

Elèves et leurs enseignant·e·s

Dans le cadre de leurs enseignements, les élèves et leurs enseignant·e·s sont amenés à mettre en place des actions en faveur de la biodiversité. Ces actions s'inscrivent dans un projet d'éducation aux sciences de la durabilité.

Au cours de ce jeu, les élèves et leurs enseignant·e·s seront particulièrement vigilants aux effets potentiels des actions menées sur la biodiversité.

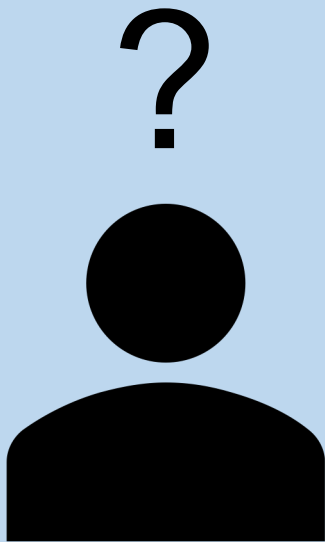
Les élèves et leurs enseignant·e·s :

- Gagnent d'autant plus de points que la diversité des êtres vivants concernés par les actions posées est importante (symboles différents).



- Gagnent d'autant plus de points que l'effectif pour chaque groupe d'être vivant concerné par les actions posées est important (symboles identiques par type d'être vivant).







Equipe technique

L'équipe technique est chargée du bon fonctionnement et de l'entretien des installations et des espaces verts de l'établissement. Elle est aussi chargée de mener à bien des travaux. Elle applique les consignes d'hygiène et de sécurité.

Au cours de ce jeu, l'équipe technique est chargée par l'équipe de direction de faire particulièrement attention aux questions de sécurité et de nuisance associées aux actions mises en place.

Elle devra aussi faire très attention au temps et à la faisabilité des actions à mettre en place et à entretenir.

L'équipe technique :

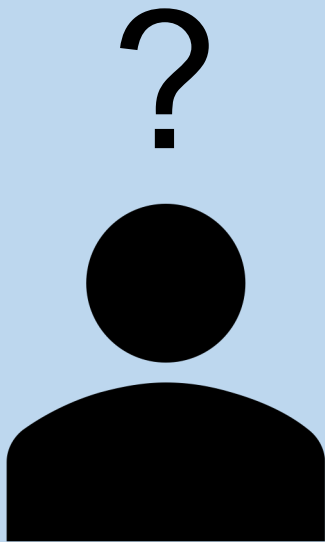
- Perd d'autant plus de points que les actions posées peuvent causer des problèmes de sécurité ou des nuisances (symboles « attention »).

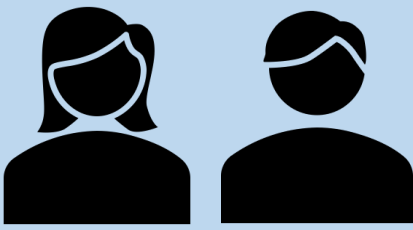


- Perd d'autant plus de points que les actions posées nécessitent du temps ou sont dures à mettre en place et entretenir (symboles « chronomètre »).



- Peut émettre un veto au cours de la partie c'est-à-dire s'opposer à une action qui ne pourra pas être posée sur le plateau de jeu.





Equipe de direction

L'équipe de direction a de multiples rôles comme appliquer la loi et assurer la sécurité dans l'établissement. Elle est chargée de veiller à l'organisation matérielle, à l'équilibre financier et au bien être du personnel. Elle s'assure du bon fonctionnement de la vie démocratique et en particulier du conseil d'administration. Elle doit rassembler les personnels autour du projet d'établissement. Elle représente l'établissement auprès des collectivités locales.

Au cours de ce jeu, l'équipe de direction sera particulièrement vigilante au rayonnement de son établissement auprès des parents d'élèves mais aussi des collectivités locales. Par exemple, Le projet envisagé ne pourrait-il pas aboutir à une labellisation de l'établissement ?

Elle sera également vigilante à ce que les actions mises en place soient compatibles avec l'équilibre financier de l'établissement.

L'équipe de direction :

- Gagne d'autant plus de points que les actions posées sont bien perçues par les parents d'élèves et les collectivités locales (symboles « soleil »).



- Perd d'autant plus de points que les actions posées sont coûteuses (symboles « euro »).



- Peut émettre un veto au cours de la partie c'est-à-dire s'opposer à une action qui ne pourra pas être posée sur le plateau de jeu.

