

## Règles du jeu *Paires énergétiques* : Les énergies renouvelables et non renouvelables

### Objectif pédagogique

Le jeu *Paires énergétiques* a pour objectif d'aider les élèves à identifier les principales ressources en énergie et à les catégoriser selon leur caractère renouvelable ou les émissions de gaz à effet de serre engendrées par leur exploitation. Grâce aux informations sur les cartes, les élèves pourront également en apprendre plus sur la forme d'énergie associée à chaque ressource en énergie et sur les conséquences environnementales de leur exploitation.

L'objectif d'une partie est de constituer des paires de ressources énergétiques en réunissant les cartes « Ressource en énergie » appartenant à une même famille.

#### Matériel

Le jeu *Paires énergétiques* se compose de 15 cartes, classées en quatre catégories :

- 6 cartes « ressource en énergie renouvelable et non émettrice de gaz à effet de serre » ;
- 4 cartes « ressource en énergie renouvelable et émettrice de gaz à effet de serre » ;
- 4 cartes « ressource en énergie non renouvelable et émettrice de gaz à effet de serre » ;
- 1 carte « ressource en énergie non renouvelable et non émettrice de gaz à effet de serre ».

Chaque carte possède :

- le nom de la ressource en énergie ;
- le caractère renouvelable ou non associé ;
- la forme d'énergie associée ;
- les conséquences environnementales de l'exploitation de la ressource.

Le document des cartes possède un recto avec les ressources en énergie, et un verso avec un motif. Afin que le contenu des cartes ne puisse pas être lu à travers la feuille par transparence, il est recommandé d'imprimer le document en recto-verso.

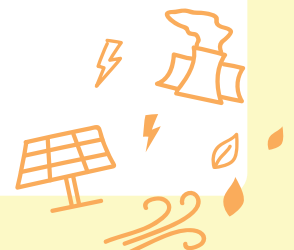
#### Comment jouer ?

**Difficulté** : moyenne

**Temps de jeu** : 10 minutes

#### Mise en place

- Faire des groupes de 3 à 4 joueurs.
- Mélanger les cartes et distribuer l'intégralité du paquet selon la répartition suivante :
  - 3 joueurs : 5 cartes chacun ;
  - 4 joueurs : 3 ou 4 cartes chacun. Un des joueurs aura donc une carte de moins que les autres.
- Une fois toutes les cartes distribuées, les joueurs peuvent constituer des paires valides avec les cartes de leur main et les placer au centre de la table, face découverte.



## Tour de jeu

- Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun leur tour, les joueurs tirent une carte au hasard dans la main du joueur situé à leur droite.
  - Si la carte piochée permet de former une nouvelle paire, celle-ci peut être retirée de la main du joueur et placée au centre de la table, face découverte.
  - Si la carte piochée ne permet pas de former une nouvelle paire, le joueur la conserve dans sa main.
- Si un joueur n'a plus de cartes en main, son tour est terminé et il sort de la partie.
- C'est au tour du joueur suivant.

## Fin de partie

- La partie se termine lorsque toutes les paires ont été formées.
- Le joueur qui termine la partie avec la carte de l'uranium en main a perdu. Tous les autres joueurs ont gagné.

## Exemples d'associations

### ✓ Exemple de combinaison possible

#### Soleil - Marée

(famille **renouvelable non émettrice**)



### ✗ Exemple de combinaison impossible

#### Bois - Charbon

(le bois appartient à la famille **renouvelable émettrice** tandis que le charbon appartient à la famille **non renouvelable et émettrice**).



### Attention

La carte de l'uranium ne peut être retirée de la main des joueurs, car elle est seule dans sa famille (**non renouvelable et non émettrice**).

