

Manuel d'installation de l'Escape Game

PARTIE 1 DU JEU

Organisation de la classe :

Vous devez former 4 équipes et les placer de façon espacée au sein de la classe. Placez au milieu, sur une table, la malle fermée avec le cadenas (Partie 2) ainsi que la panier avec les images.

Groupe 1 : changement climatique et alimentation (ODD 2,3,6,12)

Groupe 2 : changement climatique et écosystème (ODD 7,9, 14 15)

Groupe 3 : changement climatique et citoyenneté (ODD 10,11, 16,17)

Groupe 4 : changement climatique et humanités (ODD 1,4,5,8)

Placez les énigmes sur les tables en vous assurant de ne pas les mélanger. Lors du jeu, incitez les élèves à lire la fiche de présentation avant de commencer le jeu. Vous risquez de voir des élèves se focaliser sur la partie jeu sans prendre le temps de découvrir les ODD. Rappelez-leur que ces notions seront importantes durant la deuxième partie du jeu.

Temps :

Entre 1h30 et 2h00. (Vous pouvez également imposer un temps limité)

Début du jeu :

Rappelez les règles du jeu et diffusez le **teaser** pour lancer le jeu. Ce moment permet de créer une ambiance de jeu.

Pensez à imprimer la fiche de présentation du jeu pour que chaque groupe puisse la lire.

Durant du jeu :

N'hésitez pas à passer au sein de groupes pour voir si les élèves s'en sortent. Si besoin, vous pourrez les aider (indices) ou les ramener sur la bonne voie.

Fiches des énigmes :

ODD 1 : éradiquer la pauvreté (niveau de difficulté : *)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, une paire de ciseaux, plastifieuse.

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » recto. Plastifier la fiche.

Imprimer la fiche « jeu-cartes » et découper les cartes. Elles comprennent le thème à gauche (rouge) et à droite, des éléments explicatifs du thème. Bien faire attention en découpant puis coller correctement les cartes. Chaque carte comprendra un recto rouge et un verso avec les explications. Plastifier les cartes.



Description du jeu : Il s'agit d'un rébut qui se fait en utilisant les 6 cartes. Les mots sur la face rouge sont à replacer dans le rébut et il y a des indices situés en dessous du rébut pour aider les élèves.

Solution :

1° SANTE ; 2° ALIMENTATION ; 3° TRAVAIL ; 4° INÉGALITÉS ; 5° ÉNERGIE ; 6° URBANISATION

La réorganisation des mots sur les spots rouges permet de retrouver le mot clé.

MOT CLE A RETROUVER : EOLIENNE (image 289)

Une image « d'éolienne » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « elle utilise le vent »

ODD 2 : éliminer la faim (niveau de difficulté : *)

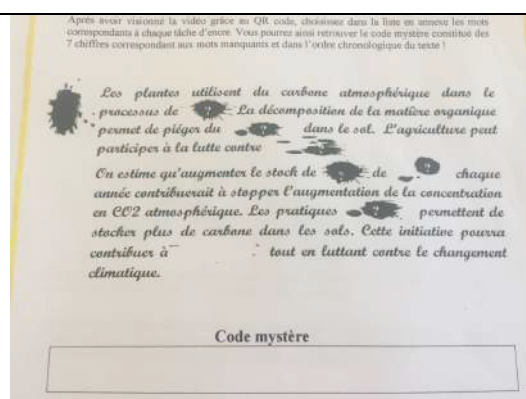
Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse.

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en recto verso. Plastifier la fiche.

Attention à bien vérifier la qualité de l'encre lors de l'impression pour que le QRcode fonctionne avec le téléphone portable. Sur les téléphones modernes, il suffit de passer avec l'appareil photo sur le QRcode pour que le lien apparaisse. L'élève devra visionner la vidéo sur son téléphone pour faire le jeu.

<https://agriculture.gouv.fr/4-pour-1000-et-si-la-solution-climat-passait-par-les-sols-0>



Description du jeu : Il s'agit de retrouver les 7 mots effacés à partir d'une vidéo. Les mots se trouvent à partir de la liste des 10 mots mis à disposition au verso du jeu. L'élève doit retrouver les bons mots.

Solution :

Photosynthèse (6) ; Carbone (1) ; changement climatique (3) ; Diazote (2) ; 0,4% (9) agroécologiques (8) ; la sécurité alimentaire (5)

MOT CLE A RETROUVER : 6132985 (image 138)

Une image « du mot » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

ODD 3 : Santé et bien-être (niveau de difficulté : **)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto**. Découper les cartes en violet et plastifier la fiche jeu, puis les 6 cartes.

Attention à bien vérifier la qualité de l'encre lors de l'impression pour que le QRcode fonctionne avec le téléphone portable. Sur les téléphones modernes, il suffit de passer avec l'appareil photo sur le QRcode pour que le lien apparaisse. L'élève devra visionner la vidéo sur son téléphone pour faire le jeu.

https://www.youtube.com/watch?v=FjJsI-Q_bU8



Description du jeu : Il s'agit de retrouver la bonne réponse pour les 6 questions. **Attention, les questions des fiches ne sont pas forcément dans l'ordre de la vidéo.** Il faudra sans doute inciter les élèves à revisionner la vidéo pour répondre aux questions.

Solution :

fiche eureka 1 : A , fiche eureka 2 : C , fiche eureka 3 : V, fiche eureka 4 : C ,
fiche eureka 5 : I , fiche eureka 6 : N

MOT CLE A RETROUVER : VACCIN (image 829)

Une image liée au « vaccin » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « il protège des maladies »

ODD 4 : Education de qualité (niveau de difficulté : *)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

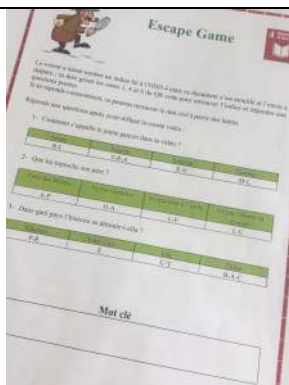
Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, un stylo noir pour les élèves

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto verso**.

Attention à bien vérifier la qualité de l'encre lors de l'impression pour que le QRcode fonctionne avec le téléphone portable. Sur les téléphones modernes, il suffit de passer avec l'appareil photo sur le QRcode pour que le lien apparaisse. L'élève devra visionner la vidéo sur son téléphone pour faire le jeu. Mettre un stylo noir à disposition des élèves pour le coloriage du QRcode.

<https://www.youtube.com/watch?v=8Uw9DvbBsRQ>

Astuce : Le film « **Briser le cycle** » est utilisable en classe pour discuter du travail forcé des enfants.



Description du jeu : Tout d'abord, l'élève doit finir de colorier en noir le QRcode pour accéder à la vidéo. Ensuite, il doit répondre aux questions (une seule bonne réponse à chaque fois)

Risque : après le coloriage, il se peut que les élèves n'arrivent pas à accéder au lien du QRcode. Nous vous conseillons d'imprimer la solution du QRcode (document joint) et de transmettre la feuille aux élèves si jamais ce problème survient.

Solution :

Question 1 : Ramesh (R-N) ; question 2 : ne pas travailler (O-A) ; question 3 : Inde (C-Y)

MOT CLE A RETROUVER : CRAYON (image 443)

Une image liée au « crayon » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « il sert à écrire »

ODD 5 : Egalité entre les sexes (niveau de difficulté : ***)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, colle.

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto**. Plastifier la fiche.

Imprimer les 4 cartes thématiques rouges et les 2 cartes qui serviront d'indices. Attention à ne pas les couper au milieu de façon à les coller (recto/verso)



Description du jeu : il y a 3 questions mais les réponses ne sont pas immédiatement lisibles. Il faut dans un premier temps transformer les réponses codées pour lire les réponses.

La fiche explique la démarche du code César. Les deux cartes blanches sont des indices indispensables.

Indice 1 : une voiture citroen DS (D=>S)

Indice 2 : une grappe de cassis (K=> 6)

Solution de l'encodage

22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Solution :

Question 1 : T-A ; question 2 : M-E ; question 3 : R-U-A

MOT CLE A RETROUVER : MARTEAU (image 676)

Une image liée au « marteau » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « Il est utile pour les clous »

ODD 6 : Eau propre (niveau de difficulté : ***)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto** et les 6 cartes en **recto**. Découper les cartes. Plastifier les fiches et les cartes.

Attention à bien vérifier la qualité de l'encre lors de l'impression pour que le QRcode fonctionne avec le téléphone portable. Sur les téléphones modernes, il suffit de passer avec l'appareil photo sur le QRcode pour que le lien apparaisse. L'élève devra visionner la vidéo sur son téléphone pour faire le jeu. Il devra également utiliser les « fiches ressources ». Mettre un stylo noir à disposition des élèves pour le rébut.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qv5OaSR-xYg>

<https://www.youtube.com/watch?v=cEXd7XrK2xY>



Description du jeu : Tout d'abord, l'élève visionne les vidéos grâce aux QRcodes. Il doit retrouver les 6 mots à placer dans le rébut. Les 6 cartes vertes l'aident à trouver les bons mots.

Risque : l'élève risque de regarder plusieurs fois les vidéos pour retrouver les mots.

Solution :

Mots croisés : 1- CHOLERA 2-DROITS HUMAINS 3-JOUR ZERO 4-TRAITEMENT 5-CANALISATIONS 6-LOS ANGELES

Remarques : il y a des mots composés, il est sans doute pertinent de griser les cases vides du mots croisés pour éviter les erreurs chez les élèves

Mot 2 : griser le 7^{ème} carreau

Mot 3 : griser le 5^{ème} carreau

Mot 6 : griser le 6^{ème} carreau

MOT CLE A RETROUVER : INNONDATION (image 412)

Une image liée aux « INNONDATIONS » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « Elle a été dévastatrice à Haiti »

ODD 7 : Energie propre (niveau de difficulté : ***)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto** et les 12 cartes en **recto**. Découper les cartes. Plastifier les fiches et les cartes.



Description du jeu : l'élève utilise les 12 cartes et doit mettre chaque carte dans l'un des deux groupes :

Groupe 1 : énergie renouvelable

Groupe 2 : énergie non renouvelable

Solution :

ENERGIES RENOUVELABLES : $1+2+5+7+9+12 (=36)$

ENERGIES NON RENOUVELABLES : $3+4+6+8+10+11 (=42)$

MOT CLE A RETROUVER : 36 42 (image 723)

Une image liée au chiffre « 36-42 » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

ODD 8 : Energie propre (niveau de difficulté : **)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux, colle

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto**. Imprimer, découper et plier les cartes. Coller les cartes.

Plastifier les fiches et les cartes.



Description du jeu : l'élève dispose de 24 cartes (dont 6 de couleur bordeaux). Il doit associer chacune des cartes numérotées 1 à 3 autres cartes (elles aussi numérotées). La bonne association des cartes formera un code couleur. Ce code couleur permet de retrouver une lettre.

A la fin du jeu, il se retrouve avec 6 lettres.

Solution :

Promouvoir un travail de qualité : 1 – 6 – 15 – 17 => **L**

Encourager la diversité : 1 – 5 – 8 – 16 => **H**

Moderniser les technologies : 1 – 12 – 18 – 10 => **V**

Eviter que les jeunes se retrouvent sans emploi : 1 – 3 – 9 – 19 => **A**

Favoriser la croissance verte : 1 – 2 – 11 – 14 => **C**

Défendre le droit du travail : 1 – 4 – 7 – 13 => **E**

MOT CLE A RETROUVER : CHEVAL (image 599)

Une image liée au « cheval » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « il mange de l'herbe »

ODD 9 : Industrie, innovation et infrastructure

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto**. Imprimer et découper les cartes. Plastifier les fiches et les cartes.

Attention à bien vérifier la qualité de l'encre lors de l'impression pour que le QRcode fonctionne avec le téléphone portable. Sur les téléphones modernes, il suffit de passer avec l'appareil photo sur le QRcode pour que le lien apparaisse. L'élève devra visionner la vidéo sur son téléphone pour faire le jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=oMJL7JyX4E>

Description du jeu : l'élève dispose de 28 cartes (14 images et 14 cartes avec du texte) . Il doit associer chacune des image à un texte.

Solution :

Voici les paires : (2,N) ; (1,E) ; (3 ;E) ; (5 ;G) ; (4 ;R) ; (6 ;I) ; (E,7) ; (8,S) ; (10,L) ;(9,O), (13,R) ; (12,E) ; (11,A), (14,I)

Si on remet les lettre dans le bon ordre à partir des numéros, on à alors :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
E	N	E	R	G	I	E	S	O	L	A	I	R	E

MOT CLE A RETROUVER : ENERGIE SOLAIRE (image 170)

Une image liée sur « l'énergie solaire » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « il s'agit d'une énergie renouvelable »

ODD 10 : Réduction des inégalités (niveau de difficulté : *)**

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche explicative » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » en **recto**. Imprimer et découper les cartes. Plastifier les fiches et les cartes.

Description du jeu : Vous disposez de 10 cartes thématiques en relation avec l'ODD10. Certaines d'entre elles contiennent une photo montrant un phénomène particulier. Pour chaque image représentant un type d'inégalités, vous devez retrouver « une solution » correspondante. Vous obtenez des paires.

En remettant les paires de cartes dans l'ordre alphabétique, vous ferez apparaître le code mystère. **Le code mystère correspond à un nombre à 8 chiffres.**

Solution :

Voici les paires :

Carte 1 => lettre A

Carte 7 => lettre L

Carte 13 => lettre H

Carte 56 => lettre D

Carte 42 => lettre T

A-D-H-L-T

15613742

MOT CLE A RETROUVER : 15613742

Une image de ce chiffre sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

ODD 11 : Villes durables

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » et les cartes en **recto**. Imprimer et découper les cartes. Attention, pour les cartes, il a deux faces. Soit la carte est verte des deux côtés, soit la carte a une face rouge et le verso de couleur. Plier et coller

Plastifier les fiches et les cartes.

Description du jeu : L'élève dispose de 10 cartes. 5 cartes vertes et 5 cartes avec une face rouge.

Il faut associer chaque carte verte avec une carte rouge. L'association des carte donne un code (**chiffre rouge** ; **chiffre vert**)

Solution : (3,19) ; (19,17) ; (20, 8) ; (9 ; 27) ; (11, 4)

Il faut utiliser le texte de la fiche de présentation pour retrouver les lettre. Remarquez que le texte comporte des lignes numérotées. Le chiffre rouge donne la ligne et le chiffre vert donne la position de la lettre sur la ligne.

Ex : (3 ;19)=> Il faut aller à la troisième ligne du texte « Premières sources... » et aller chercher la lettre qui se trouve à 19^{ème} position : C

Remarque : comme il n'y a que 20 lignes dans le texte, le numéro de ligne ne peut pas être à la deuxième position sinon le couple (9,27) ne pourrait pas avoir de solution.

MOT CLE A RETROUVER : CHIEN (image 567)

Une image de « chien » sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « c'est le meilleur ami de l'homme »

ODD 12 : Consommation et production responsables (Niveau de difficulté : *)**

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux.

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » et les cartes en **recto**. Imprimer et découper les cartes.

Plastifier les fiches et les cartes.

Description du jeu : L'élève dispose de 26 cartes : 13 cartes en violet (images) et 13 cartes vertes (texte). L'élève doit associer les cartes (1 carte verte – 1 carte violette)

Il y aura 13 duos de cartes

Solution :

Paires : carte 1 : S-E ; carte 2 : N-S, carte 3 : I-B, carte 4 : I-L, carte 5 : I-S, carte 6 : A-T, carte 7 : I-O, carte 8 : N – A, carte 9 : U-R, carte 10 : E-C, carte 11 : Y-C, carte 12 : L-A, carte 13 : G-E

En lisant toutes les lettres à la suite, on peut reformer le mot clé.

MOT CLE A RETROUVER : SENSIBILISATION AU RECYCLAGE (image 189)

Une image sur ce thème sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « Economie circulaire »

ODD 14 : Vie aquatique (Niveau de difficulté : ****)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux.

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » et les cartes en **recto**. Imprimer et découper les cartes.

Plastifier les fiches et les cartes.

Description du jeu : L'élève dispose de 14 cartes. L'élève doit retrouver le mot associé à l'image. Ensuite, il prend la première lettre de chaque mot pour retrouver le code mystère

Solution :

Mots associées aux images : **E**toile de mer , **U**niversité, **T**sunami, **R**écif, **O**tarie, **P**ort, **H**omard, **I**le, **S**el, **A**lgue, **T**erre, **I**ceberg, **O**range, **N**aufrage

MOT CLE A RETROUVER : ENTROPHISATION (image 316)

Une image sur ce thème sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

Indice à donner aux élèves qui ont du mal à retrouver le mot clé : « mécanisme d'accumulation de nutriments dans un milieu »

ODD 15 : Vie terrestre (Niveau de difficulté : ****)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu » et les cartes en **recto**. Imprimer et découper les cartes.

Plastifier les fiches et les cartes.

Description du jeu : L'élève dispose de 6 fiches Eureka. L'élève doit se mettre sur un poste informatique et ouvrir le fichier « eau_sol.kmz ». Ce logiciel est téléchargeable avec ce lien.

http://eduterre.ens-lyon.fr/thematiques/sol/sol_et_eau/eau-sol.kmz/view

Attention, ce fichier ne fonctionne pas avec toutes les applications. Prévoyez de faire un essai avec de mettre en place le jeu avec les élèves.

Solution :

Enigme 1 : B, énigme 2 : C, énigme 3 : C, énigme 4 :D, énigme 5 : C, énigme 6 : A

MOT CLE A RETROUVER : BCCDCA (image 189)

Une image sur ce thème sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

ODD 16 : Paix justice et institution (Niveau de difficulté : *)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux, un stylo UV, une lampe UV. Un crayon à papier et une gomme.

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu ». Plastifier.

Partie 1 : vous devez imprimer l'image du tableau de WF et découper le pourtour du tableau. Derrière l'image, inscrivez au **stylo UV** la phrase suivante en utilisant largement la surface : « Indice : Vous devez ranger les cartes dans l'ordre inverse de l'alphabet pour vous aider à dessiner le mot clef ».

Plastifier l'image du tableau et découper ensuite l'image en suivant les traits. Il s'agit de fabriquer un **puzzle**. Lors du jeu, l'élève devra faire le puzzle et retourner l'image pour lire le message avec la lampe UV mise à sa disposition sur la table.

Partie 2 : imprimer les 16 cartes vertes et inscrivez au verso le chiffre suivant pour chacune d'elles :

Plastifier les fiches et les cartes.



Description du jeu : Les élèves devront classer les cartes dans l'ordre inverse de l'alphabet. L'élève devra dessiner en partant de la tâche bleue. Le trait donne l'inclinaison et le chiffre le nombre de pas. L'élève dessine une clé.

Solution :

Une clé

MOT CLE A RETROUVER : CLE (image 754)

Une image de clé sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

ODD 17 : Partenariat pour la réalisation des objectifs (Niveau de difficulté : *)

Pour chaque ODD, vous disposerez d'une fiche explicative et d'une fiche « jeu ». Ces documents sont à **imprimer en couleur** séparément (au format A4).

Matériel utilisé : une imprimante couleur, plastifieuse, une paire de ciseaux, une colle, une boîte qui se ferme avec un cadenas. Un cadenas à mouvement (cadenas sans code)

Préparation : Imprimer la « fiche présentation » en recto-verso. Plastifier la fiche. Imprimer la fiche « jeu ». Plastifier.

Découper les 8 cartes et les coller. Au recto, il y a les noms de différentes institutions et au verso, un descriptif de ces dernières.

Ecrire sur un morceau de papier le mot clé : zèbre et placer le papier dans une boîte opaque qui se ferme avec un **cadenas à mouvement. Voici un guide d'utilisation de ces cadenas.**

<https://www.youtube.com/watch?v=cPIP-7XgUr8>

Vous devez préparer le code du cadenas en respectant les flèches inscrites sur les fiches des partenaires (soit : haut, gauche, gauche, droite, droite, bas, haut)

Description du jeu : Les élèves doivent retrouver les partenaires qui se cachent derrière les numéros. L'ordre des partenaires donne la solution pour ouvrir le cadenas à mouvement grâce aux flèches blanches.

Solution :

- 1- ONU ; 2- UICN ; 3-OMC ; 4-FMI ; 5- Cour pénale internationale ; 6 : Banque mondiale ; 7 : OIT

MOT CLE A RETROUVER : ZEBRE (image 809)

Une image de zèbre sera à utiliser dans la deuxième partie du jeu

PARTIE 2 DU JEU

Les élèves ont trouvé des indices dans la partie 1 et chaque groupe a maintenant 4

mots clés.

Préparation du jeu :

Imprimer la « fiche des indices » et découper les images. Plastifier. Placer ces images dans une panier. Les élèves doivent venir récupérer ces images. Chaque groupe récupère 4 images

Les numéros inscrits sur les images vont servir pour trouver le code du cadenas, ouvrir la mallette et faire la partie 2 du jeu.

Chaque groupe a une fiche mallette (à imprimer en recto/verso et à plastifier) pour noter les nombres et faire les calculs nécessaires.

Imprimer les cartes « action citoyenne » et plastifier. Imprimer les images ODD, découper et plastifier.

Dans une mallette qui **se ferme** avec un cadenas à 4 chiffres, introduire les images ODD et les cartes « action citoyenne ».

Réponse, le code du cadenas à configurer pour permettre l'ouverture de la mallette est :

2898

Organisation du jeu :

Les élèves devront associer chaque action citoyenne à un ODD.

Ex : l'action citoyenne « prenez part à un débat sur les opportunités d'emplois pour les jeunes peut se rattacher à l'ODD 4 : éducation de qualité.

Nous sommes conscients que les cartes « actions citoyenne » peuvent se rattacher à plusieurs ODD. Cette activité ne vise pas à enfermer les élèves dans des ODD, mais plutôt à montrer que des actions peuvent se rattacher à plusieurs ODD. C'est pourquoi, cette partie du jeu doit être un moment d'échanges et de dialogue entre les élèves et le professeur pour les faire argumenter et réfléchir.

Remarque : ils devront utiliser les connaissances abordées dans la partie 1 pour arriver à placer les cartes avec pertinence.

Proposition de corrigé :

ODD 1 => cartes : 1-35-18

ODD 2 => cartes : 44-2-19

ODD 3 => cartes : 36-3-20

ODD 4 => cartes : 45-4-21

ODD 5 => cartes : 37-5-22

ODD 6 => cartes : 50-6-23

ODD 7 => cartes : 46-7-24

ODD 8 => cartes : 38-8-25

ODD 9 => cartes : 39-9-26

ODD 10 => cartes : 47-10-27
ODD 11=> cartes : 51-12-28
ODD 12 => cartes : 30-13-29
ODD 13 => cartes : 40-14-31
ODD 14 => cartes : 48-15-52
ODD 15 => cartes : 32-16-49
ODD 16 => cartes : 53-54-33
ODD 17 => cartes : 42-17-34

Bonne chance !

Quelques remarques sur l'escape game

Tout d'abord, ce jeu comporte peut être des erreurs que nous n'avons pas remarquées, c'est pourquoi, nous vous encourageons à l'essayer avant de le proposer aux élèves. Merci également de nous envoyer un message (jeremiejumeau@yahoo.fr) afin d'effectuer les corrections nécessaires.

Vous n'êtes pas obligés de faire l'ensemble du jeu. On imagine que les collégiens auront du mal avec les énigmes les plus difficiles et il est sans doute préférable de faire seulement les énigmes les plus faciles avec eux, quitte à dénaturer le jeu.

Vous pouvez également vous focaliser sur la partie 2 du jeu en organisant des activités avec simplement les cartes « action citoyenne » pour faire réfléchir les élèves et susciter un débat dans la classe.

Bref, ce jeu est une simple proposition pour aider les enseignants à aborder les ODD avec leurs élèves de façon ludique.

Bon jeu !