

À qui mon champ ?

Jeu de société sur les organismes génétiquement modifiés



<http://lejournalduciecle.files.wordpress.com/2012/09/tomato-gmo.jpg?w=700>

Informations générales :

- Durée totale de l'activité : 90 minutes ou 2 fois 45 minutes
- Type de travail : En groupes de 4 à 5 élèves
- Type d'activité : jeu de société inspiré du *Monopoly*
- Objectifs d'apprentissage : L'élève est capable de définir un organisme génétiquement modifié (OGM) ainsi que deux de ses avantages et deux de ses inconvénients.
- Matériel à fournir par l'enseignant : Plusieurs dés (un pour chaque groupe)

Support pour l'enseignant :

L'enseignant dispose d'un support théorique sous forme de PPT et de deux vidéos d'une durée de 3 minutes (les liens se trouvent sur le PPT).

Marche à suivre :

Les périodes se déroulent de la manière suivante :

- l'enseignant commence par une introduction théorique d'une durée approximative de 30 minutes à l'aide du PPT.
Si l'enseignant fait le choix de faire l'activité en 2 fois 45 minutes, la première période est uniquement utilisée pour l'introduction théorique et il est possible de présenter le jeu afin de gagner du temps sur la deuxième période.
- Mettre en place le jeu de plateau « A qui mon champ ? » inspiré du *Monopoly*. Il est préférable de faire une partie « pour beurre » afin de s'assurer que les élèves ont correctement compris les règles et qu'ils sont capables de se débrouiller seuls pour la suite. Le temps de jeu est variable mais nous conseillons, pour un meilleur résultat, d'y jouer au minimum une trentaine de minutes.
- Il faut laisser les élèves faire au minimum 5 à 7 tours du plateau pour avoir des résultats les faisant réfléchir.
- À la fin du jeu, l'enseignant distribue une fiche de synthèse par élève. Il leur faudra environ dix minutes pour la compléter correctement.
- Puis, l'enseignant demandera aux élèves leurs réponses en les marquant au tableau, ainsi que leur avis sur les OGMs et leur utilisation dans le but d'avoir une discussion interactive sur le sujet des OGMs.

Supports pour les élèves :

Consignes écrites :

But du jeu : être le joueur le plus riche à la fin de la partie

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 paquet de 16 cartes « ? »
- 1 paquet de 10 cartes « contrôle sanitaire »
- 5 carnets de dépenses (un par joueur)
Note : chaque dépense et revenu doivent être inscrits sur le carnet de dépenses et la monnaie fictive utilisée est le CK (choukart)
- 1 carnet où sont inscrits les propriétaires
- 1 dé
- 5 pions
- 1 donnée avec les prix des graines

Préparation du jeu :

- Les joueurs découpent les cartes « ? » et « contrôle sanitaire »
- Chaque joueur prend un pion et le place sur la case « départ »
- Les joueurs mélangent les cartes « ? » et « contrôle sanitaire » et les placent face cachée sur l'emplacement réservé au milieu du plateau
- Un joueur est désigné pour tenir le carnet où sont inscrits les propriétaires, il doit noter les informations suivantes :
 - à côté du nom des champs le nom du joueur l'ayant acheté
 - le nombre de graines se trouvant sur le champ

Le jeu :

- Durant leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.
- Les joueurs doivent suivre les instructions indiquées sur cette case

Les cases :

Case « champ sans propriétaire »

Le joueur peut l'acheter ! Le joueur doit inscrire sur son carnet personnel de dépense le montant d'achat ainsi que son nom à côté du champ correspondant sur le carnet des propriétaires. Le joueur est maintenant propriétaire de ce champ, attention à ne pas oublier de faire payer le droit de passage à tous les joueurs qui s'arrêtent sur cette case.

Case « champ avec propriétaire »

Le joueur doit payer au propriétaire le montant indiqué sur cette case. Le montant dépend du nombre de cultures (graines) différentes se trouvant sur la case, c'est le responsable du carnet des propriétaires qui indique la somme à payer.

Si le joueur possède toute une famille de champs, les joueurs qui passent sur son champ doivent payer le double du montant.

Case « départ »

Chaque fois qu'un joueur passe sur cette case il reçoit 5 CK s'il ne possède que des champs bio, à ajouter sur son carnet de dépenses. S'il possède des champs GM, il ne reçoit que 2 CK.

Case « graines »

Cette case permet aux joueurs d'acheter deux sortes de graines pour le champ de leur choix. Les joueurs doivent inscrire sur le carnet des propriétaires les graines achetées, à côté du champ correspondant. Attention : les joueurs ne peuvent pas posséder des graines GM et des graines bio sur le même champ ! Les joueurs doivent choisir de faire de leur champ une agriculture bio ou génétiquement modifiée. S'ils choisissent une culture GM, ils ne pourront plus acheter de graines bio pour le même champ ! S'ils passent d'une agriculture bio à une agriculture GM, toutes leurs graines bio présentes sur le champ GM seront annulées, tuées par les pesticides GM.

Les joueurs peuvent acheter deux sortes de graines à la fois.

Case cartes « ? »

Le joueur prend la première carte « ? » sur le paquet et doit suivre les instructions indiquées. Le joueur place ensuite la carte sous le paquet de cartes « ? ». Ces cartes sont en rapport avec la diversité de leurs champs.

Case « contrôle sanitaire »

Le joueur prend la première carte contrôle sanitaire sur le paquet et doit suivre les instructions indiquées. Le joueur place ensuite la carte sous le paquet de cartes « contrôle sanitaire ». Ces cartes sont en rapport avec la pollution générée par certains types de plantation.

Astuce

Les plantations génétiquement modifiées peuvent être nocives pour la biodiversité. Cependant, leur prix est nettement plus attractif et les plantes sont plus résistantes que les plantes bio. À vous de choisir une agriculture bio ou non.

Supports de l'activité :

Le plateau de jeu, les cartes « ? » et « contrôle sanitaire », le carnet des propriétaires, les règles du jeu à distribuer aux élèves ainsi que la fiche de synthèse se trouvent dans l'annexe pour faciliter l'impression.

Pour les corrections, il faut dans un premier temps se fier aux informations se trouvant dans le PPT pour remplir les colonnes « avantages » et « désavantages » des OGM ainsi que pour la définition d'un OGM.

Dans un second temps, la correction se fait à l'aide d'une discussion à laquelle participe toute la classe. Cette discussion est là pour permettre aux élèves de donner leur avis sur le sujet et de pouvoir aussi écouter les arguments des élèves n'étant pas du même avis qu'eux.

Le choix de cette correction « ouverte » a été fait dans l'idée de sensibiliser les élèves aux utilisations des OGM. En leur demandant leur avis, nous pensons qu'ils se sentiront plus concernés par la question.

Bibliographie

- <http://www.gene-abc.ch/fr.html>, Gène ABC, consulté le 17 mars 2014
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Organisme_g%C3%A9n%C3%A9tique_modifi%C3%A9, Wikipedia, consulté le 15 mars 2014
- <http://www.ogmdangers.org/>, OGM dangers, consulté le 17 mars 2014
- <http://www.arte.tv/fr/le-monde-selon-monsanto/1912682.html>, arte tv, consulté le 18 mars 2014
- <http://ogm-tpe-ribeaupierre.e-monsite.com/pages/avantages-des-ogm.html>, Avantages des OGM, consulté le 19 mars 2014
- <http://expose-ogm.over-blog.fr/pages/avantages-et-inconvenients-3331385.html>, Overblog, consulté le 19 mars 2014
- http://www.actu-environnement.com/ae/dictionnaire_environnement/definition/organisme_genetiquement_modifie_ogm.php4, Actu-environnement, consulté le 10 mars 2014
- <http://www.lesexplorateurs.org/spip.php?article249>, FLOG explorateurs, consulté le 13 mars 2014

Annexe

- Plateau de jeu
- Cartes « ? »
- Cartes « contrôle sanitaire »
- Carnets de dépenses, le prix des graines et le carnet des propriétaires
- Les règles du jeu
- La fiche de synthèse

À qui mon champs ?

Contrôle
Sanitaire



Le Käsermitage

prix: 15 CK
REVENUS:
1 plantation : 8CK
2 plantations: 10CK
3 plantations: 12CK

Le Guesson

prix: 15 CK
REVENUS:
1 plantation : 8CK
2 plantations: 10CK
3 plantations: 12CK



Le Zrydon

prix: 15 CK
REVENUS:
1 plantation : 8CK
2 plantations: 10CK
3 plantations: 12CK

Contrôle
Sanitaire

Le Nuberant

prix: 15 CK
REVENUS:
1 plantation : 8CK
2 plantations: 10CK

Le Brugirard

prix: 15 CK
REVENUS:
1 plantation : 8CK
2 plantations: 10CK



prix: 10 CK
REVENUS:
1 plantation : 4CK
2 plantations: 6CK
3 plantations: 8CK

L'Ametail



prix: 10 CK
REVENUS:
1 plantation : 4CK
2 plantations: 6CK
3 plantations: 8CK

Le Chesance

L'Estopey

prix: 5 CK
REVENUS:
1 plantation : 1CK
2 plantations: 2CK
3 plantations: 3CK

La Calzana

prix: 5 CK
REVENUS:
1 plantation : 1CK
2 plantations: 2CK
3 plantations: 3CK

La Mailana

prix: 5 CK
REVENUS:
1 plantation : 1CK
2 plantations: 2CK
3 plantations: 3CK



Le Driscoli

prix: 10 CK
REVENUS:
1 plantation : 4CK
2 plantations: 6CK
3 plantations: 8CK



Départ

<p><u>Carte « ? »</u> Il a grêlé toute la nuit, les champs bio sont gravement touchés. Vos champs bio perdent une sorte de graines.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> La firme qui vous vend les graines GM a décidé de vous faire payer une taxe supplémentaire. Cela vous coûte 5CK.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> L'Etat décide d'aider les agriculteurs possédant des cultures biologiques. Pour chaque champ bio, l'Etat vous verse 2CK.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Des mauvaises herbes persistent sur vos champs bio, vous passez la journée à les traiter. Passez votre tour une fois.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Une tempête a fait beaucoup de dégâts durant la nuit. Vos champs bio ont été endommagés. Payez 2CK par champ bio.</p>
<p><u>Carte « ? »</u> L'Etat vous verse de l'argent pour la diversité de vos champs bio. Vous recevez 5CK pour chaque sorte de graines différentes.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Vous participez à une action humanitaire en produisant du riz doré. Pour chaque plantation de riz doré vous recevez 10CK.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> La commission des agriculteurs bio vous verse 10 CK par champ bio pour vous encourager à continuer ainsi.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Il a grêlé toute la nuit, les champs bio sont gravement touchés. Vos champs bio perdent une sorte de graines.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> La firme qui vous vend les graines GM a décidé de vous faire payer une taxe supplémentaire. Cela vous coûte 5CK.</p>
<p><u>Carte « ? »</u> L'Etat décide d'aider les agriculteurs possédant des cultures biologiques. Pour chaque champ bio l'Etat vous verse 2CK.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Des mauvaises herbes persistent sur vos champs bio, vous passez la journée à les traiter. Passez votre tour une fois.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Une tempête a fait beaucoup de dégâts durant la nuit. Vos champs bio ont été endommagés. Payez 2CK par champ bio.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> L'Etat vous verse de l'argent pour la diversité de vos champs bio. Vous recevez 5CK pour chaque sorte de graines différentes.</p>	<p><u>Carte « ? »</u> Vous participez à une action humanitaire en produisant du riz doré. Pour chaque plantation de riz doré vous recevez 10CK.</p>
<p><u>Carte « ? »</u> La commission des agriculteurs bio vous verse 10 CK par champ bio pour vous encourager à continuer ainsi.</p>				

<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Les cours d'eau, à côté de vos champs GM, ont été pollués par vos pesticides. Pour chacun de vos champs GM passez un tour.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Grâce à la biodiversité de vos champs bio, une espèce rare de papillon est revenue dans la région. Allez jusqu'à une case « graines ».</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Nous avons détecté une trop forte concentration de pesticides dans vos terres. Pour chaque champs GM payez 5CK.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Vos produits toxiques utilisés pour vos OGM ont endommagé les champs voisins. Vous devez les dédommager, payez 10CK.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Un incendie a fait exploser vos réservoirs de pesticides. Vous devez remettre les terres en état, passez deux tours.</p>
<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Les cours d'eau à côté de vos champs GM ont été pollués par vos pesticides. Pour chacun de vos champs GM passez un tour.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Grâce à la biodiversité de vos champs bio, une espèce rare de papillon est revenue dans la région. Allez jusqu'à une case « graines ».</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Nous avons détecté une trop forte concentration de pesticides dans vos terres. Pour chaque champs GM payez 5CK.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Vos produits toxiques utilisés pour vos OGM ont endommagé les champs voisins. Vous devez les dédommager, payez 10CK.</p>	<p><u>Carte « contrôle sanitaire »</u></p> <p>Un incendie a fait exploser vos réservoirs de pesticides. Vous devez remettre les terres en état, passez deux tours.</p>

Les règles du jeu

But du jeu : être le joueur le plus riche à la fin de la partie

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 paquet de 16 cartes « ? »
- 1 paquet de 10 cartes « contrôle sanitaire »
- 5 carnets de dépense (un par joueur)
Note : Chaque dépense et revenu doivent être inscrits sur le carnet de dépense et la monnaie fictive utilisée est le CK (choukart)
- 1 carnet où sont inscrits les propriétaires
- 1 dé
- 5 pions
- 1 donnée avec les prix des graines

Préparation du jeu :

- Les joueurs découpent les cartes « ? » et « contrôle sanitaire »
- Chaque joueur prend un pion et le place sur la case « départ »
- Les joueurs mélangent les cartes « ? » et « contrôle sanitaire » et les placent face cachée sur l'emplacement réservé au milieu du plateau
- Un joueur est désigné pour tenir le carnet où sont inscrits les propriétaires, il doit noter les informations suivantes :
 - à côté du nom des champs le nom du joueur l'ayant acheté
 - le nombre de graines se trouvant sur le champ

Le jeu :

- Durant leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion du nombre de cases indiquées par le dé.
- Les joueurs doivent suivre les instructions indiquées sur cette case

Les cases :

Case « champ sans propriétaire »

Le joueur peut l'acheter ! Le joueur doit inscrire sur son carnet personnel de dépense le montant d'achat ainsi que son nom à côté du champ correspondant sur le carnet des propriétaires. Le joueur est maintenant propriétaire de ce champ, attention à ne pas oublier de faire payer le droit de passage à tous les joueurs qui s'arrêtent sur cette case.

Case « champ avec propriétaire »

Le joueur doit payer au propriétaire le montant indiqué sur cette case. Le montant dépend du nombre de cultures (graines) différentes se trouvant sur la case, c'est le responsable du carnet des propriétaires qui indique la somme à payer.

Si le joueur possède toute une famille de champs, les joueurs qui tomberont sur son champ devront payer le double du montant.

Case « départ »

Chaque fois qu'un joueur passe sur cette case il reçoit 5 CK s'il ne possède que des champs bio, à ajouter sur son carnet de dépense. S'il possède des champs GM, il ne reçoit que 2 CK.

Case « graines »

Cette case permet aux joueurs d'acheter deux sortes de graines pour le champ de leur choix. Les joueurs doivent inscrire sur le carnet des propriétaires les graines achetées, à côté du champ correspondant. Attention : les joueurs ne peuvent pas posséder des graines GM et des graines bio sur le même champ ! Les joueurs peuvent choisir de faire de leur champ une agriculture bio ou génétiquement modifiée. S'ils choisissent une culture GM ils ne pourront plus acheter de graines bio pour le même champs ! Au contraire, s'ils passent d'une agriculture bio à une agriculture GM toutes leurs graines bio présentes sur le champs GM seront annulées, tuées par les pesticide GM. Les joueurs peuvent acheter deux sortes de graines à la fois.

Case cartes « ? »

Le joueur prend la première carte « ? » sur le paquet et doit suivre les instructions indiquées. Le joueur place ensuite la carte sous le paquet de cartes « ? ». Ces cartes sont en rapport avec la diversité de leurs champs.

Case « contrôle sanitaire »

Le joueur prend la première carte contrôle sanitaire sur le paquet et doit suivre les instructions indiquées. Le joueur place ensuite la carte sous le paquet de cartes « contrôle sanitaire ». Ces cartes sont en rapport avec la pollution générée par certains types de plantation.

Astuce

Les plantations génétiquement modifiées peuvent être nocives pour la biodiversité. Cependant, leur prix est nettement plus attractif et les plantes sont plus résistantes que les plantes bio. A vous de choisir une agriculture durable ou non.

Synthèse « A qui mon champs ? »

1) Qu'est-ce qu'un OGM ?



Image fictive d'une manipulation génétique d'une orange et d'un kiwi

http://www.actu-environnement.com/images/illustrations/news/13891_une.jpg

2) Notez dans chaque colonne le plus d'éléments possibles concernant les OGM.

Qualités

Défauts

<hr/>	<hr/>

3) Donnez votre avis sur les OGM, vous pouvez le faire par groupe de deux.
