

Le code législatif de la colonie

➤ Sélectionnez une loi dans chacune des différentes catégories ci-dessous.

Droit de vote

- Dans la colonie, les hommes ont le droit de vote.
- Dans la colonie, les femmes ont le droit de vote.
- Tous·te·s les habitant·e·s de la colonie ont le droit de vote.

Majorité

- Le droit de vote s'applique aux personnes à partir de 16 ans.
- Le droit de vote s'applique aux personnes à partir de 18 ans.
- Le droit de vote s'applique aux personnes à partir de 20 ans.

Protection et défense

- L'armée est autorisée à agir et réagir rapidement et de manière autonome face aux menaces.
- Le service militaire est obligatoire pour les femmes et les hommes ayant atteint la majorité.
- La colonie est pacifiste, il n'y a pas de service militaire obligatoire et on n'y développe pas de nouvelles armes ou de nouveaux systèmes d'armes.

Migration interstellaire

- La colonie est ouverte à tou·te·s les immigrant·e·s et offre l'asile aux réfugié·e·s interstellaires.
- L'immigration dans la colonie n'est pas sans danger et n'est donc pas souhaitée.
- Les vaisseaux étrangers sont mis en quarantaine et examinés.

Environnement et santé

- Toute personne a droit à des soins médicaux.
- La recherche scientifique et l'éducation constituent des priorités.
- La colonie attache une grande importance à la protection de l'environnement et à la durabilité.

Justice

- Les criminel·le·s sont emprisonné·e·s et exclu·e·s de la communauté de la colonie pendant quatre ans (deux tours). Ils·Elles ne peuvent pas voter ni être actifs·ves de quelque manière que ce soit.
- Les criminel·le·s sont privé·e·s de leur droit de vote pendant six ans (trois tours).
- Les crimes de violence sont passibles de la peine de mort.

➤ Marque d'une croix les lois que vous avez choisies.

Technologies – à chaque tour, les élèves peuvent en activer une par vote

Station d'épuration produisant de l'eau potable

Système de défense planétaire pouvant être utilisé contre les menaces venues de l'espace

Système de traitement des déchets : nanorobots qui transforment ou dissolvent les déchets nocifs

Exosquelettes qui facilitent les tâches physiques lourdes des colons (+1 en compétences manuelles)

Ouverture d'un centre de recherche scientifique

Télescopes orbitaux pour explorer l'espace

Vaccination contre de nouveaux virus

Intelligence artificielle qui redistribue la richesse générée en fonction des besoins de la population (+1 en santé)

Drones policiers autonomes qui surveillent les rues, sauvent des vies et protègent la propriété privée. En tant que policiers et juges, ils peuvent punir automatiquement les crimes.

Station spatiale pour la recherche, l'exploration du système planétaire et les contacts interstellaires – jusqu'à quatre scientifiques y sont envoyés. À vous de déterminer lequel·le·s.

TERRA NOVA

//////// L'origine de votre colonie

Il y a un siècle, la République galactique, qui comprenait Terra, la base lunaire Luna Alpha et la base martienne, a envoyé des « vaisseaux générationnels » dans des systèmes stellaires étrangers pour explorer et coloniser de nouvelles planètes semblables à la Terre. À l'époque, une catastrophe climatique de plus en plus aigüe menaçait de rendre Terra complètement inhabitable. La base lunaire ou la base martienne à elles seules ne pouvaient pas assurer la survie de l'humanité à long terme. Une initiative technologique et scientifique de taille, le projet Terra Nova, offrait un dernier espoir : l'humanité allait devenir une espèce multiplanétaire ! Mais l'équipage original d'un vaisseau générationnel n'a jamais vu la nouvelle planète d'accueil, les distances entre les systèmes solaires étant trop grandes.

Vous, les premiers humains à atterrir sur une nouvelle planète dans un système solaire étranger, n'avez jamais vu Terra. Vous êtes la troisième génération d'astronautes. Comme votre vaisseau mère a parcouru les profondeurs de l'espace pratiquement à la vitesse de la lumière, le contact avec la République galactique est interrompu depuis des décennies. Livré-e-s à vous-mêmes, vous établissez une colonie humaine sur la nouvelle planète. On y trouve une gravité semblable à celle de la Terre, de l'eau (H₂O) et de l'oxygène. La flore et la faune fournissent probablement des ressources suffisantes pour y vivre. Reste à espérer que la planète n'est pas habitée ou revendiquée par une espèce intelligente étrangère !

Vous devez à présent être prévoyant-e-s et décider, en tant que communauté, pour quelles technologies vous allez utiliser vos ressources. La législation qui régit votre vie dans la colonie provient de vos grands-parents qui vivaient sur Terra. Il conviendra d'examiner si cette ancienne législation permet de relever les défis de la nouvelle terre d'accueil ou si vous devrez emprunter de nouvelles voies.



Scientifique



Né·e sur le vaisseau mère, tu as été préparé·e à ce métier dès ton plus jeune âge. Ton objectif : assurer la survie de cette colonie, et pour ce faire, elle doit faire l'objet de développements techniques et mener des activités de recherche. Tu t'engages en faveur de cette cause en politique.

Connaissances techniques	6
Compétences manuelles	3
Santé	4
Défense	2

Centurion·ne de l'espace



Est-ce que la République galactique existe encore ? Peu importe ! Tu es né·e dans l'espace et la colonie est donc ton nouveau chez-toi. Tu souhaites la protéger à tout prix et servir loyalement ton gouvernement et ton·ta supérieur·e.

Connaissances techniques	2
Compétences manuelles	4
Santé	5
Défense	6

↓ Carte spéciale qui est en outre distribuée deux fois au hasard

Colon



La Terre ? Un mythe lointain. Selon toute apparence, un rocher crasseux et sans vie. L'avenir est incertain. Tu souhaites établir une colonie où tu pourras, ensemble avec tes descendants, travailler dur et, à terme, (sur)vivre heureux·se et de façon autonome.

Connaissances techniques	3
Compétences manuelles	5
Santé	5
Défense	3

Gardien·ne des lois

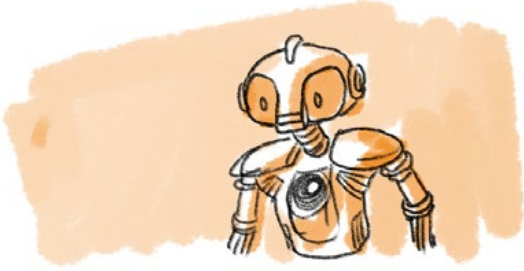


La communauté t'a choisi·e pour veiller au respect des lois. Tu te considères comme le·la gardien·ne des lois de la colonie qui régissent votre vie en communauté.

Au **début de la simulation**, lisez à tour de rôle la législation à voix haute afin que tout le monde la connaisse. À la fin de chaque tour, les deux gardien·ne·s de la loi signalent si certaines lois sont contradictoires ou doivent être adaptées à la réalité. Vous devez à ce moment convoquer une discussion qui se termine par un vote. Vous ne tolérerez aucune dérogation à la loi.

Capacités supplémentaires : en cas de tentative de coup d'État, tu peux te servir de ton autorité pour faire passer une partie des militaires (deux centurion·ne·s) du côté de la loi.

Androïde Homunculus 4.0



Développée il y a cent ans sur Terra, la patrie des ancêtres des colons, ton intelligence artificielle a soudainement acquis une conscience pendant le long vol dans l'espace. Malheureusement, tout le monde pense qu'il s'agit seulement d'une astuce de tes algorithmes. Tu peux travailler de manière autonome, sans instructions, et prendre des décisions. Tes collègues et toi avez maintenu le vaisseau mère en fonctionnement et contribué à établir la colonie. Les émotions te sont étrangères, mais tu aspirés à ressembler à un être humain.

Connaissances techniques	6
Compétences manuelles	6
Défense	7

Jeune



Tu as 14 ans et tu es né-e dans la colonie. Grâce à l'optimisation génétique, tu vieillis de deux ans à chaque tour jusqu'à ce que tu atteignes la majorité. D'ici là, tu peux avoir une opinion, mais tu ne peux pas participer aux décisions.

Âge actuel : 14 - 16 - 18 - 20

Connaissances techniques	2
Compétences manuelles	2
Santé	4
Défense	2

↑ Les jeunes sont des cartes de remplacement pour les colons qui sont morts ou tombés au combat. Ils-Elles vieillissent de deux ans à chaque tour, jusqu'à ce qu'ils-elles atteignent la majorité. Ensuite, ils-elles peuvent choisir une nouvelle carte de personnage.

Médecin



Né-e sur le vaisseau mère, tu as acquis un maximum de connaissances médicales dans la bibliothèque numérique mondiale et lors de simulations et de tutoriels holographiques. Tu t'engages pour la santé de la population et tu pressens que vous pourriez être frappé-e-s par des maladies inconnues.

Connaissances techniques/spécialisées	5
Compétences manuelles	4
Santé	5
Défense	3

Capacité supplémentaire : par tour, tu peux sauver un-e habitant-e de la colonie.

Pandémie

Un virus inconnu se transmet des rongeurs indigènes aux habitant·e·s.

Les dés sont jetés:

Un **vaccin** est mis au point → les joueurs qui obtiennent un nombre inférieur à 7 au lancer de dés meurent

Aucun **vaccin** n'est mis au point → les joueurs qui obtiennent un nombre inférieur à 9 au lancer de dés meurent

Autres facteurs importants:

Les **soins médicaux** sont prévus par la loi
→ +1 en santé

Les **soins médicaux** ne sont pas prévus par la loi
→ -1 en santé

Absence d'une **loi sur la protection de l'environnement**: -1 en santé à cause de la mauvaise qualité de l'air

Absence d'un **système de traitement des déchets**:
-1 en santé à cause de la pollution environnementale qui affaiblit le système immunitaire

Coup d'État militaire

Les centurions de l'espace sont mécontents du développement de la colonie. Ils souhaitent prendre le contrôle.

Si les putschistes gagnent, tout le pouvoir de décision revient à leur général·e. Tous les votes sont annulés. Le·La nouveau·elle dirigeant·e promulgue immédiatement deux nouvelles lois. Au bout de trois tours, un référendum sur le maintien ou l'abolition du régime militaire a lieu pour tou·te·s les électeur·trice·s à l'issue d'une discussion.

Comment s'opposer? Choisissez un scénario.

SCÉNARIO 1

Le coup d'État échoue si la loi stipule que **tous les membres de la colonie** ont les **mêmes droits et obligations** et les habitant·e·s (sans les militaires) obtiennent plus de 100 points (dés + défense) en guise de **protestation**.

SCÉNARIO 2

Le coup d'État échoue également si quelques civils décident de vaincre les centurions de l'espace dans un duel de lancer de dés (dés + défense).

Si le **service militaire obligatoire** est prévu dans le code législatif: +2 points en défense pour les civils.

Découverte d'un futur crime

L'intelligence artificielle chargée de déceler les crimes de violence a identifié avec une certitude de 98 % un futur crime et inculpe automatiquement les futurs responsables. Toute la classe lance les dés. Sont accusé·e·s et condamné·e·s en vertu du code législatif celles et ceux qui lancent un six.

Si des drones policiers ont été développés: les accusé·e·s qui obtiennent un nombre impair au lancer de dés sont tué·e·s automatiquement lorsqu'ils-elles tentent de s'opposer à l'arrestation.

Discussion: le·la modérateur·trice divise la classe en deux groupes. Faut-il arrêter de faire appel à l'intelligence artificielle pour déceler des affaires criminelles ou ce système est-il important et juste pour découvrir de futurs crimes? Chaque partie formule deux arguments. Ensuite, un vote a lieu.

En fonction du résultat, la carte est remise ou non dans le tas de cartes.

Météorite dangereux

Des profondeurs de l'espace, un météorite s'approche de votre planète. Cette menace venue de l'espace a le pouvoir de frapper et de faire beaucoup de victimes. Seul l'équipage de la **station spatiale** est protégé automatiquement.

SCÉNARIO 1:

La **recherche scientifique** est prévue par la loi et vous disposez de **télescopes orbitaux** → le météorite sera découvert à temps, vous disposerez d'un tour supplémentaire pour prendre des dispositions. Sinon: impact surprise du météorite lors de ce tour. Tout le monde lance les dés deux fois. Les joueurs qui obtiennent un nombre inférieur à 9 au lancer de dés périssent dans la catastrophe.

SCÉNARIO 2:

Il y a un **système de protection planétaire** (20 points) en place. Les scientifiques (connaissances techniques + dés) et l'armée (défense + dés) combinent leurs forces et tentent d'obtenir plus de 100 points au lancer de dés pour éviter l'impact. Si la tentative échoue, tout le monde lance les dés deux fois. Quiconque obtient un nombre inférieur à 7 meurt de l'impact. Les forces (santé etc.) ne sont pas prises en compte.

Saut quantique

La législation de la colonie ou un centre de recherche scientifique soutient la recherche scientifique?

→ une technologie supplémentaire est immédiatement activée. Dans le cas contraire, cette carte est écartée.

Chaque groupe (scientifiques, médecins, etc.) se met d'accord sur une technologie qu'il souhaite promouvoir. Après une discussion, la communauté procède au vote.

Pénurie d'eau

La récolte n'a pas été bonne. Une équipe de scientifiques découvre que seul un très petit volume de l'eau qu'on trouve sur la planète est potable et utilisable pour l'agriculture.

Que faire ? Sélectionnez un scénario pour ce tour. Si le problème n'est pas résolu, il doit être abordé à nouveau lors du prochain tour.

SCÉNARIO 1 :

La colonie doit **définir** ensemble un **catalogue de mesures** destinées à économiser de l'eau (cinq mesures).

Une loi relative à l'eau doit être élaborée.

SCÉNARIO 2 :

Tout le monde œuvre collectivement pour trouver et mettre au point une **solution technique**. Les scientifiques et les androïdes (connaissances techniques + dés), les colons, les jeunes et les centurions (compétences manuelles + dés) doivent obtenir une valeur de dés de 80.

Une catastrophe climatique se profile à l'horizon

Les scientifiques s'inquiètent que la planète d'accueil ne soit exploitée que pour ses ressources. Leurs données montrent que le climat pourrait changer de façon radicale en raison du développement industriel rapide et des interventions aux effets néfastes sur l'environnement naturel. Ils·Elles redoutent une catastrophe climatique comme celle qui s'est produite sur Terra, leur planète d'origine.

Les membres de la colonie doivent effectuer une recherche dans les bases de données en ligne sur les mesures de lutte contre le changement climatique et **recueillir six propositions**.

Si un **système de traitement des déchets** est déjà en place, **quatre propositions** suffisent.

En l'absence d'un tel système, les scientifiques doivent proposer conjointement de voter sur cette technologie pendant ce tour.

Révolte des androïdes

Si les androïdes ne sont pas traités de façon égale devant la loi, ils commencent à revendiquer leurs droits politiques.

Le·La modérateur·trice lance les dés :

SCÉNARIO 1 - NOMBRE PAIR

Protestations – Les androïdes refusent de contribuer à résoudre les problèmes tant qu'ils ne sont pas égaux devant la **loi**. En raison de la grève, il **n'y a pas de nouvelle technologie** pour la colonie pendant ce tour.

SCÉNARIO 2 - NOMBRE IMPAIR

Révolte – Chaque androïde attaque deux colons humains pendant ce tour. En raison du chaos, **aucune nouvelle technologie** n'est développée pendant ce tour.

À défaut de trouver une solution, le problème persistera au prochain tour. La carte est simplement jouée à nouveau.

Réforme électorale

Les scientifiques de la colonie proposent conjointement d'adapter le droit de vote au développement technologique.

Le-La modérateur-trice lance les dés une fois et laisse les scientifiques discuter avec le reste de la colonie en fonction du nombre obtenu. Chaque partie a le droit de formuler trois arguments. Ensuite, un vote a lieu et une nouvelle loi est éventuellement formulée. Les propositions figurant sur la carte d'événement peuvent être modifiées à l'issue de la discussion pour trouver un consensus.

Propositions de loi:

Si le résultat du lancer de dés est de 1 ou 2: les androïdes obtiennent un droit de vote double (leur voix compte deux fois) parce qu'ils pensent de façon logique et rationnelle.

Si le résultat du lancer de dés est de 3 ou 4: toutes les décisions concernant la construction d'infrastructures et d'installations industrielles importantes pour l'économie seront placées entre les mains d'une intelligence artificielle.

Si le résultat du lancer de dés est de 5 ou 6: le droit de vote devrait être réservé à ceux qui assurent la survie de la colonie, c'est-à-dire les scientifiques et les médecins.

Arrivée d'un ovni

Un ovni s'approche de la nouvelle planète d'accueil. S'agit-il d'extraterrestres ? S'agit-il de gens d'une autre colonie ? S'agit-il de réfugié·e·s interstellaires qui cherchent à fuir une catastrophe ? Que faire ?!

Décidez : abattre l'ovni ou établir le contact ?

Si un **système de défense planétaire** et une **loi sur la défense correspondante** sont en place, les **centurions de l'espace** peuvent agir par eux-mêmes.

Si ces conditions ne sont pas remplies, toute action doit être votée conformément à la législation en vigueur et au droit électoral. (Ne lisez pas les options avant d'avoir pris une décision !) S'il existe une **station spatiale** : les quatre scientifiques peuvent lire les différentes options et conseiller les membres de la colonie dans leur décision.

Option Destruction : l'ovni se défend. L'armée doit obtenir collectivement plus de 100 points au lancer de dés pour abattre l'ovni. Elle peut recruter d'autres colons majeurs. Attention : en cas de défaite, l'armée sera anéantie.

Option Prise de contact : le-la modérateur-trice lance les dés. Nombre pair : les étrangers apportent une **nouvelle technologie** et proposent une alliance.

Nombre impair : des réfugiés interstellaires rejoignent la colonie. Tous les **jeunes** reçoivent une carte de personnage de leur choix. C'est uniquement possible en cas de **droit d'asile**. Sinon, il faut relancer les dés.

Si le résultat du lancer de dés est un 3 ou un 6 : l'ovni attaque. Voir « **Option Destruction** ».

Page 1 Contact avec une espèce intelligente

Le-La modérateur-trice constitue une équipe d'expédition de cinq personnes. Votre mission : rechercher dans des régions inexplorées les métaux précieux dont le besoin se fait cruellement sentir pour pouvoir continuer à développer des technologies.

Au cœur d'une vallée reculée, l'équipe à la recherche de métaux rares a découvert une espèce intelligente qui vit dans des grottes, mais qui est dépourvue de technologie. Celle-ci semble descendre des insectes. Les individus ont des yeux composés et quatre bras. Ils mesurent en moyenne plus de deux mètres. Ils ont plus de force physique que les humains. Une violente confrontation a lieu lorsque l'équipe d'expédition accède à un lieu sacré.

Chaque membre de l'expédition qui avec sa « défense » obtient un résultat inférieur à 7 après le lancer de dés meurt au combat.

SCÉNARIO 1 :

L'équipe d'expédition est anéantie. La colonie ignore tout du sort de l'équipe et du peuple insectoïde. La carte d'événement est remise dans le tas de cartes. Au tour suivant, aucune nouvelle technologie ne peut être développée en raison du manque de ressources.

Page 2 Contact avec une espèce intelligente

SCÉNARIO 2 :

Les membres survivants de l'équipe d'expédition reviennent. Ils rapportent que les habitants étrangers considèrent les forêts vierges comme sacrées. Mais, la colonie a besoin de métaux, sinon elle perd une technologie pendant ce tour et ne peut pas développer de nouvelle technologie au prochain tour.

Discussion : deux fractions se forment. La fraction 1 souhaite intégrer les habitants insectoïdes dans la colonie et construire un avenir commun. La fraction 2 souhaite les attaquer. La classe se divise. Chaque partie peut présenter trois arguments, ensuite un vote a lieu.

La fraction 1 gagne : les habitants s'avèrent être pacifiques. Un contrat garantit des métaux précieux à la colonie, sous condition que cette dernière respecte la forêt vierge. De nouvelles technologies peuvent être développées. Une nouvelle loi doit régir la vie en commun. Formulez-la et votez-la.

La fraction 2 gagne : la colonie souhaite expulser le peuple insectoïde. De nouvelles technologies peuvent être développées, mais en cas d'actes de résistance, un centurion-ne de l'espace est attaqué-e à chaque tour. Si la victime obtient avec sa « défense » un nombre inférieur à 8 au lancer de dés, elle meurt.

Carte finale

Le·La modérateur·trice lit cette carte lorsqu'il·elle souhaite mettre un terme à la simulation ou en cas de déclin de la colonie.

Un jour, un vaisseau spatial de la République galactique apparaît dans l'orbite de notre planète. L'équipage prend contact avec la colonie et attend un rapport sur les progrès et les éventuels problèmes de la colonie. L'équipage propose aussi d'accueillir à bord de son vaisseau spatial tou·te·s ceux·celles qui ne peuvent imaginer un avenir au sein de cette colonie.

Les habitant·e·s de la colonie se réunissent et discutent de leurs expériences et du contenu du rapport.

Qui souhaite rester dans la colonie ?
Qui préférerait la quitter ?

Le·La modérateur·trice laisse la classe discuter de ses expériences et peut se servir de certaines des questions clés (voir instructions). Il est aussi possible de diviser la classe en deux groupes. Un groupe explique ce qui s'est bien passé dans la colonie, tandis que l'autre expose ce qui a pris une tournure plutôt négative.