

Optimove en grand jeu

Ce jeu de plateau destiné à tout public à partir de 12 ans est un jeu de stratégie qui aborde la question de la responsabilité collective en matière de mobilité. Il invite les joueurs, autour d'un plateau de jeu géant représentant un tissu urbain, à opérer les choix de moyens de transport les plus appropriés, pertinents en fonction d'une situation-mission donnée.



L'empreinte écologique du secteur des transports est, avec celui de l'industrie, la plus importante. L'utilisation d'un moyen de transport a un impact très différent sur l'environnement selon qu'il s'agisse d'une voiture, d'un bus, d'un train, d'un vélo. La voiture représente à elle seule environ 80% des moyens de transport des Belges et le parc automobile augmente chaque année.

C'est à son allumage (à froid) et sur les premiers kilomètres qu'une voiture émet le plus de gaz à effet de serre. En ville, la plus grande partie des déplacements en voiture ne dépasse pas 3 km. L'empreinte écologique annuelle d'une personne effectuant chaque jour 10 kilomètres pour se rendre à son lieu de travail est de : 120 m2 à vélo - 420 m2 en bus - 2050 m2 en voiture.



Un portefeuille de lecture permet à l'animateur du jeu d'aller plus loin dans ses réponses aux différentes questions que les joueurs peuvent se poser.

Auteurs : Empreintes (réalisation), SPW Direction de la Planification de la Mobilité, IBSR, Bruxelles Mobilité (collaboration).

Date d'édition : 2007, réédition actualisée 2013.

Tranche d'âge : 12 à 99 ans – Une version à partir de 8 ans existe : Optimove Junior.

Infos pratiques : Emprunt gratuit (10€ de caution) chez Empreintes, dans le cadre de l'Outilthèque. Contact : 081/ 390 660 – outiltheque@empreintes.be

Adaptation d'Optimove en grand jeu

Objectif du jeu

Toutes les équipes doivent rejoindre le centre-ville pour y faire la fête, en émettant le moins possible de CO2. En cours de route, elles devront chacune réaliser des missions avant d'atteindre la grand place.

Remarques

Les différentes étapes peuvent être adaptées en fonction du thème du camp ou de sa réalité.

L'objectif peut-être aussi d'arriver au camp. À toi d'imaginer une adaptation qui te parle.

Règles proposées

La partie est gagnée lorsque tous les joueurs sont parvenus, endéans les 8 tours, à l'arrivée (Grand Place), en ayant rempli toutes les missions (il ne peut rester aucun pion « mission » sur le plateau) et sans que le récipient à CO2 ne soit saturé.

La partie est perdue :

- dès que toutes les billes de CO2 ont été utilisées (le tube transparent est plein).
- si un joueur (ou plusieurs) n'est pas sur la Grand-Place au terme du 8e tour.

Matériel

- Un plateau de jeu qui représente un centre-ville et différentes voies de circulation réalisé sur le modèle de celui du jeu Optimove (pdf disponible sur demande auprès de l'asbl Empreintes). On pourrait imaginer aussi que le plateau

de jeu représente la région du camp et que l'objectif soit d'organiser une grande fête au camp.

- Une trentaine de supports sur lesquels sont inscrits les lieux des différentes missions (cubes en bois, légos ...) et qui seront à placer sur le plateau de jeu.
- 2 dés.
- 400 unités de CO2 qui peuvent être symbolisées par exemple par des billes (par exemples 100 petites billes qui représentent chacune 1 unité et 30 plus grosses qui représentent chacune 10 unités).
- Un bocal pour ranger les billes. Il faut que le bocal soit d'une capacité telle qu'on sache tout juste y ranger les billes. Si ton bocal est trop grand, trace une limite à ne pas dépasser.
- ou un dessin de planète avec des trous pour y disposer les billes ou toute autre idée que tu auras pour symboliser l'empreinte écologique des déplacements.
- 7 pions équipes de couleurs différentes.
- Cartes ou objets symbolisant les moyens de transport. 8 x 7 cartes moyens de transport donc 210 cartes. Moyens de transport = Train, Bus, Voiture, Scooter, vélo, rollers, piétons).
- 7 cartes transport et émission de CO2
- Missions, tirées du jeu Optimove ou inventées selon la réalité de la ville où se trouve le camp, par exemple :
 - > Passer à la bibliothèque pour emprunter un livre pour le camp,
 - > Aller faire réparer son vélo chez Provélo,
 - > Aller à la boulangerie,

- > Aller chercher du charbon de bois au supermarché,
- > Aller chercher du lait à la ferme,
- > Aller au magasin de vrac chercher des pâtes,
- > Aller faire graver son vélo,
- > Aller à la poste porter le courrier, ou chercher un colis,
- > Aller au local préparer la malle de camp,
- > Aller chez le médecin pour enlever une tique récalcitrante,
- > ...
- Cartes « mystère », qui font intervenir différents événements qui peuvent perturber les trajets (pdf disponible sur demande auprès de l'asbl Empreintes).

Nombre d'animateurs nécessaires au bon déroulement du jeu

- 1 personne par poste (lieu où se déroulent les épreuves).
- 1 personne au plateau de jeu.

Nombre de joueurs

- 7 équipes de 4 ou 5 joueurs (adaptable selon ta réalité).

Préparation du jeu

Placer les 30 lieux sur le jeu. Chaque lieu doit être déposé sur un point d'intersection (mais pas sur un rond-point ni un point de départ). Veille à ce qu'ils soient représentés sur le plateau.

Déroulement du jeu

- Chaque équipe tire au sort un pion de couleur qui la représente et le place sur le point de départ du quartier.
- Distribue deux missions à chaque équipe. Les missions doivent être réalisées dans le temps des 8 tours de jeux. Chaque mission combine une action à réaliser dans un lieu déterminé. Il faut par exemple aller à la poste chercher un colis, puis aller à la police pour faire graver son vélo.
- Dès que les missions sont découvertes, les équipes doivent choisir l'ensemble des moyens de transports qu'elles prévoient d'utiliser pour l'ensemble du jeu, pour réaliser ces missions. Le nombre de déplacements est déterminé à chaque tour par un jet de dé(s) correspondant au moyen de transport choisi.
- Il y a 7 moyens de transports différents qui émettent plus ou moins de CO2 : voiture, moto, vélo, rollers, pied, bus, train.
- Le jeu se déroule en 8 tours de jeu.
- À chaque tour l'équipe doit réaliser des épreuves en fonction du moyen de transport utilisé.

Exemples d'épreuves

- Orienter une carte avec une boussole (ou un autre exercice de carte et de boussole : azimut ...).
- Réaliser un slalom à vélo.
- Effectuer un parcours avec des brouettes.
- Imaginer un moyen de transport idéal.
- Réaliser un mot croisé avec des sons.
- Modeler des mots liés à la mobilité.

- Mimer des situations ou des objets en lien avec la mobilité (un passage pour piéton, une piste cyclable, un embouteillage, un pot d'échappement, ...). Exemples disponibles en téléchargement sur demande auprès de l'asbl Empreintes).

Cartes « mystère »

Au début de chaque tour de jeu, il y a un événement qui se produit, on lit une carte mystère qui a un impact négatif ou positif sur les déplacements en fonction du moyen de transport utilisé ou sur les émissions de CO².

Par exemple :

- C'est l'heure de pointe ! Les déplacements des voitures et des bus (sauf en site propres) sont divisés par deux.
- C'est la journée sans voiture. Aucune voiture ne circule. C'est un geste important pour l'environnement. Retire 25 unités de CO₂.
- Le sport c'est bon pour la santé ! Les piétons, les cyclistes et ceux qui circulent en rollers peuvent avancer de 3 cases en plus.
- ...

Moment de clôture

Le jeu permet de mettre en avant différents éléments comme la coopération, la vitesse de déplacement, les impacts des différents moyens de transport sur l'environnement. Pourquoi ne pas proposer à tes animé·es un moment de débriefing après le jeu dans lequel tu pourras leur demander :

- leurs ressentis (comment ils ont vécu le jeu, en terme d'émotion et de stratégie, de dynamique ...),
- les avantages et les inconvénients qu'ils ont identifiés pour les différents moyens de transport,
- s'il y a des choses qu'ils aimeraient changer dans leurs déplacements quotidiens,
- ...

