

Les inégalités d'accès aux transports dans le monde



Dossier sur l'activité pédagogique

Table des matières

1. Informations générales	3
Thème	3
Durée totale de l'activité	3
Type de travail	3
Type d'activité	3
Objectifs d'apprentissage	3
Matériel à fournir par l'enseignant.....	3
2. Supports pour l'enseignant	4
Introduction au jeu de rôle	4
<i>Les inégalités d'accès aux transports dans le monde : un sujet actuel</i>	4
<i>But du jeu</i>	4
<i>Description résumée du jeu</i>	4
<i>Les pays fictifs et les entreprises</i>	4
<i>Les supports du jeu</i>	6
<i>Exemple de déroulement du jeu</i>	9
Déroulement de l'activité	12
Répartition du temps par phase (durée)	13
Règles du jeu et des consignes à respecter	13
3. Supports pour les élèves	14
Règles du jeu et des consignes à respecter	14
<i>Contexte</i>	14
<i>Règles du jeu</i>	14
5. Variantes et approfondissements	16
Variante 1 : analyse d'un documentaire	16
Variante 2 : analyse de graphiques	16
Variante 3 : adapter le jeu en fonction de l'effectif.....	17
4. Bibliographie	19
5. Annexes	20
Annexe 1 : les situations	20
Annexe 2 : les cartes d'identité.....	23
Annexe 3 : la feuille de compte	34
Annexe 4 : la fiche de synthèse	38
Annexe 5 : le corrigé de la fiche de synthèse.....	39
Annexe 6 : la feuille à cases	40
Annexe 7 : graphiques pour les variantes	41

Source de la photo de couverture : <http://conseils-demenagement.ruedudeménagement.com/wp-content/uploads/2014/01/d%C3%A9m%C3%A9nagement-pas-cher.jpg> (en ligne), consulté le 30.03.15

1. Informations générales

Thème

Les inégalités d'accès aux transports dans le monde.

Durée totale de l'activité

L'activité est réalisable en **60 minutes**.

Type de travail

Activité réalisée en groupes de cinq à six élèves.

Type d'activité

Il s'agit d'un jeu de rôle.

Objectifs d'apprentissage

Grâce à l'activité, les élèves sont capables de :

1. Citer les quatre principaux modes de transport utilisés pour le transport de marchandises.
2. Citer une cause d'inégalité quant à l'accès aux transports entre les pays industrialisés et les pays en développement.

Matériel à fournir par l'enseignant

Un **tableau noir** est requis pour la correction de la synthèse et le débriefing à l'issue de l'activité.

2. Supports pour l'enseignant

Introduction au jeu de rôle

Dans le jeu de rôle proposé dans le cadre de cette activité, les élèves interprètent le comité d'entreprise d'une société utilisant différents moyens de transport pour le convoi de marchandises à l'intérieur des frontières de son pays. Le jeu est composé de quatre entreprises implantées dans des pays fictifs. Deux d'entre eux font référence à des **pays industrialisés** alors que les deux autres représentent des **pays en développement**.

Les inégalités d'accès aux transports dans le monde : un sujet actuel

Les inégalités d'accès aux transports sont un thème actuel. En effet, chaque pays ne bénéficie pas d'un réseau et de modes de transport identiques. **Les pays dits industrialisés** (Europe, États-Unis, Canada, Japon, etc.), bénéficiant d'une économie prospère, peuvent investir dans le développement des transports (routes, voies ferrées), ce qui, à son tour, développe le commerce et l'économie (**cercle vertueux**). Cette situation s'oppose aux **pays en développement** (pays africains, une partie de l'Asie) qui, en revanche, n'ont pas les ressources économiques nécessaires, ce qui ne leur permet pas de croître leur économie (**cercle vicieux**).

But du jeu

Le but du jeu est d'exposer aux élèves les inégalités d'accès aux transports entre les pays industrialisés et les pays en développement. À la fin de l'activité, nous observerons des divergences entre les entreprises des différents pays : **les entreprises localisées dans les pays industrialisés connaîtront un développement important des transports contrairement aux entreprises situées dans les pays en développement**.

Description résumée du jeu

Les élèves d'un même groupe formant le comité d'entreprise d'une société sont confrontés à différentes situations fictives, mais réalistes (cf. *annexe 1*) influençant l'utilisation des transports de leur entreprise. Chaque situation comporte plusieurs options à choix. **Ces options sont des mesures permettant d'améliorer les transports de leur entreprise**. Les joueurs de chaque groupe doivent analyser et décider de manière commune afin de choisir l'option qui leur semble être la plus appropriée **dans le but d'éviter la faillite de leur entreprise et de développer ses transports**. Le choix de l'option se fait par un **vote** entre les élèves du groupe.

*Les pays fictifs et les entreprises*¹

Le jeu englobe quatre entreprises différentes localisées à l'intérieur de quatre pays fictifs, mais faisant chacun référence à un pays industrialisé ou à un pays en développement. Ci-dessous la présentation des quatre pays fictifs dans lesquels les entreprises sont implantées :

¹ L'Atlas de notre monde : 2008, cf. bibliographie

- **Fairland** : Fairland fait référence à un pays situé en Amérique du Nord, soit un **pays développé économiquement** (États-Unis, Canada, etc.). Il dispose de moyens de transport modernes, efficaces et fiables : camions et trains de marchandises. En outre, il bénéficie d'un réseau de transports développé et performant (routes, canaux, voies ferroviaires). L'entreprise fictive implantée dans ce pays dispose d'un budget initial de 400'000 francs.
- **Bremagne** : Bremagne correspond à un **pays européen et développé économiquement** (Allemagne, Suisse, par exemple). À l'instar de Fairland, il possède des infrastructures de transport élaborées (routes, voies ferroviaires) et des moyens correspondants (camions, trains de marchandises). L'entreprise fictive implantée dans ce pays dispose d'un budget initial de 400'000 francs.
- **Antegria** : Antegria représente un pays situé en Afrique de l'Ouest (Congo, Cameroun, par exemple). Ce **pays en développement** possède un réseau routier moyennement efficace, tout comme son réseau ferroviaire. L'entreprise fictive implantée dans ce pays dispose d'un budget initial de 200'000 francs.
- **Obristan** : Obristan correspond à un pays du sous-continent indien, soit un **pays en développement** (Bangladesh, Thaïlande). L'accès au moyen de transport y est coûteux et le réseau peu développé (voies ferroviaires, routes). L'entreprise fictive implantée dans ce pays dispose d'un budget initial de 200'000 francs.



Les supports du jeu

Le jeu comprend plusieurs supports, expliqués ci-dessous et ajoutés en tant qu'annexes à ce dossier (cf. *annexes 1 à 6*) :

❖ **Carte d'identité** (cf. *annexe 2*) :

Au début de l'activité, les élèves doivent tous tirer une carte d'identité. Le jeu est composé de 20 cartes (4 groupes de 5 cartes). Cette carte contient les informations suivantes : le **rôle de l'élève** dans le comité d'entreprise de sa société (président, gérant de portefeuille, conseiller financier ou membre) et sa **tâche** durant le jeu, le nom du pays dans lequel son entreprise est localisée (Fairland, Bremagne, Antegria ou Obristan), le secteur d'activité de l'entreprise ainsi que le budget avec lequel l'entreprise débute le jeu. Dès que tous les élèves ont tiré une carte d'identité, ils se regroupent et forment l'entreprise de leur pays.

Carte d'identité	
<u>Pays :</u>	<u>Obristan</u>
<u>Entreprise :</u>	Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u>	200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u>	Président Le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de deux voies . En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale.

❖ **Fiches "situation"** (cf. *annexe 1*) :

Ces fiches sont composées de deux parties : la première est un exposé d'événements fictifs auxquels les entreprises du jeu sont confrontées.

La seconde partie comporte des mesures ou des effets. Concernant les mesures, les élèves doivent en sélectionner une de commun accord (vote).

Situation 0	
Cette première situation donne l'occasion aux pays industrialisés de faire des dons à l'intention des pays défavorisés. Cet argent viendra en aide à des entreprises y étant situés (uniquement Fairland et Bremagne peuvent faire des dons).	
Mesure 1 : <u>faire un don</u>	Vous faites un don de 75'000 fr. (-). <i>Avancez de deux cases.</i>
Mesure 2 : <u>faire un don</u>	Vous faites un don de 25'000fr. (-) <i>Avancez d'une case.</i>
Mesure 3 : <u>ne pas faire de don</u>	Vous ne faites pas de don, votre situation ne vous le permet pas. Cet argent pourrait vous être utile à l'avenir. <i>Restez sur votre case actuelle.</i>

Quant aux "effets", les élèves subissent un événement face auquel ils ne possèdent aucune marge de manœuvre. Nous faisons allusion à des primes perçues par les élèves ou à des taxes dont ils doivent obligatoirement s'affranchir.

❖ **Feuille à cases** (cf. *annexe 6*) :

Dans la plupart des situations, les options proposées permettent aux élèves de développer les transports de leur entreprise. S'ils investissent dans les transports, ils avancent dans ce tableau à cases (cases chiffrées d'un à onze). À la fin du jeu, certains pays auront plus progressé que d'autres. Ainsi, les pays industrialisés seront

Annexe 6 : la feuille à cases

11	11	11	11
10	10	10	10
9	9	9	9
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
Obristan	Fairland	Bremagne	Antegria

placés en amont des pays en développement qui, eux, se trouveront dans les cases inférieures.

À la fin du jeu, ce tableau représentera la facilité des pays industrialisés à accéder aux transports et la difficulté que rencontrent les pays en développement. Les élèves apercevront ainsi les inégalités d'accès aux transports dans le monde.

À noter que les résultats ne seront visibles **qu'à l'issue de la partie afin d'éviter que les élèves formant le comité d'entreprise des deux pays en développement se découragent.** De plus, il conviendra de leur expliquer à l'issue de l'activité que leurs résultats ne dépendent pas uniquement de leurs choix durant le jeu.

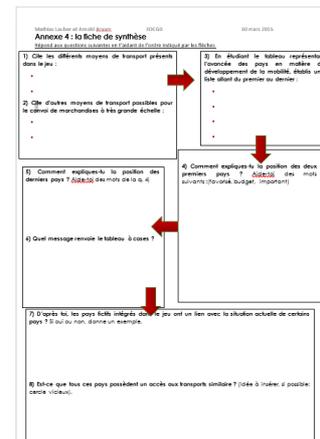
❖ **Feuille de compte (cf. annexe 3) :**

À l'issue de chaque situation, les élèves doivent choisir une mesure parmi celles proposées. Chaque mesure coûte de l'argent. De plus, après chaque situation, les élèves touchent de l'argent provenant de l'activité lucrative annuelle de l'entreprise (le bénéfice annuel). **Cette feuille de compte sert donc de canevas où les dépenses et les bénéfices sont affichés.**

	Budget Initial	Situation 0	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4	Situation 5	Situation 6	Budget final
Bénéfices Feuille de compte	400'000.-	+30'000.-	+30'000.-	+30'000.-	+30'000.-	+30'000.-	+30'000.-	+30'000.-	Position case

❖ **Fiche de synthèse (cf. annexe 4) :**

La fiche de synthèse est distribuée à chaque élève à la fin du jeu. Elle comprend différentes questions – en lien avec les objectifs de l'activité susmentionnés – auxquelles les élèves doivent répondre. Suite à cela, un débriefing a lieu (discussion interactive) avec l'ensemble de la classe durant lequel l'enseignant prend note des différentes réponses sur le tableau noir et les élèves complètent leur fiche de synthèse qu'ils garderont à l'issue de l'activité. Cette fiche de synthèse est accompagnée d'un corrigé pour l'enseignant (voir annexe 5).



Les rôles

Dans le comité que chaque groupe forme, les élèves ont un rôle différent. Après avoir pris connaissance d'une situation, ils doivent choisir une mesure parmi celles proposées. **Pour ce faire, ils procèdent à un vote.** Les différents rôles permettent d'organiser le vote, de remplir la feuille de compte et celle à cases (les explications des rôles sont incluses sur les cartes d'identité).

- **Président (1X) :** le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de **deux voies.** En

cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale. Dans chaque groupe, il n'y a qu'un seul président.

- **Conseiller financier (2X) : le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure.** Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie. Chaque groupe comprend deux conseillers financiers.
- **Gérant de portefeuille (1X) : le gérant de portefeuille doit reporter les dépenses** (l'argent perdu suite à l'investissement dans une mesure) **ET les gains** (bénéfices annuels reçus après chaque situation) **sur la feuille de compte. Les calculs se font de situation en situation, c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant obtenu dans la situation précédente.** Il n'y a qu'un seul gérant de portefeuille dans chaque groupe. Il ne bénéficie que d'une seule voie.
- **Membre (1X) : à l'issue d'une situation, le membre reporte les cases gagnées sur la colonne de son pays.** Chaque groupe ne comprend qu'un seul membre. Il ne bénéficie, comme le conseiller financier et le gérant de portefeuille, que d'une seule voie.

Le jeu est conçu pour vingt élèves (quatre groupes de cinq élèves). Si le nombre d'élèves est inférieur ou supérieur, veuillez voir la troisième variante, cf. variantes.

Exemple de déroulement du jeu

La partie ci-dessous est consacrée à un exemple démontrant le déroulement complet du jeu, situation après situation. Nous allons prendre l'exemple du pays de Bremagne. Nous avons suivi différentes mesures de façon arbitraire au fil des situations. Ces mesures correspondent aux situations du jeu (cf. *annexe 1*). Gardez-les sous les yeux en même temps que vous suivez le déroulement ci-dessous. Référez-vous également aux feuilles complétées "feuille de compte" et "feuille à cases" suivant le déroulement explicatif.

Le jeu commence et nous bénéficions d'un budget initial de 400'000.- correspondant à l'entreprise de livraison de meubles située en Bremagne.

1^{re} situation :

Dans cette situation, nous avons la possibilité de soutenir le développement des transports des pays en développement. Choisissons la mesure 2 : je dépense 25'000.-, j'avance d'une case et je reçois les 30'000.- tirés de mes bénéfices annuels.

État des comptes après cette situation : $400'000 - 25'000 + 30'000 = 405'000.- / \text{cases} = 1$

2^e situation : je décide d'investir dans la première mesure (moteur électrique). Je dois payer 125'000fr et je peux avancer de trois cases et recevoir mes bénéfices annuels de 30'000fr.

État des comptes : $405'000 - 125'000 + 30'000 = 310'000 / \text{cases} = 1 + 3 = 4$

3^e situation : j'opte pour l'investissement dans les transports ferroviaires. Je paie 70'000fr et j'avance de deux cases et je reçois également mes bénéfices annuels de 30'000fr.

État des comptes : $310'000 - 70'000 + 30'000 = 270'000 / \text{cases} = 4 + 2 = 6$

4^e situation : mon pays subit l'ouragan. Les pertes pour mon entreprise se chiffrent à 25'000fr et je ne peux progresser sur la fiche à cases. Par contre, je récolte les 30'000fr provenant de mes bénéfices annuels.

État des comptes : $270'000 - 25'000 + 30'000 = 275'000$ / cases = $6 + 0 = 6$

5^e situation : comme j'avais développé les transports au sein de mon entreprise dans une situation précédente, je reçois des subventions (+20'000.-) que j'additionne aux revenus annuels de mon entreprise (+30'000fr)

État des comptes : $275'000 + 20'000 + 30'000 = 325'000.-$ / cases = $6 + 1 = 7$

6^e situation : la crise financière affecte mon pays et mon entreprise perd de l'argent (-20'000fr). Je touche mes revenus annuels de 30'000fr. Je stagne sur la case atteinte à la situation 4.

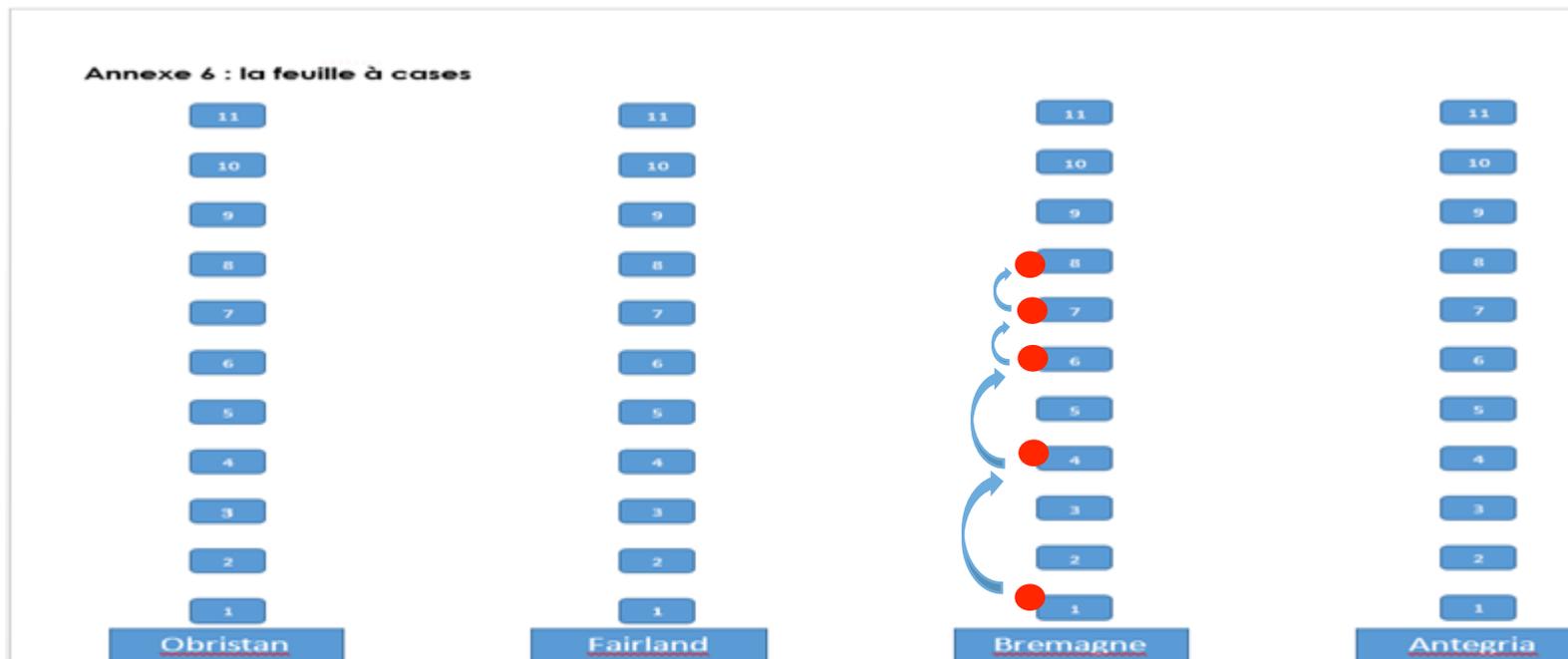
État des comptes : $325'000 - 20'000 + 30'000 = 335'000$ / cases $7 + 0 = 7$

7^e situation : comme j'ai investi dans des transports écologiques dans une situation précédente, je reçois une prime (+50'000fr) que j'ajoute aux bénéfices annuels de mon entreprise (+30'000fr). Pour récompenser mon investissement dans les transports écologiques, j'ai le droit d'avancer d'une case.

État des comptes : $335'000 + 50'000 + 30'000 = 415'000.-$ / case = $7 + 1 = 8$

Bilan du jeu : je finis le jeu avec un montant de 415'000.-. Je me trouve à la huitième case dans le tableau représentant la facilité de l'accès aux transports.

	Budget initial	Situation 1 +30'000.-	Situation 2 +30'000.-	Situation 3 +30'000.-	Situation 4 +30'000.-	Situation 5 +30'000.-	Situation 6 +30'000.-	Situation 7 + 30'000.-	Budget final Position case
Bremagne Feuille de compte	400'000.-	Report budget initial : <u>400'000</u>	Report sous-total 1 : <u>405'000</u>	Report sous-total 2 : <u>310'000</u>	Report sous-total 3 : <u>270'000</u>	Report sous-total 4 : <u>275'000</u>	Report sous-total 5 : <u>325'000</u>	Report sous-total 6 : <u>335'000</u>	Report sous-total 7 : <u>415'000fr</u>
		Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	Report gains annuels : +30'000fr	
		Coût mesure : -25'000fr	Coût mesure : -125'000fr	Coût mesure : -70'000fr	Coût mesure : -25'000fr	Coût mesure : +20'000fr	Coût mesure : -20'000fr	Coût mesure : +50'000fr	
		Sous-total 1 : 405'000fr	Sous-total 2 : 310'000fr	Sous-total 3 : 270'000fr	Sous-total 4 : 275'000fr	Sous-total 5 : 325'000fr	Sous-total 6 : 335'000fr	Sous-total 7 : 415'000fr	Report cases : 8



Déroulement de l'activité

L'activité est composée de 5 phases, expliquées ci-dessous :

1. Phase 1 : préparation de la leçon

- ❖ L'enseignant doit imprimer les supports nécessaires au jeu, à savoir : la **feuille à cases** (une par groupe, cf. *annexe 6*), la **feuille de compte** (une par groupe, cf. *annexe 3*) et les **règles du jeu et les consignes à respecter** (une feuille avec les règles et les consignes par groupe, cf. *supports pour les élèves : règles du jeu et consignes à respecter*). De plus, il doit imprimer et découper les **cartes d'identité** (à imprimer qu'une seule fois puisqu'elles formeront tous les groupes, cf. *annexe 2*), les **situations** (imprimer 4x le lot de situations pour les 4 groupes, cf. *annexe 1*), la **fiche de synthèse** (une par groupe, cf. *annexe 4*) ainsi que la **correction de la fiche de synthèse** (à imprimer une fois pour l'enseignant, cf. *annexe 5*).

2. Phase 2 : explications du jeu et distribution des rôles

- ❖ L'enseignant **introduit** le jeu aux élèves en définissant son thème et ses objectifs (cf. *objectifs d'apprentissage*). Il peut le faire à sa manière ou utiliser une des variantes proposées dans ce dossier (cf. *variantes*). Cette introduction sert d'accroche aux élèves en début du cours concernant le thème de la mondialisation, des transports et des inégalités.
- ❖ L'enseignant présente les règles du jeu ainsi que les consignes aux élèves par **oral** (cf. *supports pour les élèves : explication des règles du jeu et des consignes à respecter*). À noter que durant le jeu, chaque groupe disposera des règles du jeu auxquels il pourra se référer.
- ❖ L'enseignant dispose toutes les cartes d'identité à l'envers sur une table et laisse chaque élève en prendre une. Les élèves d'un même pays se rejoignent dans une même rangée de tables et l'enseignant leur distribue les supports nécessaires à la réalisation du jeu (supports mentionnés ci-dessus ainsi que le nombre nécessaire par groupe).

3. Phase 3 : déroulement de l'activité

- ❖ Les élèves font l'activité pendant 25 minutes.

4. Phase 4 : synthèse, débriefing et conclusion de l'activité

- ❖ Une fois les 25 minutes écoulées, les élèves terminent l'activité (finir le calcul des comptes et reporter le résultat de la "feuille cases" sur la "feuille des comptes"). L'enseignant leur distribue une fiche de synthèse (cf. *annexe 4*).
- ❖ Les élèves bénéficient de 7 minutes pour compléter la fiche de synthèse. **Les élèves peuvent s'entre-aider au sein de chaque groupe, le but étant de remplir la fiche de synthèse de manière collective.**
- ❖ Après 7 minutes, les élèves finissent de remplir la fiche de synthèse et l'enseignant leur demande ce qu'ils ont noté. L'enseignant dispose du corrigé de la fiche de synthèse (cf. *annexe 5*).
- ❖ Il en suit une **discussion interactive** durant laquelle l'enseignant prend note des différentes réponses sur le tableau noir et les élèves complètent leur fiche de synthèse qu'ils garderont à l'issue de l'activité. De plus, **une mise en commun de l'avancement des cases de chaque pays sera faite, ce qui permettra aux élèves de comparer la facilité d'accès aux transports des différents pays et ainsi de se rendre compte des inégalités entre pays industrialisés et pays en développement.**

Répartition du temps par phase (durée)

1. Explications du jeu et distribution des rôles

- ❖ Durée totale : 10-20 minutes (selon l'introduction de l'enseignant et/ou de la variante choisie).

2. Déroulement de l'activité

- ❖ Durée totale : 25 minutes

3. Synthèse, débriefing et conclusion de l'activité

- ❖ Durée totale : 15 minutes

Règles du jeu et des consignes à respecter

Cf. supports pour les élèves : explication des règles du jeu et des consignes à respecter.

3. Supports pour les élèves

Règles du jeu et des consignes à respecter

Contexte

Les transports se sont considérablement développés durant les deux derniers siècles. Grâce à eux, les continents sont à présent interconnectés : nous assistons donc à un phénomène de mondialisation dans les échanges économiques et le tourisme, par exemple.

Cependant, toutes les nations ne sont pas dotées de réseaux routiers et ferroviaires étendus et efficaces. Certains pays connaissent un accès aux transports difficile, car son développement est coûteux. Ceci cause une difficulté d'échange (de marchandises par exemple) en leurs frontières, ce qui les pénalise économiquement.

Règles du jeu

1. Tu formes, avec les quatre ou cinq autres camarades de ton groupe, le comité d'entreprise d'une société qui utilise différents moyens de transport pour le transport de ses marchandises. Il y a différents rôles au sein du comité d'entreprise : président, conseiller financier, gérant de portefeuille et membre. **Sur la carte d'identité que tu as tirée au sort sont précisés ton rôle et ce que tu dois faire durant le jeu.**

2. Tu es, avec tes camarades de ton groupe, confronté(e) à différentes situations influençant l'utilisation des transports de ton entreprise. Il y en a sept au total. Chaque situation comporte plusieurs options à choix. **Ces options sont des mesures permettant d'améliorer les transports de ton entreprise.**

Commence par lire la situation puis les options proposées en dessous. **Le but du jeu est de choisir l'option qui te semble être la plus appropriée dans le but d'éviter la faillite de ton entreprise et de développer ses transports. Certaines mesures peuvent avoir des conséquences à long terme.**

La décision du choix de l'option se fait par vote, c'est-à-dire qu'après en avoir pris connaissance, chacun vote pour la situation qu'il/elle considère être la meilleure. Attention, le président bénéficie de deux voix. En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale.

3. **Après chaque situation, ton groupe reçoit de l'argent.** Il s'agit du **bénéfice annuel**, provenant du travail réalisé au sein de ton entreprise en une année.

La mondialisation :

Définition : élargissement des activités économiques nationales à une dimension mondiale.

Exemples :

"1. Les réseaux sociaux jouent un rôle important dans la mondialisation des conflits. 2. Grâce à la mondialisation, il est possible de vendre des produits dans plusieurs pays étrangers."

<http://www.webjunior.net/rubriques/definition-mondialisation-821.php> (En ligne), consulté le 6 mai 2015

Ci-dessous une brève explication des différents supports que tu as devant les yeux et comment les personnes concernées doivent les remplir.

Carte d'identité : ta carte fournit les informations suivantes : ton **rôle** dans le comité d'entreprise (président, gérant de portefeuille, conseiller financier ou membre) **et ce que tu dois faire pendant le jeu**. La carte contient également des informations telles que le nom du pays dans lequel ton entreprise est localisée, son secteur d'activité ainsi que le budget avec lequel ton entreprise débute le jeu.

Feuille avec les situations et les mesures : sur chacune des feuilles "situations" se trouve la description d'un événement ainsi que les options s'y rapportant. Tu dois commencer par lire le contexte, puis les mesures proposées. Ensuite, il te faudra choisir, avec les autres camarades de ton groupe, celle qui vous semble la plus appropriée pour **développer les transports** de ton entreprise et **éviter sa faillite**. Si les avis diffèrent, procédez à un vote. N'oubliez pas que vos choix auront des conséquences à long terme.

Feuille à cases : Cette feuille représente la **facilité d'une entreprise à investir dans les transports**. Tu récupères des cases si tu investis dans différents types de transports. Si ton **nombre de cases est élevé**, tes **transports sont très développés**. Au contraire, si ton **nombre de cases est petit**, tu as des **transports peu développés**.

Il te faudra reporter ces cases lors de chaque situation sur **la feuille à cases** (exemple : si votre option choisie vous permet d'avancer de deux cases, entourez la deuxième case.). **C'est au camarade désigné « membre » du comité de remplir cette tâche.**

Feuille des comptes : durant le jeu, ton groupe dépensera de l'argent en investissant dans les différentes mesures. **Le gérant de portefeuille** devra **reporter les dépenses** (sommes d'argent à retirer du budget) **et les gains** (bénéfices annuels à additionner). **Les calculs se font de situation en situation**, c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant de la situation précédente. N'oublie pas de **calculer le montant final à la fin du jeu** et de **reporter le nombre de cases** (de la feuille à cases) obtenu.

Exemple de notation de la "feuille de comptes" :

	Budget initial	Situation X : Budget annuel : +30'000.-	Situation X : Budget annuel : +30'000.-	
Bremagne Feuille de comptes	400'000.-	Report 400'000 : Report gain annuel : +30'000fr coût de la mesure x : -25'000fr	Report 405'000 : Report gain annuel : +30'000fr coût de la mesure x : -125'000fr	Budget final 310'000fr
		405'000fr	310'000fr	Position finale de la feuille case : 8

5. Variantes et approfondissements

Variante 1 : analyse d'un documentaire

Pour approfondir le sujet des inégalités d'accès aux transports, nous proposons à l'enseignant de projeter un documentaire aux élèves. Le documentaire ne traite pas exactement des inégalités, mais illustre la difficulté à faire transiter des marchandises (bois) dans un continent en développement (Afrique). Il s'agit justement d'un reportage sur un de ces convois.

On y apprend qu'un des seuls transports utilisé sur le continent est le camion sur des routes dangereuses et avec des véhicules souvent en mauvais état. Grâce à ce documentaire, on comprend comment l'activité économique est pénalisée par le mauvais réseau de transport.

Il s'agirait donc de montrer aux élèves les premières 25 minutes de ce documentaire et d'entamer une discussion autour des conditions de transport dans ce pays. Nous pouvons imaginer un jeu de rôle : le professeur représente l'État, et les élèves, qui sont des entrepreneurs utilisant la route, font des propositions d'amélioration du réseau routier.

Lien pour la vidéo :

France 5 - Les routes de l'impossible, Gabon la forêt maudite : [en ligne], https://www.youtube.com/watch?v=D9t_XVzK0GY, consulté le 27.05.14 / de 00min00sec à 25min30sec.

Variante 2 : analyse de graphiques

Dans cette deuxième variante, nous proposons à l'enseignant de soumettre des graphiques aux élèves afin qu'ils puissent analyser et comprendre eux-mêmes les inégalités d'accès aux transports. Nous trouvons ces graphiques dans *"l'Atlas de notre monde"* aux pages 106 à 110² et dans les annexes (cf. *annexe 7*).

Ces graphiques représentent le globe terrestre. Les pays sont colorés selon leur degré de développement dans un domaine (réseau routier, ferroviaire, etc.). Ainsi, l'enseignant pourrait demander aux élèves de relever les similitudes entre pays, les conséquences impliquées par un réseau développé ou peu développé, etc.

² Cailliau J., Poulou-Gallet C., *L'Atlas de notre monde*, Montréal (Québec), Les Éditions Québec Amérique, 2008

Le but étant que les élèves intègrent le clivage au niveau des transports entre les pays industrialisés et pays en développement. Ci-dessous un exemple de tableau démontrant les différences d'accès aux transports entre les pays industrialisés et les pays en développement, ainsi que les causes, d'autres notions peuvent y être introduites :

	<i>Pays industrialisés : Europe, USA, Canada, etc.</i>	<i>Pays en développement : Afrique, une partie de l'Asie, etc.</i>
Différences	1. Réseau routier étendu 2. Accès étendu aux transports	1. Réseau routier peu étendu 2. Accès limité aux transports
Causes	Ces pays ont développé tôt leur réseau (XIXe s.). Ils n'avaient pas de concurrence. Réseau efficace permettant une activité économique rapide et lucrative. Efficacité accrue par rapport aux pays en développement. L'argent obtenu permet d'améliorer les transports (cercle vertueux).	Ces pays ont développé leurs transports tardivement ou commencent à les développer qu'aujourd'hui. Concurrence avec des pays déjà mobiles au sein de leurs frontières. Difficulté de financement, car leur activité économique est ralentie sans réseau efficace (cercle vicieux).

Toujours dans le livre *Atlas de notre monde*, il est possible d'approfondir de manière plus générale le sujet des inégalités en abordant les pages suivant celles sur les transports. Nous proposons une lecture attentive de ces pages, suivie d'une discussion éclairant les points et les notions importantes du sujet.

L'analyse de ces graphiques et la discussion plus générale peuvent être menées avant l'activité, en guise d'introduction et de contexte. Il reste également possible d'introduire cette variante après le jeu, ce qui servirait de résumé et de synthèse.

Variante 3 : adapter le jeu en fonction de l'effectif

Le jeu est conçu pour un effectif idéal de 20 élèves, répartis dans quatre groupes de cinq élèves. Nous avons prévu les adaptations suivantes pour des classes ayant plus ou moins d'élèves.

Entre 10 et 14 élèves : nous formons uniquement deux équipes localisées dans deux pays. Les élèves supplémentaires sont ajoutés dans un groupe et chacun se joindra au gérant de portefeuille de son entreprise (fonction susceptible de nécessiter de l'aide).

Entre 15 et 19 élèves : nous formons trois équipes localisées dans trois pays. Les élèves supplémentaires sont ajoutés dans un groupe et chacun se joindra au gérant de portefeuille de son entreprise (fonction susceptible de nécessiter de l'aide).

Entre 20 et 24 élèves : nous gardons quatre entreprises. Nous ajouterons des élèves dans les groupes. Ils auront pour fonction d'aider le gérant de portefeuille de son entreprise (fonction susceptible de nécessiter de l'aide).

Plus de 24 élèves : il faudra former une cinquième entreprise. En choisissant de doubler une entreprise, il est possible d'obtenir un résultat en fin de jeu intéressant. En effet, les élèves verront que les entreprises du même pays obtiendront des résultats similaires bien qu'ils aient pris des choix différents. Le professeur aura donc un argument supplémentaire pour convaincre les élèves de l'idée que l'entreprise est conditionnée par la situation économique de son pays et que les choix des élèves ont une influence réduite.

4. Bibliographie

Pages web :

- ❖ Gaz de schiste provence, (en ligne),
<https://gazdeschistesprovence.wordpress.com/2013/01/30/leurope-veut-nous-faire-rouler-au-gaz-mais-avec-quel-gaz/>, consulté le 30.03.15
- ❖ Les perspectives du transport interurbain de personnes Rapprocher les citoyens (en ligne),
<http://www.internationaltransportforum.org/Proceedings/Symp2009/1-Crozetfr.pdf>, consulté le 30.03.15
- ❖ Evolution de la mobilité et mondialisation, (en ligne),
http://www.eduki.ch/fr/doc/Dossier_14_mobilite.pdf, consulté le 30.03.15

Livres :

- ❖ Cailliau J., Poulou-Gallet C., *L'Atlas de notre monde*, Montréal (Québec), Les Éditions Québec Amérique, 2008

5. Annexes

Annexe 1 : les situations

Situation 1

Cette première situation donne l'occasion aux pays industrialisés de faire des dons à l'intention des pays défavorisés. Cet argent viendra en aide à des entreprises y étant situées (uniquement Fairland et Bremagne peuvent faire des dons).

Mesure 1 : faire un don

Vous faites un don de 75'000 fr. (-). *Avancez de deux cases.*

Mesure 2 : faire un don

Vous faites un don de 25'000 fr. (-). *Avancez d'une case.*

Mesure 3 : ne pas faire de don

Vous ne faites pas de don, votre situation ne vous le permet pas. Cet argent pourrait vous être utile à l'avenir. *Restez sur votre case actuelle.*

Situation 2

Un conflit s'étend entre un pays producteur de pétrole et son voisin. Le commerce d'énergies fossiles est fortement ralenti : l'Obriстан, la Bremagne, Fairland ainsi que l'Antegria ont accès à des quantités de pétrole limitées et coûteuses.

Plusieurs choix se présentent à vous, choisissez l'alternative qui vous semble la plus profitable :

Mesure 1 : Investir dans les énergies vertes

En investissant dans de nouvelles sources d'énergie, vous limitez votre dépendance au pétrole. Les technologies actuelles proposent des moteurs hybrides alternant essence et électricité. Vous pouvez aussi miser sur le véhicule entièrement électrique.

-Moteur électrique : Coût d'investissement pour l'entreprise 190'000 fr. (-). *Avancez de trois cases.*

-Moteur hybride : Coût d'investissement pour l'entreprise 100'000 fr. (-). *Avancez de deux cases.*

Mesure 2 : Investir dans l'extraction de gaz au sein du pays

Le pétrole devenu coûteux peut être remplacé par le gaz (notamment gaz de schiste³) qui sera utilisé comme combustible pour les camions transportant des marchandises. Coût d'investissement pour l'entreprise 50'000 fr. (-). *Avancez d'une case.*

Mesure 3 : Aucune mesure

Vous pouvez choisir de ne pas modifier vos habitudes de transports de marchandises pour le moment. Cependant, le prix du pétrole étant plus élevé, vous perdrez 30'000 fr. (-) en maintenant votre utilisation de ce combustible. *Restez sur votre place actuelle.*

³ Le gaz de schiste est un gaz naturel contenu dans des roches marneuses ou argileuses riches en matières organiques. https://fr.wikipedia.org/wiki/Gaz_de_schiste

Situation 3

L'utilisation d'énergies fossiles entraîne une pollution qui perturbe le climat (augmentation des températures, de la fréquence des catastrophes naturelles, etc.). Dans le but d'atténuer les changements climatiques causés par l'utilisation de pétrole, la plupart des pays mondiaux ont adopté un accord pénalisant les pollueurs. L'Obristan, la Bremagne, Fairland et l'Antegria sont priés de s'adapter.

Nous proposons les mesures suivantes aux entreprises de l'Obristan, Bremagne, Antegria et Fairland.

Mesure 1 : Investir dans le transport ferroviaire

Pour se conformer à l'accord sur la pollution, il est possible de faire transiter sa marchandise par le biais du train.

Coût d'accès au transport : 80'000 fr. (-) (L'État de votre pays vous subventionne si la mesure concernant les énergies vertes avait été choisie dans la première situation. Le coût baisse alors à 70'000fr. (-)). / *Avancez de deux cases.*

Mesure 2 : Aucune adaptation

Si vous considérez la première mesure comme inintéressante à long terme ou trop chère, vous pouvez continuer à transporter le bétail par les moyens habituels (camions). Cependant, l'accord prévoit une taxe pour les pays ne s'adaptant pas :

Obristan : 10'000 fr. (-). / *Restez sur votre place actuelle*

Antegria : 10'000. fr. (-) / " " "

Bremagne : 75'000 fr. (-). / " " "

Fairland : 75'000 fr. (-). / " " "

Situation 4

Un ouragan dévastateur se forme dans la mer d'Obristan (montrer la carte aux élèves). En prenant de l'ampleur, il franchit les côtes et touche tous les pays. La Bremagne et Fairland, qui se situent au Nord, captent un ouragan affaibli ce qui diminue les dégâts qu'il leur cause. Au contraire, l'Antegria et l'Obristan, pays côtiers de la mer d'Obristan, subissent directement la catastrophe.

Les infrastructures des transports sont endommagées dans tous les pays. Chaque entreprise doit participer aux réparations :

Obristan/ Antegria : Pour ces deux pays, l'infrastructure routière et ferroviaire a subi d'importants dommages, car leur construction était fragile. La gestion de la crise a été longue et coûteuse, car le pays n'était pas préparé à d'éventuelles catastrophes. Malheureusement, vous n'avez pas effectué votre activité durant une longue période et cela engendre des pertes financières s'élevant à 75'000fr (-) / *Restez sur votre case actuelle*

Fairland/Bremagne : l'ouragan a peu affecté ces deux pays. Les quelques infrastructures routières et ferroviaires ayant tout de même été touchées ont pu être remises en état rapidement grâce à un système de gestion de catastrophe efficace. Les pertes causées par l'ouragan se chiffrent à 25'000 fr. (-). / *Restez sur votre case actuelle*

Situation 5

Après constatation que l'accord sur la pollution des énergies fossiles n'a pas été respecté par toutes les nations, de nouvelles mesures ont été prises. De plus, le système entraide international offre des primes aux pays en voie d'industrialisation (Antegria et Obristan).

✦ **Pour les entreprises des pays Antegria et Obristan : vous percevez la somme de 5'000 fr. (+).**

Mesure 1 : Les entreprises ayant remplacé leurs modes de transports polluants par des modes écologiques (trains, moteurs hybrides ou électriques) obtiennent des subventions. Avancez d'une case.

Obristan : 10'000 fr. (+).

Bremagne : 20'000 fr. (+).

Fairland : 20'000 fr. (+).

Antegria : 10'000 fr. (+).

Mesure 2 : Les entreprises n'ayant pas pris de mesures se voient dans l'obligation de payer une taxe. Restez sur votre case.

Obristan : 10'000 fr. (-).

Bremagne : 100'000 fr. (-).

Fairland : 100'000 fr. (-).

Antegria : 10'000 fr. (-).

Situation 6

Une crise financière éclate suite aux dégâts engendrés par l'ouragan. Elle se propage rapidement entre pays.

Les pays Fairland et Bremagne sont moins affectés par cette crise que l'Obristan ou que l'Antegria. Ceci s'explique par leur économie qui est plus forte et dynamique que celles des pays dernièrement cités.

Effets : Les entreprises de tous les pays perdent de l'argent :

- Fairland et Obristan 20'000 fr. (-).
- Antegria et Obristan : 30'000 fr. (-).

Mesure facultative :

Les pays n'ayant pas encore développé leur transport ferroviaire peuvent le faire à présent payant la somme suivante : 50'000 fr. (-). /Avance de deux cases.

Situation 7

Les effets de la crise financière s'atténuent et les affaires reprennent. Cependant, le pétrole nécessaire à l'utilisation des camions se raréfie : les ressources sont épuisées. L'extraction n'est plus rentable.

Mesure 1 :

Ceux qui n'ont pas investi dans les transports n'utilisant pas de pétrole (moteurs conventionnels utilisant de l'essence, moteurs hybrides) doivent le faire à présent.

Coût de développement d'un réseau ferroviaire : 100'000 fr. (-) / *Restez sur votre case actuelle.*

Mesure 2 : Ceux qui avaient déjà investi dans des transports écologiques (trains, moteurs électriques) reçoivent une prime de 50'000 fr. (+) / *Avancez d'une case.*

Annexe 2 : les cartes d'identité

À découper

Carte d'identité	
<u>Pays :</u>	Obristan
<u>Entreprise :</u>	Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u>	200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u>	<p>Président</p> <p>Le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de deux voies. En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale.</p>

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Obristan
<u>Entreprise :</u> Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Gérant de portefeuille Le gérant de portefeuille doit reporter les dépenses (l'argent perdu suite à l'investissement dans une mesure) ET les gains (bénéfices annuels reçus après chaque situation) sur la feuille de compte. Les calculs se font de situation en situation , c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant obtenu dans la situation précédente. Il possède une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Obristan
<u>Entreprise :</u> Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Membre Le membre reporte les cases gagnées sur la colonne de son pays (feuille à cases) à l'issue de chaque situation. Il dispose d'une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Obristan
<u>Entreprise :</u> Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Obristan
<u>Entreprise :</u> Transport de produits surgelés à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Antegria
<u>Entreprise :</u> Transport de bétail à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Président Le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de deux voies. En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale.

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Antegria
<u>Entreprise :</u> Transport de bétail à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Gérant de portefeuille Le gérant de portefeuille doit reporter les dépenses (l'argent perdu suite à l'investissement dans une mesure) ET les gains (bénéfices annuels reçus après chaque situation) sur la feuille de compte. Les calculs se font de situation en situation , c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant obtenu dans la situation précédente. Il possède une voie.

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Antegria
<u>Entreprise :</u> Transport de bétail à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Membre Le membre reporte les cases gagnées sur la colonne de son pays (feuille à cases) à l'issue de chaque situation. Il dispose d'une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Antegria
<u>Entreprise :</u> Transport de bétail à travers tout le pays.
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Antegria
<u>Entreprise :</u> Transport de bétail à travers tout le pays.
<u>Budget investissement initial :</u> 200'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Bremagne
<u>Entreprise :</u> Livraison de meubles à travers le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Président Le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de deux voies . En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Bremagne
<u>Entreprise :</u> Livraison de meubles à travers tout le pays.
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Gérant de portefeuille Le gérant de portefeuille doit reporter les dépenses (l'argent perdu suite à l'investissement dans une mesure) ET les gains (bénéfices annuels reçus après chaque situation) sur la feuille de compte. Les calculs se font de situation en situation , c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant obtenu dans la situation précédente. Il possède une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Bremagne
<u>Entreprise :</u> Livraison de meubles à travers tout le pays.
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Membre Le membre reporte les cases gagnées sur la colonne de son pays (feuille à cases) à l'issue de chaque situation. Il dispose d'une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Bremagne
<u>Entreprise :</u> Livraison de meubles à travers tout le pays
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Bremagne
<u>Entreprise :</u> Livraison de meubles à travers tout le pays.
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000.-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Fairland
<u>Entreprise :</u> Transport de fruits et légumes
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Président Le président a la fonction centrale du groupe. Lorsque les élèves votent pour choisir une des options pour une situation, il bénéficie de deux voies. En cas d'égalité lors du vote, le président prend la décision finale.

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Fairland
<u>Entreprise :</u> Transport de fruits et légumes
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Gérant de portefeuille Le gérant de portefeuille doit reporter les dépenses (l'argent perdu suite à l'investissement dans une mesure) ET les gains (bénéfices annuels reçus après chaque situation) sur la feuille de compte. Les calculs se font de situation en situation , c'est-à-dire qu'il faut reporter le montant obtenu dans la situation précédente. Il possède une voie.

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Fairland
<u>Entreprise :</u> Transport de fruits et légumes
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Membre Le membre reporte les cases gagnées sur la colonne de son pays (feuille à cases) à l'issue de chaque situation. Il dispose d'une voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Fairland
<u>Entreprise :</u> Transport de fruits et légumes
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Carte d'identité
<u>Pays :</u> Fairland
<u>Entreprise :</u> Transport de fruits et légumes
<u>Budget investissement initial :</u> 400'000-
<u>Rôle dans l'entreprise :</u> Le conseiller financier Le conseiller financier vérifie que l'entreprise bénéficie de suffisamment d'argent pour investir dans une mesure. Lors du vote, il ne bénéficie que d'une seule voie .

Annexe 3 : la feuille de compte

	Budget initial	Situation 1 +30'000.-	Situation 2 +30'000.-	Situation 3 +30'000.-	Situation 4 +30'000.-	Situation 5 +30'000.-	Situation 6 +30'000.-	Situation 7 + 30'000.-	
Fairland Feuille de compte	400'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Position finale sur la feuille à cases :
		Report budget initial : (+) 400'000.-	Report sous-total 1 :	Report sous-total 2 :	Report sous-total 3 :	Report sous-total 4 :	Report sous-total 5 :	Report sous-total 6 :	
		Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :
	Sous-total 1:	Sous-total 2 :	Sous-total 3 :	Sous-total 4 :	Sous-total 5 :	Sous-total 6 :	Sous-total 7 :	Budget final (=Sous-total situation 7) :	

	Budget initial	Situation 1 +30'000.-	Situation 2 +30'000.-	Situation 3 +30'000.-	Situation 4 +30'000.-	Situation 5 +30'000.-	Situation 6 +30'000.-	Situation 7 + 30'000.-	
Bremagne Feuille de compte	400'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Report gain annuel : +30'000.-	Position finale sur la feuille à cases :
		Report budget initial : (+) 400'000.-	Report sous-total 1 :	Report sous-total 2 :	Report sous-total 3 :	Report sous-total 4 :	Report sous-total 5 :	Report sous-total 6 :	
		Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	
		Sous-total 1 :	Sous-total 2 :	Sous-total 3 :	Sous-total 4 :	Sous-total 5 :	Sous-total 6 :	Sous-total 7 :	Budget final (=Sous-total situation 7) :

	Budget initial	Situation 1 +15'000	Situation 2 +15'000.-	Situation 3 +15'000.-	Situation 4 +15'000.-	Situation 5 +15'000.-	Situation 6 +15'000.-	Situation 7 +15'000.-	
Obristan Feuille de compte	200'000.-	Report gain annuel : +15'000.-	Report gain annuel : +15'000.-	Report gain annuel : +15'000.-	Report gain annuel : +15'000.-	Report gain annuel : +15'000.- + 5'000.- (entraide)	Report gain annuel : +15'000.-	Report gain annuel : +15'000.-	Position finale sur la feuille à cases :
		Report budget initial : (+) 200'000.-	Report sous-total 1 :	Report sous-total 2 :	Report sous-total 3 :	Report sous-total 4 :	Report sous-total 5 :	Report sous-total 6 :	
		Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	Coût de la mesure :	
		Sous-total 1 :	Sous-total 2 :	Sous-total 3 :	Sous-total 4 :	Sous-total 5 :	Sous-total 6 :	Sous-total 7 :	Budget final (=Sous-total situation 7) :

	Budget initial	Situation 1 +15'000.-	Situation 2 +15'000.-	Situation 3 +15'000.-	Situation 4 +15'000.-	Situation 5 +15'000.-	Situation 6 +15'000.-	Situation 7 +15'000.-	
Antegria Feuille de compte	200'000.-	Report gain annuel : +15'000.- Report budget initial : (+) 200'000.- Coût de la mesure :	Report gain annuel : +15'000.- Report sous-total 1 : Coût de la mesure :	Report gain annuel : +15'000.- Report sous-total 2 : Coût de la mesure :	Report gain annuel : +15'000.- Report sous-total 3 : Coût de la mesure :	Report gain annuel : +15'000.- + 5'000.- (entraide) Report sous-total 4 :	Report gain annuel : +15'000.- Report sous-total 5 : Coût de la mesure :	Report gain annuel : +15'000.- Report sous-total 6 : Coût de la mesure :	Position finale sur la feuille à cases :
		Sous-total 1 :	Sous-total 2 :	Sous-total 3 :	Sous-total 4 :	Sous-total 5 :	Sous-total 6 :	Sous-total 7 :	Budget final (=Sous-total situation 7) :

Annexe 4 : la fiche de synthèse

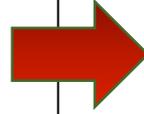
Réponds aux questions suivantes en t'aidant de l'ordre indiqué par les flèches

1) Cite les différents moyens de transport présents dans le jeu :

-
-

2) Cite d'autres moyens de transport possibles pour le convoi de marchandises à très grande échelle :

-
-



3) Les pays ayant le plus grand nombre de cases sont ceux qui ont le plus développé leurs transports. Classez ces pays (celui avec le plus de cases obtient la première place) :

-
-
-
-



5) Comment expliques-tu la position des derniers pays ? Aide-toi des chiffres de la q. 4)

4) En rapport avec la question précédente, comment expliques-tu la position des deux premiers pays ? Aide-toi des chiffres suivants : budget initial de l'Antegria/Obristan =200'000.- " " " de Fairland/Bremagne=400'000.- coûts de réparation face aux catastrophes naturelles Fair./Br. = 25'000.- Ante./Obri.=75'000.-

6) Quel message renvoie le tableau à cases ? (c.f consignes)



7) D'après toi, les pays fictifs intégrés dans le jeu ont un lien avec la situation actuelle de certains pays ? Oui/non, donne un exemple. Inspire-toi des notions suivantes : pays industrialisés, en développement.

8) Est-ce que tous ces pays possèdent un accès aux transports similaire ? (Idée à insérer : cercle vicieux).

Annexe 5 : le corrigé de la fiche de synthèse

1) Cite les différents moyens de transport présents dans le jeu :

- Le transport routier (camion ; semi-remorque)
- Le transport ferroviaire (train de marchandises)

2) Cite d'autres moyens de transport possibles pour le convoi de marchandises à très grande échelle :

- Le transport aérien (avion-cargo)
- Le transport maritime (bateau ; supertanker)

5) Comment expliques-tu la position des derniers pays ? Aide-toi des chiffres de la q. 4) (Situation inverse de la question 4)

- Budget faible des entreprises
- Pays peu compétitifs économiquement
- Gestion des crises peu efficace

6) Quel message renvoie le tableau à cases ?

Ce tableau modélise les inégalités entre la Bremagne, Fairland et Antegria, Obristan au niveau de l'accès aux transports. Cet accès est plus facile dans les premiers pays cités. (Explications cf. questions 4,5)

3) Les pays ayant le plus grand nombre de cases sont ceux qui ont le plus développé leurs transports. Classez ces pays (celui avec le plus de case obtient la première place) :

- Fairland
- Bremagne
- Antegria
- Obristan

4) En rapport avec la question précédente, comment expliques-tu la position des deux premiers pays ? Aide-toi des chiffres suivants : budget initial de l'Antegria/Obristan = 200'000.- " " " de Fairland/Bremagne = 400'000.- coûts de réparation face aux catastrophes naturelles Fair./Br. = 25'000.- Ante./Obri. = 75'000.- Les entreprises de Bremagne et de Fairland sont premières car elles possèdent un budget important et peuvent donc se permettre d'investir dans le développement des transports.

En amont, leur pays est développé économiquement, ce qui leur confère une capacité d'investissement important. (cf. situation 5)

Un dernier élément de réponse réside dans la capacité de la Bremagne et de Fairland à faire face à des catastrophes naturelles. (cf. situation 3)

7) D'après toi, les pays fictifs intégrés dans le jeu ont un lien avec la situation actuelle de certains pays ? Oui/non, donne un exemple. Inspire-toi des notions suivantes : pays industrialisés, en développement.

Oui, la Bremagne et Fairland représentent des pays occidentaux. Ils sont développés économiquement ce qui leur permet un accès aux transports aisé et une prospérité des entreprises situées dans le secteur du transport. À titre d'exemple, nous pouvons citer la situation historique suisse : la construction du tunnel du Gothard au XIXe s. a contribué à la prospérité économique suisse. Quant à l'Obristan et l'Antegria, ils font allusion aux pays en développement situés au sud. Leur niveau économique "inférieur" restreint l'accès aux transports et la prospérité qui en découle.

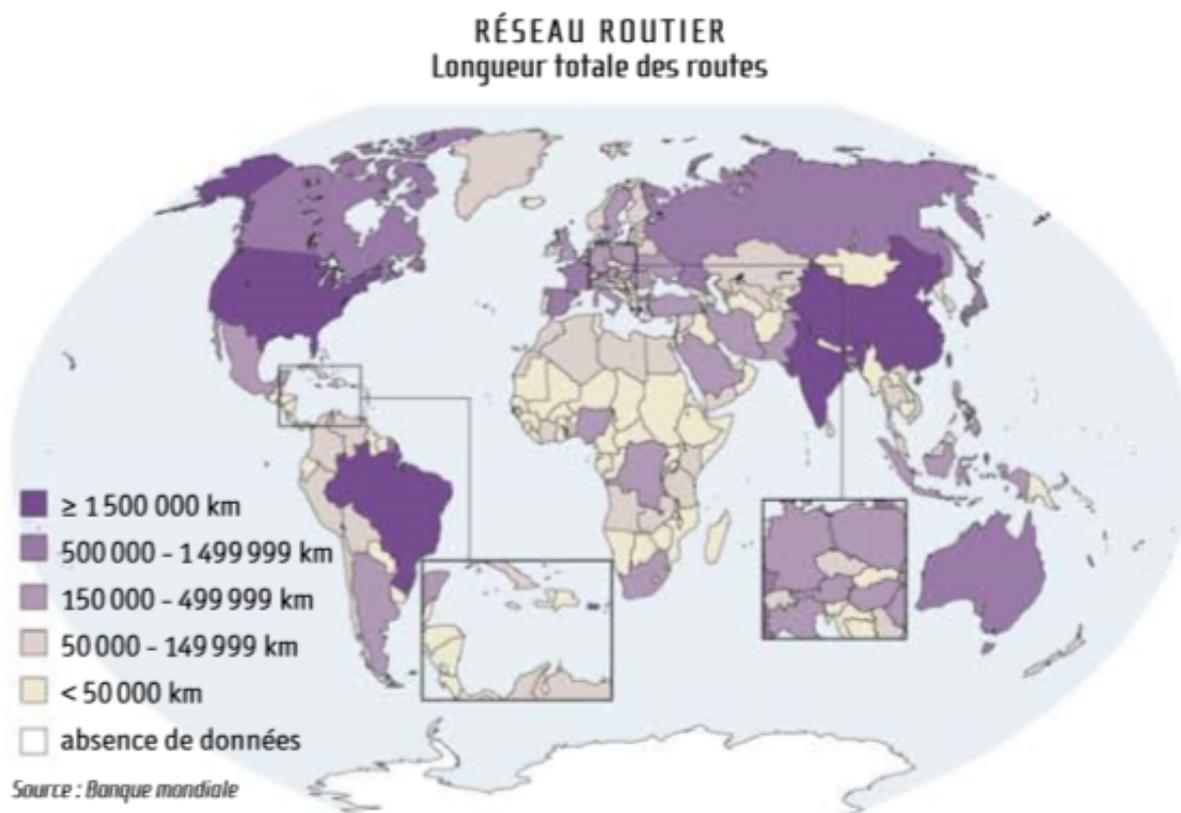
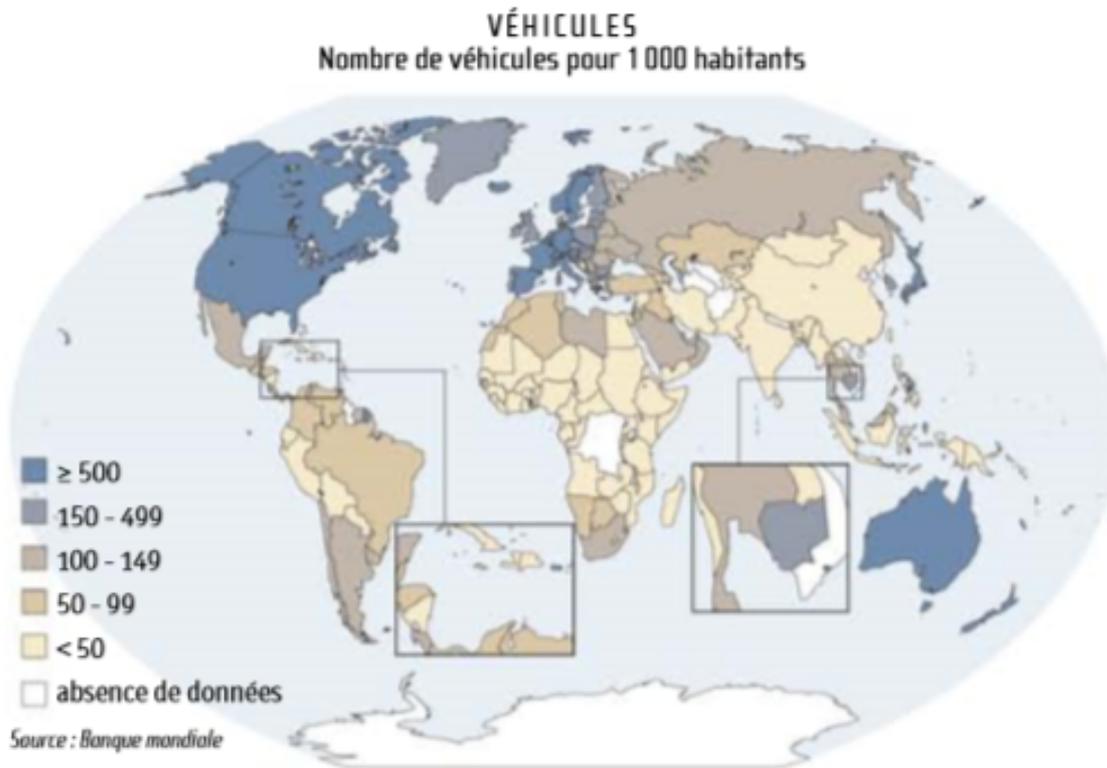
8) Est-ce que tous ces pays possèdent un accès aux transports similaire ? (Idée à insérer : cercle vicieux). Non, les pays possédant une économie développée accèdent plus facilement aux transports. Les pays ayant une économie plus faible connaissent plus de difficultés dans le développement des transports. (cf. questions 4,5,6,7) Nous pouvons parler de cercle vicieux : les pays en voie d'industrialisation possèdent un réseau de transport peu efficace, cela contribue à rendre leur économie faible et leur économie faible ne leur permet pas de développer les transports. Au contraire, le réseau de transport des pays industrialisés est efficace. Les échanges commerciaux sont donc très rentables et ils peuvent améliorer leurs transports. Comme ils ont été les premiers à développer leur transport au XIXe s., ils possèdent un temps d'avance sur les pays en voie d'industrialisation.

Annexe 6 : la feuille à cases

11	11	11	11
10	10	10	10
9	9	9	9
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
Obristan	Fairland	Bremagne	Antegria

Annexe 7 : graphiques pour les variantes

Sources des graphiques : *Cailliau J., Poulou-Gallet C., L'Atlas de notre monde, Montréal (Québec), Les Éditions Québec Amérique, 2008*



RÉSEAU FERROVIAIRE Longueur totale des voies ferrées

