



## TABLEAU SYNTHETIQUE DES UTILISATEURS (aide mémoire pour le maître du jeu)

	<b>Besoins</b>	<b>Ressources disponibles</b>	<b>Impacts des activités</b>	<b>Equipements nécessaires</b>
<b>Urbain LARUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usages domestiques: boire, cuisiner, nettoyer, arroser...</li> <li>• Usages collectifs : nettoyer les rues, les marchés, arroser les jardins publics...</li> </ul>	Pompage dans les nappes phréatiques et les rivières	Rejet des eaux domestiques usées (pollution organique et chimique)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour avoir de l'eau potable : des canalisations, une usine de traitement d'eau potable, un réservoir (château d'eau)</li> <li>• Pour traiter l'eau usée : des canalisations, une station d'épuration, une usine d'élimination des déchets (boues non utilisées par l'agricultrice)</li> </ul>
<b>Francine DESCHAMPS</b>	Arrosage des cultures, boisson pour les animaux	Pompage dans les nappes phréatiques et les rivières	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prélèvement d'une grande quantité d'eau pour arroser les cultures</li> <li>• Les engrais chimiques et les pesticides peuvent ruisseler dans la rivière et s'infiltrer dans la nappe phréatique</li> <li>• Les déjections animales peuvent contaminer les ressources en eau</li> </ul>	Un système de pompage et des canalisations (en dehors de ce jeu : bâtiments d'élevage conformes, fertilisation raisonnée, bandes enherbées près des rivières, cultures intermédiaires, cuves de protection et de rétention...)
<b>Yvan DUBETON</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fabrication des matériaux de construction</li> <li>• Refroidissement des machines</li> <li>• Nettoyage des camions (qui transportent le béton)</li> </ul>	Pompage dans les nappes phréatiques et les rivières	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les eaux de nettoyage des camions toupies contiennent des graviers qui pourraient colmater la rivière et empêcher son fonctionnement</li> <li>• Les eaux utilisées pour le refroidissement des machines sont chaudes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un système de pompage</li> <li>• Des canalisations</li> <li>• Une unité d'épuration</li> <li>• Un système de refroidissement des eaux chaudes (en circuit fermé pour économiser de l'eau)</li> </ul>
<b>Théophile SURLOT</b>	Débit suffisant dans la rivière (pour le transport fluvial)	La rivière	Risques de rejets de carburants Risque de dégradation des berges (perturbation de la faune et de la flore)	Pas d'aménagements spéciaux sauf s'il est nécessaire de construire des canaux et des écluses
<b>Martine DUVIVIER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alimentation en eau des bassins d'élevage</li> <li>• Eau de rivière et de mer (de bonne qualité)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La rivière pour l'eau douce des bassins</li> <li>• La mer pour les parcs</li> </ul>	L'eau est souillée par les déjections des poissons et par le surplus de nourriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une dérivation d'eau pour alimenter les bassins</li> <li>• Une unité d'épuration de l'eau (avant de la rejeter dans la rivière)</li> </ul>
<b>Justin PLONGEON</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bassins du parc à remplir régulièrement</li> <li>• Eau de baignade conforme aux exigences sanitaires</li> </ul>	L'eau des milieux naturels (mer, rivière) pour les activités nautiques et pour remplir les piscines	Le chlore des piscines La pratique des sports nautiques en rivière peut perturber le milieu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pompage, canalisation d'eau propre</li> <li>• Canalisation d'eau usée, unité d'épuration</li> </ul>

## RESUME DU DEROULEMENT

**Avant**

### Phase 0 : la préparation

1. Distribution des rôles
2. Préparation de l'espace de jeu



**30 min**

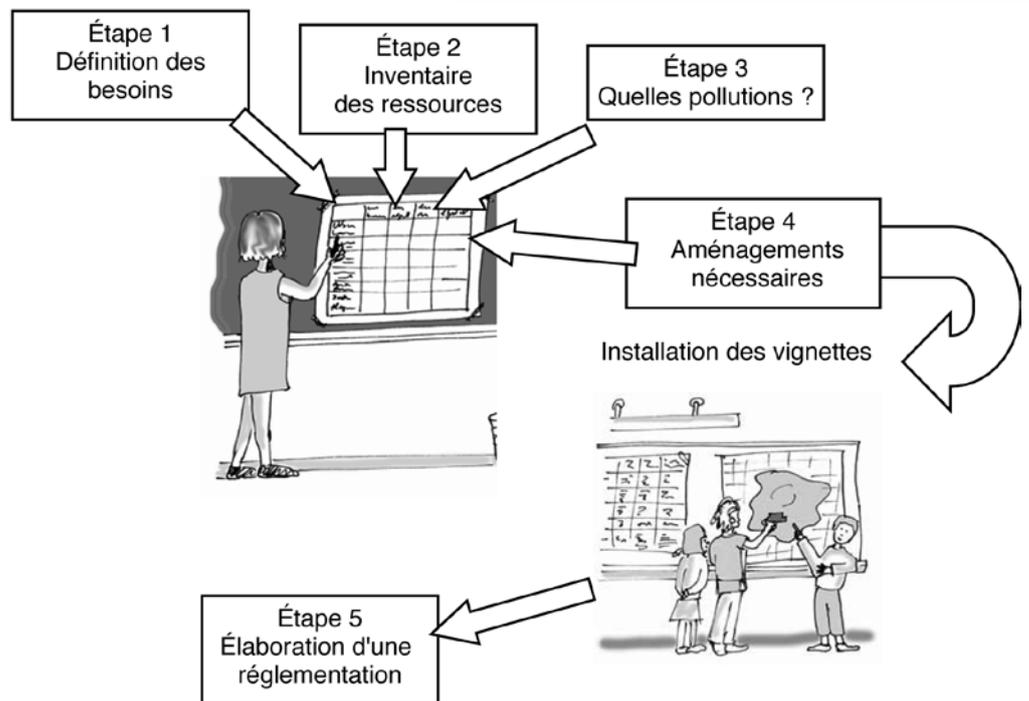
### Phase I : les présentations

1. La mise en scène de démarrage
2. La découverte de l'île
3. La distribution du matériel
4. La mission Polu-Palo
5. La présentation des personnages



**45 min**

### Phase 2 : l'installation



**45 min**

### Phase 3 : la mise en vie du système

1. Rebondissements sur Polu-Palo
2. Conclusion du jeu



**15 min**

### Phase 4 : l'analyse du jeu

