

MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !

UN ESCAPE GAME
PÉDAGOGIQUE POUR
INTRODUIRE LES
17 OBJECTIFS DE
DÉVELOPPEMENT DURABLE



ÉDITION : MARS 2019

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateur.rices professionnel.le.s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant.e.s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des hommes.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- FICHE D'ACTIVITÉ.....03
- DOCUMENTS SUPPORT POUR L'ANIMATEUR
 - Récapitulatif des codes par groupe.....07
 - Récapitulatif pour création du jeu et rangement.....08
 - Guide complet des réponses de l'Escape Game.....12

FICHE D'ACTIVITÉ



PUBLIC CIBLE

Particulièrement adapté pour les 12-25 ans, mais peut également être utilisé avec des plus âgés !



DURÉE DE L'ANIMATION

De 55 minutes à 2 heures.

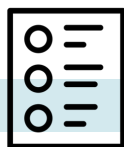


FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Prendre connaissance des différents ODD et en découvrir la philosophie.
- Susciter l'intérêt pour les ODD.

Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Comprendre l'ensemble des ODD.
- Expliquer l'importance de chaque ODD et en quoi il consiste.



DIFFICULTÉS

- Respecter le temps !
- Demande une longue préparation du matériel en amont dans la salle.
- Aller au-delà du côté ludique et approfondir la thématique.



MATÉRIEL ET INSTALLATION

MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR LA CRÉATION DU JEU

- Ciseaux
- 1 enveloppes
- 1 cadenas à 4 chiffres
- 1 mallette pouvant être fermée
- 1 agrafeuse
- Des trombones
- 5 gobelets transparents en plastique
- Des feuilles
- 1 Imprimante
- 1 plastifieuse (si possible)

MATÉRIEL POUR ANIMER LE JEU LE JOUR J

Faire un îlot de tables au centre de la pièce et éparpiller :

- 21 enveloppes faisant partie du jeu
- 55 cartes correctes + 39 cartes fausses
- 2 calculatrices
- Des feuilles de brouillon
- 4 stylos (1 par groupe)
- 4 feutres effaçables (1 par groupe)
- 1 ordinateur ou tablette (pour ODD4 > elle s'ouvre avec le code inégalités > Vérifier que la vidéo Youtube « Sur le chemin de l'école » <https://www.youtube.com/watch?v=c9T5HN-nWtE> s'affiche dès que l'on déverrouille la tablette/ordinateur)

À INSTALLER AU HASARD DANS LA PIÈCE LE JOUR J

- 1 musique stressantes/suspense
- 1 ordinateur ou tablette (pour le compte à rebours)
- Des affiches « Wanted mallette »
- 1 boîte/mallette à cacher (contenant les 4 fichiers A3 pour chaque équipe) + la fiche avec les 8 logos sous la mallette + 1 cadenas à 4 chiffres
- 5 gobelets dans l'ordre indiqué (peints avec de la peinture bleue, ou avec de l'eau à l'intérieur représentant les consommations d'eau) avec les encarts de consommation correspondants (pour ODD 6)
- 2 fiches « Produits équitable ou non ? » (à installer ensemble, pour ODD 12)
- 6 images de l'exposition « What I eat » (à installer ensemble, pour ODD 2)

PRODUITS ÉQUITABLES OU NON ?



Pâte à tartiner aux noisettes
ETHIQUABLE
350g
5,42 € Soit 15,49€ le kg



Pur Aloé Gel Douche 70% Aloé
Vera - Soins Lavant Bio et
Équitable
250 ml
10,81 € Soit 43,24 € le litre

15 L/l/pers	250 L/l/pers	205 L/l/pers	120 L/l/pers	75 L/l/pers

Exposition "What I eat" de Peter Menzel





DÉROULÉ D'ANIMATION

INTRODUCTION ET MISE EN IMAGINATION 5'

Répartition des élèves en 4 équipes. Chaque groupe travaillera, sans le savoir à l'avance, sur une des thématiques suivantes composé de 4 ODD (en sachant que 1 énigme = 1 ODD) :

- Population (ODD 1 - 2 - 3 - 12)
- Paix (ODD 4 - 5 - 10 - 16)
- Planète (ODD 6 - 7 - 14 - 15)
- Prospérité (ODD 8 - 9 - 11 - 13)

Scénario (à lire ou par le biais de la vidéo de présentation de l'Escape Game en annexe) :

« Bonjour à tous. Je suis Mr/Mme Guterres, avocate auprès de l'ONU.

Mon rôle est d'assurer la protection de la planète. A l'heure actuelle tous les indicateurs sont dans le rouge : pauvreté, pollution, malnutrition, épuisement des ressources, changement climatique...

Je devais aujourd'hui même présenter ma plaidoirie contenant le programme et les pistes d'action pour tenter de sauver la planète durant les 15 années à venir.

Malheureusement des opposants à ce projet tentent de faire pression et ont dissimulé et fermé la mallette contenant ma plaidoirie avec un cadenas.

Vous faites partie de l'équipe qui a été choisie pour rechercher et résoudre les énigmes afin de m'aider dans ma quête.

Vous aurez 30 minutes pour retrouver et ouvrir la mallette avant de déclencher le dispositif de sécurité qui provoquera sa destruction. Le monde a besoin de vous, bonne chance ! »

JEU DE L'ESCAPE GAME 30'

Au centre de la pièce il y a une table centrale avec des cartes de jeux et des enveloppes, sur lesquels il y a des nombres ou des mots inscrits, avec des énigmes à l'intérieur/au verso. L'objectif est de résoudre ces énigmes afin d'obtenir un code vous menant à une autre carte/enveloppe présente sur la table centrale, et vous donnant ainsi accès à une autre énigme et ainsi de suite. Les énigmes sont donc liées entre elles et vous permettront d'ouvrir la mallette à la fin du jeu.

Plusieurs règles à retenir :

- Une fois une énigme résolue, vous pouvez laisser les indices de côté, ils ne vous serviront plus.
- Vous devez vous référer à la table centrale autant de fois que nécessaire, en sachant qu'un code peut apparaître sur plusieurs enveloppes/cartes.

- Vous avez du matériel à disposition sur la table centrale, vous pouvez vous en servir si besoin (cf : matériel).
- Si vous retournez plus de 10 cartes fausses, le jeu s'arrête pour votre équipe !
- C'est un jeu collaboratif : ou vous gagnez tous, ou vous perdez tous !

Donner la carte DEPART correspondant à chaque groupe afin de démarrer le jeu, et lancer le chronomètre de 30 minutes.

Pour chaque ODD, l'équipe aura une énigme. La résolution de l'énigme correspond soit à un code, soit à un mot ou une lettre.

Au centre de la salle de classe/pièce, il y aura une table avec des cartes (cartes de jeux). Au dos de ces cartes, il y aura des chiffres/nombres/lettres/mots qui correspondent aux réponses des énigmes. Lorsque l'on retourne ces cartes, il y aura, si le code est bon : une indication pour l'énigme suivante, si le code est faux : l'indication que le code est faux. Chaque équipe devra revenir à cette table entre chaque énigme (chaque ODD) afin d'avoir les informations pour l'énigme suivante. Il y aura également quelques documents à trouver dans la pièce.

Retrouvez les documents support de l'animation, notamment le guide des énigmes de l'Escape Game en page 7.

Fin de la partie :

Une fois le 4ème ODD résolu, le groupe récupère le symbole de son groupe (population, planète, paix ou prospérité) avec un chiffre à positionner sur le cadenas de la mallette, qui s'ouvrira une fois que les 4 équipes auront terminées.

Si le jeu n'est pas fini dans les 30 minutes, la partie s'arrête. L'animateur explique la solution et ouvre la mallette.

CONCLUSION ET OUVERTURE 20'

- Dans la mallette il y a 4 fichiers distincts (population, planète, paix et prospérité) contenant l'ODD 17 et autour, les 4 ODD qu'ils auront vu durant le jeu. L'animateur explique ce que représente l'ODD 17. Chaque groupe devra essayer de retrouver le nom de ses 4 ODD durant quelques minutes, puis lecture de tous les ODD en commun.
- Une fois que tous les ODD ont été identifiés, chaque équipe doit trouver un lien ou un exemple concret entre ses ODD et les ODD des autres groupes (ex : le fairphone > ODD 12 consommation responsable + ODD 8 travail décent)
- Revenir sur ce que les élèves ont retenu du jeu. « Quels sont les grands enjeux définis par les ODD ? Pourquoi sont-ils si importants ? Pensez-vous qu'ils sont atteignables pour 2030 ? Sous quelles conditions ? Avec quels acteurs ? Pensez-vous que toutes les alternatives qui naissent aujourd'hui vont changer le monde ?...»

FIN DE L'ACTIVITÉ

DOCUMENTS SUPPORT POUR L'ANIMATEUR

RÉCAPITULATIF DES CODES PAR GROUPE

Groupe 1		
ODD de DEPART	CODE(S)	ODD TROUVE
ODD 1	PAUVRETE	ODD 2
ODD2	1 rouge	ODD 3
	2 vert	
	3 bleu	
	4 noir	
	5 violet	
	6 jaune	
ODD 3	632819	ODD 12
ODD 12	POPULATION	mallette
mallette	5	Cadenas déverouillé



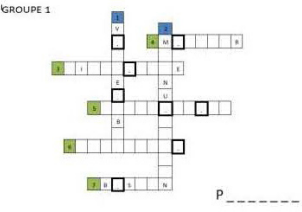


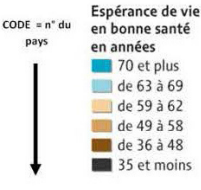
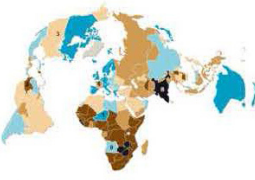
Groupe 2		
ODD de DEPART	CODE(S)	ODD TROUVE
ODD 6	OCEAN	ODD 14
ODD 14	5 bleu	ODD 7
	10 rouge	
	4 vert	
	8 orange	
	5 marron	
ODD 7	29	ODD 15
ODD 15	PLANETE	mallette
mallette	4	Cadenas déverouillé


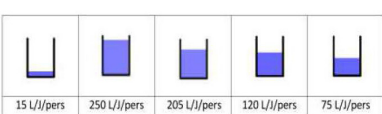
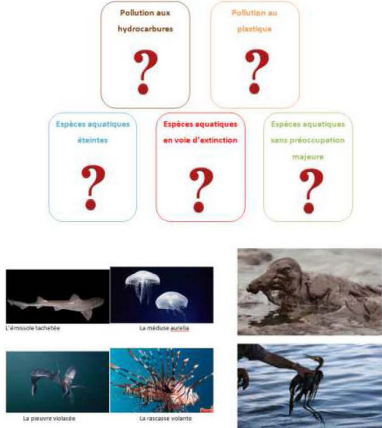
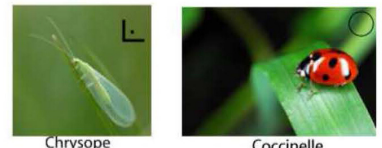

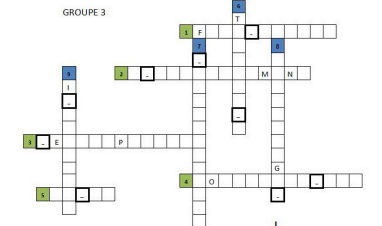
Groupe 3		
ODD de DEPART	CODE(S)	ODD TROUVE
ODD 9	INDUSTRIE	ODD 8
ODD 8	5573	ODD 13
	5257	
ODD 13	2030	ODD 11
ODD 11	5295	mallette
	PROSPERITE	
mallette	7	Cadenas déverouillé

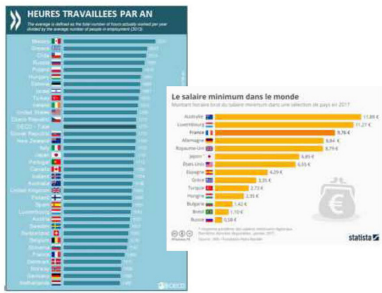

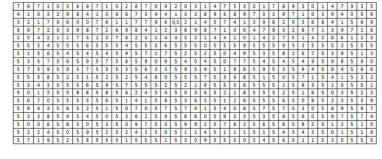
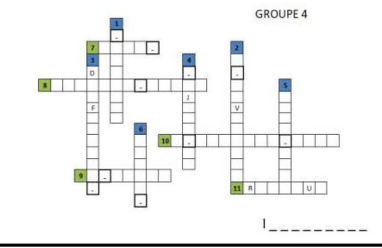
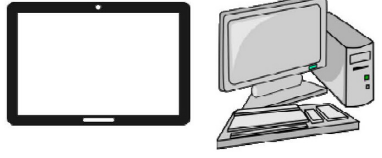
Groupe 4		
ODD de DEPART	CODE(S)	ODD TROUVE
ODD 10	INEGALITES	ODD 4
ODD 4	ZAHIRA	ODD 5
	22	
	15	
	8	
ODD 5	5249	ODD 16
	9785	
	7139	
ODD 16	3470	mallette
	PAIX	
malette	1	Cadenas déverouillé

CODE FINAL CADENAS : 5471

RÉCAPITULATIF POUR CRÉATION DU JEU ET RANGEMENT

Groupe	ODD	Rangement	Images documents correspondant	Total cartes	Total enveloppes	Autre
Ranger les 4 cartes Départ (jaune)						
Ranger les 94 cartes de jeu (55 bonnes cartes + 39 fausses cartes)				94		
Ranger le matériel supplémentaire : stylos, feuilles de brouillon, calculatrice, 4 stylos veleda, ...						Materiel supplémentaire
Départ	ODD de départ			4		
	ODD 1	Effacer ce qui a été écrit au feutre sur le mots croisés puis le ranger dans l'enveloppe "Groupe 1"		3	1	Mots croisés groupe 1
	ODD 2	6 images des familles		8		6 images de familles
	ODD 3	Carte du monde avec le nom des pays dans l'enveloppe "3 bleu"		3	1	Carte du monde
		Légende "espérance de vie en bonne santé" dans l'enveloppe "1 rouge"			1	Légende espérance de vie en bonne santé
		Carte du monde avec les espérances de vie en bonne santé dans l'enveloppe "2 vert"			1	Carte du monde des espérances de vie

	<p>ODD 12</p>	<p>2 fiches de produits de consommation (et effacer si besoin ce qui a été écrit au feutre)</p>		<p>1</p>		<p>2 fiches produits de consommation</p>
	<p>ODD 6</p>	<p>Récupérer les 5 verres et 5 encarts des consommations d'eau (X L/personne/jour)</p>		<p>6</p>		<p>5 verres + 5 encarts "consommation d'eau"</p>
<p>Groupe 2 : Planète</p>	<p>ODD 14</p>	<p>Enveloppe OCEAN ranger : la feuille avec les 5 catégories de pollution et d'espèces + les images des animaux marins (en 3 tas agrapés) = 4+5+10 photos + les images des pollutions = 13 images</p>		<p>3</p>	<p>1</p>	<p>32 photos</p>
	<p>ODD 7</p>			<p>5</p>		
	<p>ODD 15</p>	<p>8 images d'insecte dans l'une des enveloppes "29"</p>		<p>3</p>	<p>1</p>	<p>8 images d'insectes</p>
	<p>ODD 15</p>	<p>Image de l'hôtel à insectes dans l'une des enveloppes "29"</p>		<p>3</p>	<p>1</p>	<p>Image hôtel à insectes</p>
	<p>ODD 9</p>	<p>Effacer ce qui a été écrit au feutre sur le mots croisés puis le ranger dans l'enveloppe "Groupe 3"</p>		<p>4</p>	<p>1</p>	<p>Mot croisés groupe 3</p>

Groupe 3 : Prosperité	ODD 8	Image sur les heures travaillées par an ainsi que l'image des salaires minimum dans le monde dans l'enveloppe "Industrie"		3	1	Image heures travaillées par an + image salaire minimum dans le monde
	ODD 13	2 puzzles dans l'enveloppe "5257" (1 puzzle repéré par une couleur de gommette)	<ul style="list-style-type: none"> • Cause 1 : La combustion du charbon, du pétrole et du gaz produit du dioxyde de carbone (CO2) et du protoxyde d'azote (N2O) -> Solutions : Appuyer les transports en commun ou transports verts comme le vélo. Manger des produits locaux pour éviter le transport excessif. 	1	1	2 puzzles sur les causes et solutions du changement climatique
		2 puzzles dans l'enveloppe "5573" (1 puzzle repéré par une couleur de gommette)	<ul style="list-style-type: none"> • Cause 3 : L'augmentation de l'élevage de Bovins et Ovins -> Solution : Réduire la consommation de viande et de produits d'origine animale. Revenir à des pratiques d'élevage plus respectueuses envers l'animal. 			2 puzzles sur les causes et solutions du changement climatique
	ODD 11	Fiche du quizz sur les 5 piliers d'un éco-quartier dans l'enveloppe "2030"		1	1	Quizz sur les 5 piliers d'un éco-quartier
Fiche avec le tableau excel à colorier dans l'enveloppe "5295"			Tableau excel avec le 5 à colorier pour obtenir le mot PROSPERITE			
	ODD 10	Effacer ce qui a été écrit au feutre sur les mots croisés puis le ranger dans l'enveloppe "Groupe 4"		4	1	Mots croisés groupe 4
		Ranger la tablette/ordinateur en désactivant le code si besoin.				1 ordinateur/1 tablette avec la vidéo "sur le chemin de l'école"

Groupe 4 : Paix	ODD 4	Synopsis du film "Sur le chemin de l'école" dans l'enveloppe "ZAHIRA"		4	1	Synopsis du film "Sur le chemin de l'école"
	ODD 5	3 documents de l'ONU sur l'égalité des sexes dans les enveloppes avec les codes "8; 25 et 15" (1 image/enveloppe)			3	3 documents de l'ONU sur l'égalité des sexes
	ODD 5	Quizz sur l'égalité des sexes dans l'enveloppe "22"			1	1 quizz sur l'égalité des sexes
		Dans l'enveloppe "5249" placer les images avec les lettres "P" "I" "R" et "L".		2	1	4 logos avec 1 lettre/logo
		Dans l'enveloppe "3470" placer les images avec les lettres "A" "X" "O" et "E".			1	4 logos avec 1 lettre/logo
FIN	Mallette					Mallette
	Mallette + ODD 17	4 fiches A3 dans la mallette avec les ODD correspondant				4 fiches A3 avec les ODD (1 fiche/groupe)
		Cadenas 4 chiffres				1 cadenas
		Fiche avec les logos et les codes				2 fiches symboles
Ranger affiche(s) WANTED MALLETTE						Affiches Wanted Mallette
Total :				55	21	
				Et 39 cartes fausses		

GUIDE DES RÉPONSES DE L'ESCAPE GAME

GROUPE 1 : POPULATION

Donner la carte « Groupe 1 – Départ » au groupe n°1. Celle-ci va indiquer au groupe de prendre toutes les cartes et/ou enveloppes du numéro de leur groupe.

ODD 1 : PAS DE PAUVRETÉ

Le groupe va trouver plusieurs cartes avec des mots à trouver ainsi qu'une grille de mots croisés.

Dans la grille, un mot apparaîtra dans les cases avec un rebord plus épais. Ce mot permet de trouver des cartes au centre de la pièce pour l'énigme suivante.

Mots à faire trouver : avec des définitions, des rébus (voir carte)

- 1 - **Vu**lnérable (rébus : VUL nez rat bleu)
- 2 - Malnu**tr**ition (définition : État nutritionnel qui s'écarte de la normale définie par les physiologistes et qui est la conséquence d'une alimentation mal équilibrée en quantité et/ou en qualité.)
- 3 - Bidon**v**ille (définition : Ville ou quartier construits avec des cartons, de la tôle)
- 4 - **Mal**heur (définition : Situation pénible qui affecte douloureusement quelqu'un)
- 5 - Catastroph**e**s (rébus : K tasse TRO feu)
- 6 - Nécessit**é** (rébus : Nez C scie thé)
- 7 - **B**esoin (définition : Exigence née d'un sentiment de manque, de privation de quelque chose qui est nécessaire à la vie organique)

Mot formé avec les lettres en bleu : PAUVRETÉ

Au centre de la pièce, se trouvent des cartes avec sur la face visible le mot « pauvreté » et sur l'autre face des prix (en couleur) pour l'énigme suivante.

ODD 2 : FAIM "ZERO"

Il y a donc 6 cartes avec des prix surlignés de différentes couleurs. Ces prix correspondent au prix de la nourriture pour une semaine dans une famille. Il faut les associer aux images des familles (<https://www.sain-et-naturel.com/des-familles-de-21-pays-prennent-la-pose-devant-une-semaine-de-nourriture.html>).

Les images des familles doivent être retrouvées dans la pièce (les disposer au préalable). L'une des cartes au centre de la pièce, trouvée précédemment, permet de savoir que l'on cherche des images des familles. Au dos de ces images se trouvent un chiffre et le nom du pays, que vous aurez préalablement écrit selon les consignes sous les cartes.

L'association du chiffre au dos d'une carte famille et de la couleur du prix d'un panier de course hebdomadaire permet d'obtenir un code « chiffre + couleur ». Ce code correspond à une carte ou à une enveloppe sur la table centrale.

Derrière ces codes (chiffre/couleur) se trouvent des informations pour l'énigme suivante (ODD3).

- Les codes à trouver sont :
- 1 rouge
 - 2 vert
 - 3 bleu
 - 4 noir
 - 5 violet
 - 6 jaune

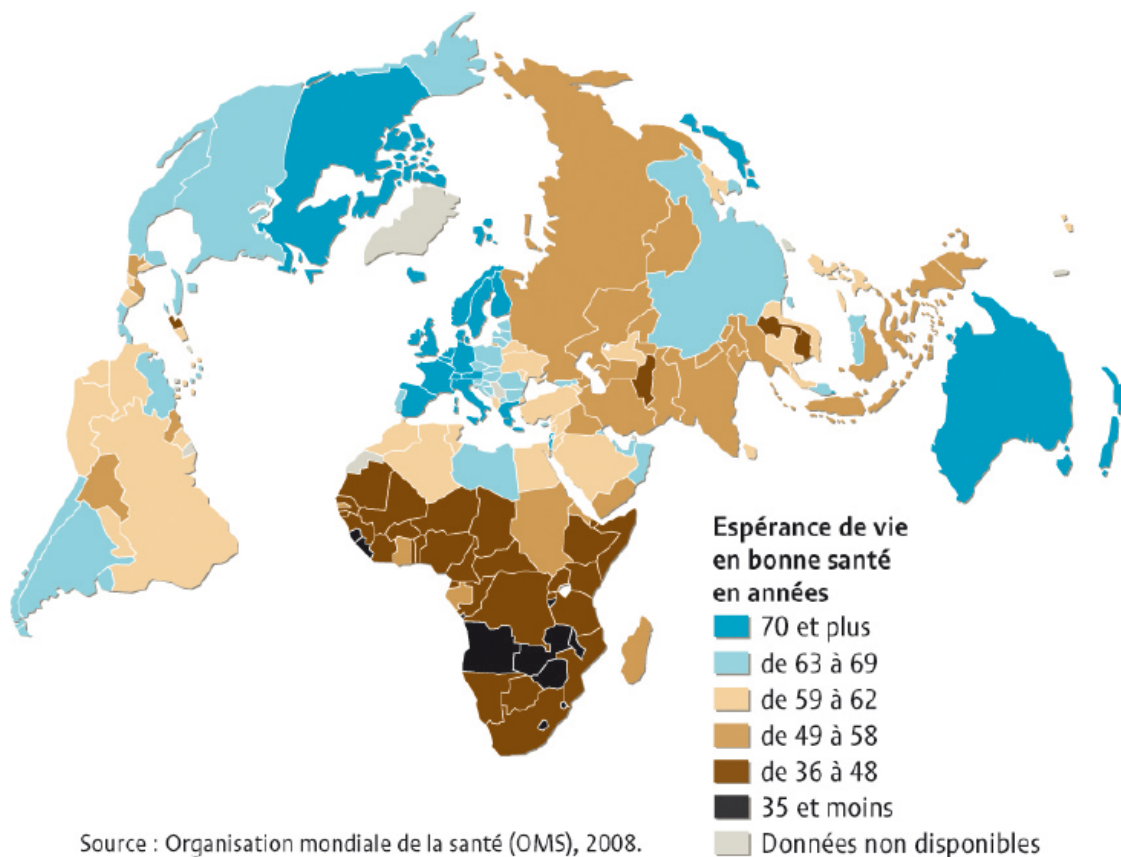
ODD 3 : BONNE SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

Grâce aux codes précédents, le groupe trouve une carte avec les espérances de vie en bonne santé dans les pays. Les espérances de vie de 6 de ces pays ont été changés (les pays avec un chiffre). Dans une enveloppe se trouve la légende. Il y a également 2 cartes consignes et une carte indice.

Le but est de retrouver les espérances de vie en bonne santé des 6 pays avec les chiffres, puis les remettre dans l'ordre (de l'espérance la plus importante à l'espérance la plus faible). Cela donnera un code :

- **Ordre des pays : France, Etats-Unis, Colombie, Inde, Niger, Angola**
- **Le code à trouver est : 632819**

La carte originale avec la légende :



Ce code correspond à une carte au centre de la salle. Derrière la carte se trouve une indication pour l'énigme suivante.

ODD 12 : CONSOMMATION ET PRODUCTION RESPONSABLES

Au mur, ou caché dans la pièce, se trouvent deux feuilles A4 avec plusieurs produits provenant du commerce équitable/responsable (production responsable, en France,...) ou non. Le groupe doit identifier les produits provenant du commerce équitable/responsable et ceux qui ne le sont pas. Sur chaque produit (commerce équitable ou non), il y a une lettre en gras et rouge. Lorsque l'on a fait le tri entre les produits du commerce équitable et ceux qui ne le sont pas, il faut que le groupe prenne chaque lettre en rouge des produits provenant du commerce équitable. Ces lettres forment le mot « population ».

Code : **POPULATION**

Exemple de produit du commerce équitable (dossier ODD 12) :

- **P**âte à tartiner
- **C**ookies
- **P**âtes Fusilli
- **J**eu de société
- Noix de cajou grillées et salées
- **C**afé
- **T**-shirt
- Nectar d'abricot
- Gel **d**ouche
- **C**onfiture

Sites :

<https://www.boutique-artisans-du-monde.com/epicerie/noix-bios-et-aperitifs.html>

<http://www.boutique-ethiquable.com/boutique/fr/tartinables-equitable-bio/pates-atartiner/pate-a-tartiner-aux-noisettes-655>

<https://www.lagentlefactory.com/t-shirts/4889-tee-shirt-baptiste.html>

<https://www.nosmeilleurescourses.com/fr/gel-douche/9327780-gel-douche-evasion-au-kaupe-des-iles-bio-3380380071089.html>

ODD 17 - FIN : Sous la mallette au centre se trouvent plusieurs sigles. Certains sont inutiles et 4 sont utiles. L'un des sigles représente le mot "population" qui correspond à un chiffre à mettre sur le cadenas final. Comme le mot population correspond au groupe 1, le chiffre sera le premier sur le cadenas.

Le chiffre est 5.

GROUPE 2 : PLANÈTE

Donner la carte « Groupe 2 – Départ » au groupe n°2. Celle-ci va indiquer au groupe de prendre toutes les cartes et/ou enveloppes du numéro de leur groupe.

ODD 6 : EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT

Dans la salle se trouvent 5 verres avec de l'eau (plus ou moins d'eau en fonction des consommations par pays, cf image ci-dessous). Il faut également les mettre dans le même ordre que ci-dessous : 15L/p/j ; supérieur à 250L/p/j ; 205L/p/j ; 120L/p/j ; 75L/p/j.

On peut également peindre l'intérieur des verres en bleu pour éviter de remettre de l'eau à chaque fois.

Astuce pour peindre sur du plastique : mélanger de la gouache et du liquide vaisselle.



Sur 5 cartes il y a des drapeaux avec le nom du pays et le continent. Le but est de remettre les drapeaux devant les bonnes consommations d'eau. Lorsque les drapeaux sont placés au bon endroit (devant la bonne consommation d'eau), il faut prendre la 1ere lettre de chaque pays (lettre en gras et en plus gros). Ces lettres forment le mot « OCEAN ».

Code : Océan

NB : Pour que les élèves ne changent pas l'ordre des verres, il est possible de les numéroter ou de les placer avec de la pâte à fixer. De même pour les papiers indiquant les consommations d'eau (X L/personne/jour).

Quelques informations supplémentaires :

- Le minimum vital fixé par l'OMS est « 20 litres d'eau par jour et par personne est préconisé pour répondre aux besoins fondamentaux d'hydratation et d'hygiène personnelle ».
- Pour vivre décemment : 50 litres d'eau par jour et par personne.
- Pour un réel confort : à partir de 100 litres par personne et par jour.

- Canada, États-Unis, Japon, Australie, Suisse : supérieur à 250 litres / personne / jour.
- Finlande, Italie, Espagne, Portugal, Corée du sud, Grèce, Suède : de 160 à 250 litres / personne / jour
- Danemark, Royaume-Uni, Autriche, France, Luxembourg, Irlande: de 130 à 160 litres / personne / jour
- Allemagne, Pays-Bas, Belgique, Hongrie, Bulgarie, Pologne, République Tchèque : inférieur à 130 litres / personne / jour
- Asie et Amérique Latine : de 50 à 100 litres / personne / jour
- Afrique Sub-saharienne : de 10 à 20 litres / personne / jour
- France : 148 litres/habitant/jour
- Ouganda (Afrique Subsaharienne) : 15 L/personne/jour
- Canada > 250 L/personne/jour
- Espagne : 205 L/personne/jour
- Allemagne : 145 L/personne/jour
- Népal (Asie) : 75 L/personne/jour

<https://www.cieau.com/eau-transition-ecologique/enjeux/la-consommation-deau-domestique-est-elle-la-meme-a-travers-le-monde/>

Le mot formé permet de trouver des cartes au centre de la pièce sur une table. Derrière ces cartes se trouvent les consignes pour l'énigme suivante.

ODD 14 : VIE AQUATIQUE

On trouve plusieurs cartes avec le mot océan : 3 cartes avec la consigne et une enveloppe avec des images d'animaux marins + des images de pollution aux hydrocarbures et au plastique, et enfin une feuille pour les replacer par catégories.

Après avoir trouvé toutes les images/photos des animaux et des photos de la pollution des eaux, le groupe doit les classer, selon 5 groupes : espèces éteintes, espèces en danger d'extinction et espèces en préoccupation mineure. Il y a aussi 2 catégories de pollution : catégorie pour la pollution des océans/rivières au plastique et une autre pour la pollution aux hydrocarbures. Chaque groupe a une couleur correspondante :

Espèces éteintes	Bleu
Espèces en danger d'extinction	Rouge
Espèces en préoccupation mineure	Vert
Pollution au plastique	Marron
Pollution aux hydrocarbures	Orange

Les animaux agrafés entre eux forment une seule catégorie.

Le nombre d'images dans chaque catégorie donne un chiffre. Cela donnera donc un code « chiffre+couleur » comme suit :

- Pour la pollution aux hydrocarbures : 5 images. Donc une carte au centre sera un 5 MARRON
- Pour la pollution plastique : 8 images. Donc une carte au centre sera un 8 ORANGE
- Pour les espèces aquatiques éteintes : 5 images. Donc une carte au centre sera un 5 BLEU

- Pour les espèces aquatiques en voie d'extinction : 10 images. Donc une carte au centre sera un 10 ROUGE
- Pour les espèces aquatiques sans préoccupation majeure : 4 images. Donc une carte au centre sera un 4 VERT

Pour simplifier, placer dans l'enveloppe les images des pollutions aux hydrocarbures et au plastique séparées, mais agraffer les images d'animaux marins appartenant à la même catégorie (en voie d'extinction, éteint ou avec préoccupation mineure).

Les codes à trouver sont :

- 5 BLEU
- 10 ROUGE
- 4 VERT
- 8 ORANGE
- 5 MARRON

Sur la table au centre, il y aura donc 5 cartes avec des indications pour l'énigme suivante.

ODD 7 : ÉNERGIE PROPRE ET D'UN COUT ABORDABLE

Les codes précédents vont permettre de retourner 5 cartes :

- 1 carte avec la consigne « La somme des énergies renouvelables te rapprochera de la mallette ».
- 4 cartes avec des énergies dessus (renouvelables ou non).

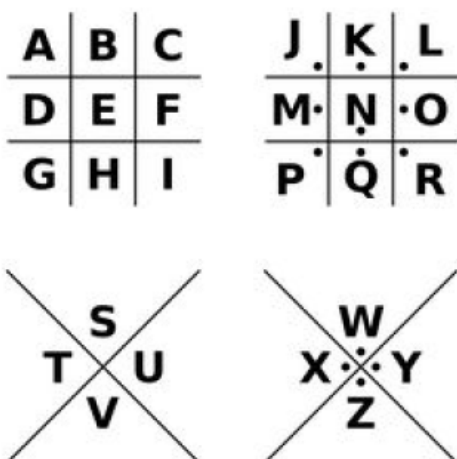
Chaque énergie est assimilée à un chiffre (par exemple : hydraulique = 2 ; charbon = 6). Le but est d'additionner les énergies renouvelables.

Le code à trouver est : 29

ODD 15 : VIE TERRESTRE

Le groupe trouve 3 cartes et 2 enveloppes avec le code 29.

Dans la 1ere enveloppe se trouvent des insectes, dans la seconde enveloppe se trouve un hôtel à insecte. Sur les cartes il y a 1 carte consigne « Suis les insectes dans leur habitat pour trouver le code et 2 cartes « code » comme ci-dessous :



Sur chaque insecte se trouve un code, comme par exemple la chrysope :



Chrysope

Ici la lettre représentée par l'insecte est donc le L.

Le but est de replacer les insectes dans leur habitat puis de retrouver les lettres inscrites sur chaque image d'insecte.

L'ordre dans lequel seront placés les insectes (par rapport à l'hôtel à insectes) donne l'ordre des lettres du mot à trouver.

Document réponse :

OFFRIR LE GITE POUR LES ANIMAUX UTILES AU JARDIN
« Hôtel à insectes »



Foin ou paille pour les **chrysopes**

Les larves se nourrissent de pucerons, cochenilles, œufs d'acariens...

Abri à **chrysopes** et à **coccinelles**

Les larves de coccinelles mangent les pucerons

Refuge à **perce-oreilles**

Ils dévorent les pucerons et les psylles

Briques creuses pour les **abeilles solitaires**

Elles pollinisent les fleurs des arbres fruitiers

Branches et vieilles souches pour les **carabes**

Ils se nourrissent de limaces et taupins



Fagot de tiges creuses pour les **syrphes**

Les larves mangent des pucerons

Rondelles empilées pour les **coccinelles**

Abri pour les **bourdons**

Ils contribuent à la pollinisation

Rondins et écorces pour les **cloportes**

Ils participent à la décomposition des matières organiques, au renouvellement du sol et à son enrichissement



Le code est : **PLANÈTE**

ODD 17 - FIN : Sous la mallette au centre se trouve plusieurs sigles. Certains sont inutiles et 4 sont utiles. L'un deux représentent une planète qui correspond à un chiffre à mettre sur le cadenas final. Comme le mot planète correspond au groupe 2, le chiffre sera le 2ème sur le cadenas.

Le chiffre est 4.

GROUPE 3 : PROSPÉRITÉ

Donner la carte « Groupe 3 – Départ » au groupe n°3. Celle-ci va indiquer au groupe de prendre toutes les cartes et/ou enveloppes du numéro de leur groupe.

ODD 9 : INDUSTRIE, INNOVATION ET INFRASTRUCTURE

Le groupe va trouver plusieurs cartes avec des mots à trouver ainsi qu'une grille de mots croisés autour de l'ODD 9 : Industrie, Innovation et Infrastructure. Il y aura des lettres dans des cases en gras, ce qui permet de mettre en avant certaines lettres pour écrire un mot. Ce mot permet de trouver des cartes au centre pour l'énigme suivante.
Mots à faire trouver : avec des définitions, des rébus (voir cartes)

- 1 – **F**abrication (synonymes : confection, création)
- 2 – **A**ssainissement (rébus : AS haie nid SE (Me, Te, ?) MENT)
- 3 – **D**éveloppement (synonyme : Evolution)
- 4 – **C**ommunication (rébus : K ohm U nid K scie ON (Il, Elle, ?))
- 5 – **R**outes (énigme : Je suis plus grand qu'un sentier mais plus petit qu'une autoroute. De nombreux camions, bus, voitures et motos m'emprunte tous les jours. Qui suis-je ?)
- 6 – **T**ransport (définition : Action de déplacer (quelqu'un, quelque chose) sur une certaine distance par des moyens appropriés.)
- 7 – **I**nfrastructure (rébus : 1 F rat ST Rue K Tue R)
- 8 – **T**echnologie (image associée)
- 9 – **I**nnovation (synonymes : Changement, nouveauté)

Le code à trouver est : **INDUSTRIE**

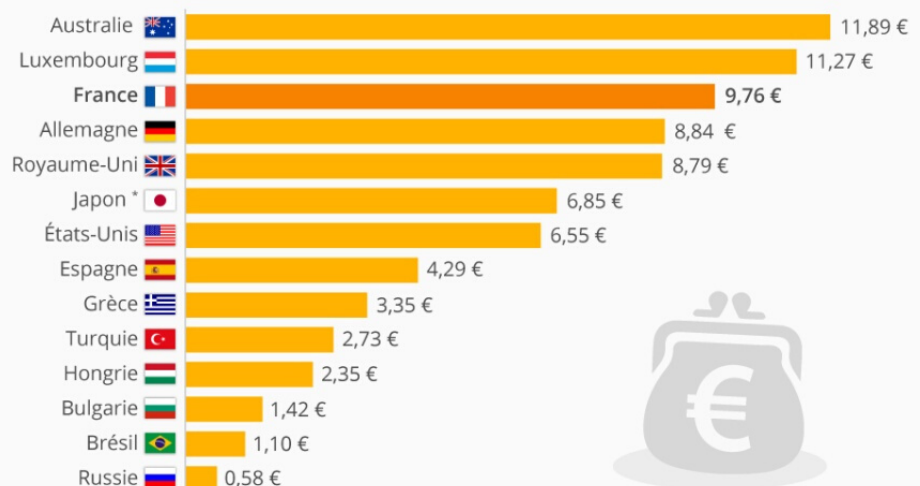
Au centre de la pièce, sur la table, 3 cartes avec le mot industrie permettent d'avoir des indications sur l'énigme suivante (ODD 8) ainsi qu'une enveloppe avec le même code.

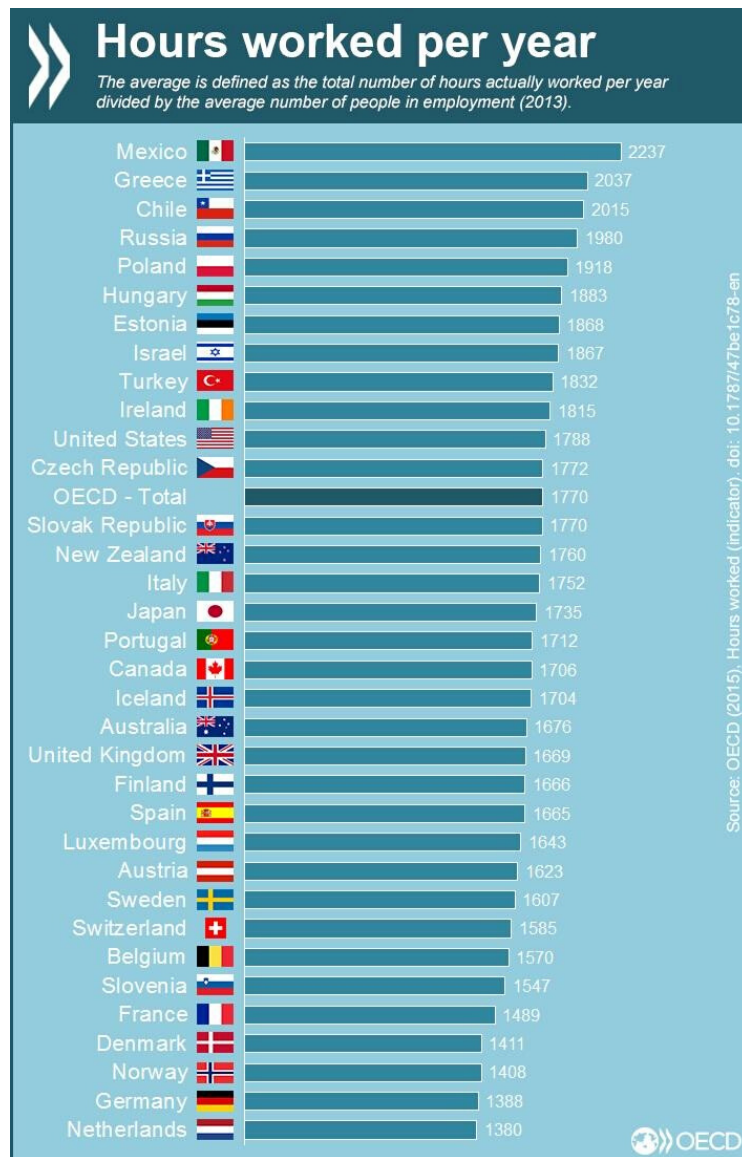
ODD 8 : TRAVAIL DÉCENT ET CROISSANCE ÉCONOMIQUE

Sur les cartes que l'on trouve grâce à l'énigme précédente, il y a sur la 1ère la consigne de cette énigme et 2 autres cartes avec des rébus qui indiquent des pays. Dans l'enveloppe on trouve les deux documents suivants :

Le salaire minimum dans le monde

Montant horaire brut du salaire minimum dans une sélection de pays en 2017





Le groupe doit calculer le salaire minimum brut annuel en multipliant le salaire brut du pays au nombre d'heures travaillées en moyenne, puis faire les opérations demandées dans le rébus.

Par exemple :

Pays 1

T

- (moins)

Pays 2

i **-U**

= ? ,..€

Australie –(moins) Royaume-Uni :
 Il faut calculer le salaire brut annuel de l'Australie et celui du Royaume-Uni, puis les soustraire selon la consigne indiquée.

A l'aide de ces deux images + un rébus :

ATTENTION, besoin d'une calculatrice pour cette énigme.

Eau ST rat lit (Australie) = $11.89 * 1676 = 19927.74$

-

Roi l homme U nid (Royaume-Unis) = $8.79 * 1669 = 14670.51$

= € (=5257)

Le 1er code est 5257

.....

On gris (Hongrie) = $2.35 * 1883 = 4425.05$

+

Rue Scie (Russie) = $0.58 * 1980 = 1148.4$

= € (=5573)

Le second code est 5573

Les 2 codes : 5573 et 5257 correspondent à des cartes au centre de la table.

ODD 13 : MESURES RELATIVES A LA LUTTE CONTRE LES CHANGEMENTS CLIMATIQUES

Au centre de la salle, sur la table, se trouvent une carte avec la consigne de l'énigme et 2 enveloppes (une avec le code 5573, l'autre avec le code 5257). Dans chacune de ces enveloppes se trouvent des pièces de puzzle. Chaque morceau du puzzle correspond à une cause du changement climatique et à une ou plusieurs solutions possibles.

Lorsque tout le puzzle est reconstitué, on trouve le code 2030.

Pour simplifier, associer chaque puzzle à une couleur de gommette (exemple : puzzle de la Cause n°1 avec une gommette verte par petit morceau du puzzle).

Le code permet de trouver une enveloppe pour l'énigme suivante.

Causes et solutions plus complet, pour aller plus loin :

https://ec.europa.eu/clima/change/causes_fr

Cause 1 : La combustion du charbon, du pétrole et du gaz produit du dioxyde de carbone (CO2) et du protoxyde d'azote (N2O).

- Solution 1.1 : Utiliser d'autres combustibles plus « vert ».
- Solution 1.2 : Réduire les besoins en énergie (pour le bâtiment par exemple, réduire les besoins en chauffage en isolant son logement).
- Solution 1.3 : Favoriser les transports en commun ou transport « vert » comme le vélo.
- Solution 1.4 : Manger des produits locaux pour éviter le transport excessif.

Cause 2 : La déforestation

- Solution 2.1 : Reforestation
- Solution 2.2 : Protéger les forêts en utilisant des matériaux recyclés
- Solution 2.3 : Favoriser l'exploitation durable des forêts, notamment lors de nos achats : labels FSC et PEFC
- Solution 2.4 : Supprimer l'huile de palme de son alimentation
- Solution 2.5 : Éviter la surconsommation

Cause 3 : L'augmentation de l'élevage de Bovins et Ovins

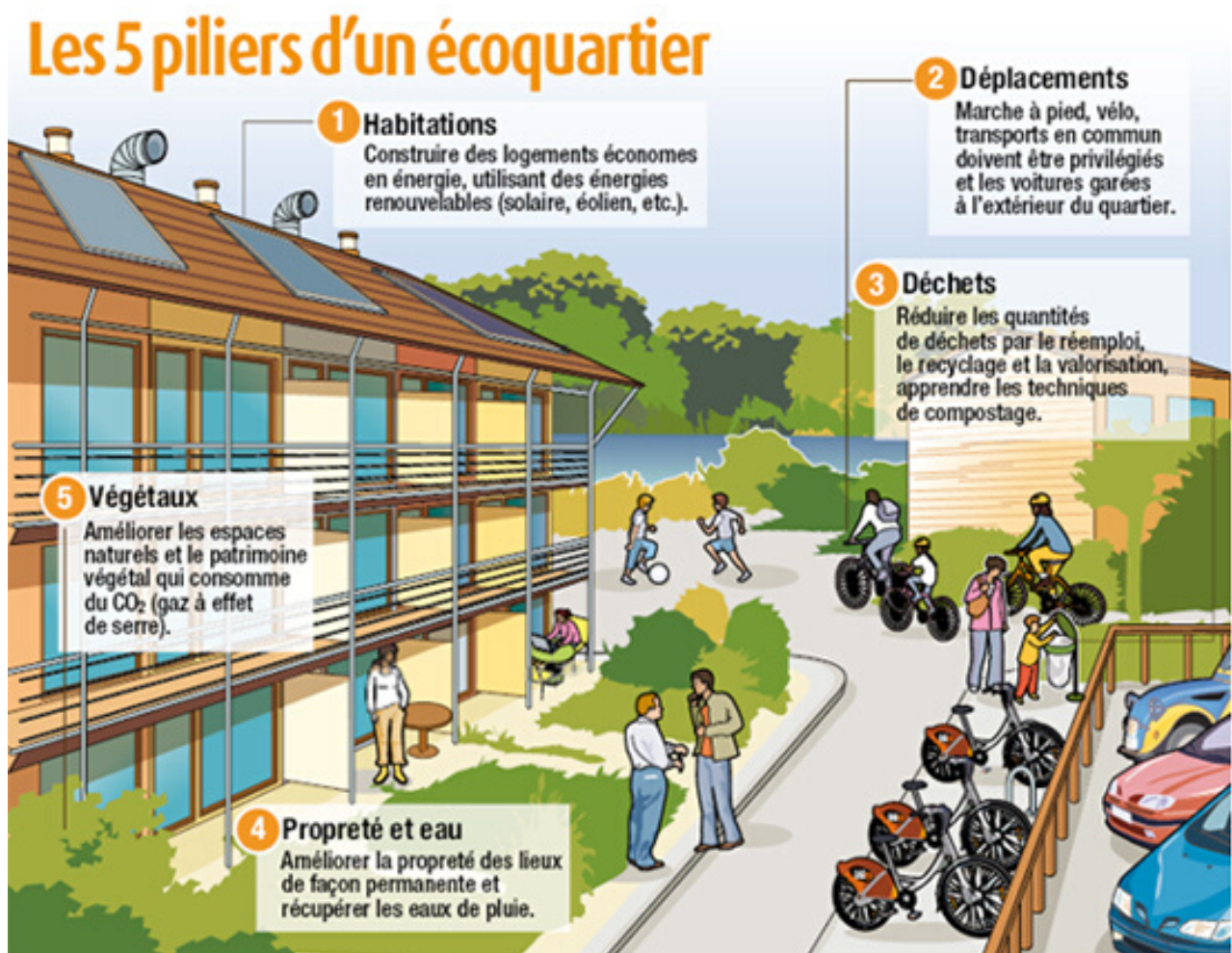
- Solution 3.1 : Réduire la consommation de viande et de produits d'origine animale.

Cause 4 : Les gaz fluorés présent dans les aérosols, les équipements de froid (climatisation), la protection incendie.

- Solution 4.1 : Meilleure conception et isolation des habitations (réduire/supprimer les besoins de refroidissement).
- Solution 4.2 : Éviter l'utilisation d'aérosols

ODD 11 : VILLES ET COMMUNAUTÉS DURABLES

Au centre de la table, il y a une enveloppe avec le code 2030. A l'intérieur se trouve un questionnaire sur les 5 piliers d'un écoquartier ainsi que cette image :



Voici le quizz (en gras, les bonnes réponses) :

Règles du quizz : si une question a plusieurs réponses, additionner les résultats
A la fin du quizz, additionner tous les bons résultats

ATTENTION, besoin d'une calculatrice pour cette énigme

1 - Comment réaliser un bâtiment peu polluant et économe en énergie ?

398 : Bien isoler le bâtiment

768 : Orienter les grandes fenêtres au nord

243 : Utiliser des énergies renouvelables

631 : Utiliser un système de climatisation en été

2 - Que va permettre l'inutilisation de la voiture dans un quartier ?

102 : Une meilleure qualité de l'air

374 : Une moins bonne qualité de l'air

397 : Une réduction de la pollution sonore

187 : Favoriser le sport et les interactions sociales

3 - Que peut-on composter ?

584 : Des déchets de cuisine

714 : Emballages en carton

105 : Emballage en plastique

963 : Des déchets de jardin

3 bis : Que peut-on recycler ?

301 : Le plastique

104 : Le papier/carton

303 : Le verre

289 : Emballages métalliques

4 - Pour quelle utilisation peut-on récupérer l'eau de pluie ?

249 : Pour la boire

167 : Pour les sanitaires

347 : Pour l'arrosage

987 : faire la vaisselle

Ici le résultat de la question est : 167 + 347 = 514

5 - Quels sont les bienfaits des végétaux dans un quartier ?

207 : Une meilleure qualité de l'air

101 : Permettent une régulation thermique

158 : Favorise la biodiversité

444 : Améliore la santé physique des habitants

Le code à trouver est : **5295**

Le résultat final est égal à la somme de toutes les bonnes réponses (avec ce quizz : 5295). Sur la table se trouvent une enveloppe avec le code 5295 et une carte avec ce même code. La carte indique « Le nombre de pilier de l'écoquartier vous donnera la solution ». Dans l'enveloppe se trouve un document Excel avec des chiffres. Le groupe doit colorier tous les « 5 » sur le fichier. **Le résultat sera :**

4	9	8	7	1	3	6	9	7	1	2	2	0	3	1	6	4	7	8	4	2	6	5	9	7	4	1	0	3	6	6	7	1	4	4	1	5
9	1	7	9	3	6	4	0	3	2	0	8	9	2	1	0	3	6	8	4	1	5	1	3	9	7	8	3	4	6	9	7	8	3	1	5	4
8	3	9	7	1	0	3	2	4	8	9	3	0	1	7	9	6	2	0	1	5	9	3	0	0	1	4	8	3	0	1	4	7	9	5	0	1
7	9	7	1	0	3	2	4	8	9	6	3	0	1	4	9	6	3	0	1	4	4	8	9	3	2	2	3	9	1	0	4	7	8	9	3	0
5	5	5	2	5	5	5	3	5	5	5	8	5	5	5	4	5	5	5	1	5	5	5	9	5	5	5	7	5	1	5	5	5	6	5	5	5
5	5	5	4	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5	5	6	5	5	5	0	5	5	5	9	5	5	5	9	5	3	5	5	5	3	5	5	5
5	1	5	6	5	4	5	4	5	4	5	9	5	7	1	7	5	2	5	2	5	0	4	9	5	3	5	8	2	6	7	5	3	9	5	1	3
5	3	5	7	5	6	5	9	5	7	5	8	5	9	0	9	5	4	5	4	5	0	7	7	5	4	5	4	5	4	9	5	9	8	5	9	0
5	7	5	9	5	9	5	7	5	3	5	3	5	6	3	3	5	9	5	9	5	1	8	8	5	9	5	3	5	9	4	5	8	4	5	6	6
5	5	5	8	5	5	5	1	5	2	5	2	5	4	8	0	5	5	5	7	5	3	9	8	5	5	5	0	5	7	1	5	4	1	5	2	2
5	5	5	3	5	5	5	6	5	9	5	7	5	5	5	2	5	5	5	8	5	5	3	8	5	5	5	1	5	8	3	5	1	0	5	5	1
5	0	1	2	5	5	8	8	5	8	5	6	5	5	5	4	5	0	3	6	5	5	1	8	5	5	3	2	5	1	6	5	0	3	5	5	3
5	6	7	0	5	5	5	3	5	6	5	1	4	1	5	8	5	3	6	3	5	1	2	6	5	5	5	6	5	0	8	5	3	3	5	3	9
5	9	4	3	5	6	5	2	5	1	5	0	7	0	5	7	5	7	4	1	5	4	0	6	5	7	5	7	5	3	0	5	6	9	5	9	7
5	3	3	8	5	4	5	4	5	0	5	3	6	2	5	9	5	8	8	0	5	9	3	3	5	3	5	9	5	6	0	5	9	7	5	7	4
5	0	0	6	5	8	5	0	5	3	5	0	9	7	5	3	5	9	9	2	5	7	6	2	5	6	5	8	5	9	2	5	1	2	5	1	0
5	2	2	4	5	0	5	9	5	5	5	2	5	5	5	0	5	1	1	4	5	5	5	1	5	1	5	4	5	4	3	5	0	1	5	5	5
5	7	1	9	5	2	5	8	5	5	5	1	5	5	5	1	5	3	0	9	5	5	5	0	5	4	5	6	5	1	1	5	3	0	5	5	5

Le code est : **PROSPÉRITÉ**

ODD 17 - FIN : Sous la mallette au centre se trouve plusieurs sigles. Certains sont inutiles et 4 sont utiles. L'un deux représentent le mot "prospérité" qui correspond à un chiffre à mettre sur le cadenas final. Comme le mot prospérité correspond au groupe 3, le chiffre à mettre sur le cadenas sera le 3ème.

Le chiffre est 7.

GROUPE 4 : PAIX

Donner la carte « Groupe 4 – Départ » au groupe n°4. Celle-ci va indiquer au groupe de prendre toutes les cartes et/ou enveloppes du numéro de leur groupe.

ODD 10 : INÉGALITÉS RÉDUITES

Mots croisés autour des inégalités avec un mot en gras qui ressort (grâce à certaine case). Ce mot permet de déverrouiller la tablette ou ordinateur.

Idée de mots à faire trouver : avec des définitions, des rébus, synonymes

- 1 - **É**conomie (rébus : haie cône eau MIE)
- 2 - **Dé**favorisées (synonyme : démun/désavantagé)
- 3 - **D**ifférences (définition : Ce qui constitue un écart entre deux ou plusieurs personnes ou choses, entre deux grandeurs)
- 4 - **I**njustice (définition : Acte, décision contraire à la justice)
- 5 - **D**isparité (rébus : 10 pas riz thé)
- 6 - **S**ocial (rébus : Seau Scie AL)
- 7 - **É**cart (rébus : haie – car)
- 8 - **E**nvironnement (synonyme : cadre de vie/atmosphère)
- 9 - **É**galité (rébus : = i thé)
- 10 - **D**iscrimination (définition : Fait de distinguer et de traiter différemment (le plus souvent plus mal) quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne)
- 11 - **R**evenue (synonyme : rémunération)

Le mot à trouver est : **INÉGALITÉS**

Le mot inégalités déverrouille l'ordinateur/tablette.

ODD 4 : ÉDUCATION DE QUALITÉ

Après avoir déverrouillé l'ordinateur/tablette, apparait une vidéo : Sur le chemin de l'école : <https://www.youtube.com/watch?v=c9T5HN-nWtE>

Ils la regardent pour trouver 2 informations : le prénom de l'écolière (**Zahira**) et le nombre de kilomètres qu'elle parcourt (**22km**).

Sur la carte « Inégalités » se trouve une indication « prendre les cartes/enveloppes avec le prénom de l'écolière ».

Il y a une carte et une enveloppe avec le prénom **ZAHIRA**.

Dans l'enveloppe se trouve le synopsis du film « sur le chemin de l'école »

Extrait sous la vidéo YouTube « Sur le chemin de l'école extrait 1 » :

*Ces enfants vivent aux quatre coins du globe mais partagent la même soif d'apprendre. Ils ont compris que seule l'instruction leur permettra d'améliorer leur vie, et c'est pour cela que chaque jour, dans des paysages incroyables, ils se lancent dans un périple à haut risque qui les conduira vers le savoir. Jackson, 10 ans, vit au Kenya et parcourt matin et soir **quinze kilomètres** avec sa petite sœur au milieu de la savane et des animaux sauvages... Zahira, 11 ans, habite dans les montagnes escarpées de l'Atlas marocain, et c'est une journée de marche exténuante qui l'attend pour rejoindre son internat avec ses deux amies... Samuel, 11 ans, vit en Inde et chaque jour, les **huit kilomètres** qu'il doit accomplir sont une épreuve parce qu'il n'a pas l'usage de ses jambes. Ses deux jeunes frères poussent son fauteuil roulant bricolé jusqu'à l'école... C'est sur un cheval que Carlito, 11 ans, traverse les plaines de Patagonie sur plus de **vingt-cinq kilomètres**. Emmenant sa petite sœur avec lui, il accomplit cet exploit deux fois par jour, quel que soit le temps... SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE nous plonge dans ces quotidiens hors norme, aux côtés de ces enfants dont la volonté mise au service d'un rêve les guide sur un chemin que nous avons tous emprunté, mais jamais de cette façon-là. On se demande souvent quelle planète laisserons-nous à nos enfants, mais quels enfants laisserons-nous à la planète ?*

Ils doivent le lire pour trouver le nombre de kilomètre que parcourt chaque enfant. Sur la carte se trouve l'indication « le nombre de kilomètre sera la clé de l'énigme. Un enfant = 1 code » Pour rappel Zahira = 22 kilomètres (information dans la vidéo)

Les codes sont donc : 22 ; 15 ; 8 ; 25

Le nombre de kilomètres que parcourt chaque enfant (22km, 15km, 8 km, 25km.) donne un code pour les cartes de l'énigme suivante.

ODD 5 : ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES

Grâce aux 4 codes précédents, on trouve 4 enveloppes. Dans 3 de ces enveloppes se trouvent des informations (présentes sur ce lien : <http://www.unwomen.org/fr/digitallibrary/multimedia/2015/9/infographic-gender-equality-where-are-we-today>).

La dernière enveloppe comporte un quizz. Les 3 autres enveloppes doivent être utilisées pour répondre à ce quizz.

Après avoir lu l'ensemble des fiches concernant l'égalité des sexes, le groupe doit répondre à un quizz. Chaque réponse du quizz correspond à un code :

1 – Combien de pourcentage de femme comptent les parlements ?

1578 : 50%

3498 : 34%

5249 : 22%

4768 : 5%

2 – Dans quels pays les femmes passent-elles 16 millions d’heures collectives par jour pour aller chercher l’eau ?

2987 : Dans 3 pays d’Asie

9785 : Dans 25 pays subsahariens

4732 : Haïti

2679 : Bolivie

3 – Quel est le taux d’alphabétisation des femmes dans les pays les moins avancés ?

7139 : 53%

0379 : 27%

9074 : 12%

5472 : 89%

4 – Combien de femmes dans le monde sont victimes de violences physiques ou sexuelles ?

7146 : 78%

3017 : 1 femme / 10

1023 : 1 femme / 2

3470 : 33 %

Les 4 codes sont : **5249 ; 9785 ; 7139 ; 3470**

Au centre de la pièce sur la table se trouvent les indications pour l’énigme suivante (ODD 16).

ODD 16 : PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES

Grâce aux 4 codes précédents on trouve 2 enveloppes avec des images (logos) : il y a 4 images par enveloppe, sur chacune de ces images il y a une lettre. Il y a également 2 cartes avec les acronymes/mots suivants : OIT, ONU, OMS, Justice.

Le but est d’associer les logos à ces mots. Les 4 images qui seront associés aux logos comporteront les lettres « PAIX ».

Le code est **PAIX**

ODD 17 - FIN : Sous la mallette au centre se trouve plusieurs sigles. Certains sont inutiles et 4 sont utiles. L’un deux représentent le mot paix qui correspond à un chiffre à mettre sur le cadenas final. Comme le mot paix correspond au dernier groupe, le chiffre à mettre sur le cadenas sera le 4ème.

Le chiffre est 1.

OUVERTURE DE LA MALETTE - ODD 17

Le code final pour ouvrir le cadenas de la mallette est **5471**.

Dans cette mallette se trouve 4 pochettes avec le numéro de l'équipe et le logo. A l'intérieur il y a les 4 ODD sur lesquels ils ont travaillé + l'ODD 17. Chaque équipe doit trouver des liens entre ses ODD et les ODD des autres groupes.

Exemple : ODD 12 et ODD 14.

L'animateur explique ce que représente l'ODD 17 et chacun des ODD. Puis ils devront chacun leur tour aller présenter les 4 ODD sur lesquels ils ont eu des énigmes et ce qu'ils ont retenus.

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



CRÉATION DE FAUSSE CARTE / CARTE PIÈGE

Il y a 39 cartes fausses, l'animateur/professeur peut choisir d'en imprimer plus ou moins. Vous pouvez créer d'autres cartes avec des nombres dont on n'a pas l'utilité ou des cartes avec des mots qui ne correspondent pas à ceux que l'on doit trouver.

SITES POUR CRÉER L'ESCAPE GAME

<https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

<https://gusandco.net/2015/06/24/tous-les-secrets-pour-cree-une-bonne-escape-room/>

<https://www.wescape.fr/cadenas-accessoires-pour-escape-game/>

ILS ONT CONTRIBUÉ À LA CRÉATION DE CET OUTIL

COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

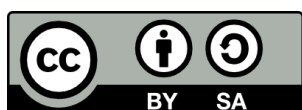
PARTENAIRES TECHNIQUES



ONT ÉGALEMENT COLLABORÉ



PARTENAIRES FINANCIERS



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions" 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Cut by Aneque Ahmed from the Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project