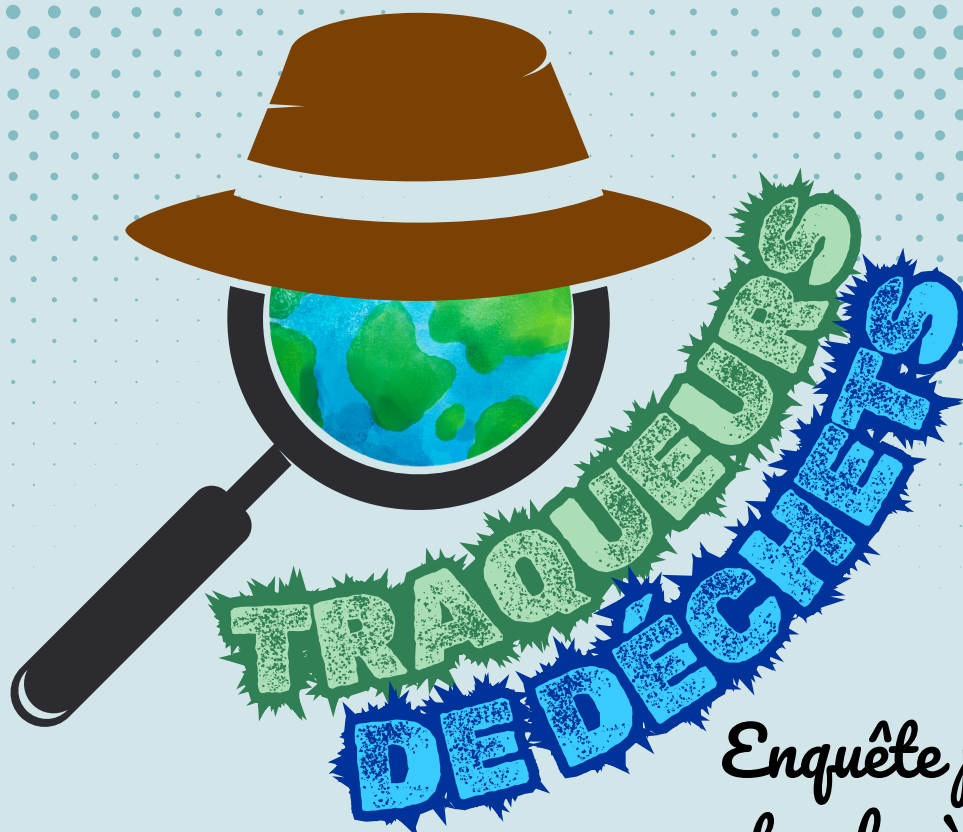


VERSION
COLLÈGE



*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.....05
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....09



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

11 ans et +
Minimum 10 personnes - maximum 30.



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30 (1h de jeu et 30 min. d'échanges)

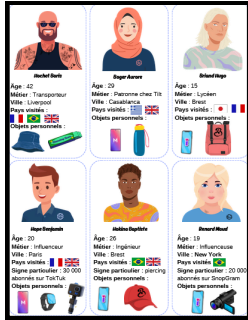


BUT DU JEU

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



18 cartes suspects
par équipe
(3 pages)



1 dossier d'enquête par équipe avec :

- une carte de départ
- un rapport d'enquête
- les documents liés à l'enquête



Le guide des
réponses pour
l'animateur·rice



Des feuilles et
des stylos pour
chaque équipe



5 chemises
cartonnées ou 5
enveloppes kraft A4
-non fournies-



Affiche
"Les 5R"



Affiche
"Kiosque à
journaux"



Affiche
"Écran Publicitaire"



Affiche
"Règles du jeu"



6 articles de
journaux + mini
journal IPOKA



Conseils pour l'impression et la préparation du jeu :

- Pour les cartes **suspects**, [pages 22 à 24] : imprimer les pages en A4 recto, pour chaque équipe et les glisser dans leur dossier d'enquête.
- Imprimez les affiches "**Règles du jeu**", "**Kiosque à Journaux**", "**Les 5 R**" et **l'écran publicitaire** en A3, recto. [pages 11 à 14]
- Imprimez la page 15 en 5 exemplaires A4 recto
- Imprimez les pages 21 à 24 en A4, recto verso, retourner sur les bords courts. Une fois imprimés, pliez les de façon à former deux petits livrets.
- Imprimez tous les autres supports au format A4, en recto uniquement
- Découpez le long de la ligne, lorsque que vous voyez le symbole ✂

Prévoir entre 2 à 4 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
- Disposez une table sur un côté de la pièce, au-dessus de laquelle vous collerez l'affiche "Kiosque à journaux", déposez sur la table les 6 articles de journaux et le magazine "Ipoka"
- Affichez sur un mur les règles du jeu
- Affichez sur un mur l'écran publicitaire [p14]
- Placez les 18 cartes "suspects" dans chaque dossier d'enquête.
- Rangez les supports de chaque équipe dans une chemise cartonnée ou une enveloppe kraft (une équipe = une pastille de couleur) sur laquelle vous écrirez "Dossier d'enquête".

⚠ Les supports qui comportent un cadenas , **ne doivent pas** être placés dans le dossier d'enquête au départ, mais sont à conserver par l'animateur·ice. Ils seront distribués au cours du jeu.

Chaque équipe reçoit :

- une carte de départ
- le dossier d'enquête correspondant à la carte de départ
- un rapport d'enquête
- des feuilles de brouillons et des stylos



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque le jeu commence, les équipes doivent lire leur carte de départ. Celle-ci leur indique quel personnage elles vont devoir aider et sur quel déchet elles vont devoir enquêter.

Les participant·es peuvent ensuite ouvrir leur dossier d'enquête et analyser les documents reçus.

Certains documents comportent des pictogrammes qui peuvent aider les joueur·ses :



Ce document permet à l'équipe d'éliminer des suspects sur le poster



L'équipe peut se rendre au kiosque à journaux et chercher un article correspondant à leur enquête



L'équipe peut demander un document à l'animateur·ice : attention, elle doit faire une **demande précise** du document qu'elle souhaite obtenir.



L'équipe doit retrouver toutes les lettres étoilées au cours de l'enquête. Ces lettres formeront le **mot mystère** à compléter dans le rapport d'enquête.

Lors du jeu l'animateur·ice accompagne les équipes, les aide à résoudre les énigmes si besoin, et doit fournir aux équipes les documents demandés au fur et à mesure de leur avancée dans le jeu.

Lorsqu'une équipe pense avoir trouvé le coupable, elle doit remplir le rapport d'enquête à l'aide de tous les documents obtenus 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). [cf p11]

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 adolescent·es sur place. A vous de mener l'enquête pour retrouver d'où vient ce déchet et pourquoi il est arrivé là, et bien sûr qui est le coupable.

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

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

Bonne recherche !



- 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 sont produits des déchets ?
- 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 ?
- Quelles pistes d'actions avez-vous retenues du jeu 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 ?

GUIDE DES SOLUTIONS :

Aïssatou :

1. Découverte du téléphone
 - La marque du téléphone est "Isung". Cela permet de cibler 6 suspects.
 - L'équipe dispose d'une pièce à conviction montrant un extrait d'un article de journal : les joueur·euses doivent se rendre au kiosque à journaux pour le trouver.
2. Analyse du journal
 - Après avoir récupéré et lu le journal, les joueur·euses y trouvent une information concernant une carte maritime.
 - Iels doivent demander cette carte à l'animateur·ice.
3. La carte maritime
 - La carte leur révèle que le téléphone provient de Brest. Cela permet d'éliminer les suspects qui ne vivent pas à Brest.
 - Une feuille cachée est également dissimulée dans la carte. Sur cette feuille est écrit "Horizon Vert", les joueur·euses doivent demander le prospectus à l'animateur·ice.
 - L'animateur·ice leur remet le prospectus expliquant qu'il s'agit d'un projet lié à une boîte à dons.
4. La boîte à dons
 - À partir du prospectus, les joueur·euses comprennent qu'ils doivent demander l'Instanap de la boîte à dons.
 - L'animateur·ice leur donne une nouvelle pièce à conviction : une capture d'écran d'une story de la boîte à dons.
 - Cette story republie la story d'un certain Hugo.
 - Grâce à cette story, les joueur·euses déduisent que le coupable est Hugo Briand (pseudo Hugo, le blond).

Miguel :

1. Découverte de l'aérosol
 - Les joueur·euses ont dans leur dossier de départ une photo de l'aérosol, un prospectus publicitaire et un bon de transport.
 - Sur l'aérosol, un logo représentant un loup est visible.
 - En consultant le prospectus, iels retrouvent le logo du loup vu sur l'aérosol.
 - Une mention indique que cette marque d'aérosol provient du Royaume-Uni.
2. Analyse du bon de transport
 - Le bon de transport permet de déduire les initiales du transporteur : BH et de demander la 2ème page du carnet.
 - Les initiales permettent de réduire à 6 suspects.
3. Carte des transports
 - La page 2 leur permet de demander à l'animateur·ice la carte des trajets.
 - En analysant la carte et les informations précédentes, les joueur·euses comprennent que l'aérosol est parti de Grande Bretagne pour arriver au Brésil.
 - Cela permet de réduire à 3 suspects : ceux qui ont visité la GB et le Brésil.
 - La carte indique aux joueur·euses de se rendre au kiosque à journaux.
4. Direction le kiosque à journaux
 - Là, iels récupèrent un magazine IPOKA où un homme tatoué explique les circonstances du dépôt des aérosols.
 - Grâce au témoignage, les joueur·euses déduisent que le coupable est Boris Hochet.

GUIDE DES SOLUTIONS :

Panayotis :

1. Découverte des documents initiaux
 - Le jeu commence avec plusieurs éléments :
 - Un document venant de Grèce, mais celui-ci est taché et illisible en partie.
 - Une image des tomates avec des lettres grecques et leur signification écrite à côté.
 - Une photo zoomée des tomates montrant une inscription codée.
2. Décryptage du code
 - Les joueur·euses doivent utiliser les informations données sur les lettres grecques pour traduire l'inscription sur la photo. Le code trouvé permet de trouver la référence des tomates.
 - En lisant la lettre du ministère, iels peuvent demander une copie à l'animateur·ice.
 - Le drapeau grec permet d'éliminer les suspects qui n'ont pas voyagé en Grèce.
3. Réception d'un nouveau document
 - L'animateur·ice leur remet la copie, qui permet de lire complètement la lettre et avec le n° de référence de comprendre le problème des tomates.
4. Demande d'un mail
 - La copie du ministère donne accès à un mail à demander à l'animateur·ice.
 - Le mail permet de cibler les suspects qui travaillent à TomatoKetchup.
 - Ce mail leur donne accès à deux nouvelles pièces :
 - Un organigramme de l'entreprise locale.
 - Un article de journal contenant des informations sur le gaspillage à chercher au kiosque.
5. Conclusion
 - En analysant l'organigramme et l'article, les joueur·euses déduisent que le coupable est Carole Jeannot.

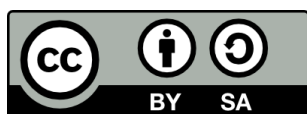
Manni :

1. Découverte des documents initiaux :
 - Une étiquette de vêtement indiquant que le t-shirt a été produit en Chine.
 - Une carte montrant les trajets entre différentes usines dans plusieurs pays.
 - Un document contenant l'alphabet en code morse.
2. Déduction de l'usine d'origine
 - En utilisant la carte, les joueur·euses déduisent que le t-shirt provient de l'usine Shemu. Cela permet de cibler 6 suspects qui portent un t-shirt de cette marque.
3. Demande du journal
 - Les joueur·euses demandent un journal à l'animateur·ice qui incite les joueur·euses à regarder autour d'eux.
 - En regardant autour, les joueur·euses trouvent un écran publicitaire cassé.
 - L'écran révèle qu'il s'agit d'un influenceur avec plus de 10 000 abonné·es, qui permet de cibler 3 suspects.
4. Demande des SMS
 - Les joueur·euses demandent à l'animateur·ice les SMS du téléphone sur l'affiche. (bulle rouge de notification) qui leur permet de demander les bons de transport.
 - Les joueur·euses remarquent que les noms des entreprises sont écrits en morse.
 - En les déchiffrant, iels arrivent à la conclusion que le coupable est Benjamin Hope.

GUIDE DES SOLUTIONS :

Lily :













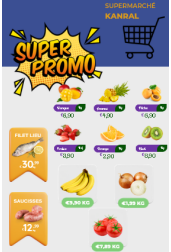



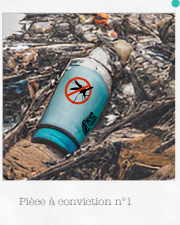

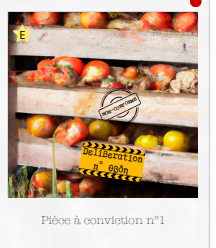




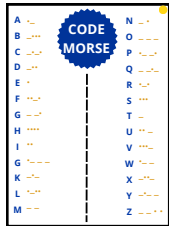



1. Découverte du document initial
 - Les joueur·euses commencent avec une affiche présentant l'opération Plage Nette.
 - Le logo sur le sac plastique permet de cibler 6 suspects.
 - Sur cette affiche, iels doivent analyser les coordonnées GPS et trouver le chiffre manquant. (8752)
 - Une fois le bon code donné à l'animateur·ice, iel leur remet deux nouveaux documents.
2. Analyse des nouveaux documents
 - Document 1 : Une carte d'une partie du monde.
 - Document 2 : Une carte représentant des déchets avec des flèches.
 - En superposant ces documents devant une lumière, les joueur·euses déduisent que le sac plastique provient des Philippines, ce qui permet d'éliminer des suspects.
3. Demande du journal
 - Les joueur·euses demandent un article de journal à l'animateur·ice.
 - Ce journal contient des informations qui les incitent à demander le budget de la mairie.
4. Analyse du budget de la mairie
 - L'animateur·ice remet les éléments liés au budget de la mairie. (triangles)
 - Les joueur·euses doivent refaire le calcul du budget et remarquer qu'il est impossible de financer le traitement des déchets et que la maire n'a donc pas pu y consacrer une partie du budget. (le triangle vert ne rentre pas)
5. Conclusion
 - En recoupant toutes les informations, les joueur·euses découvrent que le coupable est Bianca Chuan.

















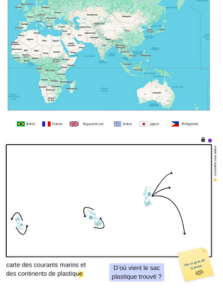

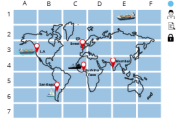

















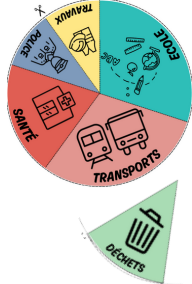

Cet outil a été créé par l'association KuriOz, avec le soutien de la région Nouvelle Aquitaine, et les communautés de communes de Grand Châtelleraut et Grand Poitiers.

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>

GUIDE DES SOLUTIONS 1/2

COULEUR DES SUPPORTS	●	●	●	●	●
PERSONNAGE	<p>Aïssatou Konaté</p> 	<p>Miguel Alves</p> 	<p>Panayotis Karavias</p> 	<p>Manni Pandey</p> 	<p>Lilly Parker</p> 
OBJET					
DOCUMENTS DE DÉPART	 <p>Pièce à conviction n°1</p>    	  <p>Pièce à conviction n°1</p>   <p>Pièce à conviction n°1</p>  	 <p>Pièce à conviction n°1</p>   	 <p>ALERTE PHÉNOMÈNE INQUIÉTANT</p> <p>C'est au large de la Mer de Taronne que ce phénomène a été observé pour la première fois.</p> 	

GUIDE DES SOLUTIONS 2/2

COULEUR DES SUPPORTS					
ENIGME 1	<p>ISUNG</p>  	<p>BH</p>  	<p>9248</p>  	<p>SHEMU</p>  	<p>8752</p>  
ENIGME 2	<p>BREST</p>  	<p>BRÉSIL</p>  	<p>MAIL</p>  	<p>SMS</p>  	<p>PHILIPPINES</p>  
ENIGME 3	<p>BOXPHONE</p>  	<p>HOMME TATOUÉ</p>  	<p>ORGANIGRAMME</p>  	<p>BONS DE TRANSPORT</p>  	<p>BUDGET</p>  
INDICES SUSPECTS	<p>1. ISUNG 2. BREST 3. HUGO</p> 	<p>1. BH 2. GB/BRÉSIL 3. TATOUÉ ET MUSCLÉ</p>	<p>1. GRÈCE 2. TOMATOKETC HUP 3. PATRON</p>	<p>1. SHEMU 2. 10 000 ABONNÉS 3. BENOÏTE</p>	<p>1. LOGO SAC 2. PHILIPPINE S 3. MAIRE</p>
COUPABLE	HUGO BRIAND	BORIS HOCHET	CAROLE JEANNOT	BENJAMIN HOPE	BIANCA CHUANI
MOT MYSTÈRE	REUTILISER	RECYCLER	COMPOSTER	RÉDUIRE	REFUSER

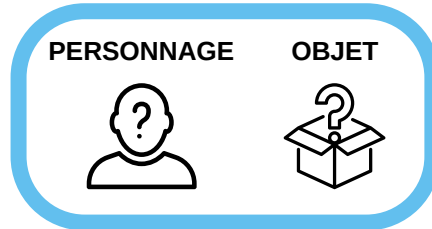
RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE

CHAQUE ÉQUIPE REÇOIT :

UNE CARTE DE DÉPART

UN DOSSIER D'ENQUÊTE

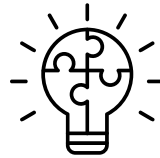


+



BUT DU JEU

- RÉSOUDRE LES ÉNIGMES,
- RETROUVEZ LE COUPABLE,
- RÉPONDRE AU RAPPORT D'ENQUÊTE



ACTIONS SPÉCIALES



- UN INDICE SE CACHE DANS CE DOCUMENT POUR ÉLIMINER DES SUSPECTS !



- VOUS POUVEZ VOUS RENDRE AU KIOSQUE À JOURNAUX ET CHERCHER UN ARTICLE CORRESPONDANT À VOTRE ENQUÊTE.



- VOUS POUVEZ DEMANDER UN DOCUMENT À L'ANIMATEUR·ICE, MAIS **ATTENTION**, IL FAUDRA SAVOIR PRÉCISÉMENT CE QUE VOUS CHERCHEZ



- RELEVEZ TOUTES LES LETTRES POUR TROUVER LE MOT MYSTÈRE

FIN DU JEU

TOUTES LES ÉNIGMES SONT RÉSOLUES ?



REMP LISSEZ LE RAPPORT D'ENQUÊTE



EN ATTENDANT LES AUTRES,
RÉFLÉCHISSEZ AUX SOLUTIONS POUR ÉVITER CE PROBLÈME !