



Règles du jeu

Introduction

1

Réduire la consommation d'énergie est un enjeu primordial de notre époque.

En ce sens, le jeu "Action Energie" vise à informer les personnes intéressées par un sujet qui peut parfois paraître complexe.

Pendant la partie, les joueurs se baladent dans un appartement et sont confrontés à des consommations d'énergie qui pourraient être évitées. Ils doivent alors les diminuer avec les moyens dont ils disposent.

Par ce biais, les joueurs apprendront quelles sont les plus grandes consommations d'énergie dans un logement et se verront proposer des solutions à petite échelle.

Pendant la partie, ils pourront apprendre quelques notions supplémentaires sur l'énergie que nous utilisons, comme son origine, sa provenance et d'autres aspects généraux.

L'objectif essentiel de ce jeu est de permettre aux joueurs d'assimiler des notions d'énergie en s'amusant. Ces notions sont présentées avec un aspect divertissant et non uniquement expert, comme cela peut être parfois le cas quand on parle d'énergie.

Règles du jeu

2

Composition du jeu

- un plateau de jeu représentant un appartement ;
- 6 pions de jeu ;
- 54 fiches action ;
- 6 cartes descriptives des actions possibles ;
- 6 thermomètres ;
- 60 jetons action ;
- 1 dé.

Description du plateau de jeu

Le plateau représente un appartement comprenant trois chambres, une cuisine, une salle de bains et un wc. Ces locaux sont chauffés, ce qui est illustré par leur couleur ocre. Ils sont reliés par un couloir non chauffé qui est représenté en bleu.

But du jeu

Diminuer au maximum ses consommations énergétiques et d'eau.

Règles du jeu

3

Préparation

- Placer les fiches action préalablement mélangées sur le plateau, à l'endroit approprié ;
- Chaque joueur se munit d'un thermomètre qu'il place devant lui et met le curseur sur 50 degrés ;
- Chaque joueur prend cinq fiches action de la pile.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs se placent à l'entrée de l'appartement. Le choix du premier joueur se décide au dé. Celui qui a le plus petit chiffre commence.

Le premier joueur lance le dé. Il se déplace au maximum d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé ; s'il fait 5, il peut se déplacer de 1, 2, 3, 4 ou 5 cases.

Le déplacement peut se faire dans toutes les directions sauf en diagonal ou à travers les murs.

Sur certaines cases du plateau, une icône indique une action possible. Si le joueur possède la carte avec l'action correspondante, la même icône est représentée sur le coin supérieur de la fiche action, il la joue et diminue la température de son thermomètre d'autant de degrés que la fiche action lui indique (score).

Règles du jeu

4

Description de la fiche action

Nom de l'action.

l'icône représentant l'action.

Vous pouvez diminuer la capacité de la chasse de 2 litres.

Une chasse d'eau contient généralement 10 litres d'eau potable. A chaque fois que nous tirons la chasse, nous envoyons cette eau dans les égouts puis dans une centrale de purification.

Là, l'eau doit subir un traitement complexe et onéreux pour qu'elle redevenue "propre" et renvoyée dans la nature ou dans le circuit de distribution.

L'économie réalisée peut être de 15€/an/personne.

En Belgique, les toilettes représentent 35% de la consommation en eau potable. Le second poste le plus important est les douches et les bains.

Le retour sur investissement est immédiat.



-3

Score.



Couleur représentant le type d'interventions ;
rouge pour le chauffage, bleu pour l'eau et jaune pour l'électricité.

Règles du jeu

5

Déroulement de la partie suite

Les fiches actions ainsi jouées sont retirées du jeu mais conservées par le joueur. En fin de partie, il pourra comparer ses actions et son résultat afin de voir, sur l'ensemble des interventions réalisées, ce qui a été peu ou très avantageux.

Si le joueur se trouve sur une case où il est possible de faire plusieurs actions et qu'il possède les fiches action correspondantes, il peut les jouer. Il est donc possible d'effectuer plusieurs actions en un tour de jeu.

Fin de la partie

Lorsque toutes les actions sont jouées, la partie prend fin et celui dont le thermomètre indique le moins de degrés a gagné.

OU

Le premier joueur dont le curseur se trouve dans la partie rouge du thermomètre, c'est-à-dire qu'il a atteint 19 ° a remporté la partie.

Néanmoins, il faut attendre que tous les joueurs aient joué leur tour pour terminer la partie. Celui qui a la température la moins élevée a gagné.

Règles du jeu

6

Les actions possibles

Vous pouvez fermer une porte en contact avec un local non chauffé. score : - 5		Vous pouvez placer une ampoule économique. score : - 2	
Vous pouvez éteindre un appareil en veille – l'ordinateur ou la télévision. score : - 4		Vous pouvez dégivrer le congélateur. score : - 2	
Vous pouvez éteindre un appareil en veille – la chaîne Hi-Fi ou le lecteur DVD. score : - 4		Vous pouvez placer un biseau jet. score : - 1	
Vous pouvez placer un film thermoformable sur un simple vitrage. score : - 3		Vous pouvez placer une tête de douche économique. score : - 1	
Vous pouvez diminuer la capacité de la chasse de 2 litres. score : - 3		Vous pouvez placer un boudin sous la porte. score : - 1	
Vous pouvez diminuer la température de 1 degré. score : - 3		Vous pouvez placer un réflecteur isolant derrière un radiateur. score : - 1	

Les économies d'énergie prennent en compte des facteurs variables en fonction de la taille des pièces, la composition des parois, le climat et le prix de l'énergie. Pour le bon fonctionnement du jeu, les valeurs choisis sont des valeurs standard. Elles donnent une estimation moyenne des économies.

Annexes

*

Brève analyse des actions

On peut remarquer qu'il existe des moyens simples et efficaces pour diminuer ses consommations d'énergie.

C'est le cas notamment de la fermeture des portes et du réflexe d'éteindre les appareils en veille. On remarque que ce sont les actions les plus avantageuses car elles ne demandent pas de financement. En les jouant, on peut diminuer respectivement ses consommations de -5 et de - 4.

La chasse d'eau (- 3) est aussi un poste de consommation important. Evidemment, dans la réalité, cela varie en fonction du temps d'occupation du logement et du nombre de personnes qui l'occupent.

Dans le même ordre de grandeur, on retrouve la possibilité de diminuer la température d'un degré (- 3).

On peut remarquer que ces actions ne demandent pas de financement.

Le placement de film thermoformable, film plastique très fin et quasi invisible qui emprisonne de l'air entre la vitre et le film agit comme du double vitrage ordinaire. Il s'agit d'un investissement très efficace (- 3).

Il est aussi très efficace au niveau du confort. Cette notion est impossible à chiffrer mais reste néanmoins essentielle.

Annexes

*

Brève analyse des actions_suite



Les ampoules économiques (- 2) permettent un gain considérable mais étant donné leur prix, elles ne sont rentables qu'à partir d'un an de fonctionnement. C'est la raison pour laquelle elles ne rapportent pas d'économies importantes dans le jeu quand on ne prend en compte qu'une seule d'entre elles. Par contre, en les considérant toutes dans l'ensemble de la partie, on peut se rendre compte de leur efficacité.

Les ampoules économiques ont une durée de vie plus longue que les ampoules à incandescence classiques. Elle se situe à environ 10 000 heures pour les ampoules de bonne qualité, c'est-à-dire presque 7 ans pour une utilisation moyenne de 4h par jour.

Si l'est rare d'avoir plusieurs frigos dans un logement, le dégivrer (- 2) constitue une intervention intéressante, d'autant plus qu'elle ne coûte rien.

Viennent ensuite les petits investissements concernant l'eau : placer un brise jet (- 1) et une tête de douche économique (- 1). L'efficacité de ces deux investissements est évidente quand on pense aux petits actes du quotidien comme se laver les mains, rincer les aliments ou même prendre une douche. Il faut pourtant bien rappeler que remplir un seau ou prendre un bain ne diminuera pas la quantité d'eau consommée, même avec ces installations.

Dans le même ordre de grandeur, on retrouve la possibilité de placer un réflecteur isolant derrière un radiateur (- 1) ou un boudin sous la porte (- 1). Ici aussi, cette seule intervention n'a pas énormément d'impact mais toutes considérées ensemble ont une certaine influence.