



UN VOYAGE D'ÉCO- EXPLORATEURS



Cofinancé par
l'Union européenne

MODE D'EMPLOI DU JEU

Que contient la boîte à outils ?

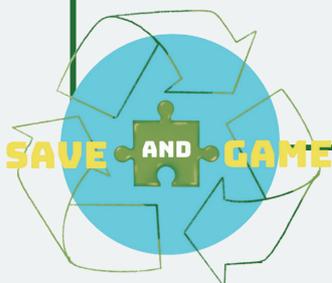
- Mode d'emploi
- Consignes
- Checklist du matériel
- Feuille de scénario
- 5 énigmes
- 5 clés de correction
- 5 fiches explicatives (indices)
- Éléments visuels du jeu
- Certificat de récompense
- Conseils pour inclure les jeunes atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage

Objectifs d'apprentissage

- Développer une meilleure compréhension de ce qu'est le changement climatique, y compris de ses causes, de ses effets et de son impact mondial
- Comprendre le concept de justice climatique et sa relation avec le changement climatique
- Découvrir l'importance de l'éducation dans la lutte contre le changement climatique et les problèmes connexes

Compétences travaillées

- Travail d'équipe
- Gestion du temps
- Résolution de problèmes
- Pensée critique



Cofinancé par
l'Union européenne

MODE D'EMPLOI DU JEU

Types d'énigmes



Avec manipulation



Avec observation



Avec décodage



Avec jeux
de logique

Niveau de difficulté

Intermédiaire



Durée du jeu

1 heure



Nombre de joueurs

4



Cofinancé par
l'Union européenne

CONSIGNES POUR LE MAÎTRE DU JEU

1. Imprimez le contenu de la boîte à outils.
2. Préparez la pièce à l'aide de la checklist.
3. Préparez les lettres/cartes/pancartes pour chaque étape du jeu.
4. Faites un discours d'introduction aux joueurs.
5. Suivez la progression des joueurs tout au long de la partie et donnez-leur des indices lorsqu'ils sont bloqués sur une énigme.
6. Lorsque la partie est terminée, organisez un débriefing avec les joueurs. Demandez-leur ce qu'ils ont pensé du jeu et des objectifs d'apprentissage.
7. N'oubliez pas de distribuer les certificats de récompense aux joueurs avant leur départ.



Cofinancé par
l'Union européenne

CHECKLIST DU MATÉRIEL

- Carte du monde
- Minuteur Fonctionne
- Ordinateur Fonctionne
- Enveloppes/Lettres/Cartes
- Tableaux portatifs En bon état
- Crayons/Papier/Colle En bon état
- Outil agricole/Bol/Boue/Plante
- Boîte/Tiroir/Tampon/Cadenas/Livres
- Sculpture "artistique" faite main
- Autres accessoires (bouteilles, bouchons, pailles)

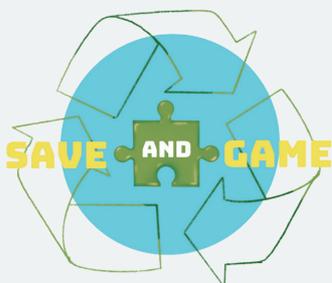


Cofinancé par
l'Union européenne

Un voyage d'éco-explorateur !

Toile de fond

“Vous, éco-explorateurs investis d'une mission vitale, vous tenez debout dans un espace fascinant divisé en sections représentant cinq pays (le Sri Lanka, les États-Unis, la Somalie, la Croatie et la France). Une carte du monde est placée devant vous et elle est la clé de votre mission. En travaillant ensemble, vous devez résoudre des énigmes et découvrir des indices pour voyager à travers ces terres. Le temps n'est pas votre allié. En effet, un compte à rebours vous rappelle le temps qu'il vous reste pour sauver la planète. Être éco-explorateur est bien plus qu'un simple titre, c'est un appel à protéger l'équilibre de la Terre. En déchiffrant les énigmes de chaque pays, vous découvrirez un lien qui les unit tous. Pourrez-vous percer les mystères, débloquer les chemins et assurer l'avenir du monde avant la fin du temps imparti ? Le destin de la planète repose entre vos mains.”



Cofinancé par
l'Union européenne

Un voyage d'éco-explorateur !

La mission

Que dites-vous aux joueurs au tout début du jeu ?

“Embarquez en tant qu'éco-explorateurs dans un voyage énigmatique à travers des pays lointains. Vous avez une heure pour sauver le monde. Il est en proie à de nombreux problèmes, et ce n'est qu'en les résolvant méthodiquement que vous pourrez faire la différence. Le temps presse et le destin de la planète repose entre vos mains.”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

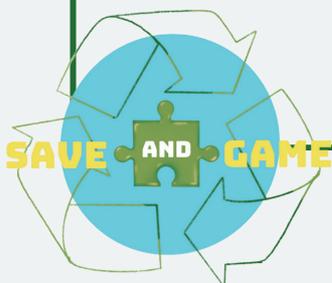
Énigme climatique

Au début de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Êtes-vous prêt à commencer voyage d'écop-explorateur ? Préparez-vous à embarquer dans une aventure unique qui vous mettra au défi en vous demandant d'élucider les mystères du changement climatique. Lors de votre première tâche, qui prendra place dans une plantation de thé sri-lankaise, vous découvrirez les nombreux problèmes climatiques qui menacent ce magnifique paysage et ses communautés. Votre mission consiste à décoder une série de messages mystérieux, cachés dans la plantation de thé, qui vous ont été laissés par les habitants du Sri Lanka. Ces messages codés dévoileront les secrets des pires problèmes climatiques du Sri Lanka. Attention ! Les réponses se trouvent tout autour de vous.”

Type d'énigme : Avec jeu de logique 

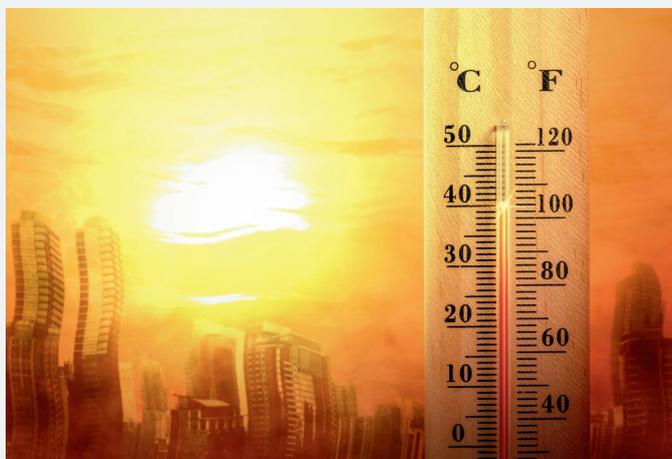
Temps de résolution estimé : 10 minutes



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

Énigme climatique - Solution



Sri Lanka - Vagues de chaleur



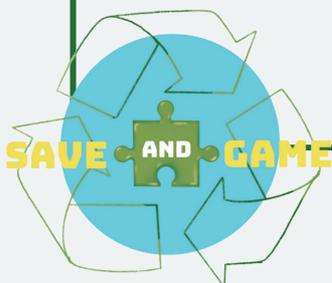
Sri Lanka - Élévation du niveau de la mer



Sri Lanka - Inondations



Sri Lanka - Déforestation



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

Énigme climatique - Solution

Messages décodés :

Message 1 (caché derrière un vieil outil agricole) :

“Nos cultures vulnérables ont flétri sous un soleil de plomb. Les **vagues de chaleur** extrêmes menacent nos récoltes !”

Message 2 (caché dans le bol) :

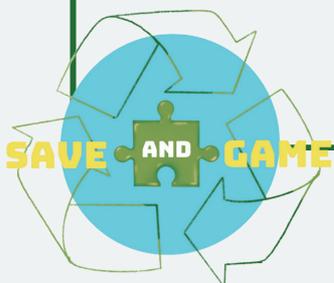
“L'**élévation du niveau de la mer** met en péril nos communautés côtières.”

Message 3 (caché sous la plante) :

“La **déforestation** entraîne l'érosion des sols, ce qui touche aussi bien la faune que les agriculteurs.”

Message 4 (caché dans la boue) :

“Les récentes **inondations** ont causé la perte de ma maison familiale !”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

Énigme climatique - Indices

Indice n°1 :

Les objets qui vous entourent contiennent des messages cachés !

Donné aux joueurs

OUI

NON

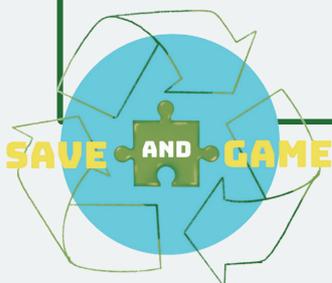
Indice n°2:

Les réponses se trouvent tout autour de vous. Les images représentent différents phénomènes météorologiques !

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

Énigme climatique - Fin

À la fin de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Félicitations ! Vous vous êtes attaqué avec succès aux défis climatiques du Sri Lanka ! Maintenant, avancez et laissez derrière vous les magnifiques paysages du Sri Lanka. Votre prochaine étape vous emmènera dans un voyage qui vous ouvrira les yeux et vous permettra d'explorer quels impacts les États-Unis ont sur le monde !”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

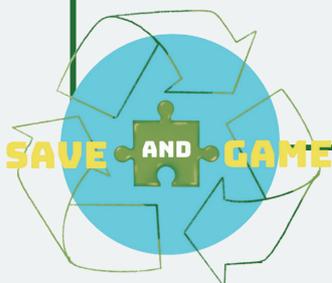
Chemin de l'impact environnemental

Au début de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Embarquez pour un voyage d'investigation et de découverte en vous plongeant dans le réseau complexe de l'empreinte des États-Unis sur notre planète. Préparez-vous à dévoiler les secrets cachés par les industries américaines et découvrir leurs répercussions dans le monde entier. Vous êtes maintenant des enquêteurs environnementaux qui découvrent des faits néfastes des émissions de combustibles fossiles, de l'industrie de la viande, de l'industrie textile et de la déforestation à l'aide d'une présentation sur ordinateur. Dirigez-vous vers ce chemin de l'impact environnemental où chaque chiffre est un indice, chaque scène est une histoire et chaque révélation est un pas de plus vers une solution !”

Type d'énigme : Avec observation 

Temps de résolution estimé : 10 minutes



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

Chemin de l'impact environnemental



Type d'énigme : Avec observation 

Temps de résolution estimé : 10 minutes



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

Chemin de l'impact environnemental - Solution

1. Fait : Les États-Unis sont l'un des principaux producteurs mondiaux de combustibles fossiles et sont responsables de **14 %** des émissions mondiales de CO₂.

2. Fait : Les États-Unis sont le deuxième plus grand consommateur de viande par habitant au monde, avec une moyenne de **100 kg** de viande consommée par personne chaque année.

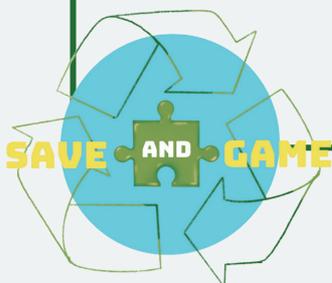
3. Fait : Les États-Unis sont l'un des principaux responsables des déchets textiles dans le monde, avec environ **13 millions de tonnes** de textiles jetés chaque année.

4. Fait : Depuis les années 1600, les États-Unis ont détruit **75 %** de leurs forêts vierges.

Additionnez tous les nombres présents dans les faits :

$$14+100+13+75 = 202$$

Pour poursuivre leur voyage, les joueurs doivent se rendre dans le pays dont le titre comporte le nombre "202".



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

Chemin de l'impact environnemental - Indices

Indice n°1 :

Le papier et les crayons sont là pour vous aider.

Donné aux joueurs

OUI

NON

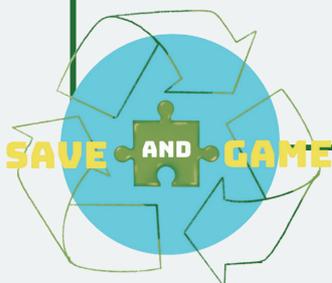
Indice n°2 :

Les nombres sont des fils conducteurs ! La somme de leurs valeurs vous conduira à la prochaine destination.

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

Chemin de l'impact environnemental - Fin

À la fin de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Bravo, enquêteurs environnementaux ! Vous avez découvert en profondeur l'impact qu'ont les industries américaines sur le monde. Votre volonté de découvrir la vérité environnementale est une véritable source d'inspiration. Maintenant, il est temps d'élargir vos horizons. Votre prochaine destination est secrète, mais vous la trouverez en cherchant le nombre que vous venez de recevoir ! Pouvez-vous le trouver ?”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Classer en fonction de l'urgence - 202

Au début de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Bienvenue dans ce voyage qui vous fera découvrir l'urgence des problèmes climatiques. Vous y découvrirez l'écheveau complexe des problèmes climatiques qui tissent le destin de notre planète. Imaginez-vous en Somalie, où l'équilibre délicat de la nature est menacé. Dans ce défi, vous explorerez les problèmes climatiques les plus urgents auxquels cette région est confrontée, chacun d'entre eux étant marqué par un compte à rebours. Votre tâche, en tant qu'explorateurs du changement, est d'associer ces problèmes climatiques aux solutions correspondantes, qui sont cachées dans cette salle et inscrites sur des cartes. Les cartes contiennent des solutions durables qui peuvent faire pencher la balance vers un avenir plus résilient !”

Type d'énigme : Avec manipulation et décodage



Temps de résolution estimé : 15 minutes



Cofinancé par
l'Union européenne

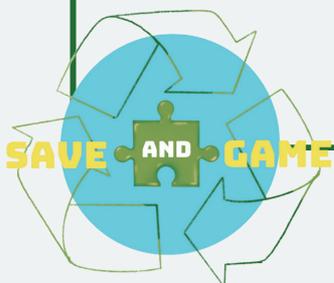
ÉNIGME N°3

Classer en fonction de l'urgence - 202 - Solution

1. Cyclones et tempêtes extrêmes, **1** an =
Infrastructures résistantes au changement climatique **D**
2. Élévation du niveau de la mer, **3** ans = Gestion des zones côtières et des ressources naturelles **B**
3. Désertification et sécheresses, **4** ans = Pratiques agricoles durables et gestion des ressources en eau **A**
4. Inondations, **5** ans = Systèmes d'alerte et stratégies d'évacuation **C**

Après avoir classé les problèmes en fonction de l'urgence à laquelle il faut les traiter, les joueurs obtiennent l'ordre des lettres écrites sur les cartes.
Ordre des lettres : **D,B,A,C**.

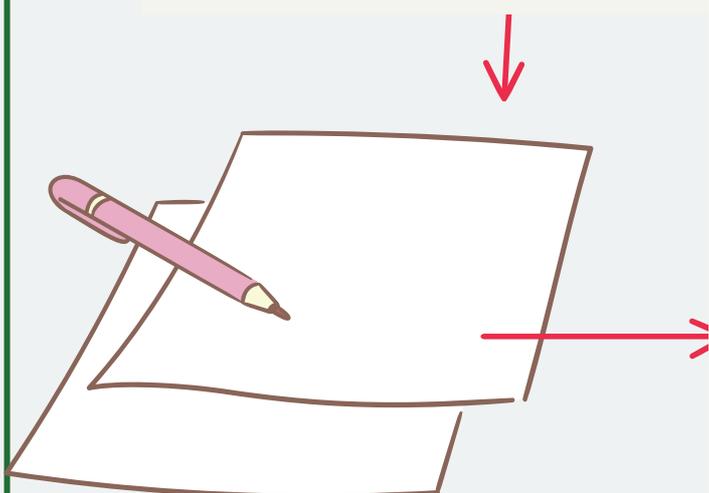
Les lettres D,B,A,C constituent le code requis dans l'activité en Croatie.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Classer en fonction de l'urgence - 202 - Solution

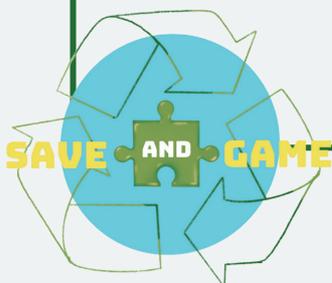


- A** Désertification et sécheresse : 4 ans
- B** Montée du niveau de la mer : 3 ans
- C** Inondations : 5 ans
- D** Cyclones et tempêtes violentes : 1 an



RÉPONSE

- D** Cyclones et tempêtes violentes : 1 an
- B** Montée du niveau de la mer : 3 ans
- A** Désertification et sécheresse : 4 ans
- C** Inondations : 5 ans



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Classer en fonction de l'urgence - 202 - Indice

Indice n°1 :

Le papier et les crayons sont là pour vous aider

Donné aux joueurs

OUI

NON

Indice n°2 :

Les années comptent ! Quel problème résoudreiez-vous en premier ?

Donné aux joueurs

OUI

NON

Indice n°3 :

Les lettres sont importantes, elles vous mènent à la fin de l'énigme.

Donné aux joueurs

OUI

NON



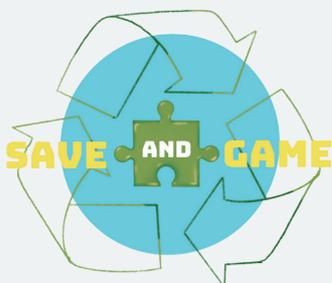
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Classer en fonction de l'urgence - 202 - Fin

À la fin de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Félicitations, intrépides enquêteurs ! Vous avez exploré les problèmes climatiques urgents de la Somalie et acquis des connaissances cruciales sur les défis auxquels sont confrontées les populations résilientes de cette région. Maintenant, préparez-vous à changer de décor pour la suite de votre voyage. Vous vous retrouverez dans les paysages estivaux à couper le souffle de la Croatie. Mais attention, gardez en tête la réponse que vous venez d'obtenir !”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

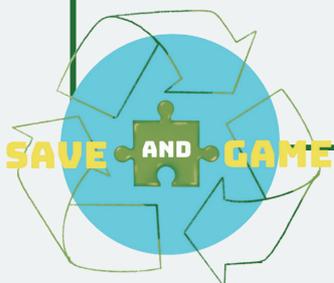
Découverte de l'écotourisme

Au début de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Vous n'aimez pas ce que vous voyez ! En voyant ce que le tourisme de masse peut faire, vous, en tant qu'éco-enthousiastes, avez envie de créer un hébergement respectueux de l'environnement, de partir à la découverte de l'écotourisme ! Votre tâche consiste à ouvrir votre propre hébergement écologique. Pour ce faire, vous devez découvrir des pratiques et des effets écologiques qui contrebalancent les effets négatifs affichés sur le mur. Cherchez ces pratiques cachées dans la pièce et associez-les aux effets pour ouvrir la voie à un avenir meilleur. Êtes-vous prêt à relever le défi et à présenter votre logement écologique au modérateur pour vérification ?”

Type d'énigme : Avec jeu de logique 

Temps de résolution estimé : 15 minutes

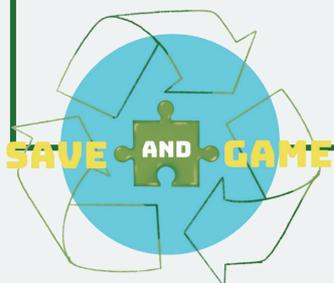


Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme

Photos du tourisme de masse en Croatie placées sur le mur :



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme

Effets négatifs affichés sur le mur avec les photos :

Surpopulation

Dégradation environnementale

Pollution sonore

Dégradation de
sites historiques

Grosse empreinte carbone

Surplus de déchets



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme - Solution

Une **liste de pratiques positives** se trouve dans un livre sur une étagère. Les joueurs doivent observer les livres et trouver celui qui est intitulé "Guide de la vie écoresponsable".

Pour découvrir la **liste des effets positifs**, les joueurs doivent disposer de la combinaison (D,B,A,C) de l'énigme précédente, car la liste est cachée dans le tiroir fermé à clé. Les joueurs ont besoin de la combinaison 4,2,1,3 pour l'ouvrir (combinaison qui correspond aux lettres D,B,A,C). Un morceau de papier se trouve sur le tiroir et indique que 1,2,3,4 est la même chose que A,B,C,D.

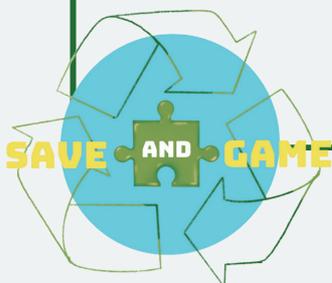
Recyclage et réduction des déchets → **Air plus pur et eau plus propre**

Soutien aux entreprises locales → **Renforcement de l'économie locale**

Utilisation de sources d'énergie renouvelables → **Réduction de l'empreinte carbone**

Économie de l'eau → **Maintien d'un équilibre hydrique sain**

Préservation des habitats naturels → **Préservation de la biodiversité**



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme - Solution



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme - Indices

Indice n°1 :

Les livres peuvent contenir plus de choses que des histoires.

Donné aux joueurs

OUI

NON

Indice n°2 :

Tout comme la révélation de vérités dans la vie, l'ouverture d'un tiroir demande de la patience et de l'attention.

Donné aux joueurs

OUI

NON

Indice n°3 :

Vous avez apporté quelque chose de Somalie qui vous aidera en Croatie.

Donné aux joueurs

OUI

NON

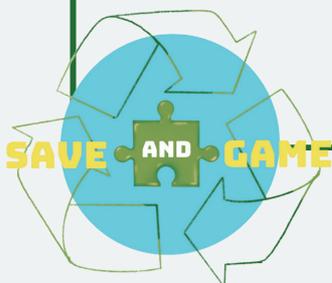
Indice n°4 :

Chaque bonne pratique a ses propres effets. Reliez-les !

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Découverte de l'écotourisme - Fin

À la fin de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Tout au long de votre voyage, n'oubliez pas que les choix que vous faites aujourd'hui façonneront un avenir plus vert et plus harmonieux. En route pour la prochaine énigme ! Découvrez la France et entrez dans la peau d'un artiste !”



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

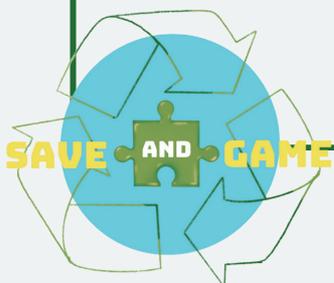
Art pour la Terre

Au début de l'activité, les joueurs reçoivent une lettre :

“Bienvenue dans le monde immersif de “Art pour la Terre”. Aujourd'hui, vous vous trouvez au cœur de la France, au carrefour de la créativité, de la conscience climatique et de l'urgence. Au cours de cette aventure, vous découvrirez les œuvres d'un artiste français qui fait plus que de simples sculptures : il sensibilise au changement climatique ! L'artiste a ingénieusement façonné une sculpture en utilisant des matériaux recyclés, un symbole de durabilité. Mais il y a un hic : l'artiste est en retard pour l'exposition “Art pour la Terre”. Vous êtes ici pour recréer son chef-d'œuvre. Observez la sculpture originale, découvrez les éléments cachés et associez-les aux matériaux recyclés qui se trouvent à proximité.”

Type d'énigme : Avec observation 

Temps de résolution estimé : 10 minutes



Cofinancé par
l'Union européenne

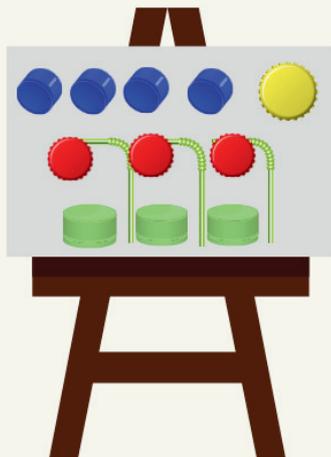
ÉNIGME N°5

Art pour la Terre - Solution

Une fois que les joueurs ont correctement associé les matériaux et les composants dans le bon ordre, les sculptures sont terminées et prêtes à être présentées dans le cadre de l'exposition "Art pour la Terre".



Sculpture/Art en matériaux recyclés



Éducation grâce à l'art

Pour terminer le jeu, reproduisez l'oeuvre



Lorsque les joueurs placent les sculptures ensemble et une fois qu'elles sont identiques, l'exposition commence et l'activité est terminée.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

Art pour la Terre - Indices

Indice n°1 :

Tous les matériaux sont fournis !

Donné aux joueurs

OUI

NON

Indice n°2 :

Tout est plus rapide et plus facile en utilisant de la colle.

Donné aux joueurs

OUI

NON

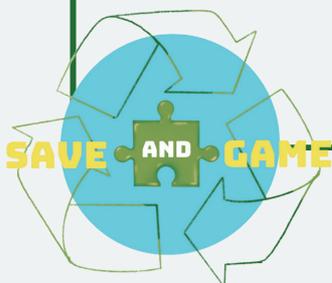
Indice n°3 :

Choisissez les bonnes couleurs !

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

Art pour la Terre - Fin

Le jeu se termine avec la fin de l'énigme 5. Les joueurs ont réussi à sauver le monde !

Pour marquer la fin du jeu, un signal sonore sera émis :

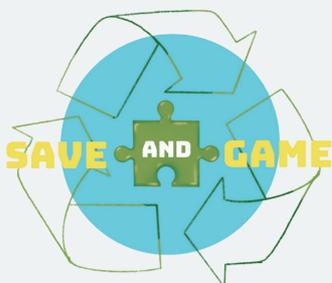
“Félicitations, vous avez réussi à sauver le monde !”



Cofinancé par
l'Union européenne

CONSEILS pour le débriefing du jeu

- Demandez au groupe comment il se sent après avoir terminé le jeu. Prenez quelques minutes pour discuter du résultat du jeu et évaluer ensemble le niveau de coopération et l'effort du travail d'équipe.
- Demandez individuellement à chaque joueur ce qui, selon lui, a bien fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné.
- Discutez du résultat pédagogique de chaque énigme et évaluez les connaissances que les joueurs en ont tirées.
- Résumez ce qui a été dit avant de laisser partir les joueurs.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1 - Débriefing

Les joueurs se trouvent dans une pièce représentant le Sri Lanka. Les habitants de ce pays sont confrontés à des défis uniques liés au changement climatique. La pièce est remplie d'images représentant les problèmes climatiques du Sri Lanka. Pour progresser dans le jeu, les joueurs doivent encoder des messages écrits par des Sri Lankais qui révèlent les pires problèmes climatiques du Sri Lanka. Les images autour d'eux (images sur le mur) contiennent les réponses. Cette activité incite les joueurs à faire preuve d'esprit critique et leur fait découvrir les véritables défis climatiques qui touchent le Sri Lanka. Les joueurs développeront également une meilleure compréhension de ce qu'est le changement climatique tout en découvrant l'impact disproportionné du changement climatique sur les communautés et les régions vulnérables.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2 - Débriefing

Les joueurs se lanceront sur le chemin de l'impact environnemental et joueront le rôle d'enquêteurs environnementaux. Ils découvriront des faits liés à l'impact des États-Unis sur la planète en ce qui concerne les émissions de combustibles fossiles, l'industrie de la viande, l'industrie textile et la déforestation. Les États-Unis seront représentés par un beau bureau. Un ordinateur sera installé sur ce bureau. Une présentation intitulée "Secrets environnementaux des États-Unis" sera diffusée sur l'ordinateur. Après chaque image, des données chiffrées seront présentées aux joueurs. Du papier et des crayons se trouveront à côté de l'ordinateur. De cette manière, les joueurs pourront écrire les chiffres. Grâce à cette énigme, les joueurs comprendront l'impact des États-Unis sur notre planète. Ils constateront que l'impact de l'industrie des combustibles fossiles, de l'industrie de la viande, de l'industrie textile et de la déforestation est énorme aux États-Unis et dans le monde entier, ce qui influencera leur point de vue sur la durabilité, la responsabilité et la justice climatique.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3 - Débriefing

Dans cette énigme, les joueurs se voient présenter les problèmes climatiques les plus courants qui peuvent survenir en Somalie, classés de 1 à 4. Les années sont inscrites à côté du problème et indiquent, de manière hypothétique, dans combien d'années ce problème apparaîtra en Somalie. Les participants disposeront de papier et de crayons. Les années devraient donc indiquer l'urgence de chaque problème, c'est-à-dire qu'il est important que les joueurs comprennent que le problème qui apparaîtra en premier doit être résolu en premier. Mais avant tout, ils doivent trouver des solutions. Les joueurs comprendront mieux l'urgence de s'attaquer aux problèmes climatiques et l'importance de donner la priorité à des solutions efficaces en découvrant l'impact disproportionné du changement climatique sur les communautés et les régions vulnérables.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4 - Débriefing

Les joueurs se sont retrouvés cet été en Croatie, pays visiblement endommagé par le tourisme de masse. Une image sera affichée sur le mur avec des mots décrivant le tourisme de masse. Grâce à cette énigme, les joueurs pourront mieux comprendre le contraste entre le tourisme de masse et les pratiques durables, ainsi que la manière dont le passage à un tourisme durable entraîne des changements positifs, tout en comprenant les conséquences négatives du tourisme de masse sur l'environnement local.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5 - Débriefing

La dernière étape se déroule en France. Les joueurs se retrouvent dans l'atelier d'un célèbre artiste français. Il utilise son influence pour sensibiliser le public au changement climatique. L'artiste a réalisé une œuvre d'art de grande valeur qui transmet un message sur le changement climatique, mais il est en retard pour l'exposition où il doit présenter son travail. Les joueurs doivent l'aider à réaliser une autre sculpture du même type. La sculpture est réalisée à partir de matériaux recyclés disposés de manière artistique et créative. Par souci de facilité et de prudence, nous utiliserons une toile et de la colle avec laquelle les matériaux recyclés seront collés de la même manière que pour la première œuvre d'art. Cette énigme est un moyen attrayant et interactif pour les joueurs d'apprendre l'art, la créativité, le travail d'équipe et la responsabilité environnementale en découvrant l'importance d'utiliser leur influence pour sensibiliser au changement climatique. En travaillant avec des matériaux recyclés, les joueurs développent un sens de la responsabilité environnementale qui les incite à adopter des habitudes plus durables dans leur propre vie, comme le recyclage et la réduction des articles à usage unique.

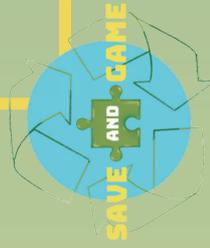


Cofinancé par
l'Union européenne

CERTIFICAT DE RÉCOMPENSE

**VOUS AVEZ RÉUSSI LA MISSION
ET SAUVÉ LE MONDE!**

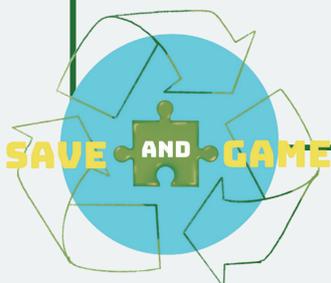
BRAVO!



Cofinancé par
l'Union européenne

Conseils sur l'inclusion des élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage

- Assurez-vous que tout le monde a bien compris les consignes. Répétez-les si nécessaire.
- Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace pour se déplacer dans la pièce.
- Utilisez un langage clair.
- Favorisez la coopération entre les joueurs.



Cofinancé par
l'Union européenne