

TOUR 1



F1

TOUR 1



F4

TOUR 1



F7

TOUR 2



F2

TOUR 2



F5

TOUR 2



F8

TOUR 3



F3

TOUR 3



F6

TOUR 3



F9

TOUR 1



F10

TOUR 1



F13

TOUR 1



F16

TOUR 2



F11

TOUR 2



F14

TOUR 2



F17

TOUR 3



F12

TOUR 3



F15

TOUR 3



F18

TOUR 1



**Comment les ONG sociales
et écologiques peuvent-elles aider
à résoudre ce conflit ?**

F19

TOUR 1



**Est-il possible de développer
le commerce équitable et des produits
électroniques verts ?**

F22

TOUR 1



**Qui a le droit de tirer des gains
financiers de plantes et d'animaux
sauvages ? Si le remède est gratuit,
qui devrait payer pour la recherche
et le développement de nouveaux
médicaments ?**

F25

TOUR 2



**Comment l'utilisation d'un label de
Commerce Équitable affecte-t-elle la
vente des produits Fairhemptech ?**

F20

TOUR 2



**Devrait-il y avoir une taxe sur les
émissions de carbone pour les avions ?
Qui devrait payer ?**

F23

TOUR 2



**Doit-on exiger des entreprises des
contrôles volontaires ou obligatoires ?**

F26

TOUR 3



**Le travail des enfants est-il mauvais
pour tout le monde ?**

F21

TOUR 3



**La coopérative sera-t-elle capable
de maintenir ses valeurs après avoir
été rachetée par Total ?**

F24

TOUR 3



**Ce type de compagnie
peut-il être sauvé ?**

F27

TOUR 1



Quelles sont les barrières au partage de voitures ? Comment peuvent-elles être surmontées ?

F28

TOUR 1



Dans quelle mesure une production industrielle peut-elle compatible avec le développement durable ?

F31

TOUR 1



Quels sont les pour et les contre de l'alimentation génétiquement modifiée ?

F34

TOUR 2



Qui devrait payer le coût du carbone d'un produit - les consommateurs, les producteurs, les actionnaires ou d'autres ?

F29

TOUR 2



Ce qui est petit est-il beau ou est-ce juste petit ?

F32

TOUR 2



Comment les actionnaires et les partenaires de Solartyss peuvent-ils contraindre cette coopérative à devenir socialement responsable ? (donner des exemples pratiques)

F35

TOUR 3



Comment la sécheresse et les inondations affectent-elles les producteurs ? Comment le changement climatique peut-il les affecter dans le futur ?

F30

TOUR 3



Quel est le rôle des réseaux sociaux dans le domaine du renouvelable ?

F33

TOUR 3



Les communautés locales devraient-elles aider à résoudre les problèmes des immigrés ? Quelles sont les options de la coopérative pour résoudre le problème ?

F36

TOUR 1



L'entreprise a été élue la chaîne de restaurants verte de l'année. Quels sont les pour et les contre d'être végétarien ?

F37

TOUR 1



Dans quelle mesure les travailleurs et l'environnement devraient-ils être protégés par des lois internationales ?

F40

TOUR 1



Quels sont les risques de la nanotechnologie alors qu'elle fabrique des molécules pour produire de nouvelles structures biologiques et physiques ?

F43

TOUR 2



Qu'y a-t-il de plus important pour les actionnaires : la santé de l'entreprise ou la santé des travailleurs ? Qu'est-ce qui devrait être le plus important ?

F38

TOUR 2



L'énergie nucléaire est-elle l'une des solutions pour réduire les émissions des gaz à effet de serre ?

F41

TOUR 2



Cette contrepartie financière de la captation du carbone est-elle la meilleure manière de réglementer et de contrôler les entreprises qui émettent de grande quantité de carbone ?

F44

TOUR 3



Les entreprises comme Gazpetro devraient-elles être condamnées et/ou pénalisées ?

F39

TOUR 3



Le travail à domicile est-il favorable à la planète ? Est-il toujours idéal pour les employés ?

F42

TOUR 3



Tout, ou une partie du matériel militaire, devrait-il être interdit à la vente au niveau international ? Est-ce possible ? Quel est le matériel militaire le plus dangereux pour la planète et pour les gens ?

F45

TOUR 1: banque rouge
TOUR 2: banque orange
TOUR 3: banque rose



F46



F49



F52

TOUR 1: banque orange
TOUR 2: banque rose
TOUR 3: banque rouge



F47



F50

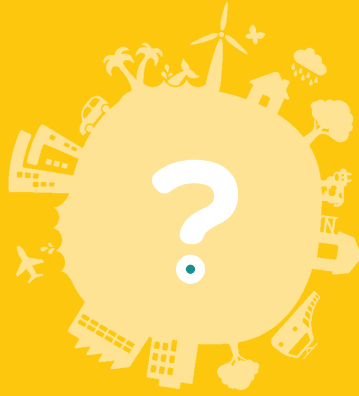


F53

TOUR 1: banque rose
TOUR 2: banque rouge
TOUR 3: banque orange



F48



F51



F54



F55



F58

FAMILLE

ÉLÉMENTS DU JEU

- 3 marqueurs d'une couleur
- Des billets de banque d'une valeur de 220 ₣ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ₣
- Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde

Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.

Le Compte d'épargne classique 3% :

Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.

Le Compte d'épargne junior 4% :

Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.

Le Compte d'épargne éthique 2% :

Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.

F61



F56



F59

FAMILLE

ÉLÉMENTS DU JEU

- 3 marqueurs d'une couleur
- Des billets de banque d'une valeur de 220 ₣ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ₣
- Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde

Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.

Le Compte d'épargne classique 3% :

Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.

Le Compte d'épargne junior 4% :

Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.

Le Compte d'épargne éthique 2% :

Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.

F61



F57



F60

FAMILLE

ÉLÉMENTS DU JEU

- 3 marqueurs d'une couleur
- Des billets de banque d'une valeur de 220 ₣ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ₣
- Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde

Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.

Le Compte d'épargne classique 3% :

Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.

Le Compte d'épargne junior 4% :

Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.

Le Compte d'épargne éthique 2% :

Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.

F61

FAMILLE	ÉLÉMENTS DU JEU	BANQUE	ÉLÉMENTS DU JEU
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 220 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde <p>Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 120 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde • 3 cartes (1 Compte d'épargne, 1 Action, 1 Coopérative) correspondant aux trois types d'investissement proposés. <p>Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>
	F61		F62

FAMILLE	ÉLÉMENTS DU JEU	BANQUE	ÉLÉMENTS DU JEU
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 220 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde <p>Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 120 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde • 3 cartes (1 Compte d'épargne, 1 Action, 1 Coopérative) correspondant aux trois types d'investissement proposés. <p>Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>
	F61		F62

FAMILLE	ÉLÉMENTS DU JEU	BANQUE	ÉLÉMENTS DU JEU
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 220 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde <p>Les cartes Econews et Événements sont déposées sur le plateau de jeu. Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 marqueurs d'une couleur • Des billets de banque d'une valeur de 120 ¢ (Ethica), incluant 2 billets de 100 ¢ • Des pièces utilisées pour indiquer les investissements sur la carte du monde • 3 cartes (1 Compte d'épargne, 1 Action, 1 Coopérative) correspondant aux trois types d'investissement proposés. <p>Placez vos 3 marqueurs sur la case 0, sur chaque piste de score (financier, social, environnemental) prêts à avancer ou reculer.</p> <p>Le Compte d'épargne classique 3% : Le Compte d'épargne classique est utilisé pour financer de grandes compagnies à travers le monde.</p> <p>Le Compte d'épargne junior 4% : Le Compte d'épargne junior est utilisé par les familles qui souhaitent placer leur argent pour le futur. Ce compte rapporte plus d'argent mais celui-ci est bloqué pendant 2 ans.</p> <p>Le Compte d'épargne éthique 2% : Le Compte d'épargne éthique est utilisé pour financer les activités économiques durables. C'est pourquoi le détenteur du compte ne perçoit que 2% d'intérêt.</p>
	F61		F62