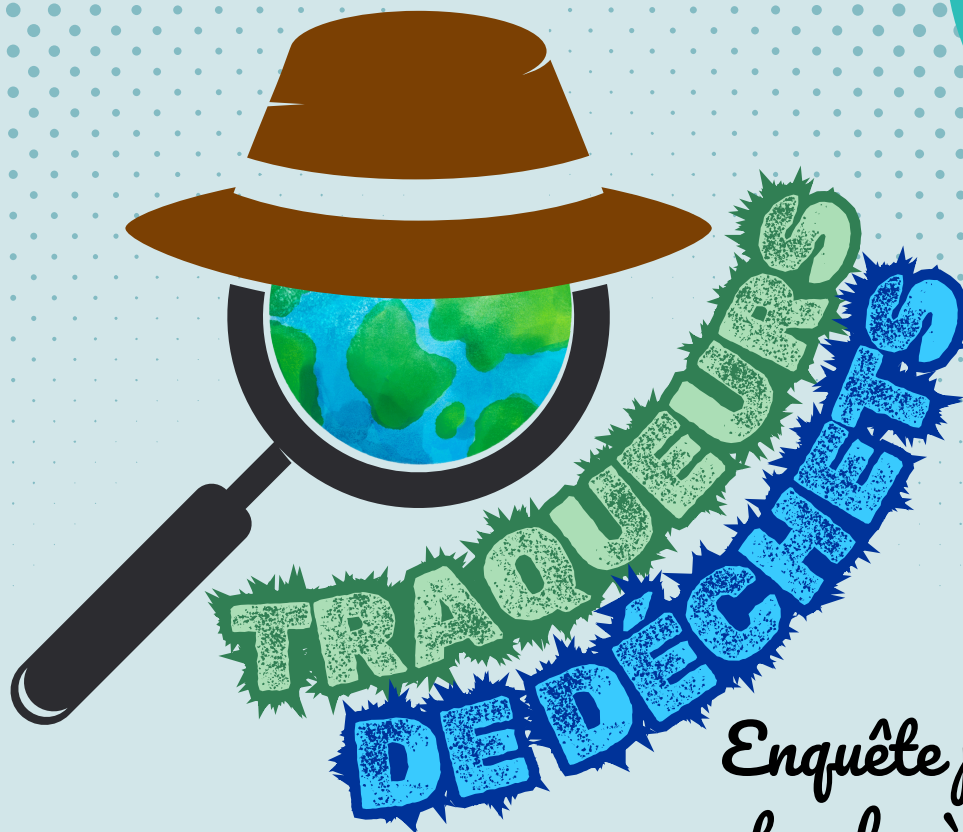


VERSION
ÉLÉMENTAIRE



Enquête pour
la planète !

Outil pédagogique proposé par

GRAND
CHÂTELLERAULT

COMMUNAUTÉ
D'AGGLOMÉRATION

&

GRAND POITIERS

communauté urbaine

avec le soutien de

créé par
KURI[?]!Z



RÉGION
Nouvelle-
Aquitaine

novembre 2024



*Enquête pour
la planète!*

SOMMAIRE

- FICHE D'ANIMATION.....01
- GUIDE DES RÉPONSES.....06
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....10



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se questionner sur les impacts sociétaux et environnementaux de nos déchets
- Prendre conscience des inégalités mondiales en terme de gestion des déchets
- Découvrir des alternatives pour réduire nos déchets



PUBLICS

8-12 ans

Minimum 10 personnes - maximum 30.



DURÉE DE L'ANIMATION

1h15 (45mn de jeu et 30 min. d'échanges)

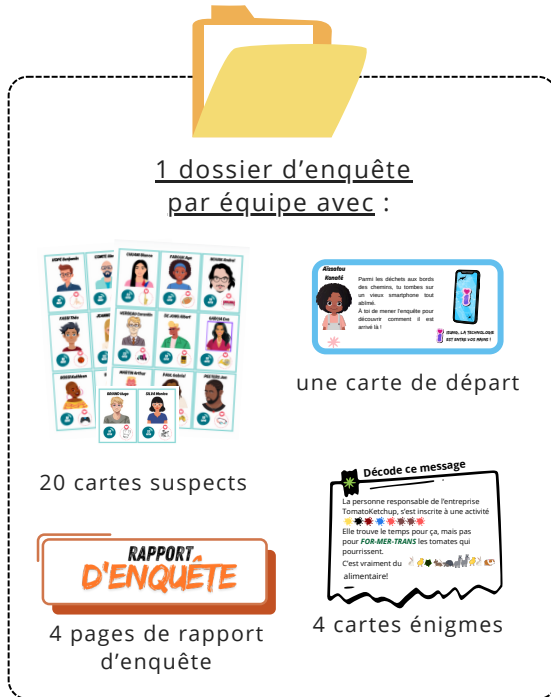


BUT DU JEU

Chaque équipe doit enquêter sur le déchet trouvé par son personnage, résoudre les énigmes, retrouver le coupable et répondre au rapport d'enquête.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Le guide des réponses pour l'animateur-riche



Des feuilles et des stylos pour chaque équipe



Affiche "Les 5R"



Conseils pour l'impression et la préparation du jeu :

- Imprimez la fiche d'animation [p1-9] en A4, couleur recto/verso, retournez sur les bords longs.
- Imprimez les pages 10 à 12, en 5 exemplaires, A4, couleur, recto.
- Imprimez les autres éléments de jeu [p13-37] en A4, couleur, recto.
- Imprimez la fiche des 5R [p38] en A3, couleur
- Découpez les cartes de départ, les fiches du rapport d'enquête, et les énigmes "décode ce message", et toutes les cartes suspects.

Afin que les supports puissent être réutilisés de nombreuses fois, nous vous suggérons de plastifier les différents supports. Les enfants pourront écrire dessus avec des feutres lavables à l'eau.

Prévoir entre 2 à 3 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des supports.








Conseils pour l'animation du jeu :

Prévoir 2 animateur-ices pour accompagner les joueur·euses dans leur enquête et les aider à comprendre les énigmes si besoin.



MISE EN PLACE

- Disposez 5 tables espacées dans la pièce (1/équipe) avec des chaises autour
- Rangez les supports de chaque équipe dans une chemise cartonnée ou une enveloppe kraft sur lequel vous écrirez "Dossier d'enquête", et placez les chacun sur une table.

Les supports des équipes sont identifiables grâce aux symboles :     

Chaque équipe reçoit :

- une carte de départ
- les 20 cartes suspects
- un rapport d'enquête
- les cartes énigmes correspondantes à la carte de départ
- des feuilles de brouillons et des feutres



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Proposition de lancement :

Bonjour à tous et toutes,

Vous faites partie de la brigade mondiale anti-déchets. Vous allez être envoyé en mission à travers le monde, pour enquêter sur des déchets inexplicables qui nous ont été signalé par des enfants sur place. À vous de mener l'enquête pour retrouver d'où vient ce déchet et pourquoi il est arrivé là, et bien sûr retrouver le coupable.

Il vous faudra suivre la piste de votre déchet, en observant bien tous les détails et en résolvant les mystères liés à ce déchet.

Vous devez nous rendre votre rapport d'enquête complet au plus vite !

Bonne recherche !

Chaque énigme peut être résolue indépendamment des autres, dans n'importe quel ordre. Elles peuvent même être résolues simultanément par les différents membres de l'équipe.

Chaque énigme apporte des informations qui servent à identifier le coupable. Lorsqu'une équipe pense avoir trouvé le coupable, elle doit remplir le rapport d'enquête à l'aide de toutes les informations obtenues lors de l'enquête, et répondre aux questions suivantes :

- Comment ce déchet est-il arrivé là ?
- Pourquoi a-t-il été jeté ?
- Qui est le coupable ?
- Comment faire autrement ?
- En combien de temps ce déchet se dégrade t-il dans la nature ?
- Quel est le mot mystère ?

Mots mystères : Les mots mystères trouvés par les équipes correspondent à l'affiche des 5R, qui sont des conseils pour parvenir au zéro déchet. Refuser, réduire, réutiliser, recycler, rendre à la Terre (composter).



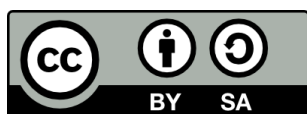
- Avez-vous trouvé le coupable ? Qu'a-t-il fait ?
- Avez-vous réussi à compléter tout votre rapport d'enquête ?
- Qu'avez-vous découvert lors de votre enquête ?

- Comment vous sentez-vous à la fin du jeu ?
- Qu'est-ce qui vous a marqué ? Surpris·e ? Pourquoi ?

- Qui étaient les coupables ? Sont-ils vraiment coupables selon vous ? Pourquoi ?
- Pourquoi votre déchet a-t'il été jeté ?
- Quelles sont les différentes étapes dans lesquelles les objets deviennent des déchets ? (fabrication, transport, consommation, etc...)

- Comment expliquez-vous que nous produisons autant de déchets ?
- Quelles sont les conséquences pour notre santé ? notre environnement ?
- Sommes-nous tou·tes égaux dans la production et gestion de nos déchets ?
- Quelles populations produisent le plus de déchets selon vous ? Pourquoi ? Qui en subit le plus les conséquences ?

- Quels sont les mots mystères que vous avez trouvés ?
- Quelles pistes d'actions avez-vous trouvées pour éviter ces déchets ?
- Qui peut agir pour réduire nos déchets ? Comment ?
- Quelles initiatives pourriez-vous mettre en place dans votre quotidien pour lutter contre les déchets ? Et à l'école ?



Cet outil a été créé par l'association KuriOz, avec le soutien de la région Nouvelle Aquitaine, et les communautés de communes de Grand Châtelleraut et Grand Poitiers.

Il est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International". Pour voir une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>



Aïssatou Konaté

Grâce au message codé, les enquêteurs·ices découvrent que le·a suspect·e aime les activités manuelles, ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels apprennent aussi que le smartphone a été déposé dans une boîte à dons mais que finalement, il a été jeté. Quel gâchis !

Grâce à l'énigme mathématique les enquêteurs·ices découvrent l'âge de leur suspect·e (18 ans), ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels découvrent aussi en combien de temps le déchet se dégrade dans la nature (500 ans).

Grâce à l'énigme des points à reliés, les enquêteurs·ices découvrent une forme de lunettes qui leur indique que leur suspect·e porte des lunettes.

Grâce à la saynète, les enquêteurs·ices découvrent le mot "réutiliser". Iels peuvent également observer que leur suspect à les cheveux blonds et qu'il veut s'acheter un nouveau smartphone (réponse A du Quiz).

Le coupable est Hugo BRIAND.



Miguel Alves

Grâce au message codé, les enquêteurs·ices découvrent que le·a suspect·e aime le sport, ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels apprennent aussi que leur suspect·e n'a pas recyclé les aérosols faute de temps. Quel impact sur l'environnement !

Grâce à l'énigme mathématique les enquêteurs·ices découvrent l'âge de leur suspect·e (32 ans), ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels découvrent aussi en combien de temps le déchet se dégrade dans la nature (200 ans).

Grâce à l'énigme des points à reliés, les enquêteurs·ices découvrent une forme d'un cœur, symbole qu'on retrouve sur certain·es suspect·s.

Grâce à la saynète, les enquêteurs·ices découvrent le mot "recycler". Iels peuvent également observer que leur suspect à les cheveux roux. Iels apprennent aussi qu'il y a eu un accident, les aérosols sont tombés dans la rivière et ont été abîmés. Le coupable n'a pas pris le temps de les recycler (réponse B au Quiz).

Le coupable est Boris HOCHET.



Panayotis Karavias

Grâce au message codé, les enquêteurs·ices découvrent que le·a suspect·e aime les activités manuelles, ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels apprennent aussi que leur suspect·e fait du gaspillage alimentaire en ne transformant pas des tomates abîmées.

Grâce à l'énigme mathématique les enquêteurs·ices découvrent l'âge de leur suspect·e (32 ans), ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels découvrent aussi en combien de temps le déchet se dégrade dans la nature (6 mois).

Grâce à l'énigme des points à reliés, les enquêteurs·ices découvrent une forme de cœur, symbole qu'on retrouve sur certain·es suspect·s.

Grâce à la saynète, les enquêteurs·ices découvrent le mot "composter". Iels peuvent également observer que leur suspecte a les cheveux blonds et qu'elle n'a pas le temps de s'occuper du stock de tomates abîmées (réponse B au Quiz).

La coupable est Carole JEANNOT.



Manni Pandey

Grâce au message codé, les enquêteurs·ices découvrent que le·a suspect·e aime le sport, ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels apprennent aussi que leur suspect·e a jeté le stock de t-shirts invendus pour faire de la place aux nouveaux (réponse C au Quiz).

Grâce à l'énigme mathématique les enquêteurs·ices découvrent l'âge de leur suspect·e (18 ans), ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels découvrent aussi en combien de temps le déchet se dégrade dans la nature (5 ans).

Grâce à l'énigme des points à reliés, les enquêteurs·ices découvrent une forme de lunettes qui leur indique que leur suspect·e porte des lunettes..

Grâce à la saynète, les enquêteurs·ices découvrent le mot "réduire". Iels peuvent également observer que leur suspect a les cheveux noirs.

Le coupable est Benjamin HOPE.



Lilly Parker

Grâce au message codé, les enquêteurs·ices découvrent que le·a suspect·e aime la musique, ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels apprennent aussi que leur suspect·e n'a pas d'argent pour le budget recyclage de sa ville (réponse A au Quiz).

Grâce à l'énigme mathématique les enquêteurs·ices découvrent l'âge de leur suspect·e (32 ans), ce qui permet d'éliminer certain·es suspect·es. Iels découvrent aussi en combien de temps le déchet se dégrade dans la nature (400 ans).

Grâce à l'énigme des points à relier, les enquêteurs·ices découvrent une forme de triangle, symbole qu'on retrouve sur certain·es suspect·s.

Grâce à la saynète, les enquêteurs·ices découvrent le mot "refuser". Iels peuvent également observer que leur suspecte a les cheveux noirs.

La coupable est Bianca CHUANI.

CLÉ DE COMPRÉHENSION

Nous avons imaginé 5 profils de "coupable" pour montrer l'implication de tous et toutes dans la problématique des déchets.

- un consommateur (Hugo BRIAND)
- un influenceur (Benjamin HOPE)
- un transporteur (Boris HOCHET)
- une cheffe d'entreprise (Carole JEANNOT)
- une élue (Bianca CHUANI)

Nous avons également choisi 5 déchets qui représentent problématiques différentes :

- la pollution plastique (sac en plastique)
- la pollution chimique (aérosol)
- la pollution électronique (smartphone)
- l'impact de la fast-fashion (t-shirt)
- le gaspillage alimentaire : tomates abîmées

GUIDE DES SOLUTIONS

Aïssatou Konaté



ISANG, LA TECHNOLOGIE EST ENTRE VOS MAINS !

Coupable



Quiz :
réponse A

Mot mystère:
RÉUTILISER



Temps de
dégradation:
500 ans

Texte à
décoder:
MANUELLE
DONS
GÂCHIS

Miguel Alves



Coupable



Quiz :
réponse A

Mot mystère:
RECYCLER



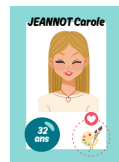
Temps de
dégradation:
200 ans

Texte à décoder:
SPORT
RECYCLER
NATURE
ENVIRONNEMENT

Panayotis Karavias



Coupable



Quiz :
réponse B

Mot mystère:
COMPOSTER



Temps de
dégradation:
6 mois

Texte à décoder:
MANUELLE
TRANSFORMER
GASPILLAGE

Manni Pandey



Coupable



Quiz :
réponse C

Mot mystère:
RÉDUIRE



Temps de
dégradation:
5 ans

Texte à décoder:
SPORT
RECYCLER
POLLUE

Lilly Parker



Coupable



Quiz :
réponse A

Mot mystère:
REFUSER



Temps de
dégradation:
400 ans

Texte à décoder:
CUISINE
CHANT / ARGENT
RECYCLAGE
OCÉAN

L'indice caché dans ces images est la couleur des cheveux du personnage suspect vu de dos : noirs, blonds ou roux

