



Mon robinet coule

Mon robinet coule est un jeu qui permet de sensibiliser les jeunes au respect de l'eau et surtout à son utilisation en évitant le gaspillage et la pollution et de favoriser la compréhension des causes de ces inégalités d'accès à l'eau potable au niveau international et débattre des solutions possibles et comportements à avoir

NOMBRE DE PARTICIPANTS : entre 3 et 25. Il est préférable de jouer en équipe : 3, 4 ou 5 équipes en fonction du nombre de joueurs. S'il y a peu de participants, il est possible de jouer individuellement ou par deux.

AGE DES PARTICIPANTS : à partir de 10 ans

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Plateau de jeu **Mon robinet coule**

- Cartes-questions
- Dé (en mousse)
- Pions : un par équipe
- Ardoises : une par équipe avec des feutres/craies

PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs se répartissent en équipe (de 3 à 5 joueurs par équipe) et choisissent un pion de couleur.

Le plateau de jeu est positionné de façon à être visible par tous et les jetons sont placés au point de départ : la première goutte bleue (sous le robinet)

La dynamique du jeu est expliquée brièvement et chaque équipe se munit d'une ardoise pour écrire les réponses aux questions.

Pour déterminer qui commence, les «e» contenus dans chaque prénom sont additionnés. L'équipe contenant le plus de «e» sera la première à lancer le dé.

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les pions sont placés sur la goutte d'eau de départ. L'équipe qui débute lance le dé et avance d'autant de case que le chiffre inscrit sur le dé. Ensuite selon la couleur de la goutte, une carte question est piochée dans la thématique correspondante et la question inscrite est posée à l'équipe. Certaines questions sont à choix multiples et d'autres sont des questions ouvertes. Il est toutefois préférable de classer les questions dans un ordre afin de faciliter la compréhension et la gestion du temps.



L'eau à la maison



L'eau virtuelle



L'eau à l'extérieur



L'eau à Madagascar et dans le monde

Dans tous les cas, la réponse devra être complète et correcte pour être validée. Toutes les équipes répondent en même temps à la question formulée. Durant le temps de réflexion (20 secondes ou une minute selon le type de question), l'équipe se met d'accord et écrit sa réponse sur l'ardoise. Une fois le temps écoulé, toutes les équipes montrent leur ardoise et le degré de réussite est vérifié.

De combien de cases avancer ?

L'équipe qui a lancé le dé avance selon le chiffre du dé si elle a bien répondu et d'aucune si elle n'a pas eu la bonne réponse. Les autres équipes avancent de 1 case si elles ont la réponse correcte.

Une fois les pions avancés (en cas de bonne réponse), c'est à l'équipe située à la droite de celle qui a lancé le dé de jouer à son tour. Le processus de question/réponse est répété et les équipes jouent les unes après les autres jusqu'à ce que l'une d'entre elles atteigne la case d'arrivée, le seau d'eau pour éviter le gaspillage.

CASES SPÉCIALES

Ce sont les cases qui contiennent une illustration différente : celle d'un verre d'eau. Les joueurs ont alors le choix de la thématique de la question.

CONSIGNES INATTENDUES

En fonction du rythme du jeu ou de la position qu'occupent les équipes, les animateurs du jeu peuvent introduire des consignes «surprises» qui peuvent affecter une ou plusieurs équipes comme par exemple «un cyclone frappe l'île de Madagascar et détruit une grande partie des puits. Dès lors, les pions de toutes les équipes sont mis 5 cases en arrière (ou emporte tous les pions sur une même case)».

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand une des équipes arrive au seau d'eau (symbole de la récupération de l'eau gaspillée) où elle sera proclamée gagnante.

Avant de rassembler le matériel, il est pertinent de débriefer qui va permettre au public de comprendre vos intentions pédagogiques. Débriefer, c'est faire le lien entre le vécu d'un jeu, d'une mise en situation, ou de tout autre outil et la réalité du monde dans lequel les participant·es évoluent. Il permet de reprendre pieds et de comprendre les mécanismes qui l'entourent, et d'identifier les leviers pouvant être actionnés pour construire la transformation.