

Activité 1 – Qui va à la pêche...

Savoir : Notion de ressource naturelle

Compétence travaillée : Coopérer, réaliser des projets

Ce que j'ai fait...	<i>Nous n'avons pas réussi à communiquer et à prendre des décisions collectives afin que le jeu ne s'arrête pas (faillite d'un équipage ou disparition de deux espèces)</i>	<i>Nous avons communiqué et pris des décisions collectives en suivant les instructions de l'enseignant afin que le jeu ne s'arrête pas (faillite d'un équipage ou disparition de deux espèces)</i>	Nous avons réussi à communiquer calmement et à prendre des décisions collectives afin que le jeu ne s'arrête pas (faillite d'un équipage ou disparition de deux espèces)
Objectif...	Non Atteint	Partiellement Atteint	Atteint

Les objectifs : vous êtes des équipes de pêcheurs, vous faites chacun parti d'un équipage. Votre objectif est de devenir le plus riche des équipages en faisant le plus de bénéfices sur votre pêche. **Pour gagner il faut :**

- Être les plus riches
- MAIS il ne faut pas qu'un autre équipage fasse faillite sinon tout le monde perd
- Si deux espèces disparaissent alors tout le monde perd

Pour chaque tour de jeu vous allez devoir sélectionner une zone de pêche ainsi que le produit que vous comptez pêcher à l'aide de votre matériel. Deux bateaux ne peuvent pas pêcher avec le même matériel sur la même zone de pêche : le premier équipage à donner son ordre de mission est donc le premier à choisir le lieu de sa pêche. On détermine ensuite les quantités (tonnages) de poissons pêchées et donc les gains que vous gagnez.

Déroulement d'un tour de jeu :

Vous avez, au départ une somme de 10 mégaeuros. Avec cette somme vous devez payer :

- Votre matériel (mais une fois acheté vous le gardez pour les tours suivants)
- Payer votre essence pour aller sur le lieu de pêche (dépend de la zone)
- Vous acquitter de la taxe de pêche
- Vous pouvez, au début du tour, dépenser plus que vous avez (par exemple : 15 au lieu de 10, mais il faut prévoir suffisamment large pour que vos gains couvrent vos dépenses, sinon vous faites faillite !)

Vous devez donc remplir votre ordre de mission (ainsi que votre feuille équipage) puis déposer vos ordre de mission sur le plateau. Une fois que tout le monde a déposé ses ordres de mission alors on va voir la quantité que vous avez pêché et donc vos gains (et remplir votre feuille équipage). Votre gain doit être positif. Vous pouvez choisir de faire un don à l'abri du pêcheur, une caisse d'assurance permettant aux collègues de puiser dedans en cas de gain négatif (et éviter que tout le monde perde).

Au bout de 3 tours vous pourrez vous concerter entre vous pour discuter, échanger du matériel, vous faire des prêts ou établir des règles. Idem au 5ème tour.

Vous disposez de feuilles contenant des informations importantes :

- Une qui décrit les espèces que vous pouvez pêcher
- Une qui décrit le matériel que vous pouvez utiliser.
- De ces règles du jeu.

Cependant je ne vous ai pas donné toutes les règles du jeu !

Consigne de départ (avant le jeu) : A l'aide des informations à votre disposition, essayez de déterminer quelles sont les règles cachées du jeu !

