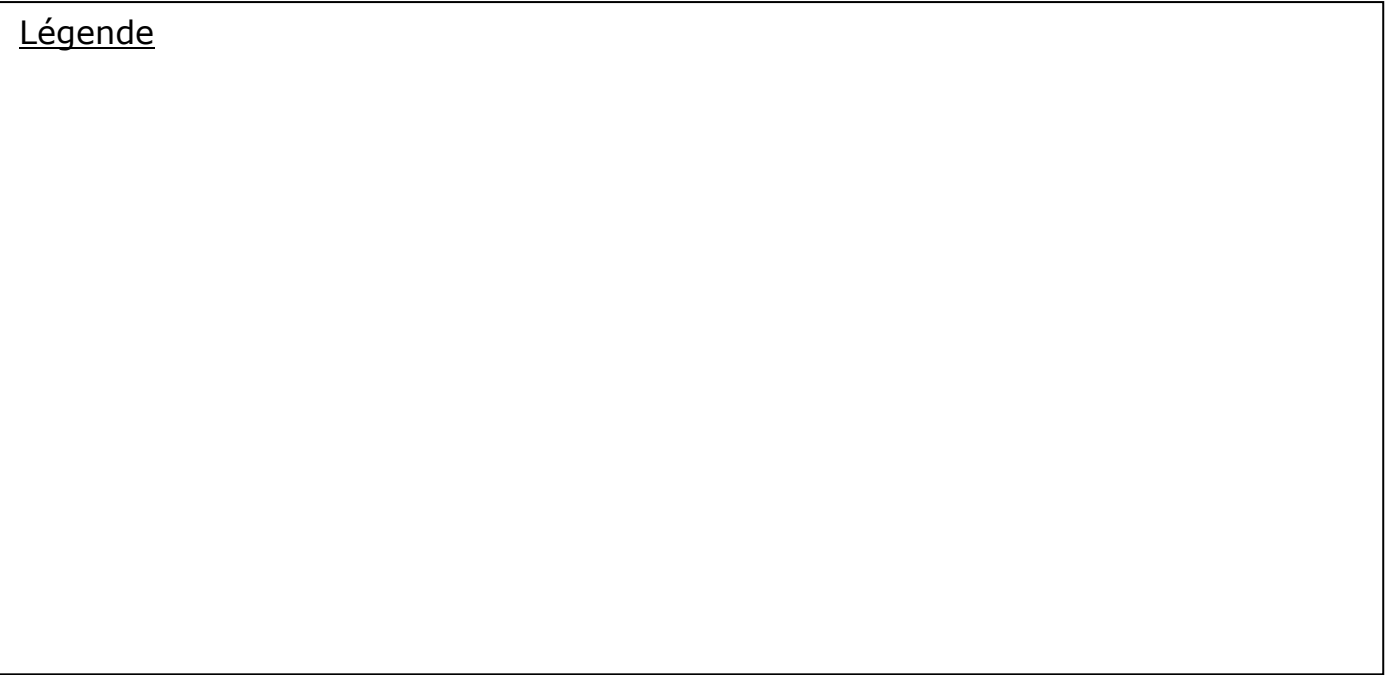
Village

**Mer
Ou
Océan**



Littoland

Légende



Calcul du score :

Environnement



Economie



Social



Besoins satisfaits



Fiche Score (à réaliser par le prof)

	Besoins	Environnement	Economique	Social
Hôtel		-3	+7	0
Camping		+4	+4	+2
Appartements	+3 par besoin satisfait	-3	+3	0
Villa		0	+1	-1
Parc Aquatique		0	+5	+1
Golf	-1 par besoin non satisfait	+3	+4	0
Casino		-1	+3	-2
Port de plaisance (Trait de côte)		-1	+5	0
Discothèque		0	+4	0
Digue (mer)		+3	0	+3
Axe de communication		0	+0	+1
Bac et bassin (Trait de côte/mer)		-3	+4	0
		+3	+3	0
Ecloserie	+3 par besoin satisfait	0	+7	0
Hangar		-2	+4	0
Pieux en bois (estran)		-5	+5	0
Polders (estran)	-1 par besoin non satisfait	-4	+7	+3
Port de pêche (Trait de côte)		+3	0	+3
Digue (mer)		0	0	+1
Axe de communication				
Entrepôts		0	+4	0
Quais / Terminaux (Trait de côte)	+3 par besoin satisfait	-5	+10	0
Iles artificielles (sur mer)		-2	+4	0
Bureaux		0	+4	+2
Ateliers	-1 par besoin non satisfait	0	+5	+1
Digue (mer)		+3	0	+3
Axe de communication		0	0	+1
Parc naturel	+3 par besoin satisfait	+10	+3	0
Ecomusée		+7	+6	0
Zone littorale c. inconstructible		+14	-8	+1
Digue (mer)	-1 par besoin non satisfait	+3	0	+3
Parc Aventure		+5	+7	0
Axe de communication		0	0	+1
Centre commercial	+3 par besoin satisfait	-1	+7	+3
Complexe sportif		0	+2	+3
Supérette		0	+1	+2
La poste	-1 par besoin non satisfait	0	+1	+3
Banque		0	+4	+3
Boulangerie		0	+1	+3
Médecin		0	+2	+4
Digue (mer)		+3	0	+3
Axe de communication		0	0	+1