



# SERIOUS GAME

— SUSTAINABLE ISLANDS —

**GAME RULES**  
**RÈGLES DU JEU**  
**REGOLE DEL GIOCO**  
**REGRAS DO JOGO**

DOWNLOAD ALL THE TOOLS TO PLAY  
**SUSTAINABLE ISLANDS SERIOUS GAME**  
ON THE WEBSITE

**[WWW.SMILO-PROGRAM.ORG/RESSOURCES](http://WWW.SMILO-PROGRAM.ORG/RESSOURCES)**

---

# SUMMARY

## SOMMAIRE – SOMMARIO – SUMÁRIO

<i>PORTUGUÊS</i>	<i>ITALIANO</i>	<i>FRANÇAIS</i>	<i>ENGLISH</i>	
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>CONTEXT</b>
<b>38</b>	<b>27</b>	<b>16</b>	<b>5</b>	<b>PRESENTATION</b>
38	27	16	5	EQUIPMENT
38	27	16	5	NUMBER OF PLAYERS
39	28	17	6	DURATION
39	28	17	6	SERIOUS GAME SET UP
39	28	17	6	SET UP OF THE GAME TABLE
39	28	17	7	DISTRIBUTION OF ROLE
<b>40</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>GAME RULES</b>
40	29	18	7	AIM OF THE GAME
40	29	18	7	ROLES : THE INSULAR COMMITTEE
40	29	18	8	OBJECTIVE : THE SUSTAINABLE ISLAND LABEL
41	30	19	8	GAME BOARD : THE ISLANDS
41	30	19	8	ASSESSMENT
<b>42</b>	<b>31</b>	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>RUNNING OF A BASIC GAME</b>
42	31	20	9	PHASE 1 - DIAGNOSIS
42	31	20	9	PHASE 2 - ACTIONS
43	32	21	10	PHASE 3 - PLANNING
43	32	21	10	PHASE 4 - ASSESSMENT
<b>44</b>	<b>33</b>	<b>22</b>	<b>11</b>	<b>EXTENSIONS RULES</b>
44	33	22	11	BUDGET EXTENSION
45	34	23	12	EVENT EXTENSION
46	35	24	12	COOPERATION EXTENSION
<b>47</b>	<b>36</b>	<b>25</b>	<b>14</b>	<b>FACILITATOR GUIDE</b>
<b>49</b>	<b>49</b>	<b>49</b>	<b>49</b>	<b>TOOLS TO DOWNLOAD - PREVIEW</b>

# CONTEXT – CONTEXTE – CONTESTO – CONTEXTO

**ENGLISH** This SERIOUS GAME was created within the framework of SMILO international cooperation programme and the project "ISOS-Isole Sostenibili: Network of Islands for Sustainable Development and Heritage Preservation" (CUP n°I46J1700 000050007) - under the coordination of the Conservatoire du littoral and SMILO NGO.

SMILO programme aims to support island territories of less than 150km<sup>2</sup>, that want to structure and federate their actions in favour of a better resource and biodiversity management. The programme is built on a labelling process. The final label "Sustainable Island" give recognition to the territories engaged for a human development that is compatible with the environment. The development phase of the program (2017-2021) aims to support 18 small islands located in West Africa, Indian Ocean, Europe and the Mediterranean.

**ITALIANO** Questo SERIOUS GAME è stato realizzato nel contesto del programma di cooperazione internazionale SMILO e del progetto "ISOS – Isole sostenibili: rete di isole per lo sviluppo sostenibile e la tutela dei Patrimoni" (CUP n°: I46J17000050007) – sotto la supervisione del Conservatorio del litorale e dell'Organizzazione Non Governativa SMILO.

Il programma SMILO ha l'obiettivo di accompagnare i territori insulari più piccoli (<150 km<sup>2</sup>) che desiderano strutturare e confederare le loro azioni in favore di una migliore gestione delle proprie risorse e della loro biodiversità. Questo approccio si concretizza nell'ottenimento del marchio "Isola Sostenibile", riconoscimento internazionale dei territori che si impegnano nello sviluppo umano compatibile con l'ambiente. La fase dello sviluppo del programma (2017 – 2021) ha l'obiettivo di accompagnare 18 piccole isole in Africa dell'Ovest, nell'Oceano Indiano, in Europa e nel Mediterraneo.

**FRANÇAIS** Ce SERIOUS GAME a été réalisé dans le cadre du Programme de coopération internationale SMILO et du projet «ISOS - Isole Sostenibili : Réseau d'îles pour le développement durable et la préservation des Patrimoines» (CUP n°: I46J17000050007) - sous la coordination du Conservatoire du littoral et de l'ONG SMILO.

Le programme SMILO a pour objectif d'accompagner les territoires insulaires de moins de 150km<sup>2</sup> qui souhaitent structurer et fédérer leurs actions en faveur d'une meilleure gestion des ressources et de la biodiversité. Cette démarche se concrétise par l'obtention du label «Île Durable», reconnaissance internationale des territoires qui s'engagent pour un développement humain compatible avec l'environnement. La phase de développement du programme (2017-2021) vise à accompagner 18 petites îles localisées en Afrique de l'Ouest, dans l'Océan Indien, en Europe et en Méditerranée.

**PORTUGUÊS** Este serious game foi realizado no contexto do Programa SMILO, programa de cooperação internacional para acompanhar as pequenas ilhas à uma gestão durável e do projeto "Ilha Sustentável: conjunto de ilhas para um desenvolvimento durável e preservação dos patrimônios" (ISOS, CUP n°: I46J17000050007) - sob a coordenação do Conservatório do litoral e da associação SMILO.

O programa SMILO tem por objetivo acompanhar os territórios insulares de menos de 150 km<sup>2</sup> que desejam estruturar e unir suas ações em favor de uma melhor gestão dos recursos naturais e da biodiversidade. Esta medida se concretiza por um processo de certificação. O certificado "Ilha durável" constitui um reconhecimento internacional dos territórios que se comprometem com um desenvolvimento humano compatível com o meio ambiente. A fase do desenvolvimento do programa (2017-2021) visa acompanhar 18 pequenas ilhas localizadas no oeste da África, no Oceano Índico, na Europa e no Mediterrâneo.



**La coopération au cœur de la Méditerranée**  
**La cooperazione al cuore del Mediterraneo**

# PRESENTATION

The **SERIOUS GAME "SUSTAINABLE ISLAND"** is a simplified and fun application of the labelling process developed by SMILO program. It's a role-playing game that simulates the process of a collaborative planning and governance on an island. Aim for the players is to build a coherent project to achieve a common objective (obtain the **SUSTAINABLE ISLAND** label). To do so, they will aim to reach at the same time the individual objectives of the fictional characters they play.

In addition to the basic game, the **SERIOUS GAME "SUSTAINABLE ISLAND"** also offers three extensions, to go further in the discovery of island territorial planning: the **BUDGET** extension, the **EVENT** extension and the **COOPERATION** extension.

This SERIOUS GAME also tests and increases the players' knowledge on sustainable development, and offers a dynamic environment to foster exchanges among the players. It's an ideal tool to animate and host meetings, trainings and workshops.

## EQUIPMENT

A game box enables **1 to 3 teams to play simultaneously**.

It is composed of:

- This booklet RULES in several copies
- 3 island maps (textile) - 1 island = 1 team
- 3 different CONTEXT sheets associated to the islands (several copies per box)
- 24 ROLE cards / 8 per island
- 60 OPERATIONS wooden pallets divided into 6 themes / 20 per island
- 72 VOTE wooden tokens / 24 per island - 8 per player
- 14 EVENT cards / common to the 3 islands
- 3 BUDGET cards / common to the 3 islands - 1 per island
- 3 one-minute hourglasses / 1 per island

To play, you will also need:

- 1 chronometer per team - *if possible*
- 1 flipchart per team - *if possible*
- The WORK TOOLS to download from **WWW.SMILO-PROGRAM.ORG** and to be printed (DIAGNOSTIC + ACTION + PLANNING + ASSESSMENT)
- If you want to play with the BUDGET EXTENSION, download and print also the document BUDGET MONITORING.

**TO GO FURTHER:** Resource documents presenting the themes used in the SERIOUS GAME are available on [www.smilo-program.org/fr/ressources](http://www.smilo-program.org/fr/ressources)

## NUMBER OF PLAYERS

**From 5 to 24 participants.** A team can be composed of 5 to 8 players maximum.

A game box enables **3 teams of 5 to 8 people to play simultaneously**.

## DURATION *(Varies according to the number of teams)*

### IN MEETING ANIMATION - half a day to a day:

- Basic game: 2.30/3 hours + 30min/1h of restitution and assessment
- Extensions: BUDGET + 1 hour / EVENT + 45min / COOPERATION + 1 hour

### IN EVENTS LASTING SEVERAL DAYS (technical workshops, training, etc.):

One game phase per day + feedback/assessment at the end of the event. The workshop can also be divided into 2 half-days or 2 days. Example: Day 1: First 3 phases of the game / Day 2: Assessment + Extension COOPERATION.

## SERIOUS GAME SET UP

### FIRST AND FOREMOST: DESIGNATE ONE OR MORE FACILITATORS

The game is set up by a facilitator. He can only supervise one team. His presence is essential during all game phases. He must be aware of all the rules and ensure that they are applied.

*See the FACILITATOR GUIDE section.*

### SET UP OF THE GAME TABLE

The facilitator must have on each table and per team:

- The map of the island
- The associated CONTEXT sheets
- The associated ROLES cards (depending on the number of players per team)
- The 20 OPERATIONS wooden pallets / divided into 6 categories
- 3 VOTE tokens per player
- 1 hourglass
- If the team plays the BUDGET extension: the BUDGET card (same for all islands)
- If the team plays the EVENT extension: the 14 EVENT cards kept by the facilitator.

The facilitator downloads and prints the working documents:

- 1 draft of the island map per team
- 1 DIAGNOSTIC grid per team
- 1 ACTION grid per team
- 1 PLANNING grid per team
- 1 BUDGET MONITORING grid per team (if you use the BUDGET extension)
- 2 ASSESSMENT grid / 1 for him/her and 1 for his/her team

### DISTRIBUTION OF THE ROLES

The facilitator distributes the ROLES cards to the players (randomly) according to the number of players:

#### TEAM OF 5 PLAYERS:

- o Representative of the town council
- o Natural area manager
- o Representative of the tourism sector
- o Representative fisheries and agriculture
- o Residents' Association

#### TEAM OF 6 TO 8 PLAYERS, ARE ADDED:

- o Local NGO for the safeguarding of heritage
- o Scientist
- o State official

**CAUTION : The back of the ROLES cards must be kept secret.**

# GAME RULES

## AIM OF THE GAME

The team constitutes the **ISLAND COMMITTEE** of its island. It is in charge of planning the future of its territory, in order to obtain the international label **SUSTAINABLE ISLAND**.

## ROLES: THE ISLAND COMMITTEE

Each participant plays a fictional character, who is a stakeholder of the island. Together they form the **ISLAND COMMITTEE** of their island.

The teams must plan a more sustainable development of their island and imagine a coherent, innovative and ecological collective project. The latter will be evaluated by a **JURY** that will decide whether or not it deserves the **SUSTAINABLE ISLAND** label.

Each member of the **ISLAND COMMITTEE** also has hidden individual objectives! They are written on the back of each player's **ROLE** card, and must be kept secret throughout the game. Only the player can know his role. No matter what, the members of the **ISLAND COMMITTEE** must achieve the common objective together (get the label) while trying to achieve their individual objectives, by making them compatible.

**WARNING:** The budget shown on the back of the **ROLES** cards is only used in the **BUDGET EXTENSION**. If you do not use this extension, ignore it. See *the EXTENSIONS section*.

## THE OBJECTIVE: THE SUSTAINABLE ISLAND LABEL

To be certified by the **SUSTAINABLE ISLAND** label, each **ISLAND COMMITTEE** must collectively imagine a project based on planned operations, in 5 themes:

**WATER:** manage well water supply / optimise consumption / manage fresh water storage and transport of fresh water / improve wastewater collection and treatment networks / etc...

**ENERGY:** Increase energy efficiency / promote renewable energies / reduce dependence on fossil fuels / etc...

**WASTE:** Reduce waste quantity at its source / collect, store, sort, treat and recycle waste / etc...

**BIODIVERSITY:** Guarantee the conservation of ecosystem by for instance, supervising impacting uses or restoring degraded ecosystems / etc...

**HERITAGE:** Preserve and enhance the tangible (natural, historical ...) and/or intangible heritage (traditions and know-how...) / etc...

These operations are represented by 6 different categories of wooden pallets:

**WATER**



**ENERGY**



**WASTE**



**BIODIVERSITY**



**HERITAGE**



**TRANSVERSAL**



**IMPORTANT: TRANSVERSAL OPERATIONS** are "free" actions that can cover tourism, agriculture, fisheries, transport, adaptation to climate change, awareness-raising, communication... They give players freedom of imagination and action, in particular to achieve their hidden individual objectives. During the **ASSESSMENT**, they can have a positive impact on the thematic points, but do not constitute a specific evaluation criterion.

## GAME BOARD: THE ISLANDS

Each team is the **ISLAND COMMITTEE** of one of the three islands. Each island is unique. Porphyra, Hatlan or Alizia have very different characteristics from one another. The **CONTEXT** sheet and the **MAP** are the 2 elements that enable the teams to discover their territory. Each element represented on the **MAP** is important and can be used as the basis of an argument. But interpretation is possible! It's up to the players to collectively imagine the information that seems missing!

## ASSESSMENT

The project of each **ISLAND COMMITTEE** is evaluated by a **JURY**, using the **ASSESSMENT** sheet.

This document is known to all. An assessment is based on **20 POINTS**:

- 3 points per theme - a score of 3/3 allows you to obtain a thematic award, also called sectoral award.
- 3 points on the overall coherence of the project.
- 2 points for achieving the individual objectives of all the ROLES.

**To obtain the SUSTAINABLE ISLAND label, a team must obtain a minimum of 16 points.**

The **JURY** is composed by the **FACILITATOR(S)** before the beginning of the game. It can be set up in different ways:

IF SEVERAL ISLAND COMMITTEES / TEAMS PLAY:

- Each Island Committee may evaluate another Island Committee.
- The jury may be composed of the facilitator(s) of the other teams.

IF ONLY ONE ISLAND COMMITTEE / TEAM PLAYS:

- One or more people from outside the workshop can conduct the assessment. They must read/know the game rules.
- The FACILITATOR can act as the JURY of his/her own team.



## RUNNING OF A BASIC GAME (EXCLUDING EXTENSION)

The SUSTAINABLE ISLAND SERIOUS GAME is played in **4 PHASES**. These phases are visible on one side of the **MAP**.



### PHASE 1 – DIAGNOSTIC / 30-45MIN

Using the **MAP** and the **CONTEXT** sheet of their island, players analyse their territory. In the **DIAGNOSTIC** grid, they do a territorial complete check-up (strengths and weaknesses). Then, they choose 3 objectives to achieved per theme to obtain the **SUSTAINABLE ISLAND** label. These objectives can be noted on a flipchart, which must be always visible to all players, because objectives guide the team's overall thinking during all the game phases. **ADVICE:** The coherence between the objectives and the proposed solutions is an evaluation criterion.

### PHASE 2 – ACTIONS / 1H30

The **ACTIONS** phase is divided into 3 rounds. In each round, the members of the **ISLAND COMMITTEE** propose operations to implement. Only 3 operations per round can be selected - for a total of 9 operations at the end of the project.

A **RAPPORTEUR** is appointed in the **ISLAND COMMITTEE** to take note of selected operations in the **ACTIONS** grid.

### RUNNING OF A ROUND - 30MIN:

**1)** In every round, **ISLAND COMMITTEE** members are encouraged to propose 1 operation each. Each player has one minute (1 hourglass) to present an idea. During this presentation, the player places on the map an **OPERATION** pallet corresponding to his/her idea on the area of the island where the operation will be conducted.

If the player proposes a **TRANSVERSAL OPERATION**, he/she places a wooden pallet "TRANSVERSAL OPERATION" on the side of the map dedicated to this purpose.

**2)** After the presentation of the operation, the players exchange 2 minutes (2 hourglasses) with the initiator of the operation to learn more about his/her proposal.

3) Once all the operations have been presented, the **ISLAND COMMITTEE** votes to implement 3 of them: each player places 3 **VOTE TOKENS** on the pallets which represent the operations they want to implement.

**CAUTION:** Players cannot vote for the operation they have proposed themselves and they are required to vote for 3 operations per round.



### VOTE TOKENS

4) The 3 operations that obtained the greatest number of **VOTE** tokens are adopted. These winner-pallets are left on the **MAP**. The others are removed. The **RAPPORTEUR** must report the adopted operations (and the associated theme) in the **ACTIONS** grid.

**CAUTION:** In case of a tie between 2 or more operations, a second round is organised. This time, the players have the right to vote for their own proposal.

5) At the end of the round, the team reviews the objectives defined during the **DIAGNOSTIC** phase. It verifies that the operations match them well and also meet the criteria of the **SUSTAINABLE ISLAND** label, detailed in the **ASSESSMENT** grid.

**CAUTION:** Make sure that the 5 themes are covered by the adopted operations after each round or at the end of the **ACTIONS** phase.

## THE OTHER TWO ACTIONS ROUNDS RUN IN THE SAME WAY.

### PHASE 3 – PLANNING – 30MIN

The team voted for all the operations that constitute its project. Using the **PLANNING** grid, it plans how to carry out these operations over time, between year 2 and 9 (1 is the **DIAGNOSTIC** year, and 10 the **ASSESSMENT** year). During this phase, the team(s) build(s) the logical flow and coherence of the project. They prepare themselves to argue orally in front of a **JURY**, and to defend the territorial project they have imagined together.

### PHASE 4 – ASSESSMENT – 30MIN/1H

The **ISLAND COMMITTEE** appoints one or two spokesperson(s) to present orally the project of its island to the **JURY** and all the players/facilitators of the **SERIOUS GAME**. The spokesperson(s) have 10 minutes: 5 minutes-speech to present the territorial diagnostic + 5 minutes to present the planned operations and project coherence.

The **JURY** and the **ISLAND COMMITTEE** spokesperson(s) then discuss the project during a questions and answers session. The entire audience also has the right to ask questions.

The **JURY** then evaluates the project using the **ASSESSMENT** grid, and grants or not the **SUSTAINABLE ISLAND** Label, and/or sectoral awards to the island.

## EXTENSIONS RULES

### BUDGET EXTENSION + 1 HOUR

#### Phase 1 – DIAGNOSTIC

At the end of PHASE 1. DIAGNOSTIC, the facilitator gives the BUDGET card to the players (same card for all the islands). They are now informed of the available budgets and the cost of the operations, indicated in SIM (Small Island Money).

#### • THE BUDGETS

##### THE ISLAND BUDGET

This budget is common and can be used during the **ACTIONS** phase for all the types of operations. It may finance a whole operation or just part of it. Each team has a common budget of 150,000 SIM.

##### CHARACTER BUDGETS

Each member of the **ISLAND COMMITTEE** has an additional budget written face down on his **ROLE** card. This budget allows each player to finance or co-finance the operation they propose or an operation proposed by another player. Players can divide and allocate this budget to one or more operations of their choice.

**CAUTION:** This budget is kept secret from the other players. The players can only reveal the amount they want to use to finance an operation.

#### • TYPE AND COST OF OPERATIONS

The operations are divided into 3 types:

##### OPERATION "IMPROVING KNOWLEDGE & COMMUNICATION"

(diagnosis, awareness, communication, training, monitoring, evaluation, etc.)

**COST = 10,000 SIM**

##### OPERATION "CONSERVATION & OPTIMISATION OF THE EXISTING SYSTEM"

(resource-saving measures, protection measures, operations to improve existing infrastructures, strategic plans, etc.)

**COST = 20,000 SIM**

##### OPERATION "CREATION OF NEW INFRASTRUCTURE"

(construction, use of alternative technology, etc.)

**COST = 50,000 SIM**

Once the **ISLAND COMMITTEE** has read the **BUDGET** card, it appoints a **TREASURER** from the team. This **TREASURER** is responsible for reporting the overall budget of the island on the **BUDGET MONITORING** grid.

Throughout the game, the **TREASURER** has to inform the **ISLAND COMMITTEE** about the expenses incurred and the total remaining island budget - without knowing the total amount of the individual budgets.

## **Phase 2 - ACTIONS**

- 1)** At the end of each proposal, the player indicates what is the type of the operation presented and its cost. He then announces the amount of his/her personal budget that he/she wants to allocate to this operation.
- 2)** After the presentation of an operation, the other players may propose to co-finance it. The rest is financed by the common island budget. **CAUTION: Players must not reveal if they are giving (or not) their entire individual budget.**
- 3)** At the end of the votes, the **TREASURER** reports the cost of the selected operations and their financing method on the **BUDGET MONITORING** grid. He/she also reports the amount of the individual budget spent by each character, and will check only at the end of the game that it has not been exceeded.
- 4)** At the end of each **ACTIONS** round, it is recommended to make a budget control and determine how many and what types of operations can still be financed for the following rounds.

### **END OF THE ACTIONS 2<sup>ND</sup> ROUND**

If the remaining budget is insufficient to play the 3<sup>rd</sup> ACTION round, the facilitator can:

- Propose to the Island Committee to delete one of the operations already adopted of the previous rounds, and replace it with one or more new operations during round 3. This decision must be discussed and voted on by all the players.
- Offers an additional budget of 30,000 SIM. Half of this new budget can be used for an operation with a theme chosen by the facilitator. The other half can be used for one or more operations depending on the players' choice.

### **EVENT EXTENSION + 45MIN**

An event can occur on the islands!

At the end of the 2<sup>nd</sup> **ACTIONS** round, the **FACILITATOR** randomly gives to the team one **EVENT** card (from the 14 available per game box). The **ISLAND COMMITTEE** then has an additional **ACTIONS** round to adapt to this event and take it in consideration in its project. It can thus propose a total of 12 operations (instead of 9 in the basic game).

If you use the **BUDGET EXTENSION** at the same time as the **EVENT EXTENSION**, the **EVENT** card includes an additional budget that is given to the **ISLAND COMMITTEE** to be able to react to the events.

## COOPERATION EXTENSION + 1H

**CAUTION:** This extension can only be used if at least 2 teams are playing.

The **SUSTAINABLE ISLAND** process allows territories to join an international network of islands all over the world. It is an opportunity to set up joint projects and mutualise resources and costs!

The extension adds a 5<sup>th</sup> phase to the game, the **COOPERATION** phase.

After the **ASSESSMENT** phase, each **ISLAND COMMITTEE** knows the projects of the other teams. The different teams must mix the players to form 5 thematic working groups (from 2 to 4 players) to work on the island themes: Water / Energy / Waste / Biodiversity / Heritage&Landscape.

These working groups have between 15 and 30 minutes to imagine possible synergies between their islands on the group theme. They have to present it orally in front of all the players, and demonstrate what are the expected positive effects.

# IT'S YOUR TURN TO PLAY!

BE INVENTIVE AND INNOVATIVE,  
BUILD YOUR SCENARIO  
AND DEFEND IT!



# FACILITATOR GUIDE

You have been chosen as a facilitator! Your role is to ensure that the game runs smoothly and that all the phases and the recommended or imposed timing are respected. The facilitator must be familiar with the game rules to ensure that they are properly applied. You can only supervise one team. You can discuss with the other team facilitators.

**ATTENTION:** The role of facilitator involves an important preliminary phase before the beginning of the game to master the rules and prepare the material.

## ROLE OF THE FACILITATOR DURING THE GAME

As the facilitator, you have 6 MISSIONS, which are essential to the successful running of the game:

**INSTALLATION AND EQUIPMENT:** You are responsible for ensuring that the game equipment is properly placed on the players' table. This material includes both the objects provided in a game box and the documents to be downloaded from SMILO website and printed (see "preparation of the material" section). You are also responsible for randomly distributing the ROLE cards to the players, and ensuring that they do not reveal their secret objectives on the back.

**JURY CONSTITUTION:** At the beginning of the game you are in charge of setting up the JURY, which will evaluate the teams' projects in the last phase of the game. Several possibilities exist (see JURY section).

**TIME MANAGER:** You have to ensure that the timing for each game phase is respected. You can use a timer. You are also in charge of shortening the discussions that exceed the time.

**IMPORTANT:** You can arrange a break in the middle of the game so that players can rest before finishing the game.

**GUARDIAN OF THE DEBATE:** You cannot take part in the players' debates, but you can intervene to ensure a balance of speaking time between the players or refocus the discussions on a subject if necessary. You are the moderator.

**GUARANTOR OF THE OBJECTIVES:** You must regularly remind the players of the objectives of their project and the criteria for obtaining the ISLAND SUSTAINABLE label, available in the ASSESSMENT grid.

**GAME ADVISOR:** You are a support for the players and can help to clarify certain terms, issues and solutions. To do this, you can use the "SMILO Strategic Principles" reference documents.

Available on the website [www.smilo-program.org](http://www.smilo-program.org)

## ROLE OF THE FACILITATOR IN THE GAME PHASES

**PHASE 1 - DIAGNOSTIC:** Note the objectives / Ensure that the objectives are consistent with the final assessment criteria / Limit the game phase to 45 minutes.

**PHASE 2 - ACTIONS:** For each round, make sure that the time limit is respected (1 min or 1 hourglass for the presentation of operations + 2 min or 2 hourglasses for the exchanges on operations) / Make sure that the objectives match the operations voted / Make sure not to exceed 30min per round in the basic game.

**BUDGET EXTENSION:** At the end of the second round, you can :

- Propose to the Island Committee to delete one of the operations already voted during the previous rounds and replace it with one or more new operations during round 3. This decision must be discussed and voted on by the entire Island Committee.

- Offer an additional budget of 30,000 SIM, half of which can be used for an operation based on a theme you choose. The other half can be used on one or more operations of other themes - depending on the players' choice.

**EVENT EXTENSION:** At the end of the 2<sup>nd</sup> ACTIONS round, you randomly give one of the 14 available EVENT cards (common to the 3 islands). The Island Committee then has an additional ACTIONS round to adapt to this event and take it into account in its project.

**PHASE 3 - PLANNING:** Make sure not to exceed 30min.

**PHASE 4 - EVALUATION:** Make sure not to exceed 1 hour.

**COOPERATION EXTENSION:** Phase 5 - Make sure not to exceed 1 hour.

## PUBLIC ADAPTATION

You should adapt the level of requirement, the difficulty of certain steps, the use or not of the extensions, according to the audience present and the time devoted to the activity.

### A WELL-INFORMED PUBLIC:

- o Context: professional (technical workshops, meetings, seminars, trainings...)
- o Level of knowledge: Good knowledge of sustainable development, island issues, land-use planning, the 5 themes addressed... **You supervise the game and advise the players. You can use the BUDGET and/or EVENT extensions to add an additional level of difficulty.**

### NOVICE PUBLIC:

- o Context: pedagogical (school, university); discovery & introduction to sustainable development or project management (company seminars, team-building...).
- o Level of knowledge: Little or no knowledge of the topics. A prior introduction of the 5 themes may be necessary. **You can do it before the game or during the game. You must train, orient and advise the players. The use of extensions is not recommended.**

# PRÉSENTATION

Le **SERIOUS GAME « SUSTAINABLE ISLAND »** est une application simplifiée et ludique du processus de labellisation développé par le programme SMILO. Jeu de rôle collaboratif, il permet de simuler un processus de planification et de gouvernance concertée des territoires insulaires, dont le but des joueurs est de construire un projet cohérent pour atteindre un objectif commun (obtenir le **LABEL ÎLE DURABLE**) en atteignant dans le même temps les objectifs individuels liés aux personnages qu'ils incarnent.

Le **SERIOUS GAME « SUSTAINABLE ISLAND »** propose également trois extensions, en plus du jeu de base, pour aller plus loin dans la découverte de la planification territoriale insulaire : l'extension **BUDGET**, l'extension **ÉVÈNEMENT** et l'extension **COOPÉRATION**.

Ce SERIOUS GAME permet aussi de tester et d'accroître ses connaissances en matière de développement durable et offre un cadre de discussion dynamique pour favoriser les échanges entre joueurs. Il est un outil idéal pour animer réunions, formations et ateliers de travail.

## MATÉRIEL

Un sac de jeu permet de faire jouer de **1 à 3 équipes en simultané**.

Il est composé de :

- Ce livret **RÈGLES DU JEU** en plusieurs exemplaires
- 3 cartes d'îles en tissu – 1 île = 1 équipe
- 3 fiches « **CONTEXTE** » différentes associées aux îles / plusieurs exemplaires par île
- 24 cartes « **RÔLE** » / 8 par île
- 60 palets « **OPERATIONS** » divisés en 6 thématiques / 20 par île
- 72 jetons « **VOTE** » / 24 par île - 3 par joueur
- 1 jeu de 14 cartes « **EVENEMENT-EVENT** » / commun aux 3 îles
- 3 cartes « **BUDGET** » identiques / 1 par île
- 3 sabliers d'une minute / 1 par île

Pour jouer, vous devrez en plus vous munir de :

- 1 chronomètre par équipe - *si possible*
- 1 paperboard ou tableau feutre par équipe - *si possible*
- Les **OUTILS** de travail à télécharger sur **WWW.SMILO-PROGRAM.ORG** et à imprimer (**DIAGNOSTIC + ACTIONS + PLANIFICATION + ÉVALUATION**).
- Si vous souhaitez jouer avec l'**EXTENSION BUDGET**, téléchargez et imprimez le document « **SUIVI BUDGETAIRE** » en plus des autres.

**POUR ALLER PLUS LOIN** : Des documents ressources présentant les thématiques abordées par le Serious Game sont disponibles sur [www.smilo-program.org/fr/ressources](http://www.smilo-program.org/fr/ressources)

## NOMBRE DE JOUEURS

**De 5 à 24 participants.** Une équipe peut être composée de 5 à 8 joueurs maximum. Une boîte de jeu permet de faire jouer **3 équipes de 5 à 8 personnes en simultané**.



## DURÉE *(Variable en fonction du nombre d'équipe)*

### EN ANIMATION DE RÉUNION - une demi-journée à une journée :

- Jeu de base : 2h30/3 heures + 30min/1h de restitution et évaluation
- EXTENSIONS : BUDGET + 1heure / ÉVÉNEMENT + 45min / COOPÉRATION + 1heure

### EN ÉVÉNEMENT DE PLUSIEURS JOURS (ATELIERS TECHNIQUES, FORMATIONS, ...) :

Une phase de jeu par jour + la restitution/évaluation en fin d'événement. L'atelier peut aussi être scindé en 2 demi-journées ou 2 journées. Exemple : Jour 1 : 3 premières phases du jeu / Jour 2 : Évaluation + Extension COOPÉRATION.

## MISE EN PLACE DU JEU

### AVANT TOUTE CHOSE : DÉSIGNER UN OU PLUSIEURS ANIMATEURS

La mise en place du jeu est assurée par un **ANIMATEUR**. Il ne peut superviser qu'une seule équipe. Sa présence est indispensable tout au long de la partie. Il doit prendre connaissance de l'ensemble des règles et veiller à leur application. *Voir rubrique GUIDE ANIMATEUR.*

### PRÉPARATION DE LA TABLE DE JEU

L'animateur dispose sur chaque table et par équipe :

- La carte de l'île en tissu
- Les fiches CONTEXTE associées à l'île
- Les cartes ROLES associées à l'île (en fonction du nombre de joueurs par équipe)
- Les 20 palets en bois OPÉRATIONS / divisés en 6 catégories
- 3 jetons en bois VOTE par joueur
- 1 sablier
- Si l'équipe joue l'extension BUDGET : 1 carte « BUDGET »
- Si l'équipe joue l'extension EVENEMENT : 14 cartes « EVENEMENT »  
conservées par l'animateur/les animateurs.

L'animateur télécharge et imprime les documents de travail :

- 1 carte d'île de brouillon par équipe
- 1 tableau DIAGNOSTIC par équipe
- 1 tableau ACTIONS par équipe
- 1 tableau PLANIFICATION par équipe
- 1 tableau SUIVI BUDGETAIRE par équipe (si vous utilisez l'extension BUDGET)
- 2 tableaux ÉVALUATION / 1 pour lui et 1 pour son équipe

### REPARTITION DES RÔLES

L'animateur distribue les cartes ROLES aux joueurs (au hasard) en fonction du nombre de joueurs :

#### ÉQUIPE DE 5 JOUEURS :

- o Représentant de la commune
- o Gestionnaire des espaces naturels
- o Représentant(e) du secteur tourisme
- o Représentant(e) pêche et agriculture
- o Association des habitants de l'île

#### ÉQUIPE DE 6 À 8 JOUEURS, S'AJOUTENT :

- o Association de sauvegarde du patrimoine
- o Scientifique
- o Représentant de l'Etat

**ATTENTION : La face verso des cartes ROLES doit être tenue secrète.**

# RÈGLES DU JEU

## BUT DU JEU

Une équipe constitue le **COMITÉ INSULAIRE** de son île. Il est en charge de planifier l'avenir de ce territoire dans le but d'obtenir le label international **ÎLE DURABLE**.

## LES RÔLES : LE COMITE INSULAIRE

Chacun des joueurs incarne un personnage fictif, acteur de la vie de son île. Ensemble, ils forment le **COMITÉ INSULAIRE** de leur île.

Les équipes doivent planifier un développement plus durable de leur île et imaginer un projet collectif cohérent, innovant et écologique. Ce projet sera évalué par un **JURY** qui décidera si, oui ou non, il mérite le label **ÎLE DURABLE**.

De plus, chacun des membres du **COMITÉ INSULAIRE** possède des objectifs individuels cachés ! Inscrits sur le verso de la carte **ROLES** de chaque joueur, ils doivent être tenus secret tout au long de la partie. Seul le joueur incarnant le rôle en a connaissance. Il s'agira donc pour les membres du **COMITÉ INSULAIRE** de réaliser l'objectif commun (l'obtention du label) et son objectif individuel, en les rendant compatibles.

**ATTENTION** : Le budget inscrit sur la face verso des cartes **ROLES** n'est utilisé que dans l'**EXTENSION BUDGET**. Si vous n'utilisez pas cette extension, n'en tenez pas compte. **VOIR RUBRIQUE EXTENSIONS**.

## L'OBJECTIF : LE LABEL ÎLE DURABLE

Pour obtenir le label **ÎLE DURABLE**, chaque **COMITÉ INSULAIRE** doit imaginer collectivement un projet basé sur la planification d'opérations portant sur 5 thématiques :

**EAU** : bien gérer l'approvisionnement / optimiser la consommation / gérer le stockage et l'acheminement de l'eau douce / améliorer les réseaux de collecte et d'assainissement des eaux usées / ...

**ÉNERGIE** : Augmenter l'efficacité énergétique / favoriser les énergies renouvelables / réduire la dépendance aux énergies fossiles / ...

**DÉCHET** : Réduire la quantité à la source / collecter, stocker, trier, traiter et recycler les déchets / ...

**BIODIVERSITÉ** : garantir la préservation de la qualité des écosystèmes par exemple en encadrant les usages impactants ou restaurant les écosystèmes dégradés / ...

**PATRIMOINE** : Préserver et valoriser le patrimoine matériel (naturel, historique ...) et/ou immatériel (traditions et savoir-faire ...) / ...

Ces opérations sont matérialisées par des palets de bois de 6 catégories différentes :



**IMPORTANT :** Les **OPÉRATIONS TRANSVERSALES** sont des actions « libres » qui peuvent porter sur le tourisme, l'agriculture, la pêche, les transports, l'adaptation au changement climatique, la sensibilisation, la communication... Elles donnent aux joueurs une grande liberté d'imagination et d'action, notamment pour répondre à leurs objectifs individuels cachés. Au moment de l'**ÉVALUATION**, elles sont susceptibles d'impacter positivement les notes thématiques du projet, mais ne constitue pas un critère d'évaluation spécifique.

## TABLE DE JEU : LES ÎLES

Chaque équipe est le **COMITÉ INSULAIRE** d'une des trois îles. Chacune d'elle est unique. Porphyra, Hatlan ou Alizia possèdent des caractéristiques très différentes les unes des autres. La fiche **CONTEXTE** et la **CARTE** sont les 2 éléments qui permettent aux équipes de connaître leur territoire. Chaque élément représenté sur la carte est important et peut constituer la base d'une argumentation. Mais l'interprétation est possible ! Aux joueurs d'imaginer collectivement les informations qui semblent manquantes !

## ÉVALUATION

Le projet de chaque **COMITÉ INSULAIRE** est évalué par un **JURY** grâce au tableau **ÉVALUATION**.

Ce document est connu de tous. Une évaluation se fait sur **20 POINTS** :

- 3 points par thématique - l'obtention de la note de 3/3 vous permet d'obtenir un prix thématique, appelé aussi prix sectoriel.
- 3 points sur la cohérence générale du projet.
- 2 points pour la réalisation des objectifs individuels de l'ensemble des **RÔLES**.

**Pour obtenir le label ÎLE DURABLE, une équipe doit obtenir 16 points minimum.**

Le **JURY** est désigné par le ou les **ANIMATEURS** au préalable de la partie. Il peut être constitué de différentes façons :

SI PLUSIEURS COMITÉS INSULAIRES / ÉQUIPES JOUENT :

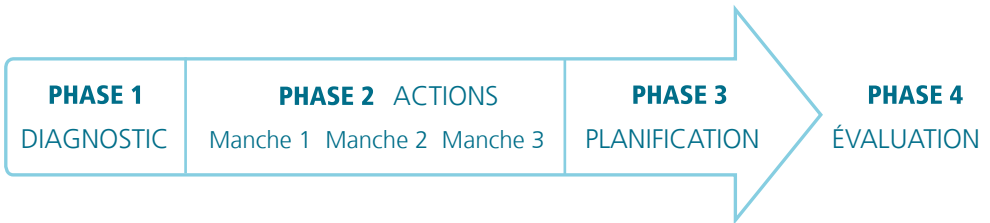
- Chaque Comité Insulaire peut évaluer un autre Comité Insulaire.
- Le jury peut être constitué par le ou les animateurs des autres groupes.

SI UN(E) SEUL(E) COMITÉ INSULAIRE / ÉQUIPE JOUE :

- Une ou plusieurs personnes extérieures à l'atelier effectueront l'évaluation. Elles auront été informés des règles du jeu au préalable par l'animateur.
- L'animateur de l'équipe peut faire office de JURY.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE DE BASE (HORS EXTENSION)

Le SERIOUS GAME SUSTAINABLE ISLANDS se déroule en **4 PHASES**.  
Ces phases sont visibles sur un des côtés de la **CARTE**.



### PHASE 1 – DIAGNOSTIC / 30-45MIN DE JEU

En s'aidant de la **CARTE** et de la fiche **CONTEXTE** de leur île, les joueurs analysent et passent au crible leur territoire. Dans le tableau **DIAGNOSTIC**, ils en dressent l'état des lieux et les forces et faiblesses et décident de 3 objectifs à atteindre par thématique pour planifier l'obtention du label **ÎLE DURABLE**. Ces objectifs peuvent être notés sur un tableau d'affichage/paper board afin d'être toujours visibles de tous les joueurs, car ils doivent guider l'ensemble de la réflexion de l'équipe tout au long de la partie.

**CONSEIL** : La cohérence entre les objectifs et les solutions proposées est un critère d'évaluation.

### PHASE 2 – ACTIONS / 1H30

La phase **ACTIONS** se déroule en 3 manches. Dans chaque manche, les membres du **COMITÉ INSULAIRE** proposent des opérations à mettre en œuvre. Seulement 3 opérations par manche peuvent être retenues – soit un total de 9 opérations à la fin du projet.

Un **RAPPORTEUR** est désigné dans le **COMITÉ INSULAIRE** pour noter les opérations retenues dans le tableau **ACTIONS**.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE - 30min :

**1)** À chaque tour, les membres du **COMITÉ INSULAIRE** sont incités à proposer 1 SEULE opération chacun – Chaque joueur dispose d'un délai d'une minute (1 sablier) pour présenter son idée. Lors de sa présentation, le joueur place le palet **OPÉRATION** correspondant à son idée sur la zone de l'île - sur la **CARTE** - où se tiendra l'opération.

Si l'opération proposée est une **OPÉRATION TRANSVERSALE**, le joueur place son palet sur le côté de la carte dédié à cet effet.

**2)** Après la présentation de l'opération, l'ensemble des autres joueurs échangent 2 minutes (2 sabliers) avec le porteur de l'opération pour en savoir plus sur sa proposition.

3) Une fois toutes les opérations présentées, le **COMITÉ INSULAIRE** vote pour la mise en œuvre de 3 d'entre elles : Chaque joueur place alors ses 3 jetons **VOTE** sur les 3 palets des opérations qu'ils souhaitent retenir.

**ATTENTION** : Les joueurs ne peuvent pas voter pour l'opération qu'ils ont eux-mêmes proposée et sont obligés de voter pour 3 opérations par manche.



## JETONS VOTE

4) Les 3 opérations ayant retenues le plus de jetons **VOTE** sont adoptées. Ces palets sont alors conservés sur la **CARTE** . Les autres en sont retirés. Le **RAPPORTEUR** doit noter les opérations retenues et leur thématique dans le tableau **ACTIONS**.

**ATTENTION** : En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs opérations, un second tour est organisé. Cette fois-ci, les joueurs ont le droit de voter pour leur propre proposition.

5) À la fin de la manche, l'équipe fait un point sur les objectifs définis lors de la phase **DIAGNOSTIC**. Elle vérifie que les opérations y correspondent bien et qu'elles répondent également aux critères d'exigence du label **ÎLE DURABLE** détaillé dans la grille **ÉVALUATION**. **ATTENTION** : Veillez à ce que les 5 thématiques soient couvertes par les opérations proposées après chaque manche ou à la fin de la phase **ACTIONS**.

## LES DEUX AUTRES MANCHES ACTIONS SE DÉROULENT DE LA MÊME MANIÈRE.

### PHASE 3 – PLANIFICATION – 30MIN

L'équipe a voté pour l'ensemble des opérations qui constituent son projet. À l'aide du tableau **PLANIFICATION**, elle planifie dans le temps la réalisation de ces opérations entre les années 2 et 9 (1 étant l'année dédiée au **DIAGNOSTIC** et 10 étant l'année dédiée à l'**ÉVALUATION**). Durant cette phase, les équipes construisent le déroulement logique et la cohérence de leur projet. Elles se préparent à argumenter à l'oral devant un **JURY** le projet de territoire qu'elles ont imaginé et qu'elles doivent désormais défendre.

### PHASE 4 – ÉVALUATION – 30MIN/1H

Le **COMITÉ INSULAIRE** désigne un ou deux porte(s)-parole(s) pour présenter le projet de son île à l'oral devant le **JURY** et l'ensemble des joueurs et animateurs du **SERIOUS GAME**. Le(s) porte(s)-parole(s) disposent de 10 minutes divisées ainsi : 5 minutes consacrées à la présentation du diagnostic de territoire + 5 minutes consacrées aux opérations planifiées et à la cohérence du projet.

Le **JURY** et le(s) porte(s)-parole(s) du **COMITÉ INSULAIRE** échangent ensuite sur le projet (questions/réponses). L'ensemble de l'auditoire a également le droit de poser des questions.

Le **JURY** évalue ensuite le projet grâce à la grille d'**ÉVALUATION** et accorde ou non à l'île le label **ÎLE DURABLE** et/ou des prix sectoriels.

## RÈGLES DES EXTENSIONS

### EXTENSION « BUDGET » + 1 HEURE DE JEU

#### Phase 1 – DIAGNOSTIC

A la fin de la **PHASE 1. DIAGNOSTIC**, l'animateur distribue aux joueurs la fiche **BUDGET**. Ils prennent ainsi connaissance des budgets disponibles et du coût des opérations, indiqué en SIM (Small Island Money).

#### • LES BUDGETS

##### LE BUDGET INSULAIRE

Ce budget est commun et utilisable pendant toute la phase **ACTIONS** pour la réalisation de tous type d'opérations. Il peut financer l'opération entièrement ou en partie. Chaque équipe dispose d'un budget commun de 150 000 SIM.

##### LES BUDGETS PERSONNAGES

Chaque membre du **COMITÉ INSULAIRE** dispose d'un budget additionnel inscrit face cachée sur sa carte **ROLE**. Ce budget permet au joueur de financer ou cofinancer l'opération qu'il propose ou une opération proposée par un autre joueur. Le joueur peut diviser et attribuer ce budget à une ou plusieurs opérations de son choix.

**ATTENTION** : Ce budget est tenu secret des autres joueurs. Les joueurs ne révèlent que le montant qu'ils souhaitent utiliser pour financer une opération.

#### • TYPOLOGIE ET COUT DES OPÉRATIONS

Les opérations sont divisées en 3 types :

OPÉRATION « AMÉLIORATION DES CONNAISSANCES & COMMUNICATION »  
(diagnostic, sensibilisation, communication, formation, suivi, évaluation ...)

**COÛT = 10 000 SIM**

OPÉRATION « PRÉSERVATION & OPTIMISATION DE L'EXISTANT »  
(mesures d'économie des ressources, mesures de protection, opérations d'amélioration des infrastructures existantes, plans stratégiques ...)

**COÛT = 20 000 SIM**

OPÉRATION « CRÉATION D'INFRASTRUCTURE NOUVELLE »  
(construction, recours à une technologie alternative ...)

**COÛT = 50 000 SIM**

Une fois que le **COMITÉ INSULAIRE** a pris connaissance de la fiche **BUDGET**, il désigne un **TRÉSORIER** parmi les joueurs. Ce **TRÉSORIER** est chargé de noter le budget global de l'île sur le tableau **SUIVI BUDGETAIRE**.

Tout au long de la partie, Il sera chargé d'informer le **COMITÉ INSULAIRE** sur les dépenses effectuées et le budget insulaire total restant – sans connaître le montant des budgets personnages.

## Phase 2 - ACTIONS

- 1) À la fin de chaque proposition d'opération, le joueur énonce le type d'opération et son coût. Il déclare ensuite le montant de son budget personnel qu'il souhaite attribuer à cette opération.
- 2) Après la présentation d'une opération, les autres joueurs peuvent proposer de cofinancer une partie de l'opération présentée. Le reste est financé par le budget insulaire commun. **ATTENTION : Les joueurs ne doivent pas révéler s'ils donnent la totalité de leur budget personnage ou non.**
- 3) À la fin des votes, le **TRÉSORIER** inscrit le montant des opérations retenues et leur mode de financement sur la fiche **SUIVI BUDGETAIRE**. Il inscrit également le montant du budget individuel dépensé par chaque personnage, pour vérifier en fin de partie uniquement que celui-ci n'ai pas été dépassé.
- 4) À la fin de chaque manche **ACTIONS**, il est conseillé de faire un bilan budgétaire et de déterminer combien et quels types d'opérations sont encore finançables pour les manches suivantes.

### **FIN DE LA 2<sup>ÈME</sup> MANCHE ACTIONS :**

Dans le cas où le budget restant est insuffisant pour réaliser la 3<sup>ème</sup> manche **ACTIONS**, l'**ANIMATEUR** peut :

- Proposer au **COMITÉ INSULAIRE** de supprimer une des actions déjà votées lors des manches précédentes et la remplacer par une ou plusieurs autres actions lors de la manche 3. Cette décision doit être discutée et votée par l'ensemble des joueurs.
- Attribuer un budget supplémentaire de 30 000 SIM utilisable pour moitié sur une opération d'une thématique choisie par l'**ANIMATEUR**. L'autre moitié peut être utilisée sur une ou des opération(s) de thématiques différentes selon le choix des joueurs.

## **EXTENSION « ÉVÉNEMENT » + 45MIN DE JEU**

Un événement peut survenir sur les îles !

À la fin de la 2<sup>ème</sup> manche **ACTIONS**, l'**ANIMATEUR** pioche au hasard une carte **ÉVÉNEMENT** parmi les 14 disponibles. Le **COMITÉ INSULAIRE** dispose alors d'une manche **ACTIONS** supplémentaire pour s'adapter à cet événement et le prendre en compte dans son projet. Il peut ainsi proposer 3 opérations supplémentaires, soit 12 au total.

Si vous utilisez l'extension **BUDGET** en même temps que l'extension **ÉVÉNEMENT**, la carte **ÉVÉNEMENT** comprend un budget supplémentaire qui est attribué au **COMITÉ INSULAIRE** pour pouvoir réagir à l'événement.

## EXTENSION « COOPÉRATION » + 1H

**ATTENTION** : Cette extension n'est utilisable que si l'atelier comprend au moins 2 équipes.

La démarche **ÎLE DURABLE** permet aux territoires d'intégrer un réseau international d'îles aux quatre coins du monde. Une opportunité pour monter des projets communs et mutualiser les moyens et les coûts !

L'extension ajoute une 5<sup>ème</sup> phase au déroulé du jeu, la phase **COOPÉRATION**.

Après la phase **ÉVALUATION**, chaque **COMITÉ INSULAIRE** connaît les projets des autres équipes. Les différentes équipes doivent mélanger leurs joueurs pour former 5 groupes de travail (de 2 à 4 joueurs) autour des thématiques insulaires : Eau / Énergie / Déchets / Biodiversité / Paysage&Patrimoine.

Ces groupes de travail ont entre 15 et 30 minutes pour imaginer des synergies possibles entre leurs îles, sur la thématique de leur groupe. Elles sont ensuite présentées et discutées à l'oral devant tous les joueurs, et argumentées en termes d'effets positifs attendus.

# À VOUS DE JOUER !

SOYEZ INVENTIFS ET INNOVANTS,  
ÉCHAFAUDER VOTRE SCÉNARIO  
ET DÉFENDEZ-LE !





# GUIDE ANIMATEUR

Vous avez été désigné animateur ! Votre rôle est de veiller au bon déroulement d'une partie, du respect des phases de jeu et du temps préconisé ou imposé. L'animateur doit maîtriser les règles du jeu pour veiller à leur bonne application. Vous ne pouvez superviser qu'une seule équipe. Vous pouvez échanger avec les autres animateurs des autres équipes.

**ATTENTION :** Le rôle d'animateur implique une phase préparatoire en amont du jeu pour en maîtriser les règles et préparer le matériel.

## RÔLE DE L'ANIMATEUR DURANT LA PARTIE

En tant qu'animateur, vous assurez 6 MISSIONS indispensables au bon déroulé du jeu :

- **INSTALLATION ET MISE ET PLACE DU MATÉRIEL :** Vous êtes en charge de veiller à la bonne installation du matériel de jeu sur la table des joueurs. Ce matériel comprend à la fois les objets fournis dans une boîte de jeu ainsi que les documents à télécharger sur le site web SMILO et à imprimer. (voir rubrique « préparation du matériel»). Vous êtes également en charge de distribuer au hasard les cartes ROLES aux joueurs en veillant à ce qu'ils n'en révèlent pas leur objectifs secrets inscrits au verso.
- **CONSTITUTION DU JURY :** Vous êtes en charge, en début de partie, de constituer le JURY qui évaluera les projets des équipes dans la dernière phase du jeu. Plusieurs possibilités existent (voir rubrique JURY).
- **MAITRE DU TEMPS :** Vous assurez la cadence du jeu et veiller au respect du temps qui doit être alloué à chaque phase de jeu. Aidez-vous d'un chronomètre. Vous êtes également en charge d'écourter les discussions qui dépassent le temps imposé par le sablier.  
**IMPORTANT :** Vous pouvez convenir d'une pause en milieu de partie pour que les joueurs puissent se reposer avant de reprendre l'atelier.
- **GARDIEN DU DÉBAT :** Vous ne pouvez pas prendre part aux débats des joueurs, mais vous pouvez intervenir pour assurer un équilibre du temps de parole entre joueurs ou recentrer les discussions sur un sujet si cela est nécessaire. Vous êtes un modérateur.
- **GARANT DES OBJECTIFS :** Vous devez rappeler aux joueurs régulièrement les objectifs de leur projet et les critères d'obtention du label ÎLE DURABLE, disponibles dans le tableau ÉVALUATION.
- **CONSEILLER DU JEU :** Vous êtes un support pour les joueurs et pouvez aider à préciser certains termes, enjeux et solutions. Pour cela, vous pouvez vous appuyer sur les documents de références « Principes Stratégiques SMILO ».

Disponibles sur le site web [www.smilo-program.org](http://www.smilo-program.org)

## RÔLE DE L'ANIMATEUR DANS LES PHASES DE JEU

**PHASE 1 - DIAGNOSTIC** : Noter les objectifs / Veiller à la cohérence des objectifs avec les critères d'évaluation finaux / Limiter la phase de jeu à 45min.

**PHASE 2 – ACTION** : Pour toutes les manches : Veiller au respect du temps limité (1 min ou 1 sablier pour la présentation des opérations + 2 min ou 2 sabliers dans les échanges sur les opérations) / Veiller à ce que les objectifs soient pris en compte par les opérations votées / Veiller à ne pas dépasser 30min par manche dans le jeu de base.

**EXTENSION BUDGET** : À la fin de la 2<sup>ème</sup> manche ACTION, vous pouvez :

- Proposer au Comité Insulaire de supprimer une des actions déjà votées lors des manches précédentes et la remplacer par une ou plusieurs autres actions lors de la manche 3. Cette décision doit être discutée et votée par l'ensemble du Comité Insulaire.
- Attribuer un budget supplémentaire de 30 000 SIM utilisable pour moitié sur une opération d'une thématique que vous préciserez. L'autre moitié peut être utilisée sur une ou des opérations de thématiques différentes.

**EXTENSION ÉVÉNEMENT** : À la fin de la 2<sup>ème</sup> manche ACTIONS, tirez au hasard une carte ÉVÉNEMENT parmi les 14 disponibles communes aux 3 îles. Le Comité Insulaire dispose alors d'une manche ACTIONS supplémentaire pour s'adapter à cet événement et le prendre en compte dans son projet.

**PHASE 3 – PLANIFICATION** : Veiller à ne pas dépasser 30min.

**PHASE 4 – EVALUATION** : Veiller à ne pas dépasser 1h.

**EXTENSION COOPÉRATION** : Phase 5 – Veiller à ne pas dépasser 1h.

## ADAPTATION AU PUBLIC

Vous adaptez le niveau d'exigence, la difficulté de certaines étapes, l'utilisation ou non des extensions, en fonction du public présent et du temps consacré à l'activité.

### PUBLIC AVERTI :

- o Contexte : professionnel (Ateliers techniques, réunions, séminaires, formations ...)
- o Niveau de connaissance : Bonnes connaissances sur le développement durable, les enjeux insulaires, d'aménagement du territoire, les 5 thématiques abordées ... Vous encadrez la partie et conseillez les joueurs. Il est conseillé d'utiliser les extensions BUDGET et/ou ÉVÉNEMENT pour ajouter un niveau de difficulté supplémentaire à ce public.

### PUBLIC NOVICE :

- o Contexte : pédagogique (scolaires, universitaire); découverte & initiation au développement durable ou à la gestion de projet (séminaires d'entreprise, team-building...).
- o Niveau de connaissance : Peu ou pas de connaissances en la matière. L'introduction au préalable des 5 thématiques peut s'avérer nécessaire. Vous pouvez faire cette mise à niveau avant ou durant le jeu. L'animateur doit former, orienter et conseiller les joueurs. L'utilisation des extensions n'est pas conseillée.

# PRESENTAZIONE

Il **SERIOUS GAME "ISOLE SOSTENIBILI"** è un'applicazione semplificata e ludica del processo di labelizzazione sviluppato dal programma SMILO. E' un gioco di ruolo collaborativo che permette di simulare un processo concertato di pianificazione e di governance dei territori insulari. L'obiettivo dei giocatori è di costruire un progetto coerente che permetta di raggiungere un obiettivo comune (ottenere il marchio "**ISOLA SOSTENIBILE**"), per raggiungere gli obiettivi individuali legati ai personaggi che rappresentano.

Oltre al gioco di base, il **SERIOUS GAME "ISOLE SOSTENIBILI"** propone anche tre estensioni per approfondire la pianificazione territoriale delle isole: l'estensione **BUDGET**, l'estensione **EVENTO** e l'estensione **COOPERAZIONE**.

Questo Serious Game permette inoltre di mettere alla prova e accrescere le proprie conoscenze in materia di sviluppo sostenibile e offre uno spazio di discussione dinamico per favorire gli scambi fra i giocatori. È uno strumento ideale per animare le riunioni, formazioni e workshops.

## MATERIALE

Il sacchetto del gioco permette di far giocare da **1 a 3 squadre contemporaneamente**.

È composto da:

- Questo manuale delle istruzioni "REGOLE" in più copie
- 3 carte delle isole in tessuto – 1 isola = 1 squadra
- 3 diverse carte "CONTESTO" associate alle isole / più copie per isola
- 24 carte "RUOLO" / 8 per isola
- 60 dischetti di legno "INIZIATIVE" / 20 per isola
- 72 gettoni di legno "VOTO" / 24 per isola - 3 per giocatore
- 1 gruppo di 14 carte "EVENTO" / comuni alle 3 isole
- 3 carte "BUDGET" identiche per isole - 1 per isola
- 3 clessidre da 1 minuto / 1 per isola

Per giocare, dovete munirvi inoltre di:

- 1 cronometro per squadra - *se possibile*
- 1 lavagna a fogli mobili o pannello in feltro per squadra - *se possibile*
- Gli STRUMENTI di lavoro da scaricare sul sito: **WWW.SMILO-PROGRAM.ORG** e da stampare (tabella DIAGNOSTICA + AZIONE + PIANIFICAZIONE + VALUTAZIONE)
- Se volete giocare con l'estensione « BUDGET », scaricate e stampate anche il documento "MONITORAGGIO BUDGET".

**PER ANDARE OLTRE :** Alcuni documenti esplicativi sulle tematiche affrontate dal **SERIOUS GAME** sono disponibili sul sito web di SMILO [www.smilo-program.org/fr/ressources](http://www.smilo-program.org/fr/ressources)

## NUMERO DI GIOCATORI

**Da 5 a 24 giocatori.** Una squadra può essere composta da 5 a 8 giocatori massimo. Una scatola da gioco permette di far giocare **3 squadre (5 a 8 persone) contemporaneamente**.

## **DURATA** *(Variabile a seconda del numero di squadre)*

### **PER ANIMARE LE RIUNIONI – DA MEZZA GIORNATA A UNA GIORNATA**

- Gioco di base: 2 ore e mezza /3 ore + 30 minuti/1 ora per la restituzione e la valutazione
- Estensione: BUDGET + 1 ora / EVENTO + 45 minuti / COOPERAZIONE + 1 ora

### **UN EVENTO DI PIÙ GIORNI**

Una fase del gioco al giorno + restituzione/valutazione alla fine dell'evento. Il workshop può anche essere diviso in due mezze giornate o in 2 giorni. Esempio: giorno 1: prime 3 fasi del gioco / giorno 2: Valutazione + estensione COOPERAZIONE.

## **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

### **PRIMA DI COMINCIARE: INDIVIDUARE UNO O PIU FACILITATORI**

La preparazione del gioco è nelle mani di un facilitatore. Un facilitatore può supervisionare una sola squadra. La sua presenza è indispensabile per tutta la durata della partita. Sta a lui preparare il gioco e gli strumenti, imparare tutte le regole e assicurarsi che vengano seguite. Vedere rubrica GUIDA FACILITATORE.

### **PREPARAZIONE DEL TAVOLO DA GIOCO**

Il facilitatore dispone sul tavolo, per ciascuna squadra:

- La carta dell'isola in tessuto
- La tessera CONTESTO associata all'isola
- Le carte RUOLI associate all'isola (in funzione del numero di giocatori per squadra)
- I 20 dischetti INIZIATIVE / divisi in 5 tematiche
- 3 gettoni VOTO per giocatore
- 1 clessidra
- Se le squadre giocano all'estensione BUDGET: 3 carte BUDGET destinate ai giocatori.
- Se le squadre giocano all'estensione EVENTO: 14 carte EVENT in possesso del facilitatore.

Il facilitatore scarica e stampa i seguenti documenti di lavoro :

- 1 carta dell'isola di bozza per squadra
- 1 tabella DIAGNOSTICA per squadra
- 1 tabella AZIONE per squadra
- 1 tabella PIANIFICAZIONE per squadra
- 1 tabella MONITORAGGIO BUDGET per squadra
- 2 tabelle VALUTAZIONE / una per lui/lei e una per la sua squadra

### **ASSEGNAZIONE DEI RUOLI**

Il facilitatore distribuisce le carte "RUOLI" ai giocatori (casualmente) in funzione del numero dei giocatori :

SQUADRA DI 5 GIOCATORI:

- o Rappresentante del comune
- o Amministratore degli spazi naturali
- o Rappresentante delle attività turistiche
- o Rappresentante pesca e agricoltura
- o Associazione degli abitanti dell'isola

SQUADRA DA 6 A 8 GIOCATORI:

- o Associazione per la salvaguardia del patrimonio
- o Scienziato
- o Rappresentante dello Stato

**ATTENZIONE: Il retro delle carte RUOLI deve essere tenuto segreto.**

# REGOLE DEL GIOCO

## SCOPO DEL GIOCO

La vostra squadra costituisce il **COMITATO ISOLARE** della sua isola, chiamata Porphyra, Hatlan o Alizia. Siete incaricati di pianificare il futuro di questo territorio, con lo scopo di ottenere il marchio internazionale di **ISOLA SOSTENIBILE**.

## I RUOLI: IL COMITATO ISOLARE

Ciascun giocatore incarna un personaggio immaginario, partecipante attivo nella vita della sua isola. Insieme, i giocatori formano il **COMITATO ISOLARE** della loro isola.

Le squadre devono pianificare uno sviluppo più sostenibile della loro isola e immaginare un progetto collettivo coerente, innovativo ed ecologico. Questo progetto sarà valutato da una **GIURIA** che deciderà se merita il marchio **ISOLA SOSTENIBILE**.

Tuttavia, ciascun ruolo ricoperto dai giocatori possiede degli obiettivi individuali nascosti! Questi sono scritti sul retro della carta **RUOLI** di ciascun giocatore e devono essere tenuti segreti durante tutta la partita. Il ruolo è noto solamente al giocatore. I membri del **COMITATO ISOLARE** dovranno quindi realizzare l'obiettivo comune (conseguimento del marchio) e il loro obiettivo individuale, rendendoli compatibili.

**ATTENZIONE:** Il budget scritto sul retro della carta **RUOLI** viene utilizzato solo nell'estensione **BUDGET**. Se non utilizzate questa estensione, non tenetene conto. Il funzionamento dell'estensione **BUDGET** sarà spiegata in dettaglio nella rubrica **ESTENSIONE**.

## L'OBIETTIVO : IL MARCHIO ISOLA SOSTENIBILE

Per ottenere il marchio **ISOLA SOSTENIBILE**, ciascun **COMITATO ISOLARE** deve immaginare insieme un progetto che propone delle iniziative riguardo 5 tematiche:

**ACQUA:** Gestire al meglio la fornitura / ottimizzare il consumo/ gestire l'immagazzinamento e il percorso dell'acqua dolce / migliorare le reti di prelievo e di bonifica delle acque di scarico / ...

**ENERGIA:** Aumentare l'efficacia energetica / promuovere le energie rinnovabili / ridurre la dipendenza dalle energie fossili / ...

**RIFIUTI:** Ridurre la quantità all'origine / radunare, stoccare, riciclare e smaltire i rifiuti / ...

**BIODIVERSITÀ:** Garantire la tutela della qualità degli ecosistemi per esempio sorvegliando gli usi con un forte impatto o ripristinando gli ecosistemi degradati / ...

**PATRIMONIO:** Tutelare e valorizzare il patrimonio materiale (naturale, storico...) e/o immateriale (tradizioni e savoir-faire...).

Queste iniziative sono materializzate da dischetti in legno di 6 categorie:

**ACQUA**



**ENERGIA**



**RIFIUTI**



**BIODIVERSITÀ**



**PATRIMONIO**



**TRASVERSALI**



**IMPORTANTE:** Le iniziative **TRASVERSALI** sono delle iniziative spontanee che possono concentrarsi sul turismo, l'agricoltura, la pesca, i trasporti, l'adattamento al cambiamento climatico, la sensibilizzazione, la comunicazione... Permettono ai giocatori una gran libertà di immaginazione e di iniziativa, in particolare per rispondere ai loro obiettivi individuali nascosti. Al momento della valutazione, possono avere un effetto positivo sui voti tematici del progetto, ma non costituiscono un criterio di valutazione specifico.

## TAVOLO DI GIOCO: LE ISOLE

Ogni squadra costituisce il **COMITATO INSULARE** di una delle 3 isole. Ciascuna squadra è unica. Porphyra, Hatlan o Alizia possiedono delle caratteristiche molto differenti tra di loro. La tessera **CONTESTO** e la **CARTA** sono i due elementi che permettono alle squadre di conoscere il proprio territorio. Ogni elemento rappresentato sulla carta è importante e può costituire la base di una discussione. Ma attenzione, l'interpretazione è possibile: i giocatori possono immaginare insieme delle ulteriori informazioni non presenti!

## VALUTAZIONE

Il progetto di ciascun **COMITATO INSULARE** viene valutato da una **GIURIA** grazie alla tabella **VALUTAZIONE**. Questo documento è visibile a tutti.

Una valutazione si fa su **20 PUNTI**:

- Fino a 3 punti per tematica (l'ottenimento di un voto di 3/3 vi permette di ottenere un "premio tematica", chiamato anche "premio settoriale").
- Fino a 3 punti per la coerenza generale del progetto.
- Fino a 2 punti per la realizzazione di obiettivi individuali dei RUOLI.

**Per ottenere il marchio, il vostro comitato dovrà ottenere 16 punti minimo.**

La **GIURIA** è nominata dal **FACILITATORE** prima della partita.  
Può essere costituita nei modi seguenti:

SE VI SONO PIÙ COMITATI INSULARI / SQUADRE:

- Ciascun Comitato Insulare può valutare un altro Comitato Insulare.
- La giuria può essere costituita da uno o più facilitatori di altri gruppi.

SE VI È UN SOLO GRUPPO / COMITATO INSULARE:

- Una o più persone esterne al gioco effettueranno la valutazione. Questa/queste persone sono state precedentemente informate delle regole del gioco dal facilitatore.

Il facilitatore può giocare il ruolo di GIURA della sua squadra.

## SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA (SENZA ESTENSIONI)

Il SERIOUS GAME si svolge in **4 FASI** – Queste fasi sono visibili su un lato della **CARTA**.



### FASE 1 – DIAGNOSTICA / 30-45 MINUTI DI GIOCO

Aiutandosi con la **CARTA** e la tessera **CONTESTO** della loro isola, i giocatori analizzano in dettaglio il loro territorio. Nella tabella **DIAGNOSTICA**, fanno un'analisi della situazione e dei punti di forza e di debolezza e decidono 3 obiettivi da raggiungere per ogni tematica, per pianificare l'ottenimento del marchio **ISOLA SOSTENIBILE**. Questi obiettivi possono essere segnati su una lavagna affinché possano essere visibili a tutti i giocatori, in quanto devono guidare la riflessione generale delle squadre.

*Consiglio: La coerenza tra gli obiettivi e le soluzioni proposte costituisce un criterio di valutazione.*

### FASE 2 – AZIONI / 1 ORA 30 MINUTI

La fase **AZIONE** si svolge in 3 turni. Ad ogni turno, i membri del **COMITATO INSULARE** propongono delle iniziative sostenibili e innovative da mettere in atto. Solo 3 iniziative per turno possono essere selezionate – ovvero un totale di 9 iniziative alla fine del progetto.

Un **RELATORE** è nominato dal **COMITATO INSULARE** per annotare le iniziative scelte nella tabella **AZIONE**.

### SVOLGIMENTO DI UN TURNO – 30 minuti:

**1)** Ad ogni turno, i membri del **COMITATO INSULARE** propongono UNA SOLA iniziativa ciascuno. Ciascun giocatore ha a disposizione un minuto (una clessidra) per esporre la sua idea.

Durante la presentazione, il giocatore piazza il dischetto **INIZIATIVA** (nel tema giusto) sulla zona della **CARTA** dove si attuerà l'iniziativa.

Se l'operazione proposta è un'**OPERAZIONE TRASVERSALE**, il giocatore piazza il suo dischetto sul lato della carta dedicata a questo scopo.

**2)** Dopo la presentazione dell'iniziativa, i giocatori possono parlare per 2 minuti (2 clessidre) con l'ideatore dell'iniziativa per saperne di più sulla sua idea.

**3)** Quando tutte le iniziative sono state presentate, il **COMITATO INSULARE** vota per l'attuazione di 3 iniziative: Ogni giocatore mette quindi 3 gettoni **VOTO** sui dischetti delle iniziative che vorrebbero mantenere.

**ATTENZIONE:** I giocatori non possono votare per la loro propria iniziativa e sono obbligati a votare per 3 iniziative ad ogni turno.



## GETTONI VOTO

**4)** Le 3 iniziative che hanno ricevuto più gettoni **VOTO** vengono selezionate. Questi dischetti sono quindi conservati sulla **CARTA**. Gli altri sono ritirati. Il **RELATORE** deve annotare le iniziative selezionate e la loro tematica nella tabella **AZIONE**.

**ATTENZIONE:** In caso di parità tra 2 o più iniziative, viene fatto un secondo giro. Questa volta, i giocatori hanno il diritto di votare per la propria proposta.

**5)** Alla fine del turno, la squadra fa il punto sugli obiettivi definiti durante la fase **DIAGNOSTICA** e verifica che le iniziative siano consone e che soddisfino i criteri del marchio **ISOLA SOSTENIBILE**, riportati in dettaglio nella tabella **VALUTAZIONE**.

**ATTENZIONE:** Sorvegliare che le 5 tematiche siano toccate dalle iniziative proposte dopo ogni turno o al termine della fase **AZIONI**.

## GLI ALTRI 2 TURNI AZIONE SI SVOLGONO NELLO STESSO MODO.

### FASE 3 – PIANIFICAZIONE / 30min

La squadra ha votato per tutte le iniziative che costituiscono il progetto. Servendosi della tabella **PIANIFICAZIONE**, deve ora pianificare la realizzazione di queste iniziative in una finestra di tempo che va da 2 a 9 anni (essendo il primo anno dedicato alla **DIAGNOSTICA** e il decimo alla **VALUTAZIONE**). Durante questa fase, le squadre costruiscono il flusso logico e la coerenza del loro progetto comune. La squadra si prepara a discutere oralmente davanti a una **GIURIA** il progetto che ha ideato e che deve ora difendere.

### FASE 4 – VALUTAZIONE / 30minuti-1 ora

Il **COMITATO INSULARE** nomina uno o due portavoce per presentare oralmente il progetto della sua isola davanti alla **GIURIA** e a tutti i giocatori e i moderatori del **SERIOUS GAME**. Il/i portavoce ha/hanno a disposizione 10 minuti divisi nel modo seguente: 5 minuti per la presentazione della diagnostica del suo territorio + 5 minuti per le iniziative pianificate e per la coerenza del progetto.

La **GIURIA** e il/i portavoce del **COMITATO INSULARE** possono scambiarsi opinioni sul progetto (domande/risposte). Anche gli altri hanno il diritto di porre delle domande.

La **GIURIA** valuta in seguito il progetto grazie alla griglia di **VALUTAZIONE** e assegna o no il marchio **ISOLA SOSTENIBILE** e/o i premi settoriali.



## REGOLE DELLE ESTENSIONI

### ESTENSIONE "BUDGET" + 1 ORA DI GIOCO

#### Fase 1 – DIAGNOSTICA

Alla fine della **FASE 1. DIAGNOSTICA**, il facilitatore distribuisce ai giocatori la tessera **BUDGET**. Anche i giocatori scoprono i budget disponibili e il costo delle iniziative, indicato in SIM (Small Island Money).

#### • I BUDGET

##### IL BUDGET INSULARE

Questo budget è comune e utilizzabile durante tutta la fase **AZIONE** per la realizzazione di tutti i tipi di iniziative. Può finanziare l'azione per intero o in parte. Ogni squadra ha a disposizione un budget comune di **150 000 SIM**.

##### I BUDGET "PERSONAGGI"

Ogni membro del **COMITATO INSULARE** ha a disposizione un ulteriore budget scritto sul retro della carta **RUOLO**. Tale budget permette ai giocatori di finanziare o cofinanziare l'iniziativa da lui/lei proposta o un'iniziativa proposta da un altro giocatore. I giocatori possono dividere e attribuire questo budget a una o più iniziative a loro scelta. **Attenzione: questo budget è tenuto segreto agli altri giocatori. I giocatori svelano solamente la somma che vogliono utilizzare per finanziare un'iniziativa.**

#### • TIPOLOGIA E COSTO DELLE INIZIATIVE

Le iniziative si dividono in 3 tipi:

INIZIATIVA "MIGLIORAMENTO DELLE CONOSCENZE E DELLA COMUNICAZIONE"  
(diagnostica, sensibilizzazione, comunicazione, formazione, monitoraggio, valutazione ...)

**COSTO = 10 000 SIM**

INIZIATIVA "TUTELA & OTTIMIZZAZIONE DELLO STATO ATTUALE"  
(misure di risparmio delle risorse, misure di protezione, iniziative di miglioramento delle infrastrutture esistenti, piani strategici ...)

**COSTO = 20 000 SIM**

INIZIATIVA "CREAZIONE DI UNA NUOVA INFRASTRUTTURA"  
(costruzione, utilizzo di una tecnica alternativa ...)

**COSTO = 50 000 SIM**

Quando il **COMITATO INSULARE** scopre la tessera **BUDGET**, nomina un **TESORIERE** tra i giocatori. Il **TESORIERE** ha il compito di annotare il budget totale dell'isola sulla tabella **MONITORAGGIO BUDGET**. Nel corso della partita, avrà il compito di informare il **COMITATO INSULARE** sulle spese fatte e sul budget restante dell'isola – senza pertanto conoscere a quanto ammonta il budget "personaggi".

## **Fase 2 – AZIONE**

**1)** Alla fine di ciascuna proposta di sua iniziativa, il giocatore annuncia il tipo di iniziativa e il suo costo. Dichiara poi quanto del suo budget personale vuole devolvere a quell'iniziativa.

**2)** Dopo la presentazione di un'iniziativa, gli altri giocatori possono proporre di co-finanziare una parte dell'iniziativa presentata. Il resto viene finanziato dal budget comune dell'isola. **Attenzione: I giocatori non devono rivelare se donano tutto il loro budget personale o meno.**

**3)** Alla fine delle votazioni, il **TESORIERE** scrive il costo delle iniziative selezionate e il tipo di finanziamento sulla tessera **MONITORAGGIO BUDGET**. Registra anche l'importo speso da ogni personaggio e prelevato dal suo budget individuale per garantire che non venga superato alla fine del gioco.

**4)** Alla fine di ogni turno **AZIONE**, si consiglia di fare un bilancio del budget e di determinare quanto e quale tipo di iniziative sono ancora finanziabili nei turni seguenti.

### **FINE DEL SECONDO TURNO AZIONE:**

Qualora il budget restante fosse insufficiente per realizzare il terzo turno **AZIONE**, il **FACILITATORE** può:

- Proporre al **COMITATO INSULARE** di cancellare una delle iniziative già votate durante i turni precedenti e rimpiazzarla con una o più iniziative diverse durante il terzo turno. Questa decisione deve essere discussa e votata da tutto il Comitato Insulare.
- Attribuire un ulteriore budget di 30 000 SIM la cui metà può essere usata per un'iniziativa su una tematica precisata dal **FACILITATORE**. L'altra metà può essere utilizzata per una o più iniziative su tematiche diverse.

## **ESTENSIONE "EVENTO" + 45 MINUTI**

Sulle Isole può esserci un evento!

Alla fine del secondo turno **AZIONE**, il **FACILITATORE** sorteggia una carta **EVENTO** (EVENT) tra le 14 disponibili. A questo punto il **COMITATO INSULARE** ha a disposizione un ulteriore turno **AZIONE** per adattarsi all'evento e tenerne conto nel suo progetto.

Se utilizzate entrambe le estensioni **BUDGET** e **EVENTO**, la carta **EVENTO** comprende un ulteriore budget attribuito al **COMITATO INSULARE** per poter far fronte all'evento.

## ESTENSIONE "COOPERAZIONE" + 1H

**ATTENZIONE:** Questa estensione è utilizzabile solamente se ci sono almeno 2 comitati.

La prospettiva **ISOLA SOSTENIBILE** permette alle isole di integrare una rete internazionale di isole situate ai quattro angoli del mondo: un'opportunità dunque per sviluppare dei progetti comuni e mettere in comune risorse e costi!

L'estensione aggiunge una quinta fase allo svolgimento del gioco, la fase **COOPERAZIONE**.

Dopo la fase **VALUTAZIONE**, ciascun **COMITATO INSULARE** conosce i progetti delle altre squadre. Le diverse squadre devono ora mischiare i giocatori per formare 5 gruppi di lavoro (da 2 a 4 giocatori) attorno alle tematiche dell'isola: Acqua /Energia/ Rifiuti / Biodiversità / Paesaggio&Patrimonio .

Questi gruppi di lavoro hanno tra i 15 e i 30 minuti per pensare a delle possibili collaborazioni tra le loro isole sulla tematica del loro gruppo, che verranno in seguito presentate oralmente e discusse con tutti i giocatori. In particolare, il gruppo di lavoro deve sottolineare gli effetti positivi attesi da queste collaborazioni.

# ORA TOCCA A VOI GIOCARE !

SIATE CREATIVI E INNOVATIVI,  
PROGETTATE IL VOSTRO SCENARIO  
E DIFENDETELO!



# GUIDA FACILITATORE

È stato/a nominato/a facilitatore! Il suo ruolo è, da una parte, garantire il regolare svolgimento della partita, facendo in modo che le fasi del gioco e i tempi imposti o richiesti vengano rispettati. Deve padroneggiare le regole del gioco per garantire la loro corretta applicazione. Fuò supervisionare una sola squadra. Può inoltre confrontarsi con i moderatori delle altre squadre.

**ATTENZIONE:** il ruolo di facilitatore prevede una fase preparatoria oltre al gioco affinché padroneggi le regole e prepari il materiale.

## RUOLO DEL FACILITATORE DURANTE LA PARTITA

In quanto facilitatore, svolge 6 MISSIONI indispensabili per il buon svolgimento del gioco:

- **INSTALLAZIONE E PREPARAZIONE DEL GIOCO:** Lei è incaricato/a di sorvegliare la corretta installazione del materiale da gioco sul tavolo dei giocatori. Tale materiale comprende sia gli oggetti forniti con la scatola da gioco sia i documenti da scaricare dal sito web SMILO e da stampare ([vedere rubrica "preparazione del materiale"](#)). È incaricato/a di distribuire a caso le carte RUOLI ai giocatori, sorvegliando che non rivelino i loro obiettivi segreti scritti sul retro.
- **COMPOSIZIONE DELLA GIURIA:** È incaricato, all'inizio della partita, di comporre la GIURIA che valuterà i progetti delle squadre nell'ultima fase del gioco. Esistono diverse possibilità ([vedere rubrica GIURIA](#)).
- **PADRONE DEL TEMPO:** Lei veglia sul ritmo del gioco e garantisce che il tempo assegnato ad ogni fase del gioco venga rispettato. Si può aiutare con un cronometro. È inoltre incaricato di porre fine alle discussioni che superano il tempo imposto dalla clessidra.
- **GUARDIANO DEL DIBATTITO:** Non può partecipare ai dibattiti dei giocatori, ma può intervenire per assicurare l'equilibrio tra i tempi di parola dei giocatori o riportare le discussioni su un determinato tema, se necessario.
- **GARANTE DEGLI OBIETTIVI:** Il moderatore deve regolarmente ricordare ai giocatori gli obiettivi del loro progetto e i criteri per ottenere il marchio ISOLA SOSTENIBILE nella tabella VALUTAZIONE.
- **CONSULENTE DEL GIOCO:** È di supporto ai giocatori e può aiutare a chiarire certi termini, problematiche e soluzioni. Per fare questo, si può aiutare con i documenti di riferimento "Principi Strategici SMILO".

Disponibili al sito web [www.smilo-program.org](http://www.smilo-program.org)

## RUOLO DEL FACILITATORE NELLE FASI DEL GIOCO

**FASE 1 – DIAGNOSTICA :** Prendere nota degli obiettivi / Garantire la coerenza degli obiettivi con i criteri finali di valutazione / Limitare questa fase del gioco a 45 minuti.

**FASE 2 – AZIONE:** Per tutti i turni: Garantisce che i limiti di tempo (1 min o 1 clessidra per la presentazione delle iniziative + 2 min o 2 clessidre per le discussioni sulle iniziative) / Garantisce che gli obiettivi vengano presi in considerazione dalle iniziative votate / garantire che ogni turno del gioco di base non superi i 30 minuti.

**ESTENSIONE BUDGET:** Alla fine del secondo turno, il facilitatore può:

- Proporre al Comitato Insulare di cancellare una delle azioni già votate durante i turni precedenti e sostituirla con una o più iniziative diverse durante il terzo turno. Questa decisione deve essere discussa e votata da tutto il Comitato Insulare.

- Attribuire un ulteriore budget di 30 000 SIM per metà utilizzabile per un'iniziativa su una tematica di sua scelta. L'altra metà può essere utilizzata per una o più iniziative riguardanti tematiche diverse.

**ESTENSIONE EVENTO:** Alla fine del secondo turno AZIONE, sorteggia una carta EVENTO tra le 14 disponibili comuni alle 3 isole. Il Comitato Insulare dispone allora di un ulteriore turno AZIONE per adattarsi a questo evento e tenerne conto nel suo progetto.

**FASE 3 – PIANIFICAZIONE :** Garantisce che non superi i 30 minuti.

**FASE 4 – VALUTAZIONE :** Garantisce che non superi un'ora.

**ESTENSIONE COOPERAZIONE :** Fase 5 – Garantisce che non superi un'ora.

## ADATTAMENTO AL PUBBLICO

Fadatta il livello dei requisiti, la difficoltà di alcune tappe, l'uso o meno delle estensioni in funzione del pubblico presente e del tempo previsto per l'attività.

### PUBBLICO ESPERTO

o Contesto: professionale (workshop tecnici, riunioni, seminari, formazioni...)

o Livello di conoscenza: buona conoscenza sullo sviluppo sostenibile, le problematiche delle isole e la pianificazione del territorio, le 5 tematiche affrontate...

Supervisiona la partita e consiglia i giocatori. Per questo tipo di pubblico si consiglia di usare le estensioni BUDGET e/o EVENTO per aggiungere un ulteriore livello di difficoltà.

### PUBBLICO INESPERTO

o Contesto: pedagogico (scolastico, universitario); scoperta e iniziazione allo sviluppo sostenibile o alla gestione progetti (seminari in azienda, team-building...)

o Livello di conoscenza in materia: poco o nullo. Un'introduzione alle 5 tematiche può essere necessaria prima del gioco.

Può fare questa premessa prima o durante il gioco. Deve formare, orientare e consigliare i giocatori. L'uso delle estensioni non è consigliato.

# APRESENTAÇÃO

O serious game “**ILHA SUSTENTÁVEL**” retoma o processo da certificação SMILO de maneira simplificada e lúdica. É uma representação de colaboração que visa estabelecer um planejamento gerenciado por um objetivo comum, obter a certificação “**ILHA DURÁVEL**”, acompanhados dos objetivos individuais. Esta representação simula um processo realista de governo onde os participantes vão do interesse coletivo a interesses próprios no seu setor de atividade.

Este serious game também oferece três desafios, além do jogo básico : desafio do **ORÇAMENTO**, desafio do **ACONTECIMENTO** e desafio da **COOPERAÇÃO**.

Este serious game permite também testar e aumentar, na prática, os conhecimentos em matéria de desenvolvimento durável insular. Ele oferece uma possibilidade de discussão estimulante para troca destes conhecimentos e pontos de vista sobre a temática.

## EQUIPAMENTO

O pacote do jogo que jogue **1 a 3 equipas ao mesmo tempo**.

Si compone di :

- Este documento "REGRAS DO JOGO" - em várias cópias
- 3 mapas da ilha em tecido / 1 ilha = 1 grupo
- 3 fichas "CONTEXTO" "associados a cada ilha - em várias cópias por ilhas
- 60 discos de madeira "OPERAÇÃO" (20 para cada ilha divididos em 6 categorias)
- 72 fichas de madeira "VOTO" - 3 per participante
- 24 cartas "TAREFA" - 8 per ilha
- 1 grupo de 14 cartas "ACONTECIMENTO/EVENT" - idênticas para as 3 ilhas
- 3 Fichas "ORÇAMENTO" idênticas para as 3 ilhas - 1 por ilha
- 3 ampulhetas / 1 por ilha

Para jogar você também precisará de :

- Um cronômetro - *se possível*
- Grandes folhas suspensas ou lousa - *se possível*
- Tabelas de trabalho a descarregar do sítio web **WWW.SMILO-PROGRAM.ORG**
- e a imprimir (DIAGNÓSTICO + AÇÃO + PLANEJAMENTO + AVALIAÇÃO)
- Descarregar e imprimir 1 tabela ACOMPANHAMENTO ORÇAMENTÁRIO - se você utiliza o desafio ORÇAMENTO)

[Eventualmente](http://www.smilo-program.org/fr/ressources) documentos de informação sobre a temática (encontrar todo um conjunto de fichas práticas e documentos de informação no site [www.smilo-program.org/fr/ressources](http://www.smilo-program.org/fr/ressources))

## NÚMERO DE JOGADORES

**De 5 a 24 participantes.** Cada grupo (COMITÊ INSULAR) é composto de 5 a 8 participantes. O pacote do jogo que jogue **1 a 3 equipas (5 a 8 participantes) ao mesmo tempo**.

## **DURAÇÃO** *(variável em função da quantidade de grupos)*

### **ATIVIDADE DE MEIO PERÍODO A UM DIA INTEIRO :**

- jogo básico: de 2h30 a 3h + 30 minutos a 1 h de apresentação oral para avaliação - DESAFIO “orçamento” + 1 hora / “acontecimento” + 45 min / “cooperação” + 1 hora

### **VÁRIOS DIAS (FORMAÇÃO OU DE UM ATELIER) :**

O atelier pode também ser dividido em dois meio períodos ou dois dias.

Exemplo: Dia 1 : 3 primeiras fases do jogo / Dia 2: 4ª fase (Avaliação) + apresentação oral de cooperação insular.

## **PREPARAÇÃO DO MATERIAL**

### **ATENÇÃO : É INDISPENSÁVEL A PRESENÇA DE UM FACILITADOR POR GRUPO DURANTE TODA A PARTIDA.**

O jogo é organizado por um facilitador. Ele só pode supervisionar uma única equipa. A sua presença é essencial durante todo o jogo. É necessário que o facilitador tome consciência do conjunto das regras e dos enunciados que lhe dizem respeito antes de encabeçar o atelier. Consulte a secção GUIA DO FACILITADOR.

### **COLOCAR ANTECIPADAMENTE EM CADA MESA**

O moderador tem em cada mesa e por equipe :

- O mapa da ilha em tecido
- A ficha CONTEXTO da ilha
- As cartas TAREFAS associadas à ilha
- Os 20 discos OPERAÇÃO (divididos em 6 categorias)
- 3 fichas VOTO por jogador
- 1 ampulheta
- Se você utiliza o desafio ORÇAMENTO : 1 carta BUDGET para a equipe.
- Se você utilizar o desafio ACONTECIMENTO : 14 cartas EVENT para o(s) facilitador(es)

O facilitador descarrega e imprime os documentos de trabalho :

- 1 mapa provisório da ilha / por equipe
- 1 folha DIAGNÓSTICO por equipe
- 1 quadro AÇÃO por equipe
- 1 quadro PLANEJAMENTO por equipe
- 1 quadro ACOMPANHAMENTO ORÇAMENTÁRIO por equipe
- 2 tabelas AVALIAÇÃO / 1 para ele e 1 para a sua equipa

### **ESCOLHA DAS CARTAS TAREFA**

Escolher a quantidade de carta TAREFA em função do número de participantes.

5 JOGADORES :

- o Representante da cidade
- o Gerente de espaços naturais
- o Representante das atividades turísticas
- o Representante da pesca e agricultura
- o Associação de moradores

DE 6 A 8 JOGADORES, acrescentar :

- o Associação de proteção do patrimônio
- o Cientista
- o Representante do Governo

**ATENÇÃO : O verso dos CARTAS TAREFAS deve ser mantido em segredo.**

# REGRAS DO JOGO

## OBJETIVO DO JOGO

Você estabelece o **COMITÊ INSULAR** encarregado de decidir sobre o futuro da ilha. O teu comitê se reúne hoje pois tua ilha concorre ao certificado **ILHA DURÁVEL**.

## CARTAS TAREFA : O COMITÊ INSULAR

Para obter este certificado **ILHA DURÁVEL**, você deve elaborar em conjunto um projeto coerente, ecológico, inovador e durável. O **JÚRI** utilizará a tabela **AValiação** para atribuir uma nota a cada projeto.

Desta forma, cada participante tem um objetivo individual. Os objetivos individuais dos personagens (cartas **TAREFAS**) ficam ocultos durante toda a partida (face oculta)! Alcançar estes objetivos individuais garante pontos ao conjunto do comitê para obter o certificado.

**ATENÇÃO** : O orçamento que aparece na carta **TAREFAS** só é utilizado no **DESAFIO ORÇAMENTO**. Se você não utilizar o desafio, não leve em conta. O funcionamento do desafio orçamento é explicado na rubrica **DESAFIOS**.

## OBJETIVO : AO CERTIFICADO "ILHA DURÁVEL"

Este certificado **ILHA DURÁVEL** é baseado em 5 temas. Você deve então propor operações duráveis planejadas para estes 5 temas :

**ÁGUA** : Gerenciar corretamente o abastecimento / otimizar o consumo / gerenciar a estocagem e o encaminhamento da água doce / mas também melhorar a rede de coleta e saneamento de esgoto / ...

**ENERGIA** : Aumentar a eficiência energética / orientar-se prioritariamente às energias renováveis e reduzir a dependência com relação às energias fósseis / ...

**LIXO** : Reduzir a quantidade na origem / coletar, estocar, selecionar e tratar os resíduos / ...

**BIODIVERSIDADE** : Garantir a preservação da qualidade dos ecossistemas da ilha, visando principalmente os usos impactantes ou restaurando os eco sistemas degradados / ...

**PATRIMÔNIO** : Preservar e valorizar o patrimônio / seja ele material (natural, histórico...) ou imaterial (tradições e habilidades...) / ...



Estas operações são materializadas por discos de madeira de 6 categorias diferentes :

**ÁGUA****ENERGIA****LIXO****BIODIVERSIDADE****PATRIMÔNIO****TRANSVERSAIS**

**IMPORTANTE :** As operações **TRANSVERSAIS** são acções «livres» que podem abranger o turismo, agricultura, pescas, transportes, adaptação às mudanças climáticas, sensibilização, comunicação. Eles dão aos jogadores grande liberdade de imaginação e ação, especialmente para atingir seus objetivos individuais ocultos. No momento da **AVALIAÇÃO**, são susceptíveis de ter um impacto positivo nas notas temáticas do projecto, mas não constituem um critério de avaliação específico.

## MESA DE JOGO : AS ILHAS

Cada equipa é o **COMITÉ INSULAR** das Ilhas de uma das três ilhas. Cada um deles é único. Porphyra, Hatlan ou Alizia têm características muito diferentes uma da outra. A ficha **CONTEXTO** e a **MAPA** são os 2 elementos que permitem às equipas de conhecer o seu território. Cada elemento representado no mapa é importante e pode formar a base de um argumento. Mas a interpretação é possível! Cabe aos jogadores imaginar colectivamente a informação que parece faltar!

## AVALIAÇÃO

Teu projeto será avaliado segundo segundo um **JÚRI** com uma tabela **AVALIAÇÃO**. Esta tabela, conhecido por todos, tem **20 PONTOS** :

- 3 pontos por tema (ter a nota 3/3 permite obter um prêmio temático)
- 3 pontos pela coerência geral do projeto
- 2 pontos pela realização dos objetivos individuais (**TAREFAS**).

**Para obter o certificado o teu comité deverá ter no mínimo 16 pontos.**

O **JÚRI** é nomeado pelo **FACILITADOR** no início do jogo. Pode ser constituído de várias maneiras:

SE O ATELIER É COMPOSTO DE VÁRIOS COMITÊS :

- Cada Comitê pode avaliar um outro comité com a ajuda da tabela de avaliação e do facilitador.
- O júri pode também, simplesmente, ser constituído pelo ou pelos facilitadores dos outros grupos.

NO CASO DE UM ATELIER COMPOSTO DE UM SÓ GRUPO :

- Você pode pedir a uma ou várias pessoas alheias ao atelier de vir escutar as apresentações e fazer a avaliação. Estas pessoas deverão, antes, ter sido informadas sobre o funcionamento do jogo e os critérios de avaliação.
- O júri pode também ser constituído pelo facilitador do grupo.

## DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA (SEM OS DESAFIOS)

O jogo se desenvolve em **4 FASES**. Estas fases são representadas na borda ao lado da tua **MAPA** da ilha.



### FASE 1 – DIAGNÓSTICO / 30-45 MINUTOS

Com a ajuda do **MAPA** da ilha e da ficha **CONTEXTO**, você analisa minuciosamente o teu território. Você diagnostica as vantagens e desvantagens. Você decide os 3 objetivos de cada tema a alcançar (Água / Energia / Lixo / Biodiversidade / Patrimônio) para obter ao certificado **ILHA DURÁVEL** - na tabela de **DIAGNÓSTICO**. Esta tabela pode ser preenchida no quadro negro para que seja visível durante o resto da partida.

**CONSELHO** : A coerência entre os objetivos e as soluções propostas é um dos critérios de avaliação

### FASE 2 – AÇÃO / 1H30

Esta fase **AÇÃO** se desenrola em 3 rodadas. Durante cada rodada, os membros do **COMITÊ INSULAR** propõem operações. Para cada rodada, no máximo 3 operações serão levadas em conta pelo Comitê. Assim, o projeto compreenderá, no máximo, 9 operações.

No início da 1ª rodada, um **SECRETÁRIO** será designado para o **COMITÊ INSULAR**. Ele anotará na ficha **AÇÃO**, em cada rodada as operações que foram levadas em conta.

### DESENVOLVIMENTO DA UMA RODADA – 30 MINUTOS :

**1)** Os membros do **COMITÊ INSULAR** dispõem, um por vez, de um minuto (o tempo de uma ampulheta) para propor uma única operação. Ele coloca ao mesmo tempo o disco **OPERAÇÃO** na zona correspondente no **MAPA**. Nem todos os jogadores são encorajados a propor uma operação a cada rodada.

Se a operação proposta for uma **OPERAÇÃO TRANSVERSAIS**, o jogador coloca o disco num dos lados do cartão dedicado a este fim.

**2)** Depois da curta apresentação da operação, os outros membros terão 2 minutos (2 ampulhetas) para questionar quem propõe a operação.

**3)** Em seguida vota-se : Os membros colocam as 3 fichas VOTO que eles querem obter no disco OPERAÇÃO. **ATENÇÃO :** Você não pode votar na operação que você propõe. Além disso, você é obrigado a votar em três operações.



#### FICHA VOTO

**4)** Uma vez que todos votaram, conta-se o número de votos atribuídos a cada operação. São escolhidas as 3 operações que obtiveram o maior número de **VOTOS**. Os discos das 3 operações ganhadoras serão mantidos no mapa. Os outros são retirados do mapa. **SECRETÁRIO** anotará na ficha **AÇÃO**, em cada rodada as 3 operações que foram levadas em conta. **ATENÇÃO :** Quando 2 ou mais operações empatarem um segundo turno deve ser organizado. Desta vez você terá o direito de votar em sua própria proposta.

**5)** No final da rodada, analisem os objetivos definidos no momento do **DIAGNÓSTICO**. Verifiquem os que foram obtidos e os que ainda precisam ser alcançados. Verifiquem novamente a tabela de **AVALIAÇÃO** para sentir se vocês estão no caminho correto para a obtenção da certificação **ILHA DURÁVEL**. **ATENÇÃO :** Assegurar que os 5 temas são cobertos pelas operações propostas após cada rodada ou no final da fase de **ACÇÕES**.

**AS OUTRAS RODADAS AÇÃO SE DESENVOLVEM DA MESMA MANEIRA QUE A PRIMEIRA.**

### FASE 3 – PLANEJAMENTO / 30 MINUTOS

O conjunto das operações que compõem o teu projeto foi votado. Com a ajuda do cronograma **PLANEJAMENTO**, você vai então destinar um tempo para a realização destas operações. Este tempo é de 10 anos, sendo que o primeiro ano é dedicado ao diagnóstico e o décimo ano é dedicado à avaliação. É durante esta fase que você constrói o desenvolvimento lógico e coerente do teu projeto. Você preparará os teus argumentos visando a apresentação oral diante de um **JÚRI**.

### FASE 4 – AVALIAÇÃO / 30MINUTI/1 ORA

Teu **COMITÉ INSULAR** indica um ou vários representante para, em 10 min, apresentar o projeto aos outros participantes e para o **JÚRI**. Exponha o diagnóstico em 5 min, e utilize o tempo restante para apresentar as soluções e a coerência geral do teu projeto.

Em seguida haverá um tempo perguntas/respostas.

O **JÚRI** utilizará a tabela **AVALIAÇÃO** para atribuir uma nota a cada projeto. A tua ilha receberá o certificado **ILHA DURÁVEL** em função da tabela de notas e/ou dos prêmios temáticos.

## EGRAS DOS DESAFIOS

### DESAFIO "ORÇAMENTO" + 1H

#### Fase 1 – DIAGNÓSTICO

No final do diagnóstico, o facilitador distribui a ficha **ORÇAMENTO**. Agora os jogadores podem conhecer os dois envelopes orçamentários disponíveis e o custo das operações (em SIM, Small Island Money).

#### • ORÇAMENTOS

ORÇAMENTO INSULAR= 150 000 SIM

Este orçamento é comum à ilha e utilizável durante toda a fase **AÇÃO** para a realização de todo tipo de operações. Ele pode financiar parte ou toda a operação.

ORÇAMENTOS DOS PERSONAGENS

Cada membro do **COMITÊ INSULAR** tem também um pequeno orçamento adicional inscrito na face escondida da carta **TAREFA**. Este orçamento permite ao jogador financiar ou cofinanciar a operação que ele propõe ou uma operação proposta por outro jogador. Você pode dividir e destinar este orçamento à uma ou várias operações de tua escolha. **ATENÇÃO** : Este orçamento fica escondido dos outros jogadores. Você só revelará a quantia que você deseja utilizar para financiar a operação em andamento.

#### • TIPO E CUSTO DAS OPERAÇÕES

OPERAÇÃO "MELHORIA DOS CONHECIMENTOS E COMUNICAÇÃO"

(diagnóstico, sensibilização, comunicação, formação, acompanhamento, avaliação...)

**CUSTO = 10 000 SIM**

OPERAÇÃO "PRESERVAÇÃO E OTIMIZAÇÃO DO PASSIVO"

(medidas de economia dos recursos, medidas de proteção, operações de melhoria das infraestruturas existentes, planos estratégicos...)

**CUSTO = 20 000 SIM**

OPERAÇÃO "CRIAÇÃO DE UMA NOVA INFRAESTRUTURA"

(construção de uma nova infraestrutura, uso de uma tecnologia alternativa...)

**CUSTO = 50 000 SIM**

Uma vez que o **COMITÊ INSULAR** tomou conhecimento da ficha **ORÇAMENTO**, ele designa um **TESOUREIRO** entre os seus membros. Este **TESOUREIRO** é encarregado de anotar o orçamento total da ilha no quadro **ACOMPANHAMENTO ORÇAMENTÁRIO**.

Ao longo da partida ele ficará encarregado de informar o **COMITÊ INSULAR** quanto às despesas efetuadas e o orçamento restante do ORÇAMENTO INSULAR - sem conhecimento ORÇAMENTOS DOS PERSONAGENS.

## **FASE 2 – AÇÃO**

1. No final de cada proposta de operação, o participante informa o tipo de operação e o seu custo. Em seguida ele informa o montante do seu orçamento pessoal que ele vai atribuir a esta operação.

2. Durante o tempo de discussão, após a apresentação, os outros membros do comitê podem propor de cofinanciar uma parte da operação apresentada. O restante é financiado pelo orçamento insular comum a todos.

**ATENÇÃO :** Não revele se você utilizará a totalidade do teu orçamento personagem ou se te resta dinheiro para continuar!

3. No final da votação, quando as 3 operações vencerem, o **TESOUREIRO** anota na ficha **ACOMPANHAMENTO ORÇAMENTÁRIO** o montante das operações e o modo de financiamento. Ele anota também o que cada personagem gastou do seu orçamento pessoal para que não seja tudo gasto até o final da partida.

4. O final de cada rodada **AÇÃO**, é o momento de se fazer um balanço orçamentário e de determinar quanto e quais tipos de operações são ainda financiáveis nas rodadas seguintes.

### **FINAL DA 2ª RODADA AÇÃO :**

Quando o orçamento restante é insuficiente para a sequência do projeto, o **FACILITADOR** tem duas escolhas :

- Propor ao **COMITÊ** a supressão de uma das ações já votadas em rodadas anteriores para aliviar o orçamento e substituí-la por uma ou várias outras ações na 3ª rodada. Esta decisão deve ser discutida e votada pelo conjunto do comitê.
- Atribuir um orçamento adicional de 30.000 SIM mediante condições.

### **DESAFIO ACONTECIMENTO/EVENT + 45 MINUTOS**

Algo ocorre em tua ilha!

No final da 2ª rodada **AÇÃO** o **FACILITADOR** sorteia e lê uma carta **ACONTECIMENTO/ EVENT** ao **COMITÊ INSULAR**. O **COMITÊ INSULAR** tem então uma rodada adicional **AÇÃO** para se adaptar ao acontecimento e considerá-lo no seu projeto. Os membros do **COMITÊ INSULAR** propõem 12 operações no total (9 + 3).

Se você utilizar o **DESAFIO ORÇAMENTO**, a **CARTA ACONTECIMENTO/EVENT** terá um orçamento adicional que é dado ao **COMITÊ INSULAR** para poder fazer face ao acontecimento.

## DESAFIO COOPERAÇÃO + 1 HORA

**ATENÇÃO** : Este desafio só é utilizável se o atelier tiver pelo menos 2 comitês.

Tua ilha acaba de obter o certificado **ILHA DURÁVEL**, parabéns! Agora, este certificado te permite integrar uma rede internacional de ilhas nos 4 cantos do mundo. Esta rede é uma oportunidade de estabelecer projetos comuns e partilhar reflexões e custos.

O desafio acrescenta uma 6ª fase à partida, a fase **COOPERAÇÃO**.

Após a fase 5 – **AVALIAÇÃO**, cada comitê terá ouvido os projetos dos outros comitês. Cada **COMITÊ INSULAR** se divide então em 5 para unir-se aos membros de um ou de outros Comitês para discussões sobre temas (Água / Energia / Lixo / Biodiversidade / Paisagem&Património) - subgrupo de 2 a 4 jogadores.

Jogadores vai pensar durante 15 a 30 minutos nas sinergias possíveis entre as suas ilhas sobre os temas. Cada subgrupo expõe as suas propostas de cooperação, explicando os efeitos positivos esperados, a todos os jogadores e facilitadores da formação.

# COMECEM!

SEJAM INVENTIVOS E INOVADORES,  
SUSTENTEM TEUS ARGUMENTOS  
E DEFENDA-OS!



# GUIA DO FACILITADOR

Você foi designado Facilitador ! O facilitador é um consultor externo cuja tarefa é zelar pelo bom funcionamento de uma partida, pelo respeito das fases do jogo e pelo tempo estabelecido. Um bom facilitador deve ser imparcial com relação aos jogadores e não pode participar dos debates da equipe. Ele é encarregado de animar apenas uma equipe de jogadores. Ele pode trocar ideias com os facilitadores das outras equipes.

**ATENÇÃO :** Você é encarregado de cuidar da correta instalação do material do jogo na mesa dos participantes.

## TAREFA DO FACILITADOR

O facilitador assegura 6 TAREFAS indispensáveis ao bom desenvolvimento do jogo :

- **INSTALAÇÃO DO MATERIAL :** Você é encarregado de cuidar da correta instalação do material do jogo na mesa dos participantes. Este material compreende, ao mesmo tempo, os objetos fornecidos na caixa do jogo assim como os documentos a serem baixados e impressos no site SMILO. (ver rubrica “preparação do material”). Você também está encarregado de distribuir ao acaso as cartas TAREFA aos jogadores, verificando sempre que elas não sejam reveladas a ninguém.
  - **CONSTITUIÇÃO DO JURI :** No início da partida, o facilitador é encarregado de constituir o JURI que avaliará os projetos das equipes na última fase do jogo (ver rubrica JURI).
  - **DONO DO TEMPO :** Você assegurará o ritmo do jogo e respeitará o tempo dedicado a cada fase. É bom ter um cronômetro. O facilitador deve encurtar as discussões que ultrapassem o tempo imposto pela ampulheta.  
**ATENÇÃO:** Os facilitadores podem estabelecer uma pausa no meio da partida para que os participantes possam descansar antes de retomar o atelier.
  - **ZELADOR DO DEBATE :** O facilitador não pode participar dos debates dos jogadores, mas pode intervir para assegurar um equilíbrio do tempo de palavra ou trazer as discussões para o centro do debate caso seja necessário.
  - **RESPONSÁVEL PELOS OBJETIVOS :** O facilitador deve, constantemente, lembrar aos jogadores os objetivos do projeto e os critérios para a obtenção do certificado ILHA DURÁVEL que estão disponíveis na tabela AVALIAÇÃO.
  - **CONSELHEIRO :** O facilitador deve ser um suporte para os jogadores e ajudar a compreender certos termos, questões e soluções. Para tanto, ele pode se apoiar nos documentos de referência “Princípios Estratégicos SMILO”.
- disponível no site [www.smilo-program.org](http://www.smilo-program.org)

## FUNÇÃO DO FACILITADOR NAS FASES DO JOGO

**FASE 1 – DIAGNÓSTICO** : Anotar os objetivos / zelar pela coerência dos objetivos com relação aos critérios finais de avaliação / tempo limite da fase do jogo a 45 minutos.

**FASE 2 – AÇÃO** : Para todas as rodadas : Respeitar absolutamente o tempo máximo de 1 minuto (uma ampulheta) para a apresentação das operações/respeitar absolutamente o tempo máximo de 2 minutos (duas ampulhetas) nas trocas de ideias entre jogadores para cada operação/respeitar absolutamente que os 5 temas sejam abordados pelas operações propostas/respeitar absolutamente não ultrapassar 30 minutos por rodada no jogo de base.

**NO CASO DE DESAFIO ORÇAMENTO** : No final da segunda rodada, o facilitador pode:

- Propor ao comitê insular suprimir uma das ações já votadas em rodadas anteriores e substituí-la por uma ou várias outras ações na terceira rodada. Esta decisão deve ser discutida e votada pelo conjunto do comitê insular.
- Atribuir um orçamento adicional de 30 000 SIM. A metade desta quantia deve ser utilizada em uma operação de um tema apontado pelo facilitador. A outra metade pode ser utilizada em uma ou várias operações de diferentes temas.

### NO CASO DE DESAFIO ACONTECIMENTO

No final da 2ª rodada AÇÃO, o facilitador sorteia uma carta EVENTO entre as 14 disponíveis, comuns às 3 ilhas. O comitê insular dispõe, então, de uma rodada suplementar AÇÃO para adaptar-se a este acontecimento e levá-lo em conta no seu projeto.

**FASE 3 – PLANEJAMENTO** : Respeitar absolutamente o tempo de 30 minutos.

**FASE 4 – AVALIAÇÃO**: Respeitar absolutamente o tempo de 1 hora.

**NO CASO DESAFIO COOPERAÇÃO**: Fase 5 – Respeitar absolutamente o tempo de 1 hora.

## ADAPTAÇÃO DO JOGO AO TIPO DE PÚBLICO

O facilitador adapta o nível de exigência, a dificuldade de certas etapas, a utilização ou não dos desafios, em função do público presente e do tempo dedicado à atividade.

### PÚBLICO INFORMADO

o Contexto : Profissional (ateliers técnicos, reuniões, seminários, formações...)

o Nível de conhecimento : Bons conhecimentos de desenvolvimento durável, de questões insulares, de racionalização do território, dos 5 temas SMIL... **O facilitador orienta a partida e aconselha os jogadores. É interessante utilizar os desafios ORÇAMENTO e/ou ACONTECIMENTO para aumentar o nível de dificuldade às equipes.**

### PÚBLICO INICIANTE

o Contexto: Educativo (de crianças a universitários), descoberta&iniciação ao desenvolvimento durável ou à gestão de projeto (seminários de empresas, formação de equipe...)

o Nível de conhecimento: Pouco ou nenhum conhecimento em matéria de território insular e desenvolvimento durável. **Antes de começar, uma introdução aos 5 temas pode ser necessária. O facilitador deve formar, orientar e aconselhar os jogadores. O uso dos desafios não é aconselhável.**



# PHASE 1 DIAGNOSTIC

DIAGNOSTIC - DIAGNOSTICA - DIAGNÓSTICO

	WATER MANAGEMENT	ENERGY	WASTE MANAGEMENT	BIODIVERSITY	LANDSCAPE & HERITAGE
CURRENT SITUATION					
STRENGTHS					
WEAKNESSES					
GOALS	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3

# PHASE 2 ACTIONS

ACTIONS - AZIONI - AÇÃO

		CHARACTER	PROPOSED OPERATION
ROUND 1	1		
	2		
	3		
ROUND 2	4		
	5		
	6		
ROUND 3	7		
	8		
	9		
ROUND 4	10		
	11		
	12		

# PHASE 3 PLANNING

PLANIFICATION - PIANIFICAZIONE - PLANEJAMENTO



THEME	YEAR 1	YEAR 2	YEAR 3	YEAR 4	YEAR 5	YEAR 6	YEAR 7	YEAR 8	YEAR 9	YEAR 10
OPERATIONS	YEAR OF DIAGNOSIS									
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
EXPENSES										

EVENT EXTENSION ONLY

YEAR OF ASSESSMENT

# PHASE 4 ASSESSMENT

ÉVALUATION - VALUTAZIONE - AVALIAÇÃO



OPERATIONS...					
<b>... FIXES THE IDENTIFIED WEAKNESSES</b> ...solutionnent les faiblesses identifiées / ...risolve i punti di carenza rilevati / ...soluciona as deficiências identificadas <b>= 1 POINT</b>	/1	/1	/1	/1	/1
<b>... PROPOSES SUSTAINABLE SOLUTIONS</b> ...propose des solutions durables / ...propone soluzioni sostenibili / ...propõe soluções sustentáveis <b>= 1 POINT</b>	/1	/1	/1	/1	/1
<b>... ARE INNOVATIVE</b> ...sont innovantes / ...sono innovativi / ...são inovadores <b>= 1 POINT</b>	/1	/1	/1	/1	/1
<b>SECTORAL TOTAL</b>	<b>/3</b>	<b>/3</b>	<b>/3</b>	<b>/3</b>	<b>/3</b>
<b>SECTORAL AWARDS</b> If 3/3 points	<b>YES / NO</b>				

GENERAL COHERENCE - COHÉRENCE GLOBALE - COERENZA GLOBALE - COERÊNCIA GLOBAL	
<b>THE OVERALL PROJECT IS COHERENT</b> Le projet général est cohérent / La globalità del progetto è coerente / O projecto global é coerente <b>= 2 POINTS</b>	<b>/2</b>
<b>THE PROJECT IS SUFFICIENTLY ARGUED</b> Le projet est suffisamment argumenté / Il progetto è sufficientemente argomentato / O projecto é suficientemente argumentado <b>= 1 POINT</b>	<b>/1</b>
<b>HALF OF THE PERSONAL OBJECTIVES HAVE BEEN ACHIEVED</b> La moitié des objectifs personnels ont été réalisés / Metà degli obiettivi personali sono stati raggiunti / Metade dos objetivos pessoais foram concretizados <b>= 1 POINT</b>	<b>/1</b>
<b>ALL PERSONAL OBJECTIVES HAVE BEEN ACHIEVED</b> Tous les objectifs personnels ont été réalisés / Tutti gli obiettivi personali sono stati raggiunti / Todos os objetivos pessoais foram concretizados <b>= 1 POINT</b>	<b>/1</b>
<b>TOTAL POINTS</b>	<b>/5</b>

<b>TOTAL RESULTS</b>	<b>/20</b>
----------------------	------------

<b>0 TO 10</b>	You still have a long way to go to make your island more sustainable... what are your strengths and weaknesses ? Il vous reste du chemin à accomplir pour rendre votre île plus durable... quels sont vos points forts et vos points faibles ? Hai ancora molta strada da fare per rendere la tua isola più sostenibile..... quali sono i tuoi punti di forza e di debolezza ? Você ainda tem um longo caminho a percorrer para tornar a sua ilha mais sustentável... quais são os seus pontos fortes e fracos?
<b>11 TO 15</b>	You're almost there! On which themes can you improve ? Vous y êtes presque ! Sur quelle thématique pouvez-vous vous améliorer ? Ci sei quasi! Su quali temi puoi migliorare ? Estás quase lá! Em que temas você pode melhorar ?
<b>16 TO 20</b>	<b>CONGRATULATIONS! YOU GET THE SUSTAINABLE ISLAND LABEL!</b> The Sustainable Island Label is a continuous improvement process and your island can be even more virtuous. What areas can you still improve? Félicitation ! Vous obtenez le label île durable ! Le Label île Durable est un processus d'amélioration continue et votre île peut être encore plus vertueuse. Quels aspects pouvez-vous encore améliorer ? Congratulazioni! Si ottiene l'etichetta Sustainable Island! Il Sustainable Island Label è un processo di miglioramento continuo e la vostra isola può essere ancora più virtuosa. Quali aree puoi ancora migliorare? Parabéns! Ficas com o rótulo de Ilha Sustentável! O Selo Ilha Sustentável é um processo de melhoria contínua e sua ilha pode ser ainda mais virtuosa. Que áreas você ainda pode melhorar?

# BUDGET MONITORING

## BUDGET EXTENSION ONLY

SUIVI BUDGETAIRE - MONITORAGGIO BUDGET  
ACOMPANHAMENTO ORÇAMENTÁRIO



TOTAL ISLAND COMMITTEE BUDGET		150 000 SIM (SMALL ISLAND MONEY)									
EXPENSES BY CHARACTERS											
ROUND	MUNICIPALITY	RANGER	TOURISM SECTOR	FISHING/AGRI.	INHABITANTS	NGO HERITAGE	SCIENTIST	STATE			
1											
2											
3											
EVENT EXTENSION											

BUDGET

VALIDATED OPERATIONS		TOTAL COST	AMOUNT OF FUNDING	
			INSULAR BUDGET	EXPENSES BY CHARACTER
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL :</b>				

EXPENSES

EVENT EXTENSION ONLY



Serious Game produced within the framework of  
"ISOS - Isole Sostenibili" project  
(cofinanced by the Cross-Border Cooperation Program  
Interreg France-Italy Maritime 2014-2020  
CUP n° : I46J17000050007)

*English, portugese and italian versions of the text  
have been translate from french.*

**TO LEARN MORE ABOUT**  
INTERREG MARITIMO – FRANCE/ITALY 2014-2020 PROGRAM  
and ISOS – Isole Sostenibili project

[WWW.INTERREG-MARITIME.EU/ISOS](http://WWW.INTERREG-MARITIME.EU/ISOS)



**La coopération au cœur de la Méditerranée**  
**La cooperazione al cuore del Mediterraneo**

SMILO PROGRAM IS SUPPORTED BY



**WWW.SMILO-PROGRAM.ORG**

DOWNLOAD ALL THE TOOLS TO PLAY  
**SUSTAINABLE ISLANDS SERIOUS GAME**  
ON THE WEBSITE

**[WWW.SMILO-PROGRAM.ORG/RESSOURCES](http://WWW.SMILO-PROGRAM.ORG/RESSOURCES)**

---



# SMILO

SUSTAINABLE ISLANDS



**Interreg**



MARITTIMO-IT FR-MARITIME

Fonds européen de développement régional



**ISOS**

ISOLE SOSTENIBILI