

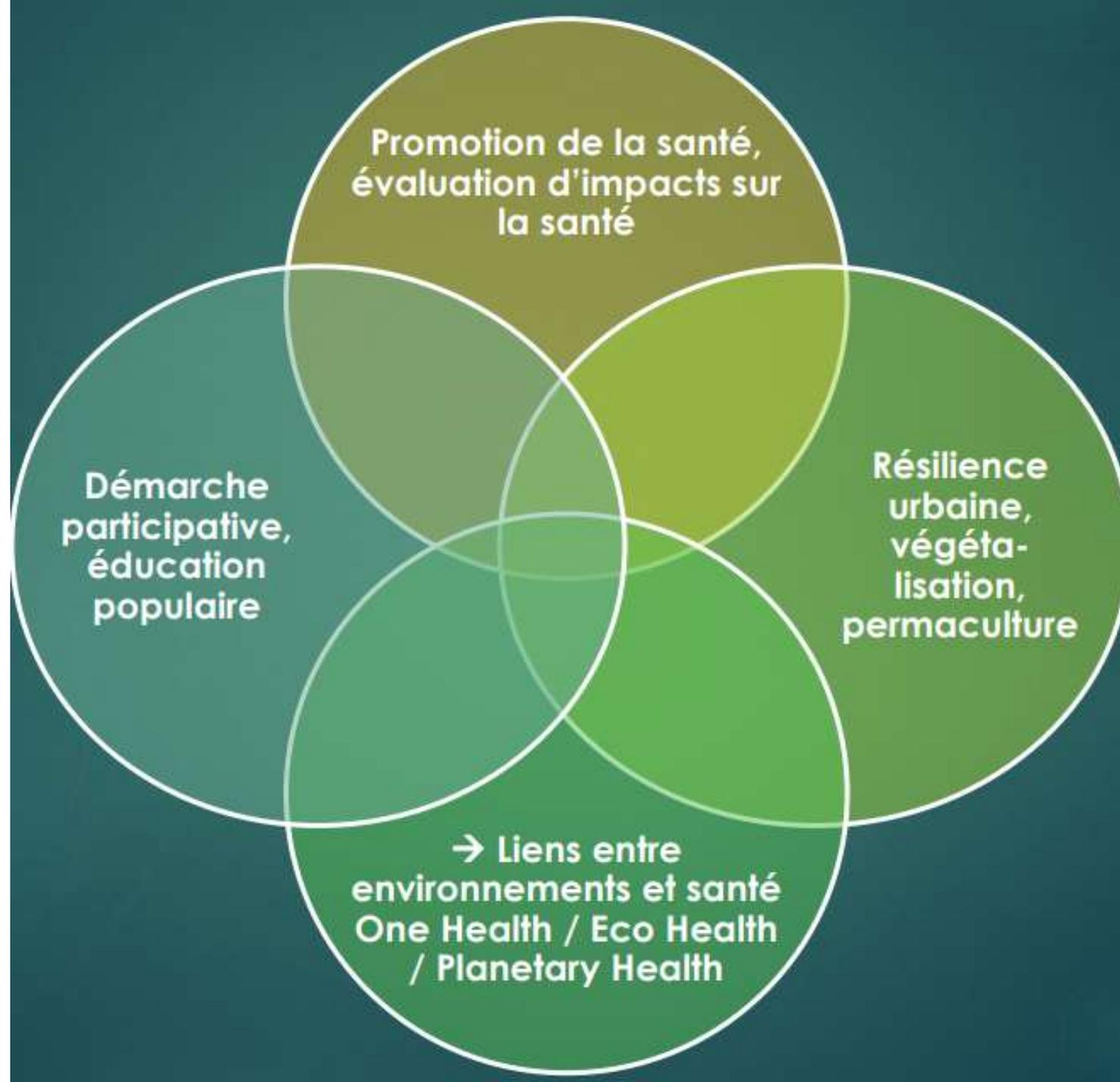
ONE Health

Coopérons pour la Santé de notre Territoire



Céline Mougard
de Nature santé
et territoire
Avec la
participation du
CNRS de chizé.

Objectifs :



ONE Health

Coopérons pour la Santé de notre Territoire



Un jeu coopératif pour sensibiliser petits et grands aux enjeux environnementaux pour demain

Réalisé avec la participation de la Région Nouvelle-Aquitaine

Le but est de
maintenir un territoire
en bonne santé :

- L'équilibre des milieux (eau, air, sols)
- La biodiversité animale et végétale fonctionnelle
- Des humains en bonne santé physique, psychologique et sociale

Les joueurs conçoivent des écosystèmes les plus diversifiés et résilients possibles en choisissant de gérer les milieux de façon favorable à la santé globale et en se concertant entre joueurs pour gagner tous ensemble le plus de points

3 tours

Phase 1
Vous êtes sur le territoire « »
Holocène

« L'Holocène est une période de transition entre le Pléistocène et les Temps actuels, qui débuta il y a 10 000 ans avec la fin de la dernière glaciation [...]. Durant l'Holocène, l'Homo sapiens a diversifié la technologie de son outillage, aménagé plus efficacement son habitat, adapté sa vie en société [...]. »

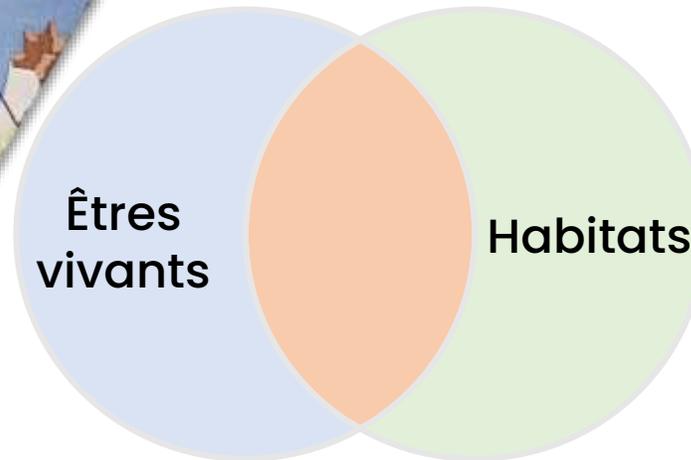
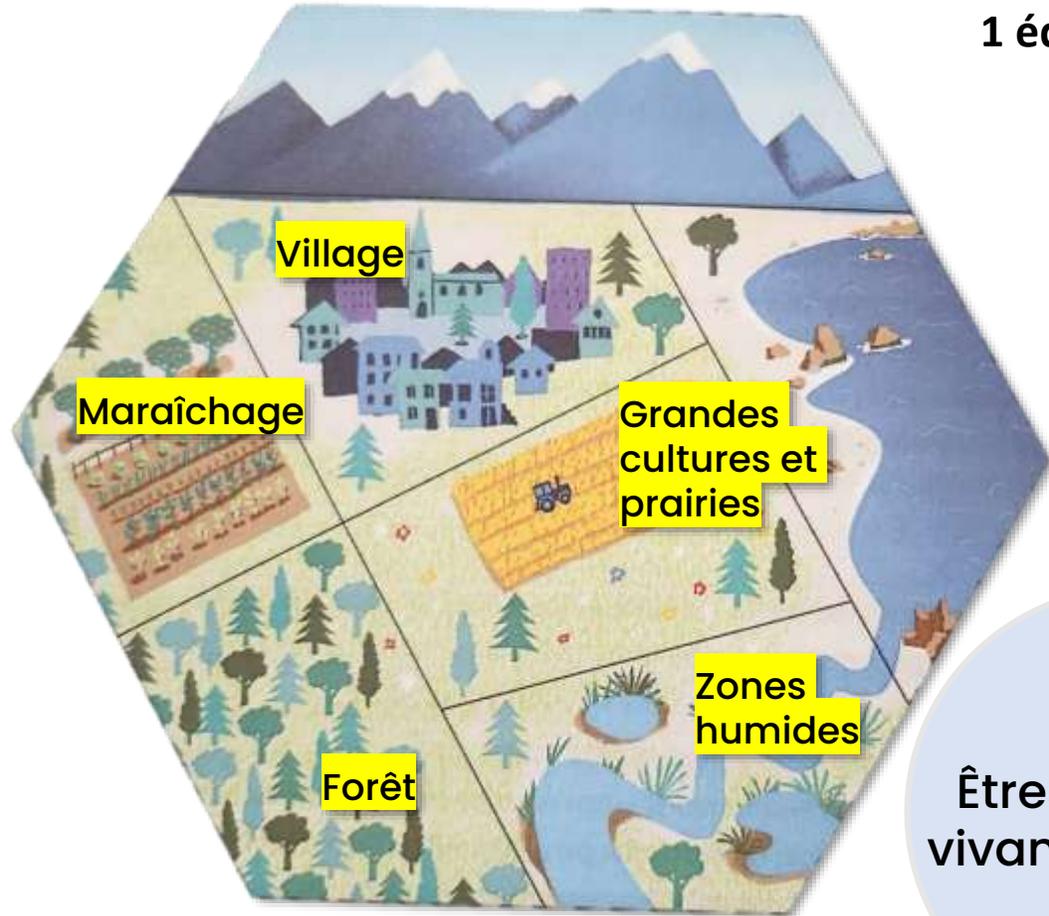
HOLOCÈNE - Encyclopædia Universalis

Identifiez vos écosystèmes et vos ressources

1 équipe = 1 milieu

1 milieu = 1 support de cartes

- ✓ 9 animaux à activer
- ✓ Les ressources d'habitat et de nourriture à réunir pour chaque animal



Règles du jeu Phase 1

3 tours

But = Réunir les ressources et activer le plus d'animaux possible dans votre milieu

- Pour activer un animal = réunir toutes les ressources correspondantes
- Utiliser les ressources exactes demandées (« rat » et « petits rongeurs » ne sont pas les mêmes ressources)
-
- 1 ressource présente sur votre support de cartes = possibilité d'activer plusieurs animaux
- Au début, activer les animaux « du bas de l'échelle alimentaire »
- Les prédateurs peuvent être débloqués une fois que leurs proies et leurs habitats sont présents 😊

Plus vous réunissez d'animaux dans votre milieu = plus vous gagnez de points sur la jauge « Une seule santé »

Lancement de la phase 1

Au 1er tour 5 cartes distribuées à chaque équipe :

- 1) Possibilité d'activer jusqu'à 2 cartes sur votre support
 - Si 2 cartes sont activées : 1 carte est mise en commun
 - Si 1 carte est activée : 2 cartes sont mise en commun
 - Si aucune carte n'est activée : 3 cartes sont mise en commun
- 2) Garder 2 cartes

Phase 1

Au 2^{ème} et au 3^{ème} toutes les équipes prennent 3 cartes :

- 1) Possibilité de prendre 1 carte dans la défausse + de recevoir 2 cartes de la pioche
- 2) Ou possibilité de recevoir 3 cartes de la pioche
- 3) Possibilité d'activer jusqu'à 2 cartes sur votre support
 - Si 2 cartes sont activées : 1 carte est mise en commun
 - Si 1 carte est activée : 2 cartes sont mise en commun
 - Si aucune carte n'est activée : 3 cartes sont mise en commun
- 4) Garder 2 cartes

2 tours

Phase 2

Anthropocène

« Au sein de l'Holocène, dernière époque géologique du Quaternaire qui commence après la dernière glaciation et qui dure depuis 12 000 ans, l'Anthropocène peut être considéré comme l'époque de l'histoire de la Terre au cours de laquelle les activités humaines ont un impact significatif et global sur le système planétaire »

Anthropocène – Géoconfluences (ENS Lyon)

Identifiez les humains apparus dans votre milieu

1 humain = 3 possibilités d'actions associées à des pictos



Règles du jeu Phase 2

2 tours

Continuer à réunir les ressources
et activer le plus d'animaux dans votre milieu
Mettre en place des actions humaines

Plus les actions humaines choisies sont optimales = plus vous gagnez de points sur la jauge « Une seule santé »

L'important est de faire des choix stratégiques ensemble en vous protégeant des aléas susceptibles de tomber à la fin de la partie



Lancement de la phase 2

Au 4^{ème} tour :

- Possibilité d'activer les ressources pour réunir les animaux de votre milieu selon les règles de la phase 1
- Mise en place d'1 action humaine

Lancement de la phase 2

Au 5^{ème} tour :

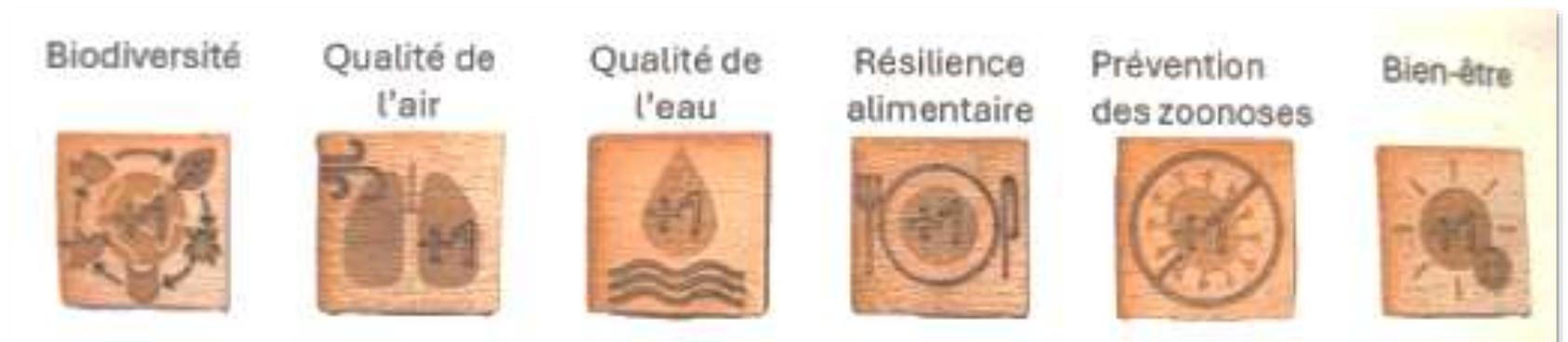
- Possibilité d'activer les ressources pour réunir les animaux de votre milieu selon les règles de la phase 1
- Mise en place d'1 action humaine
 - ✓ Impact sur les ressources
 - ✓ Impact sur les animaux
 - ✓ Impact sur les autres milieux
 - ✓ Impact sur les points de la jauge santé
 - ✓ Impact sur les aléas
 - ✓ Superpouvoir

Identification des pictogrammes

- Pictos « Aléas »



- Pictos « Santé »



Phase 3

Aléas et résolution

- ▶ A la fin du jeu, **on pioche un aléa au hasard parmi les 5 aléas possibles**
- ▶ **Constatation des effets** liés aux actions mises en place en amont et à l'état du système, possibilité de concertation entre les joueurs de toutes les équipes pour l'utilisation de « superpouvoirs » pouvant parfois être utilisés.
- ▶ **Comptabilisation** du nombre de points et du stade de réussite

