

JEU : Inde et développement durable

Auteur : Alexandra Berguig

Objectif : élèves sont regroupés en commune indienne et doivent acquérir différentes infrastructures afin d'améliorer les piliers du développement durable.

Niveau : 5ème (insertion dans le programme chapitre 2 géo: Les dynamiques de population et le développement durable)

Matériels

- Cartes d'améliorations : économique, social, environnemental (un jeu de carte pour toute la classe)
- Cartes incidents (un jeu de carte pour toute la classe)
- Un tableau de gestion de la commune (une photocopie par élève)

Déroulement :

Au début de chaque tour, les équipes perçoivent leurs impôts locaux (dont le montant est déterminé par la population de la commune). Le professeur fait tirer au sort pour chaque équipe **trois cartes vertes améliorations** (ils ne peuvent acheter plus de deux fois la même carte « amélioration»). Les équipes regardent les cartes qu'elles peuvent s'offrir, leur domaine d'action... Elles inscrivent les conséquences de leur choix dans le tableau de gestion (points gagnés dans les différents piliers). Le professeur récupèrent les cartes et chaque équipe tire **une carte « incident »** (cartes rouges), regardent les conséquences et notent les points perdus dans le tableau. Puis cette phase terminée, les élèves calculent le nombre de points restants dans chaque pilier. Puis les élèves passent à l'année suivante. **L'objectif étant d'avoir toujours les trois piliers dans le positif. L'équipe perd si l'un des trois piliers est négatif.**

CARTES	Economique	Social	Environnemental
Améliorations (voir feuilles suivantes)	Terres agricoles Installation d'entreprise Industrie de Coton Investissement de l'Etat Développement artisanat	Destruction du Bidonville Création de Logement Hôpitaux Ecoles Epicerie alimentaire Usine de traitement d'eau	Gestes environnementaux Dépollution des eaux Protection Déchetterie Reboisement
Incidents (voir feuilles suivantes)	Mauvaises récoltes Intempéries Exode rural (bidonville) Crise sanitaire (épidémie) Famine Déforestation Pollution atmosphérique Agriculture polluante Catastrophe naturelle Tsunami		

Questions Bilan à poser aux élèves une fois le jeu terminé :

- Quels sont les besoins de la population indienne ?
- Quels sont les problèmes rencontrés par la population indienne ?
- Les piliers du développement durable sont-ils respectés ?
- Quelles sont les solutions proposées ?

Moment où le jeu intervient dans la séquence :

- Soit au début de l'étude de cas sur l'Inde (pour introduire les notions)
- Soit en après l'étude de cas (pour les vérifier, intéressant de poser les mêmes questions que le bilan)

Tableau budget de la commune indienne

			Dépenses						
Années	Impôts locaux	Population	Economique		Social		Environnemental		Améliorations achetées
	10 Roupies Indiennes par hab	3 000	Points de départ : 1200		Points de départ : 1400		Points de départ : 1000		
		Augmentation annuelle	Points GAGNES	Points PERDUS	Points GAGNES	Points PERDUS	Points GAGNES	Points PERDUS	
2000	30 000	3000							
Points restants									
2001		+ 500 hab							
Points restants									
2002		+ 500 hab							
Points restants									
2003		+ 500 hab							
Points restants									
2004		+ 500 hab							
Points restants									
2005		+ 500 hab							
Points restants									
2006		+ 500 hab							
Points restants									
2007		+ 500 hab							
Points restants									
2008		+ 500 hab							
Points restants									
2009		+ 500 hab							
Points restants									
2010		+ 500 hab							
Points restants									
2011		+ 500 hab							
Points restants									
2012		+ 500 hab							
Points restants									

MAUVAISES RECOLTES

Votre village subit une mauvaise récolte. Vous perdez **200 points dans le pilier économique.**

CATASTROPHES NATURELLES

Votre village subit un tsunami qui ravage tous le village. Vous perdez **700 points dans le pilier économique, 800 points dans le pilier social et 400 points dans le pilier environnemental.**

EXODE RURAL

Votre village est submergé par une vague d'agriculteurs qui n'ont plus de terres. Ils viennent s'installer dans des bidonvilles autour du village. Vous perdez **300 points dans le pilier social et gagnez 150 habitants supplémentaires.**

CRISE SANITAIRE

Votre village subit une épidémie qui ravage tous les habitants du village. Vous perdez **900 points dans le pilier social. (Si vous avez plus de 5000 habitants vous perdez 1000 points dans le pilier social)**

INTEMPERIES

Votre village subit une inondation qui ravage tous les champs du village. Vous perdez **600 points dans le pilier économique, 200 points dans le pilier social**. *(Si vous avez plus de 5000 habitants vous perdez 300 points dans le pilier social)*

DEFORESTATION

Les agriculteurs de votre village décident de couper les arbres de la forêt afin d'obtenir de nouvelles terres. Vous perdez **800 points dans le pilier environnemental**

FAMINE

Votre village subit une crise sanitaire importante, vous n'avez pas assez de nourriture pour votre population. Vous perdez **500 points dans le pilier social**. *(Si vous avez plus de 6000 habitants vous perdez 700 points dans le pilier social).*

POLLUTION ATMOSPHERIQUE

Il y a trop de déchets dans votre village. Vous perdez **300 points dans le pilier environnemental et 250 points dans le pilier social**.

POLLUTION AGRICOLE

Les agriculteurs de votre village utilisent des engrais chimiques et polluent les terres. Vous perdez **450 points dans le pilier environnemental**

POLLUTION DES EAUX

Les industries environnantes ont déversé des produits chimiques dans le fleuve de votre village. Vous perdez **550 points dans le pilier environnemental**

CROISSANCE DEMOGRAPHIQUE FORTE

Votre population augmente fortement. Vous gagnez **400 personnes supplémentaires dans votre village et perdez 200 points dans le pilier économique et 300 points dans le pilier social.**

CROISSANCE DEMOGRAPHIQUE FORTE

Votre population augmente fortement. Vous gagnez **400 personnes supplémentaires dans votre village et perdez 200 points dans le pilier économique et 300 points dans le pilier social.**

DESTRUCTION DES BIDONVILLES

Votre commune fait une opération de destruction des bidonvilles. Vous gagnez **400 points dans le pilier social.**

COÛT : 15 000 roupies

CREATION DE LOGEMENTS

Votre commune fait une opération de réaménagement, elle construit une cinquantaine de logement. Vous gagnez **300 points dans le pilier social.**

COÛT : 10 000 roupies

CREATION D'HOPITAUX

Votre commune créer un hôpital. Vous gagnez **900 points dans le pilier social.**

COÛT : 45 000 roupies

CREATION D'ÉCOLES

Votre commune construit des écoles. Vous gagnez **500 points dans le pilier social.**

COÛT : 25 000 roupies

CREATION D'UNE EPICERIE ALIMENTAIRE

Votre commune créer une épicerie pour nourrir sa population. Vous gagnez **700 points dans le pilier social.**

COUT : 45 000 roupies

INSTALLATION D'UNE ENTREPRISE

Votre commune attire une entreprise de matériaux. Vous gagnez **500 points dans le pilier économique.**

COUT : 31 000 roupies

OBTENTION DE TERRES AGRICOLES

Votre commune agrandit son territoire et obtient de nouvelles terres agricoles. Vous gagnez **400 points dans le pilier social et 400 point dans le pilier économique**

COUT : 45 000 roupies

INVESTISSEMENT DE L'ETAT

L'Etat investit de l'argent dans votre commune. Vous gagnez **700 points dans le pilier économique.**

COUT : 65 000 roupies

CREATION D'UNE DECHETTERIE

Votre commune créer une déchetterie afin de gérer les déchets. Vous gagnez **800 points dans le pilier environnemental.**

COUT : 60 000 roupies

GESTES ENVIRONNEMENTAUX

Votre commune propose des formations aux habitants sur les gestes environnementaux. Vous gagnez **400 points dans le pilier environnemental**

COUT : 18 000 roupies

DEPOLLUTION DES EAUX

Votre commune décide de traiter l'eau polluée du fleuve. Vous gagnez **600 points dans le pilier environnemental**

COUT : 32 000 roupies

REBOISEMENT

Votre commune lance une opération de replantation des arbres. Vous gagnez **200 points dans le pilier environnemental**

COUT : 19 000 roupies

INSTALLATION D'UNE INDUSTRIE DE COTON

Votre commune attire une industrie de coton. Vous gagnez **1000 points dans le pilier économique et 500 points dans le pilier social**

COUT : 60 000 roupies

DEVELOPPEMENT DE L'ARTISANAT

Votre commune développe l'activité artisanale. Vous gagnez **300 points dans le pilier économique.**

COUT : 20 000 roupies

CREATION DE QUARTIERS RESIDENTIELS

Votre commune fait une opération de réaménagement, elle construit une cinquantaine de logement. Vous gagnez **1000 points dans le pilier social.**

COUT : 70 000 roupies

CREATION D'UNE USINE A TRAITEMENT D'EAU

Votre commune fait une opération de réaménagement, elle construit une cinquantaine de logement. Vous gagnez **750 points dans le pilier social.**

COUT : 48 000 roupies