

# Adoption responsable

Jeu de cartes pédagogique pour sensibiliser à l'abandon des animaux domestiques

Public : Étudiants de l'enseignement supérieur

Nombre de joueurs : 9 à 12 (en binômes ou trios)

## Objectif du jeu :

Chaque équipe incarne un foyer ayant adopté un animal. Leur mission est de prendre les meilleures décisions tout au long de la partie pour éviter l'abandon et assurer le bien-être de leur compagnon.

## Matériel :

- 12 cartes Animal
- 24 cartes Événement
- 36 cartes Décision
- 36 cartes Conséquence
- 1 fiche de score par équipe

## Préparation :

- Chaque équipe pioche 1 carte Animal au hasard.
- Mélanger les cartes Événement, Décision, et Conséquence.
- Former une pioche centrale pour les événements.
- Les cartes Décision et Conséquence sont numérotées pour correspondre.

# Adoption responsable

## Déroulement

Le jeu se joue en 5 tours :

1. Une équipe pioche une carte Événement et la lit à haute voix.
2. Elle pioche 3 cartes Décision ou en choisit une parmi 3 proposées.
3. Une fois la décision choisie, elle pioche la carte Conséquence correspondante.
4. Elle applique les effets et modifie son score de responsabilité.

Chaque équipe commence avec 10 points de responsabilité. À 0 point, l'animal est considéré comme abandonné.

## Fin de partie :

- L'équipe avec le plus de points remporte la partie.
- Si une équipe abandonne son animal (0 point), elle devient observatrice critique.
- Un débrief final permet de discuter des choix faits et des alternatives possibles.

## Débrief final :

Chaque équipe partage son parcours et ses choix. L'enseignant anime un échange :

- Quelles décisions étaient difficiles ?
- Quels facteurs ont mené à un abandon ?
- Comment éviter cela dans la réalité ?

# Fiche de score 1

SCORE DE DÉPART : 10 POINTS DE RESPONSABILITÉ

CARTE  
ANIMAL

CARTE  
ÉVÉNEMENT

CARTE  
DÉCISION

SCORE APRÈS LA  
CONSÉQUENCE

1

2

3

4

5
