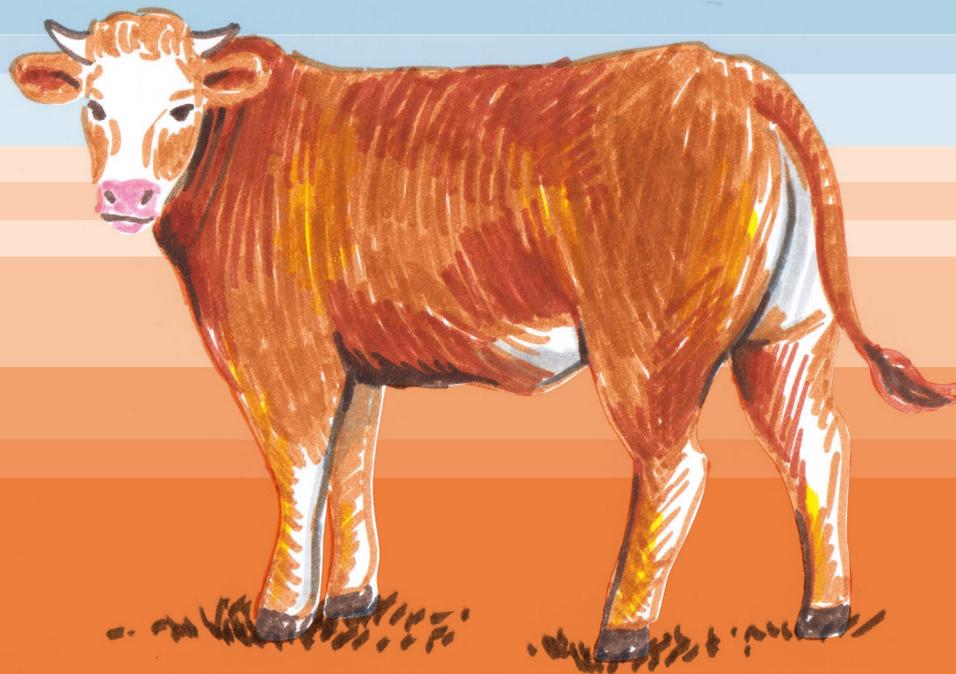
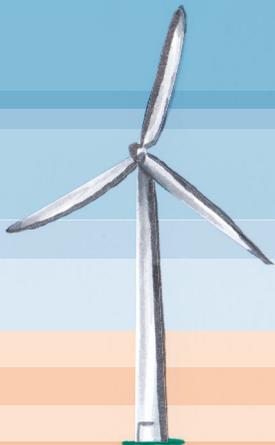


CARBONIQ

Vivre mieux sans CO₂



Le jeu de cartes qui vous permettra de comparer l'incomparable,
jouera avec vos idées reçues pour démystifier le sujet de l'empreinte carbone.

LE CONTEXTE

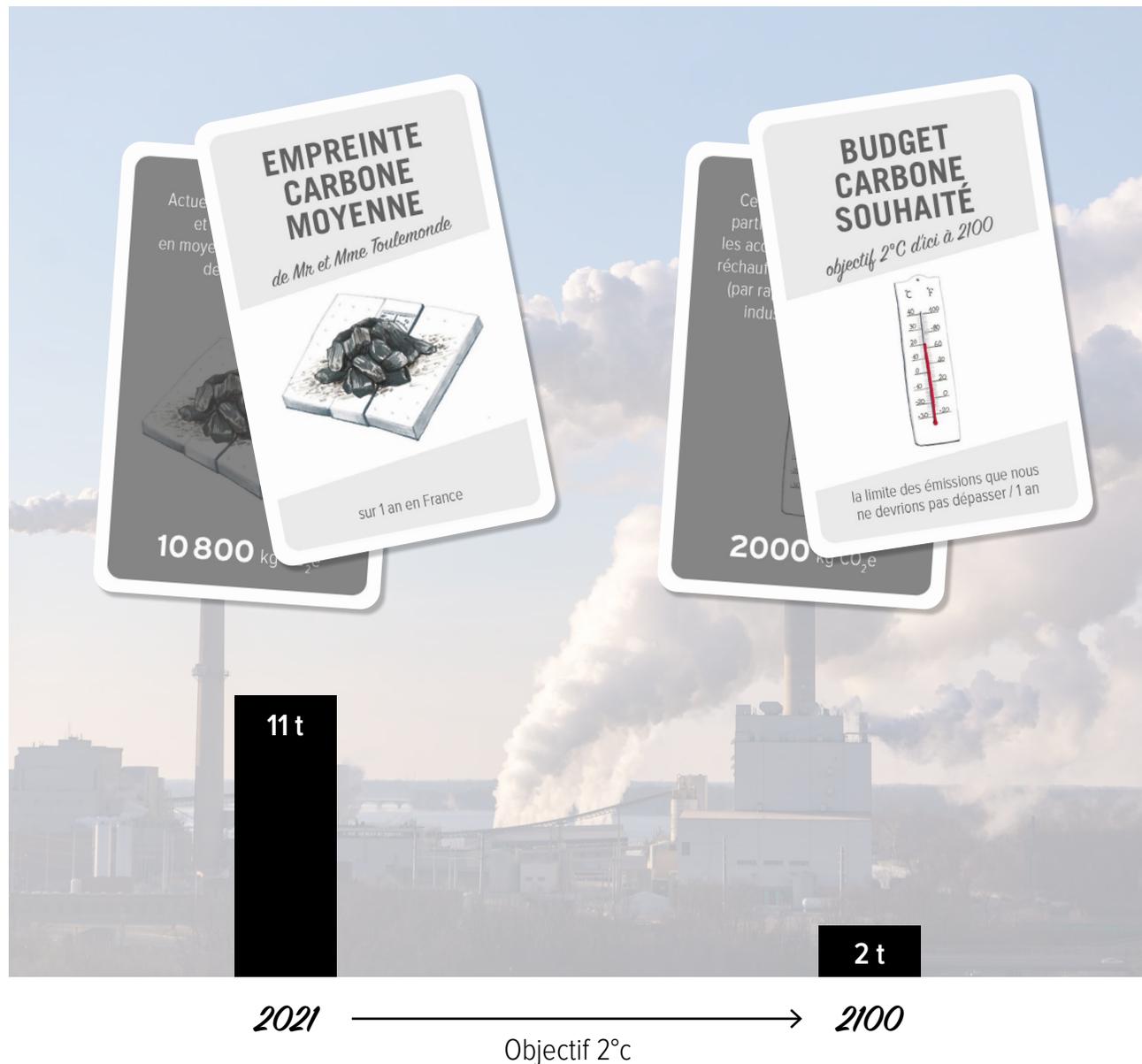
En 2015 se tenaient les Accords de Paris, où pour la première fois de l'histoire, les gouvernements du monde entier se sont engagés à limiter le réchauffement climatique à **+2°C** d'ici la fin de ce siècle.

Pour ce faire, la solution est à la fois simple et terriblement complexe : **limiter collectivement nos émissions** de gaz à effet de serre à hauteur de deux tonnes par personne et par an !

Petit problème : chaque français se tient aujourd'hui sur une montagne d'environ **11 tonnes** de ces fameux gaz à effet de serre, particulièrement dus au dioxyde de carbone (CO₂) que nous rejetons dans l'air tous les jours. Il faut donc limiter de manière urgente nos émissions dans l'atmosphère. Mais comment faire ??!

On pourrait regarder les infos, lire des articles spécialisés, voir des documentaires déprimants, ou bien faire comme si de rien n'était...

MAIS nous avons une nouvelle solution pour vous ! Jouer au jeu **CARBONIQ** !



LE PITCH

CARBONIQ est un jeu de cartes qui vous permettra de comparer l'incomparable, jouer avec vos idées reçues pour démystifier le sujet de l'empreinte carbone.

Vaut-il mieux passer son dimanche à regarder tous les épisodes de «Plus Belle la Vie» en streaming, ou partir visiter Marseille en chair et en os ? S'acheter le dernier ordi ultra puissant ou partir faire une croisière sur un paquebot 6000 places ?

Grâce à un univers drôle et coloré, couvrant tous les aspects de notre vie, et aux chiffres issus de réelles données scientifiques*, le jeu **CARBONIQ** vous donne toutes les cartes en main pour réduire durablement votre impact sur le climat, entre amis ou en famille !

Un jeu de 100 cartes, à dégainer à l'apéro, en repas de famille, ou autour de la machine à café, pour challenger vos amis, vos collègues, votre patron, votre mamie, votre voisin, votre factrice, votre banquière, ou votre propriétaire... bref qui vous voulez. De toute façon tout le monde est concerné !

*Chaque valeur d'empreinte carbone a été établie à partir de données vérifiées scientifiquement, issues de la base GES de l'ADEME et des rapports du GIEC, mais également extraites de rapports et articles de la littérature scientifique la plus à jour.

Et si on vous mettait au défi de réduire vos émissions de CO₂ en moins de 30 minutes ?



ALORS CE JEU ?

L'objectif du jeu est simple : limiter son empreinte carbone, par tous les moyens !

Après avoir constitué son année carbone, chaque joueur.se devra essayer d'améliorer son bilan afin de remporter la partie. Pour cela, il faudra faire preuve de stratégie, de bluff, mais aussi être en capacité d'estimer l'impact de ses actions quotidiennes.

Chaque carte représente une action : acheter un smartphone, laisser la lumière allumée, manger un gros burger, ou encore partir en vacances en co-voiturage. Chacune d'entre elles est associée à la quantité de CO₂ qu'elle émet, et permet donc de comparer, de manière ludique, tout ce qui compose notre quotidien.

Plus un.e joueur.se est doué.e dans l'estimation de l'impact carbone de ses actions, plus il/elle aura de chance d'améliorer son année carbone et de remporter la partie. Attention cependant, vos adversaires ne l'entendront sûrement pas de cette oreille et tenteront de vous détourner du droit chemin avec quelques attaques qui pèseront lourd dans la balance (carbonique) !

Parler du climat sans gâcher le repas...



UNIVERS VISUEL

Sous les coups de crayons de sa dessinatrice de talent Axelle Gay, **CARBONIQ** arbore un style graphique vivant, riche et marquant. De quoi plaire aux joueurs de 7 à 99 ans, mais surtout à ceux qui émettent (encore) beaucoup trop de CO₂ !

L'univers visuel a été développé sur mesure pour favoriser la compréhension et l'engagement des participant.es les plus novices, comme des plus expert.es d'entre nous.

Découpée en 6 catégories thématiques rapidement identifiables (**alimentation**, **énergie**, **numérique**, **consommation**, **transports**, **bonus/malus**) pour pouvoir tout comparer en un coup d'œil. L'intégralité des illustrations du jeu a été dessinée à la main, pour illustrer chacune des actions des cartes.

Petit avertissement cependant, pour les plus sérieux d'entre-vous : **CARBONIQ** risquerait bien de vous décrocher quelques éclats de rire, autant que de remplir votre tête de précieuses informations !



LES AUTEUR.ICES



Le Projet Celsius

Le Projet Celsius est un studio pédagogique spécialisé dans la pédagogie, l'étude et la transmission de savoir sur les sujets du changement climatique et de l'environnement.

Ses fondateurs, Clément Reynaud et Guillaume Pakula, tous deux issus de la recherche scientifique, dispensent les dernières découvertes sur les sujets climatiques de la manière la plus ludique et audible pour tout type de public. Dans les lycées, universités, entreprises ou auprès du grand public, le Projet Celsius réveille les consciences et sensibilise le plus grand nombre pour passer à l'action, dès aujourd'hui !

Formés à la méthode officielle Bilan Carbone, et rompus à l'exercice de la sensibilisation climatique, ils ont insufflé à **CARBONIQ** leur expertise technique de comptabilité carbone, autant que leurs expériences et méthodes pédagogiques, pour en faciliter le partage et toucher le public le plus large possible.

projetcelsius.com



L'éclap éditions

Dirigée par Axelle Gay, **L'éclap** crée et édite des jeux de société engagés et originaux pour faire avancer le débat de manière inclusive et participative, en favorisant l'intelligence collective et la créativité.

Lancé en mai 2020, l'éclap est spécialisée dans les jeux à message qui abordent toutes sortes de sujets de société tels que le réchauffement climatique, mais aussi le féminisme, la lutte contre les discriminations, l'addiction aux écrans...

En octobre 2020, l'éclap édite son premier jeu : **Moi c'est Madame** qui s'est vendu à plus de 6500 exemplaires à ce jour. L'objectif est de rendre ces jeux accessibles à tous et notamment de permettre à des associations et institutions de s'en servir (gratuitement) en tant qu'outils pédagogiques.

L'éclap organise également des animations ludiques en milieu carcéral ou dans des centres sociaux afin de favoriser la coopération, stimuler la créativité des participant.es et leur permettre de découvrir les autres d'une manière différente.

eclap.fr

CONTACTS

axelle@eclap.fr



Axelle Gay

axelle@eclap.fr
06 38 22 67 25

édition et communication



Guillaume Pakula

guillaume@projetcelsius.com

science et pédagogie

@projetcelsius



Clément Reynaud

clement@projetcelsius.com

science et pédagogie

@l.eclap



carboniq.fr