

PIÉGÉS DANS LA MAISON !



Cofinancé par
l'Union européenne

MODE D'EMPLOI DU JEU

Que contient la boîte à outils ?

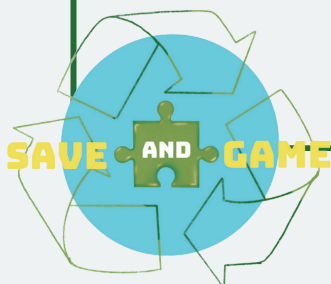
- Mode d'emploi
- Consignes
- Checklist du matériel
- Feuille de scénario
- 8 énigmes
- 8 clés de correction
- 8 fiches explicatives (indices)
- Éléments visuels du jeu
- Certificat de récompense
- Matériel de débriefing
- Conseils pour inclure les jeunes atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage
- Conseils pratiques (après avoir terminé le jeu)

Objectifs d'apprentissage

- Réduction de la consommation d'énergie et de la consommation d'eau domestiques
- Achats durables
- Les 3R: Réduire, recycler, réutiliser

Compétences travaillées

- Travail d'équipe
- Gestion du temps
- Recyclage
- Économies d'énergie



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



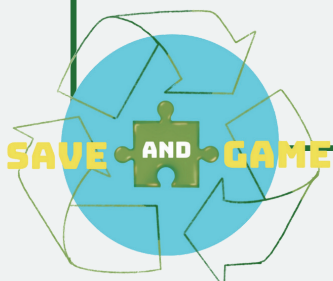
Durée du jeu

45 minutes



Nombre de joueurs

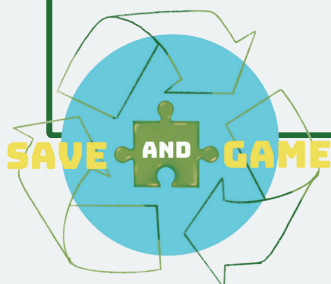
4



Cofinancé par
l'Union européenne

CONSIGNES POUR LE MAÎTRE DE JEU

1. Imprimez la boîte à outils et prenez connaissance de son contenu. Là où cela est indiqué, découpez le matériel à utiliser pour le jeu.
2. Procurez-vous le matériel nécessaire (cadenas, bouteille à large goulot, etc.)
3. Assemblez et préparez le matériel comme indiqué sur la checklist.
4. Trouvez une boîte qui peut être scellée à l'aide d'un cadenas, dans laquelle vous pouvez placer la clé.
5. Imprimez le matériel graphique.
6. Préparez la pièce.
7. Accueillez les joueurs et donnez-leur le discours d'introduction.



Cofinancé par
l'Union européenne

CHECKLIST DU MATÉRIEL

La boîte scellée

1 boîte

1 cadenas à 4 chiffres

Fonctionne

Visuels de l'énigme à imprimer

La montagne de déchets

Différents types de déchets

1 bouteille en verre au goulot étroit

Visuels de l'énigme à imprimer

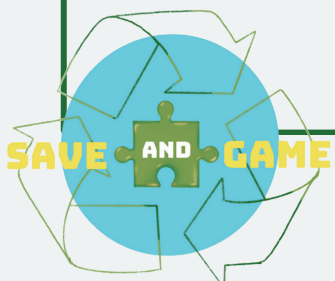
Petites gouttes

Filtre de robinet avec nombres inscrits

Lampe UV

Fonctionne

Visuels de l'énigme à imprimer



Cofinancé par
l'Union européenne

CHECKLIST DU MATÉRIEL

Le message caché

1 boîte

1 cadenas à 3 chiffres

Fonctionne

1 chaîne

Visuels de l'énigme à imprimer

Alerte rouge

5 appareils électroniques mis en veille

Fonctionne

5 post-its

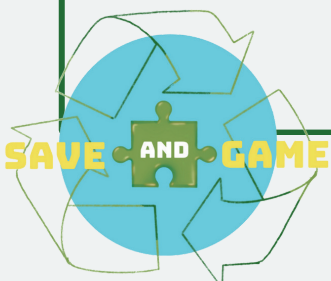
Visuels de l'énigme à imprimer

Les toiles brûlantes

6 toiles (à imprimer)

4 clous colorés (bleu - vert - rouge - rose)

Visuels de l'énigme à imprimer



Cofinancé par
l'Union européenne

CHECKLIST DU MATÉRIEL

Les t-shirts parlants

4 tshirts (bleu - vert - rouge - rose)

1 étendoir

Visuels de l'énigme à imprimer

Le code de Leonardo

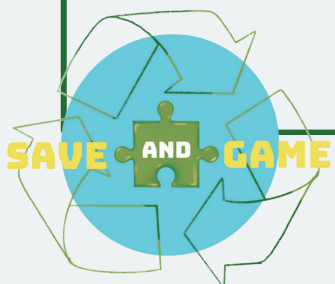
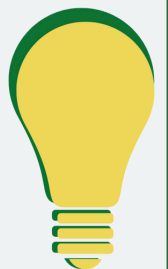
Cryptex Fonctionne

6 emballages alimentaires locaux

5 emballages alimentaires étrangers

Visuels de l'énigme à imprimer

Calendrier affiché au mur



Cofinancé par
l'Union européenne

PIÉGÉS DANS LA MAISON

Toile de fond

Votre voisin est le célèbre acteur Eric Rowen. Il est récemment apparu dans une campagne publicitaire à propos de la défense de l'environnement. Grâce à son air sérieux, il joue toujours des rôles d'hommes de principes, mais dans la vraie vie, il est loin d'être un ange ! Il est toujours désagréable et grincheux, ne dit jamais bonjour, et ne reçoit jamais de visite. Pourtant, c'est étrange, vous le voyez toujours rentrer chez lui les bras chargés de sacs de courses. Sa maison est toujours éclairée. Et vous entendez toujours du bruit en provenance de chez lui...

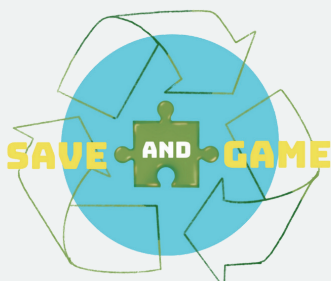
Il y a quelques semaines, il est parti pour le week-end, emmenant avec lui une grande quantité de valises. Vous avez imaginé qu'il voulait simplement rénover sa maison car des ouvriers sont passés.

Il vient de garer son SUV. Il rentre chez lui. Vous aimeriez bien le saluer, mais, comme d'habitude, il ne vous regarde même pas... Vous rentrez alors chez vous.

Quelques instants plus tard, vous entendez un cri effrayé et un bruit sourd. Quelque chose doit lui être arrivé ! Vous ne pouvez pas faire comme si vous n'aviez rien entendu et vous précipitez chez lui. Il ne répond pas, mais la porte est ouverte... Vous le trouvez inconscient, allongé sur le sol, le pied coincé dans la porte. Il s'est évanoui !

Vous essayez de lui venir en aide et l'accompagnez jusqu'au canapé. Alors qu'il tente de revenir à lui, vous remarquez qu'il tient une feuille de papier dans sa main.

"Cher Eric, tu es un horrible exemple. C'est scandaleux qu'une personne comme toi soit érigée en modèle! Pour une fois dans ta vie, fais les bons choix. Voyons si tu vas y arriver... Ta maison sera ton piège si, au cours de la prochaine heure, tu ne parviens pas à réduire ton empreinte écologique..."



Cofinancé par
l'Union européenne

La mission

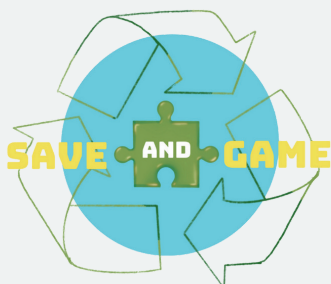
Vous entendez alors la porte se refermer et un compte à rebours déjà entamé est projeté au plafond. Votre sang se glace !

Quelqu'un a décidé de jouer un tour à Eric.

Malheureusement, vous vous retrouvez mêlés à cette histoire...

Eric n'arrête pas de marmonner, il s'est probablement cogné la tête en tombant. Vous n'avez aucune idée de ce qui va arriver une fois l'heure passée.

Il ne reste donc qu'une seule chose à faire : se dépêcher d'optimiser l'intérieur de la maison. Il n'y a pas de temps à perdre !



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

La boîte scellée

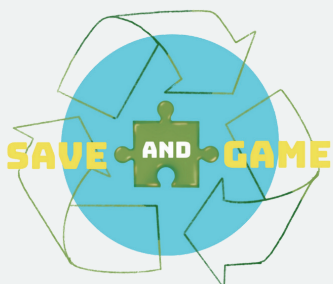
Vous regardez autour de vous. La maison d'Eric est très encombrée. Elle est pleine d'objets inutiles, de vêtements qui traînent, et de déchets qui s'amoncellent. Alors que le compte à rebours continue de tourner, vous remarquez une boîte sur la table. Celle-ci est accompagnée d'un message :

"Tu te sens perdu, n'est-ce pas ? Tu ne dois pas savoir par où commencer !

Voici la clé pour sortir de cette maison.

Souviens-toi : les petites actions sauvent la planète. Tu dois en accomplir au moins 8 dans la prochaine heure pour te sauver.

Voici un indice : tu peux commencer avec ce que tu voulais garder pour la fin..."



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

La boîte scellée - Solution

Afin d'ouvrir la boîte, les énigmes suivantes vont devoir être résolues. Les joueurs ne découvriront qu'à la fin du jeu que le code pour l'ouvrir correspond au Jour de Dépassement de la Terre 2023.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°1

La boîte scellée - Indices

Indice n°1 : Ces 8 bonnes actions sont essentielles pour vous sauver. Trouvez le jour, le mois et l'année, et combinez-les. Souvenez-vous : jj/mm.

Donné aux joueurs

OUI

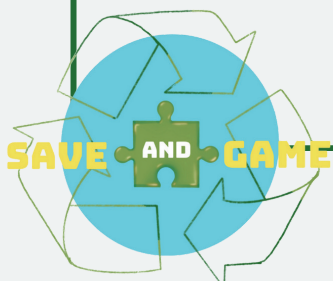
NON

Indice n°2 : Souvenez-vous des 3 R: Réduire, Recycler, Réutiliser.

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

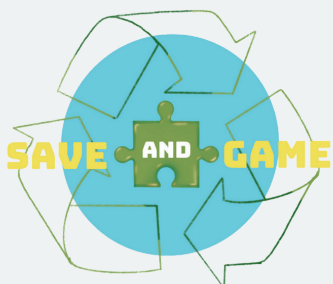
La montagne de déchets

Cette énigme fait référence aux déchets produits par Eric. En effet, dans un coin de la pièce se trouve une pile de déchets de toutes sortes. Sur une note est inscrit :

"La plus grande menace pour notre planète est la croyance que quelqu'un d'autre va la sauver.
(R. Swan) Corrige tes erreurs pour continuer dans la bonne direction."

Parmi les déchets se trouvent aussi:

1. Une bouteille en verre avec un goulot étroit qui contient des bouts de papier déchirés (ceux-ci sont fournis dans le matériel de jeu à imprimer)
2. Des baguettes en bois qui peuvent être utilisées pour récupérer les bouts de papier dans la bouteilles
3. Un filtre de robinet avec des nombres à 3 chiffres notés dessus. L'un de ces nombres est 578.



Cofinancé par
l'Union européenne

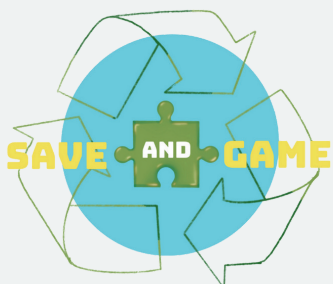
ÉNIGME N°2

La montagne de déchets - Solution

Les joueurs doivent trier les déchets et séparer le papier, le plastique et le verre. Au fond de la pile de déchets, ils trouveront une bouteille en verre contenant des morceaux de papier.

Les deux matériaux doivent aussi être triés ! Les baguettes en bois peuvent aider pour y arriver. Les joueurs découvriront sur les papiers la phrase suivante à recomposer :

"L'un de ces objets est précieux pour atteindre l'objectif de réduction des déchets. La flèche te révélera le bon numéro...pour t'éclairer !"



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°2

La montagne de déchets - Indices

Indice n°1 : Il semble qu'un des déchets en vaut deux.

Donné aux joueurs

OUI

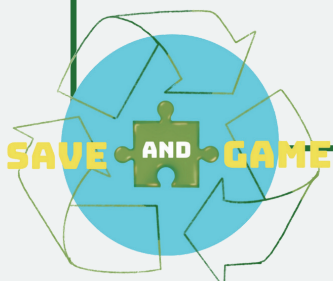
NON

Indice n°2 : Peut-être que tout n'est pas bon à être jeté ! Certains objets peuvent encore être utiles.

Donné aux joueurs

OUI

NON



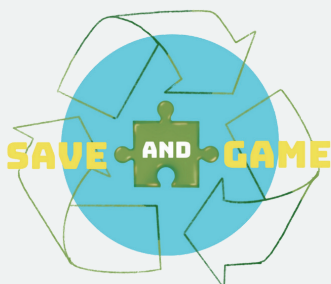
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Petites gouttes

Sur le robinet, les joueurs trouveront :

1. Une note qui contient le message suivant :
"Les petites gouttes forment des océans (J. Carney) Commence à limiter ce que tu gaspilles chaque jour. Tu réduiras ta consommation en eau de 70% et le futur de notre planète sera meilleur !... plus lumineux."
2. Une flèche dessinée



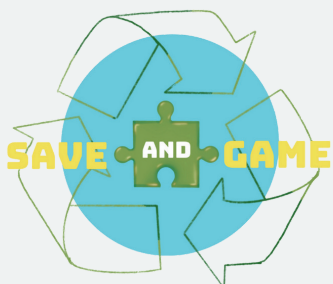
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Petites gouttes - Solution

Les joueurs doivent placer le filtre sur le robinet. Après l'avoir installé correctement, la flèche pointe vers le nombre 578.

578 est le code qui ouvre le cadenas à 3 chiffres bloquant le récipient en plastique accroché à la lampe. Le mot "lumineux" est en effet un indice censé guider les joueurs à la lampe.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°3

Petites gouttes - Indices

Indice n°1 : En utilisant cet objet, vous réduirez la consommation en eau. Placez le correctement et tout deviendra clair à nouveau !

Donné aux joueurs

OUI

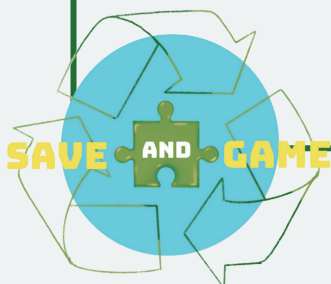
NON

Indice n°2 : Utilisez ce dont vous disposez sur ce qui permet d'illuminer.

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

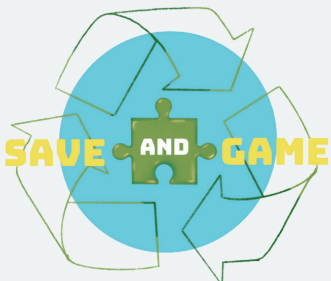
Le message caché

À l'intérieur de la boîte se trouvent :

1. Une ampoule LED
2. Une note qui semble vide
3. Une lampe de poche UV
4. Un post-it avec un message

Le message indique :

"Aucun profit n'est aussi certain que
d'économiser ce que vous avez (P. Siro)
Tu ne peux pas lire le message, mais il est
pourtant écrit..."



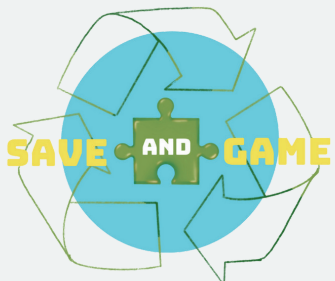
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Le message caché - Solution

La lampe UV vous permet de lire le message invisible inscrit sur la note.

Il est écrit : "Éteins la lumière rouge !"



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°4

Le message caché - Indices

Indice n°1: La lumière que vous recherchez n'est pas celle de l'ampoule.

Donné aux joueurs

OUI

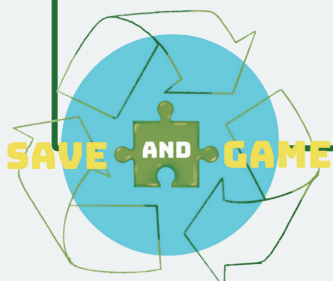
NON

Indice n°2: La lampe UV donnera de la valeur à ce qui semble ne pas en avoir.

Donné aux joueurs

OUI

NON



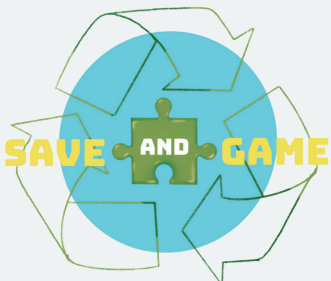
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

Alerte rouge

5 appareils sont allumés en mode veille et ont donc une petite ampoule rouge allumée. Sur chaque appareil est collé un post-it :

1. R
2. EU
3. RA
4. DI
5. AT



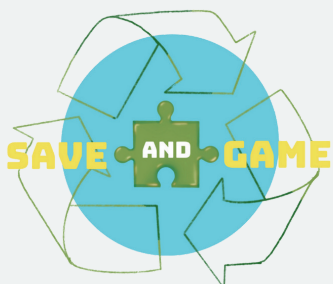
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

Alerte rouge - Solution

Les joueurs doivent remarquer que les appareils sont en veille (lumière rouge) et éteindre ces derniers.

En plaçant les post-its dans l'ordre, ils formeront le mot **RADIATEUR**.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°5

Alerte rouge - Indices

Indice n°1: Rouge signifie “allumé”, même si cela ne semble pas être le cas...

Donné aux joueurs

OUI

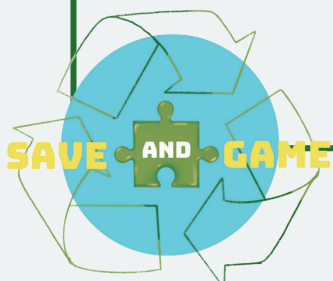
NON

Indice n°2: Éteignez toutes les lumières rouges. Et déchiffrez ensuite le message que vous transmettent les appareils.

Donné aux joueurs

OUI

NON



Cofinancé par
l'Union européenne

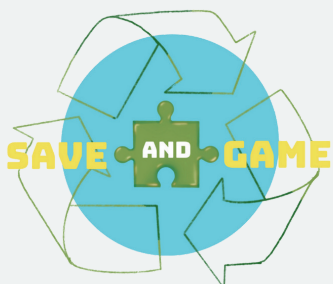
ÉNIGME N°6

Les toiles brûlantes

L'énigme précédente vous a permis de déchiffrer le mot RADIATEUR. Devant celui-ci se trouvent des toiles de différentes tailles.

Se trouve également un post-it sur lequel est inscrit :

"Quel est l'intérêt d'avoir une belle maison si vous n'avez pas une planète décente pour la mettre dessus ? (H.D. Thorea) Trouve la bonne place pour tes oeuvres, sinon ce n'est pas ta maison qui va surchauffer, mais plutôt ton portefeuille !"



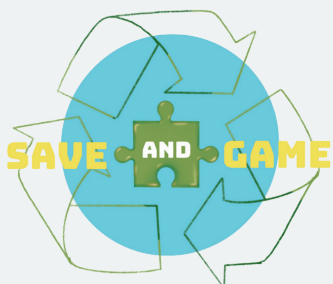
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°6

Les toiles brûlantes - Solution

Des clous sont placés au mur pour accrocher les toiles. Ils portent des couleurs et sont placés dans l'ordre suivant : bleu - vert - rouge - rose.

Ces couleurs sont aussi celles des t-shirts qui pendent sur l'étendoir. Les joueurs devront comprendre que l'énigme suivante utilise les t-shirts, qui sont de la même couleur.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°6

Les toiles brûlantes - Indices

Indice n°1: Pas besoin de suivre les nombres, mais plutôt l'ordre... Le mur a une mémoire !

Donné aux joueurs

OUI

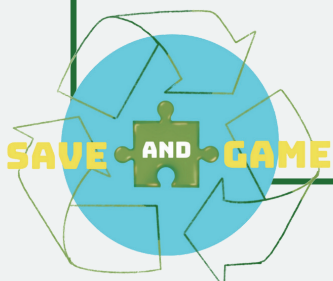
NON

Indice n°2: La couleur des clous me rappelle les vêtements du propriétaire...

Donné aux joueurs

OUI

NON



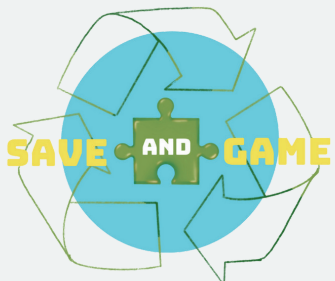
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°7

Les t-shirts parlants

Sur l'étendoir se trouve le message suivant :

"Tu ne devrais pas commencer à économiser en réduisant ton bon sens. (S.J. Lec) Tu peux économiser sur le repassage en étendant correctement tes vêtements. Fais-le maintenant, une fois que tu auras trouvé le bon ordre."



Cofinancé par
l'Union européenne

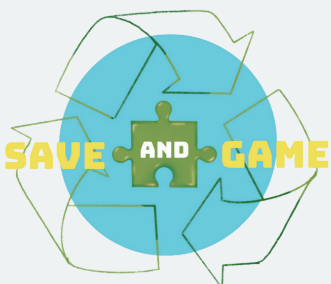
ÉNIGME N°7

Les t-shirts parlants - Solution

Les t-shirts placés chaotiquement sur l'étendoir doivent être étendus selon l'ordre de la couleur des clous : bleu - vert - rouge - rose.

Les 4 t-shirts, une fois placés dans le bon ordre, épellent le mot SAVE et forment le code "2449".

Ce mot ou ce nombre peuvent être utilisés pour ouvrir le cadenas qui condamne le garde-manger dans la cuisine.



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°7

Les t-shirts parlants - Hints

Indice n°1: La séquence de couleurs, utilisez-la !

Donné aux joueurs

OUI

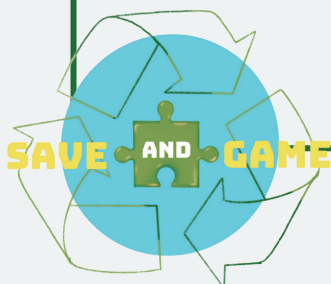
NON

Indice n°2: Une lettre pour chaque t-shirt... 4 au total,
dont vous aurez besoin !

Donné aux joueurs

OUI

NON



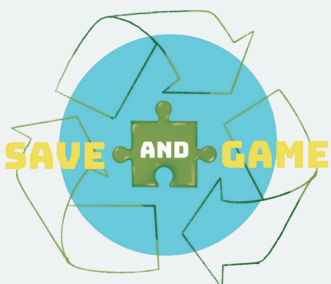
Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°8

Le code de Leonardo

Dans le garde-manger se trouvent :

1. Une série de produits alimentaires, dont certains viennent de l'étranger. Sur chaque emballage est collée une lettre de l'alphabet.
2. Un post-it avec le message "Achète moins. Choisis bien. Fais durer. (V. Westwood) Ces produits vont te révéler les secrets de Leonardo, s'ils ne viennent pas de trop loin... Tu devras les assembler dans le bon ordre."
3. Un cryptex, qui s'ouvrira avec la bonne combinaison de 6 lettres



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°8

Le code de Leonardo - Solution

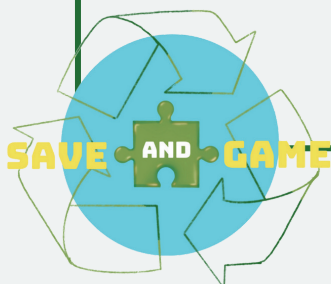
Les lettres qui se trouvent sur les 6 produits locaux, une fois dans le bon ordre, forment le mot RÉDUIS. C'est le code qui permettra de résoudre le cryptex.

À l'intérieur du cryptex se trouve le message :
"Utilise la date du jour de dépassement de la Terre 2023."

En consultant le calendrier accroché au mur, les joueurs sauront qu'il s'agit du 2 août, donc 0208.

Cette combinaison permet d'ouvrir la boîte sur la table et ainsi de terminer le jeu ! Dans la boîte, le message final dit : "Souviens-toi : Prends soin de la Terre et la Terre prendra soin de toi; détruis la Terre et la Terre te détruira. (proverbe aborigène)"

Le message est accompagné du certificat de réussite et de la fiche de conseils. Vous pouvez également ajouter un petit sachet de graines à planter , pour encourager les joueurs à entraîner leurs compétences vertes !



Cofinancé par
l'Union européenne

ÉNIGME N°8

Le code de Leonardo - Indices

Indice n°1: S'ils sont locaux, ils ne viennent pas de très loin...

Donné aux joueurs

OUI

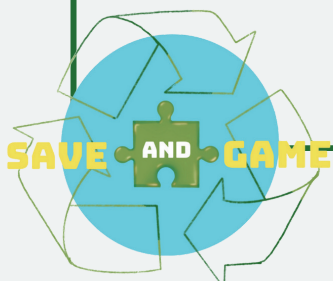
NON

Indice n°2: L'anagramme forme un mot en lien avec les 3R...

Donné aux joueurs

OUI

NON

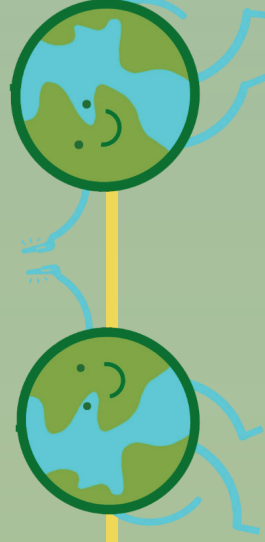
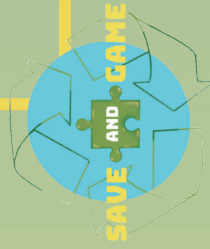


Cofinancé par
l'Union européenne

CERTIFICAT DE RÉUSSITE

**VOUS AVEZ RÉALISÉ LA MISSION
AVEC SUCCÈS!
VOUS AVEZ AIDÉ À RÉDUIRE LA
CONSOMMATION DANS CETTE
MAISON, ET MAINTENANT VOUS
SAVEZ AUSSI COMMENT LA RÉDUIRE
DANS LA VÔTRE!**

**LES GRAINES QUE VOUS AVEZ
TROUVÉES SONT À PLANTER POUR
RENDRE VOTRE VILLE PLUS VERTE!**



Cofinancé par
l'Union européenne

CONSEILS PRATIQUES POUR LE DEBRIEFING



Éteignez la télévision complètement. Le fameux mode veille, ou repos, comme tu l'appelles peut-être, permet de garder l'appareil allumé tout le temps, dans l'attente d'être utilisé. Bien évidemment, c'est assez pratique de ne devoir appuyer que sur un seul bouton, mais ce n'est pas très écologique.

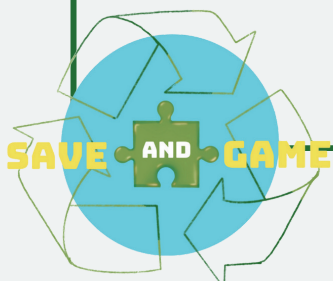
La solution est de brancher la télévision sur un multiprise muni d'un interrupteur. Lorsque vous ne comptez pas utiliser la télévision pendant un certain temps, éteignez le multiprise et empêchez le mode veille de consommer de l'énergie.



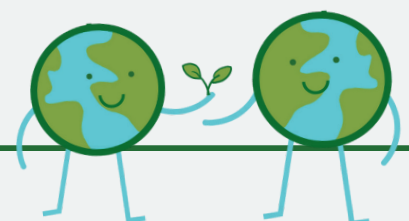
Ne recouvrez pas les radiateurs avec des meubles ou des rideaux. Cela empêche la chaleur de se propager dans la pièce. La pièce se réchauffera donc plus lentement, ce qui gaspillera de l'énergie.



Questionnons le repassage ! Est-il réellement nécessaire ? La réponse est non ! Une campagne a commencé en Colombie pour promouvoir l'acceptation des vêtements chiffonnés. Afin d'éviter d'avoir trop de plis, faites plus attention au séchage, mais aussi à la matière des vêtements que vous achetez.



Cofinancé par
l'Union européenne



CONSEILS PRATIQUES POUR LE DEBRIEFING



Parmi les 12 recommandations pour une alimentation éco-responsable de la FAO : favoriser les produits locaux (et saisonniers). Un choix responsable pour un futur plus vert.

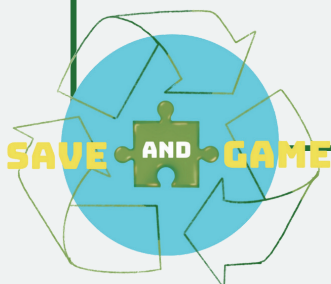


D'après certaines estimations, un réfrigérateur peut avoir un impact à hauteur de 20% sur une facture d'énergie, ce qui en fait l'un des appareils ménagers les plus gourmands en énergie.

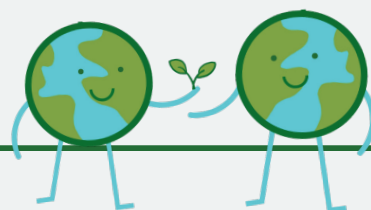
Vérifiez bien que sa température reste entre 2°C et 4/5°C ! Ne le remplissez pas trop et ne collez pas vos aliments aux parois afin de permettre la bonne circulation de l'air froid.



L'éclairage domestique représente environ 15% de la consommation d'énergie d'un foyer. C'est pourquoi faire des achats éco-responsables aide à réduire les coûts. Traduite en pourcentages, les économies d'énergie liées à l'utilisation d'ampoules LED est proche des 95% en comparaison avec les ampoules à incandescence, 85% en comparaison avec les ampoules halogènes, et 60% en comparaison avec les ampoules fluorescentes. (acea.co.uk)



Cofinancé par
l'Union européenne



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

- 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 pouvoir se déplacer.
- Utilisez un langage clair.
- Si possible, imprimez les visuels sur du papier blanc cassé.
- Favorisez la coopération entre les joueurs.

