

JOUE-LA COMME LES ÉCOPOLITAINS

LA RÈGLE DU JEU



Salut à vous, futurs usagers
de la cour écopolitaine !

Et bienvenue dans ce jeu de simulation pour
découvrir comment créer et composer votre propre
COUR ÉCOPOLITAINE !

Sous l'œil attentif des Écopolitains, Faites-la
vivre - tout en veillant à son entretien -
en aménageant ses 5 zones (calme / active /
collective / pédagogique / et réserve de
biodiversité) en fonction des activités que
vous leur aurez attribué.

Attention
Il s'agit d'un jeu coopératif... mais pas trop!
À la fin, il peut y avoir un gagnant,
mais aussi que des perdants !

À vous de jouer.

3 -Trier les cartes **ACTION** par couleurs :



4 -Prenez x nombre de cartes de chaque couleur en
fonction de votre nombre de joueurs (les cartes restantes
peuvent être rangées, elles ne serviront plus !)

2 joueurs = 2 cartes de chaque couleur
3 joueurs = 3 cartes de chaque couleur
4 joueurs = 4 cartes de chaque couleur
5 joueurs = 5 cartes de chaque couleur

5 -Mélangez-les, puis distribuez-les toutes entre tous les
joueurs

6 -Placez les plateaux «zones» sur la table visible de tous
ainsi que les 4 pioches de cartes :



MISE EN PLACE

0 - Imprimer le jeu format A4 en Recto/Verso. Prenez les pages
de cartes et découpez-les sur les pointillés.

1 -Triez les cartes **ENTRETIEN / ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS / SOL /
CARTE BIDOUILLE** par catégories, et mélangez-les.



2 -Distribuer 1 carte de
chaque catégories à
chacun des joueurs, les
cartes restantes forment
4 pioches.

LE BUT DU JEU

Dans «Joue-la comme les Écopolitains» vous devez construire votre cour en collaboration avec les autres joueurs.

Déterminez les sols, et les aménagements adéquates pour chaque zone ainsi que les tâches d'entretien nécessaire pour être le premier à pouvoir **POSER TOUTES VOS CARTES ACTION ET REMPORTE LA PARTIE.**

MAIS ATTENTION, si à la fin du jeu, il n'y a pas au moins 1 point Écopolitain
de chaque personnage sur chaque zone, tout le monde perd la partie.

Points Écopolitains



À VOTRE TOUR

- 1 Lisez bien les instructions
de vos cartes **ACTION** avant
de commencer à jouer !
- 2 Piochez une carte parmi
l'une des 4 pioches :
**ENTRETIEN,
ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS,
SOL
OU CARTE BIDOUILLE**
- 3 Lisez bien les
instructions
de votre
carte !
- 4 Posez autant de cartes que vous le
souhaitez sur les différentes zones.
- 5 La partie continue dans
le sens des aiguilles
d'une montre.

GUIDE PRATIQUE DU JEU

Pour chaque zone :



CARTE ACTION
Les cartes ACTION : Il s'agit des différentes activités possibles dans une cour écopolitaines

Chaque carte **ACTION** doit être posée dans la bonne zone avec **le ou les besoins spécifiques nécessaires** (indiqué sur la carte).

La carte indique soit des cartes **ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS** de votre choix permettant certaines actions, (par exemple «un aménagement pour s'asseoir» = une carte «banc» ou «table et chaises» ou «un aménagement pour être à l'ombre» = une carte «arbres») soit des cartes précises (par exemple un carte «équipements mobiles ou fixes»)

ÉQUIPEMENTS AMÉNAGEMENTS
Les cartes ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS : il s'agit de mobiliers ou des installations qui peuvent être placés dans une cour. Il peuvent proposer différents jeux, activités ou usages.

Une carte **ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS** doit parfois avoir besoin que des cartes **SOL** ou **ENTRETIEN** soit déjà posées sur la zone.

S'il est juste indiqué «Nécessite au minimum SUR LA ZONE : 1 carte **SOL**» sans indication supplémentaire dans ce cas, cela peut-être n'importe quelle carte **SOL**.

CARTE SOL
Les cartes SOL : elles présentent les différents types de sols l'on peut placer dans la cour écopolitaine en fonction

Les sols **imperméables**, empêchent l'eau de pluie de passer et de s'infiltrer dans la terre.

Les sols **perméables**, permettent une infiltration directe de l'eau de pluie dans la terre. Cela permet de retrouver un sol vivant et favoriser la biodiversité, mais aussi de rafraîchir la cour grâce au principe évapotranspiration.

CARTE SOL PERMEABLE
 Dans le jeu, les **SOL perméables** sont indiqués en bas à gauche de la carte par ce logo.

CARTE ENTRETIEN
Les cartes ENTRETIEN : L'aménagement d'une cour écopolitaine amène à repenser son entretien en fonction du sol ou des équipements choisis.

ENTRETIEN PAR LES SERVICES DE LA VILLE
 La carte **ENTRETIEN PAR LES SERVICES DE LA VILLE** nécessaire pour l'entretien des végétations de la cour (taille des arbres et des haies / paillage / arrosage / entretien des plantes), la gestion des poubelles, réapprovisionnement annuel des copeaux ou des graviers.

ENTRETIEN PAR LES USAGERS
 La carte **ENTRETIEN PAR LES USAGERS** représente les tâches à accomplir quotidiennement par les usagers de la cour : nettoyage des sols naturels et rangement quotidien des aménagements et du matériel après chaque utilisation, gestion du compost et du potager.

CARTE DELIMITATION DE ZONE
Les cartes DÉLIMITATION DE ZONE : sont des équipements ou des aménagements qui permettent de créer une séparation et de protéger certains espaces.

CARTE DELIMITATION DE ZONE
 S'il est indiqué sur votre carte : «Nécessite au minimum SUR LA ZONE : 1 carte **DELIMITATION DE ZONE**»

Dans ce cas, il faut qu'au moins 1 carte **ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS** avec ce symbole (en bas à gauche) soit déjà placée sur la zone pour pouvoir la poser.

Points Écopolitains

REFUGES DE BIODIVERSITÉ (1 carte SOL)
SOL PLANTE (1 carte ENTRETIEN, 1 carte SOL)

Pour chaque carte **ÉQUIPEMENTS ET AMÉNAGEMENTS** ou carte **SOL** posée, vous aidez un ou plusieurs écopolitains à la transition écologique et sociétale de votre cour.

- Il veut **décarboner** pour lutter contre le **RECHAUFFEMENT CLIMATIQUE**
- Elle veut **mélanger** les fonctions et les personnes pour lutter contre les **SÉGREGATIONS SOCIO-SPATIALES**
- Il veut **caractériser** les aménagements pour lutter contre l'**UNIFORMISATION DU CADRE DE VIE**
- Il veut **renaturer** pour lutter contre la **DÉGRADATION DE LA BIODIVERSITÉ**
- Elle veut **économiser** pour lutter contre l'**ÉPUISEMENT DES RESSOURCES NATURELLES**

!! RAPPEL !! SI À LA FIN DU JEU, IL N'Y A PAS AU MOINS 1 Point Écopolitain DE CHAQUE PERSONNAGE SUR CHAQUE ZONE, TOUT LE MONDE PERD LA PARTIE !



**ENTRETIEN PAR
LES SERVICES DE LA VILLE**



**ENTRETIEN PAR
LES USAGERS**

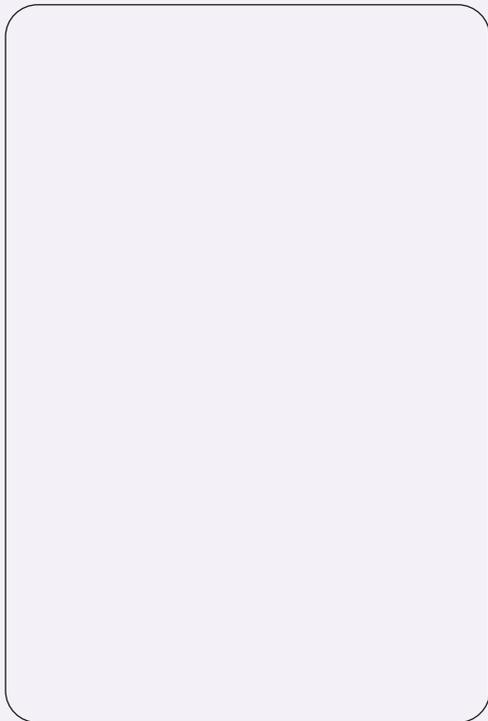
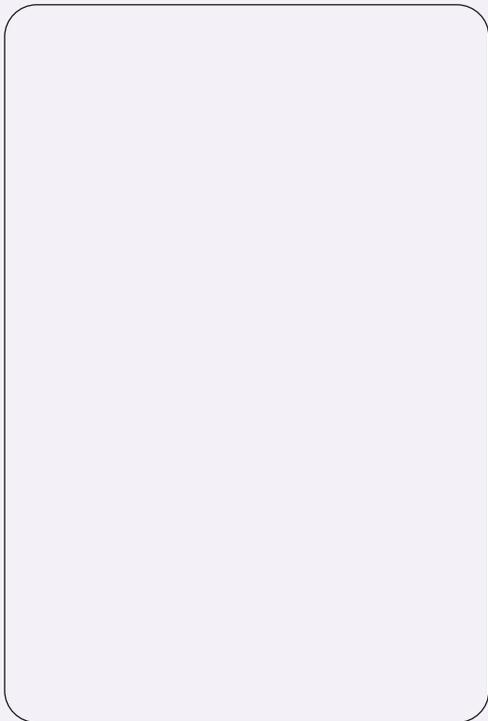
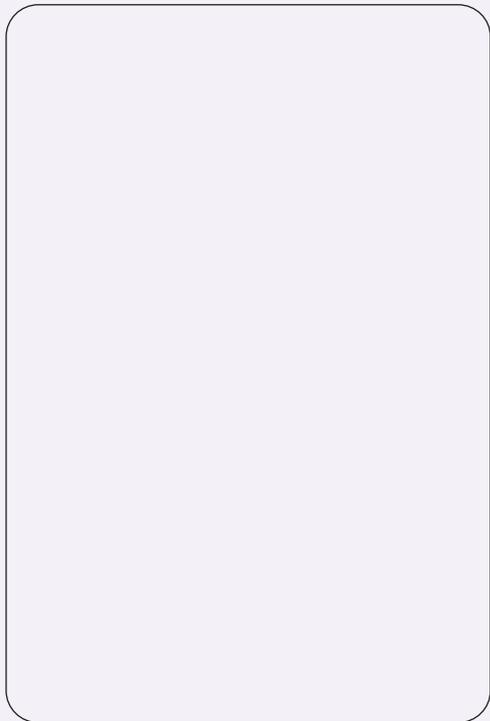
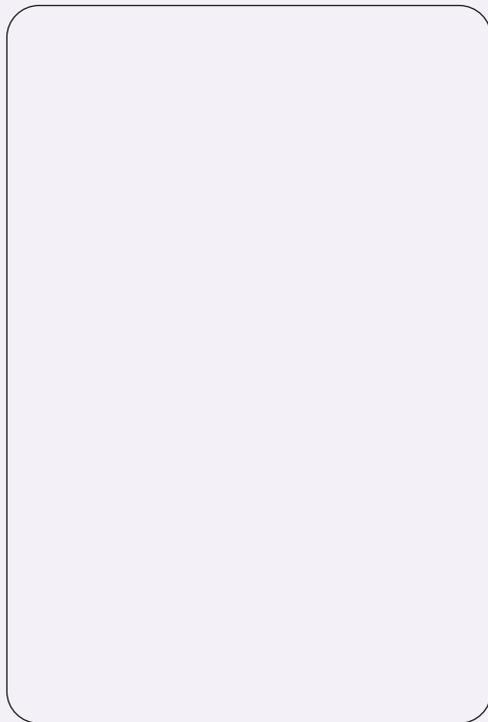
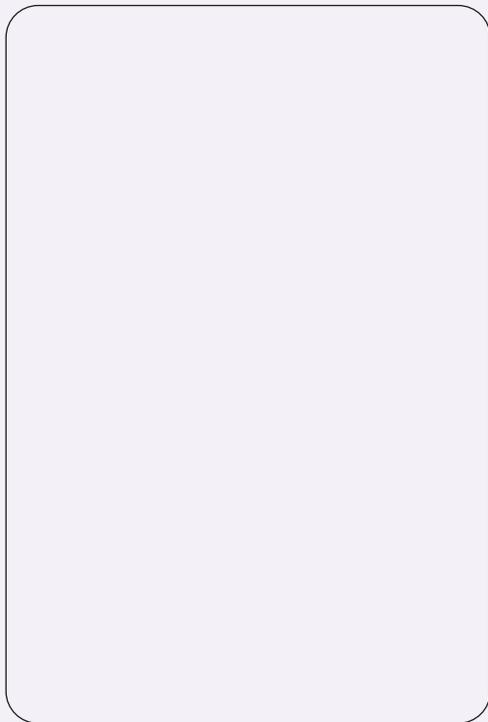
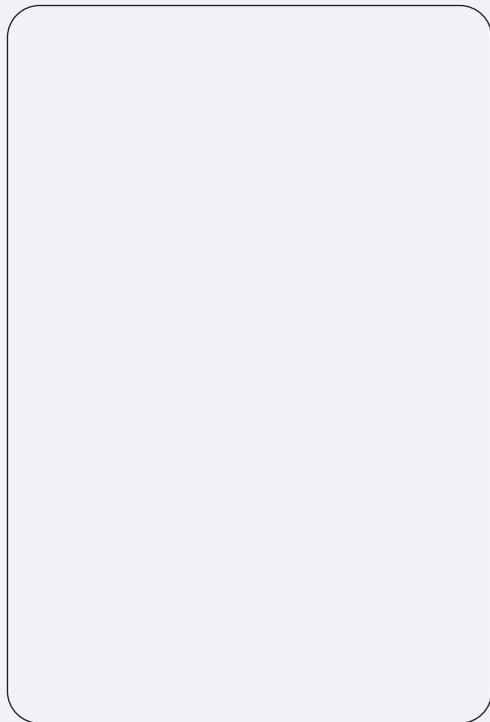
ZONE CALME



Dans cette zone, on veut pouvoir discuter, se détendre, lire, jouer avec la nature, jouer aux billes, faire des jeux de sociétés, inventer des histoires, se raconter des secrets, se mettre à l'écart...

On a besoin d' avoir **DES ESPACES À L'OMBRE**, de pouvoir **ÊTRE ASSIS** seul ou en petit groupe, et d'avoir **DES SURFACES POUR JOUER À DES JEUX DE SOCIÉTÉS**. Elle doit créer des espaces qui permettent de créer **DES LIEUX D'INTIMITÉS** et **D'ÊTRE PROTÉGÉE DES JETS DE BALLES**.







**ENTRETIEN PAR
LES SERVICES DE LA VILLE**



**ENTRETIEN PAR
LES USAGERS**

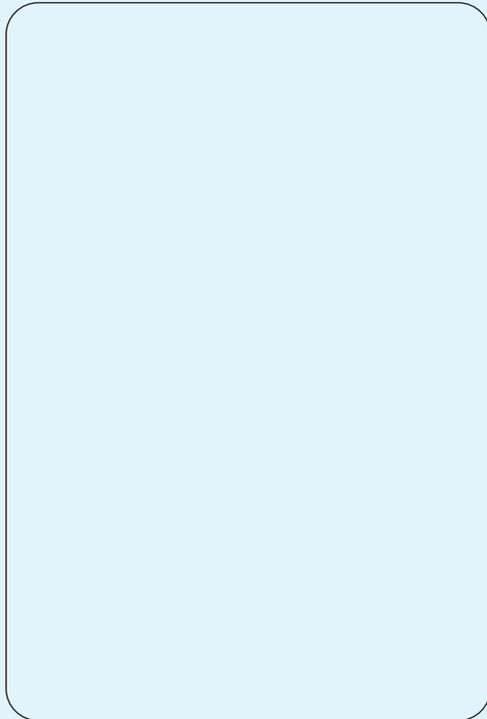
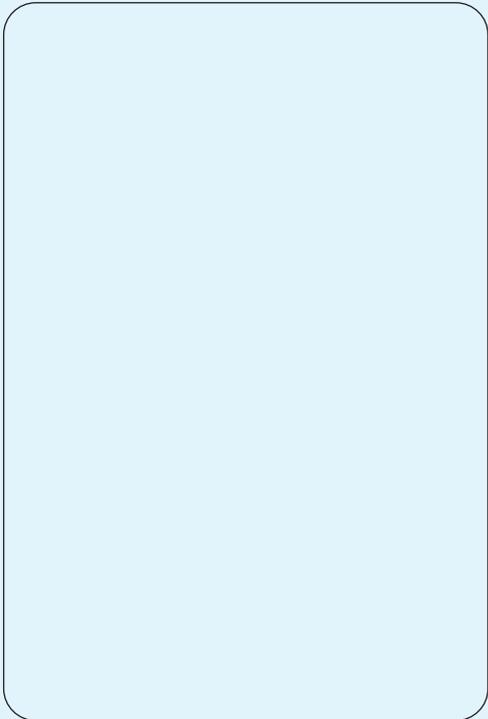
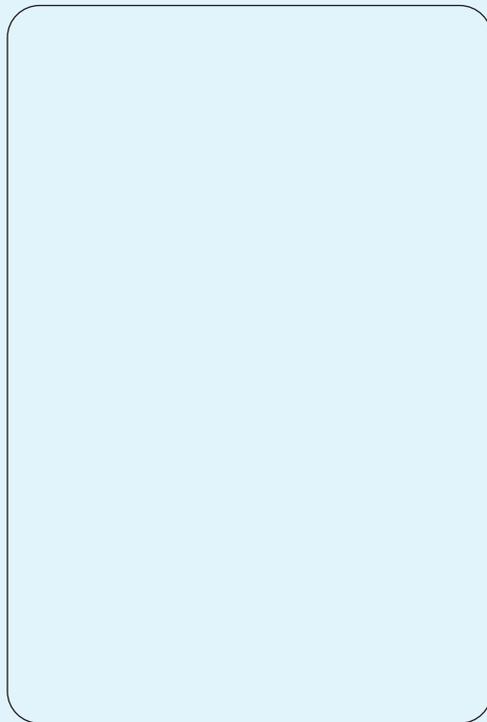
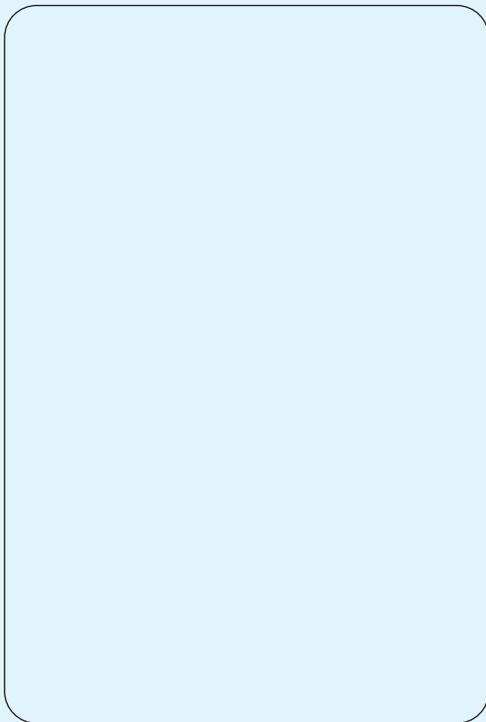
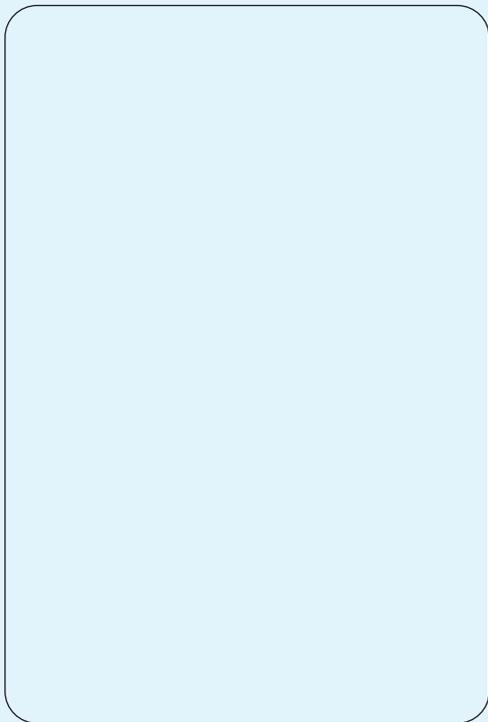
ZONE PÉDAGOGIQUE



Dans cette zone, toutes les actions sont encadrées (les enseignants, les animateurs,...). L'aménagement doit permettre de faire classe en plein air, classe de sports ou d'autres activités encadrés spécifiques, on peut développer un jardin pédagogique cultivé ou non. On peut aussi y organiser des festivités diverses.

On a besoin d' **AVOIR DES ESPACES À L'OMBRE**, de pouvoir **ÊTRE ASSIS** en groupe, et d'**AVOIR DES SURFACES DE TRAVAIL OU D'ACTIVITÉS**. Elle doit aussi **ÊTRE PROTÉGÉE DES JETS DE BALLES**.







**ENTRETIEN PAR
LES SERVICES DE LA VILLE**



**ENTRETIEN PAR
LES USAGERS**

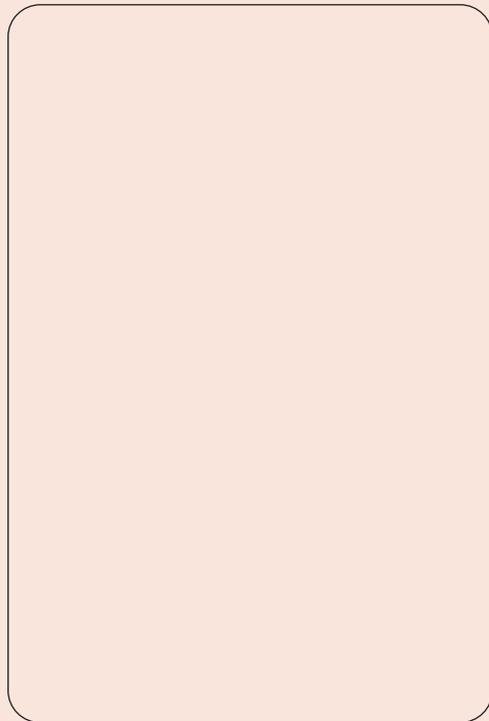
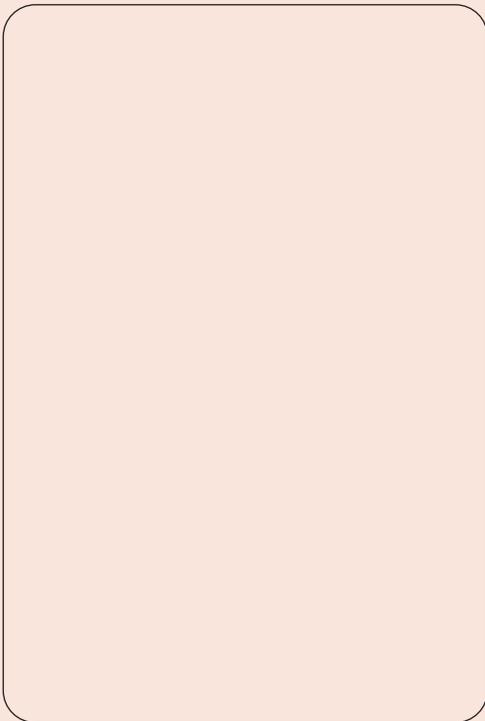
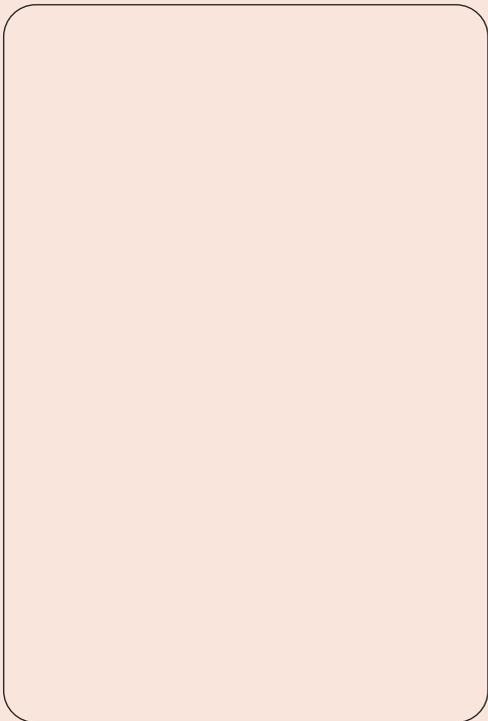
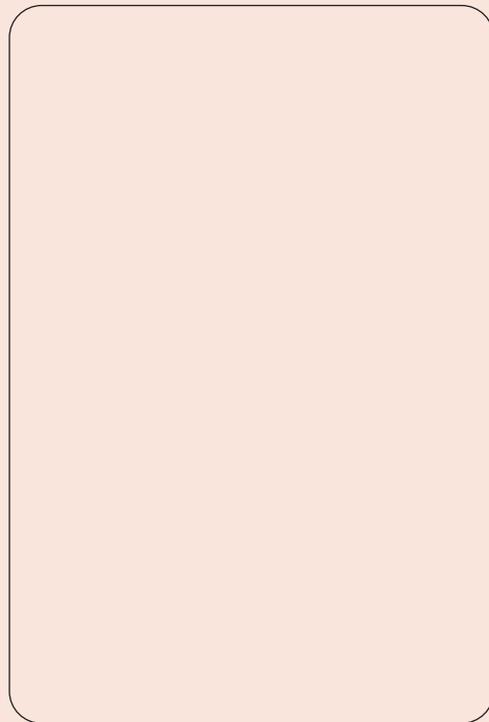
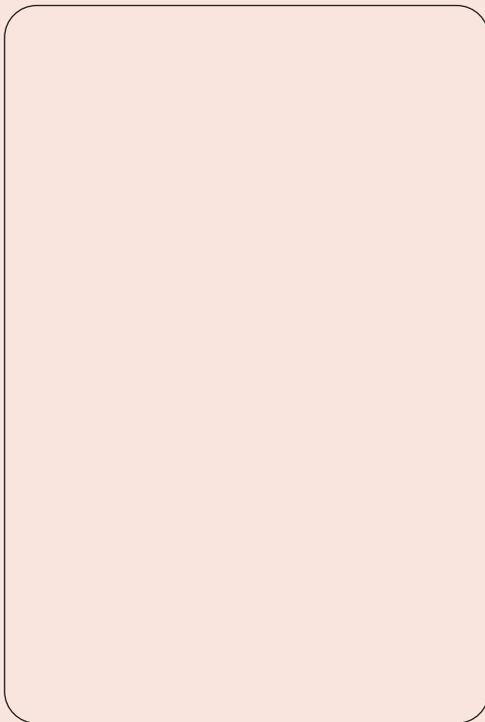
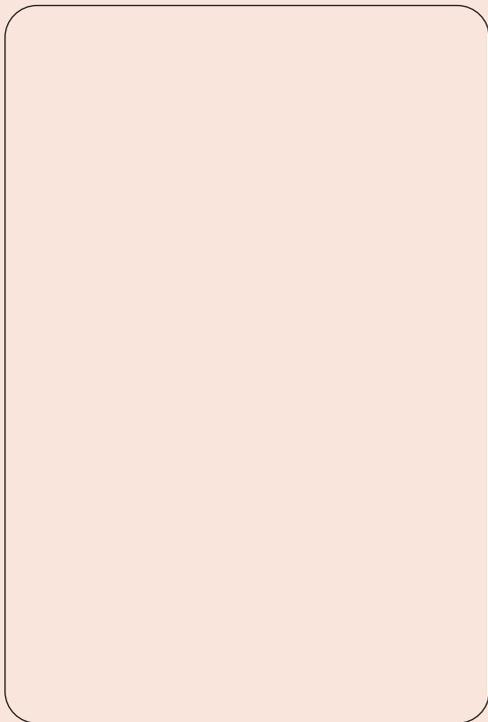
ZONE COLLECTIVE DE JEUX DE BALLE ET DE GRANDS JEUX



Dans cette zone, on veut pouvoir faire des jeux sportifs collectifs nécessitant un grand terrain plat, faire des courses avec pleins de copains, jouer à des jeux de ballons (foot, basket,...)

On a besoin d' avoir **DES ESPACES PLAT, STABLE, (BITUME, PAVÉ, OU HERBE...)** d'avoir **DES TRACÉS AU SOL ET DES ÉQUIPEMENTS SPORTIFS**. Elle doit avoir **DES ZONES DE DÉLIMITATIONS** pour protéger des jets de balles.







**ENTRETIEN PAR
LES SERVICES DE LA VILLE**



**ENTRETIEN PAR
LES USAGERS**

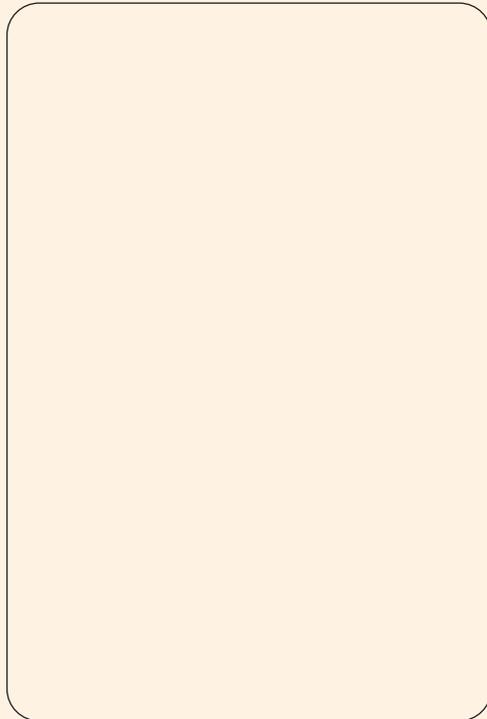
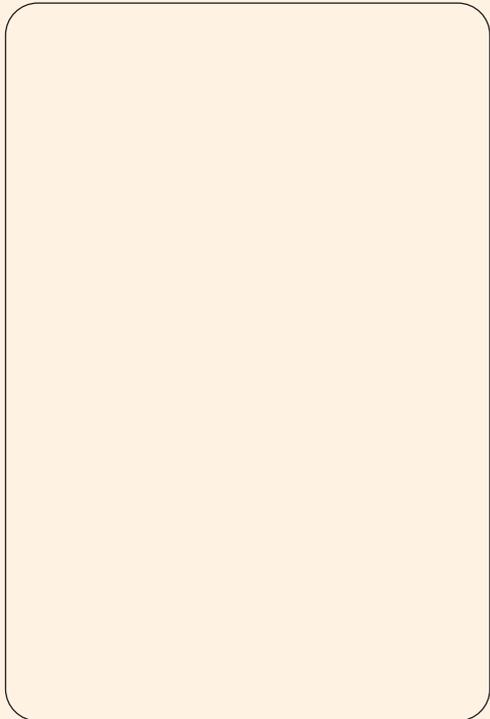
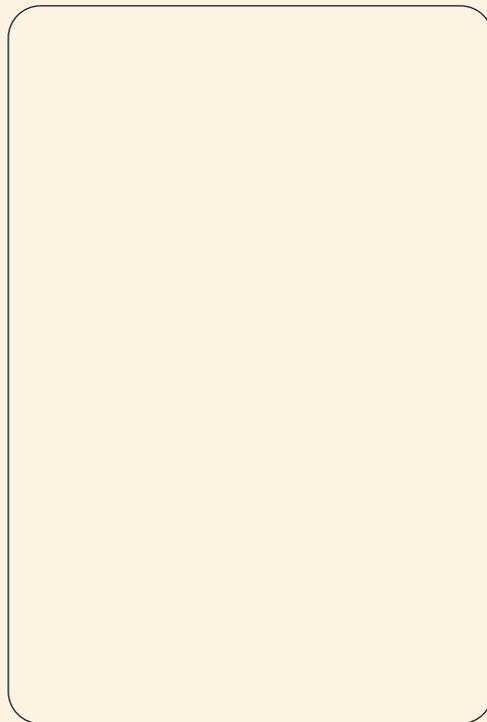
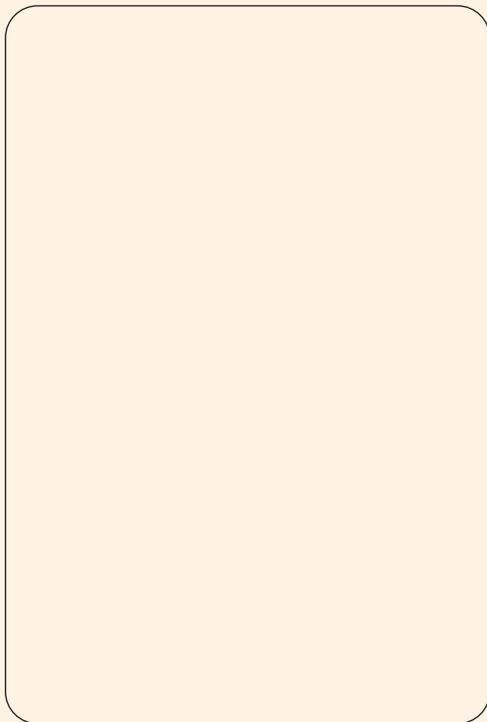
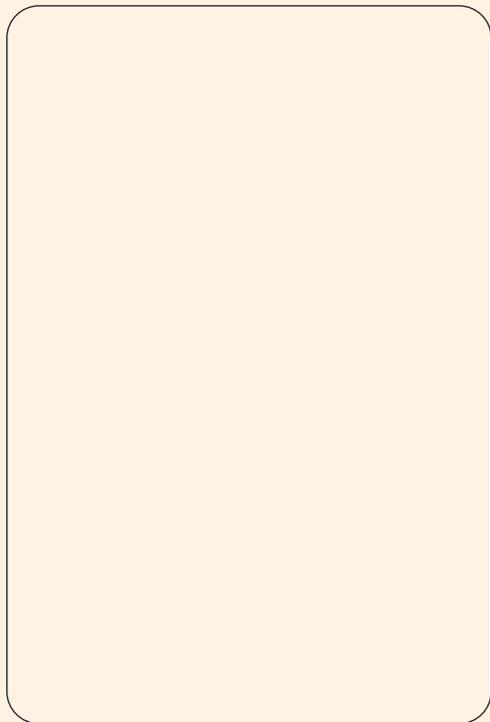
ZONE ACTIVE



Dans cette zone, on veut pouvoir courir pour se défouler (chat, cache-cache...) et sauter, viser, grimper (élastique, corde à sauter, marelle, basket, marque-au-goal...)

On a besoin d' avoir **DES SOLS DIVERSIFIÉS AVEC DE L'OMBRE**, d'avoir **DES ÉLÉMENTS POUVANT SERVIR D'OBSTACLES ET DES ÉLÉMENTS POUR S'ADAPTER À TOUTES SORTES DE JEUX ACTIFS** (chat, cache-cache...).







**ENTRETIEN PAR
LES SERVICES DE LA VILLE**



**ENTRETIEN PAR
LES USAGERS**

ZONE REFUGE DE BIODIVERSITÉ



Cette zone, est un espace **PROTÉGÉ** et réservé à la biodiversité. Les usagers ne peuvent pas y aller, il lui faut donc un aménagement qui **EMPÊCHE SON ACCÈS**.

On a besoin d' avoir **UN SOL NATUREL PLANTÉ, ET PERMÉABLE**, et des **NATURES DIFFÉRENTES**.

L'entretien de cette zone est **GÉRÉ PAR LA MAIRIE**.

Pour comprendre mieux cette zone, on peut y **AMÉNAGER UNE SIGNALÉTIQUE** qui explique son fonctionnement et différents végétaux et animaux que l'on peut **OBSERVER**.



