

Inondations

Ce jeu fait partie d'une série de jeux créés dans le cadre du projet "Games for Goals".

AQUAHEROES



Retrouvez les autres mini-jeux autour de la pollution chimique ou plastique, des sécheresses et du gaspillage, et bien plus sur :

www.gamesforgoals.eu



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



**Merci de nous faire part de vos
commentaire sur le jeu et de nous aider
à évaluer son impact !**



<https://tinyurl.com/GFG-impact-FR>



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Pliez cette carte en deux, puis coller l'intérieur, et ajoutez-la au matériel du jeu



Instructions d'impression

Imprimez toutes les pages en recto-verso (retourner sur les bords courts). La dernière page n'a qu'un recto (p.43).

- Attacher les pages 5 et 7 ensemble pour former le plateau.
- Plier en deux les pages 13, 19, 21, 25, 27, 31, 33 et 39, sur les pointillés, etagrafer uniquement celles qui ont l'indication correspondante sur le verso.
- Découper les cartes et les tuiles des pages 9, 11, 15, 17, 23, 29, 37, et 41. Suivre les instructions complémentaires présentes dans le document.
- Placer les cartes dans les pages pliées correspondantes.
- Placer les cartes solutions des "Énigmes" et la solution de "Soyons logiques" dans l'enveloppe des solutions.

Attention à ne pas couper les cases des plateaux ! Suivre les instructions données pour savoir quand couper autour de chaque tuile ou case.

Quand vous avez terminé, plier cette carte pour que ces instructions soient à l'intérieur et coller les deux faces l'une contre l'autre. Ajouter ensuite cette carte de présentation au matériel de jeu.

Fiche pédagogique



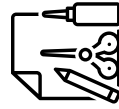
Objectifs pédagogiques

- Les élèves partagent leurs réflexions sur les causes des inondations.
- Les élèves réfléchissent à la manière de réduire les inondations.



Matériel

- Plateau
- 35 tuiles d'eau
- Les enveloppes de chaque tâche et leur contenu
- 1 carte de départ



PREPARATION

- Placez le plateau au milieu de la table
- Répartissez 30 tuiles d'eau sur les cases du tableau
- Mettez 5 tuiles sur la case supplémentaire correspondante
- Placez chacune des enveloppes Tâches à côté du plateau
- Placez la carte de départ, face visible, à côté du plateau



En ce qui concerne la tâche « Soyez logique », vous pouvez mettre en place quelques tuiles si cela semble trop difficile pour les enfants.



Fiche pédagogique



Description de l'activité

Au cours du jeu, les élèves essaieront de contribuer à réduire l'ampleur des inondations.

L'objectif est de retirer les tuiles d'eau du plateau de jeu afin que les zones autour de la rivière ne soient plus inondées.

Pour chaque tâche réussie, ils peuvent retirer des tuiles d'eau.

Ils doivent essayer d'accomplir autant de tâches que possible pour réduire les inondations. Ce n'est pas grave si toutes les tâches n'ont pas été réalisées dans le temps imparti.



Les clés pour piloter le débrief

- Quel est le principal problème du village ?
- Quelles sont les causes de ce problème ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui provoquent des inondations ?
- Que pouvez-vous faire pour aider à réduire les inondations ?
- Pourquoi est-ce important ?

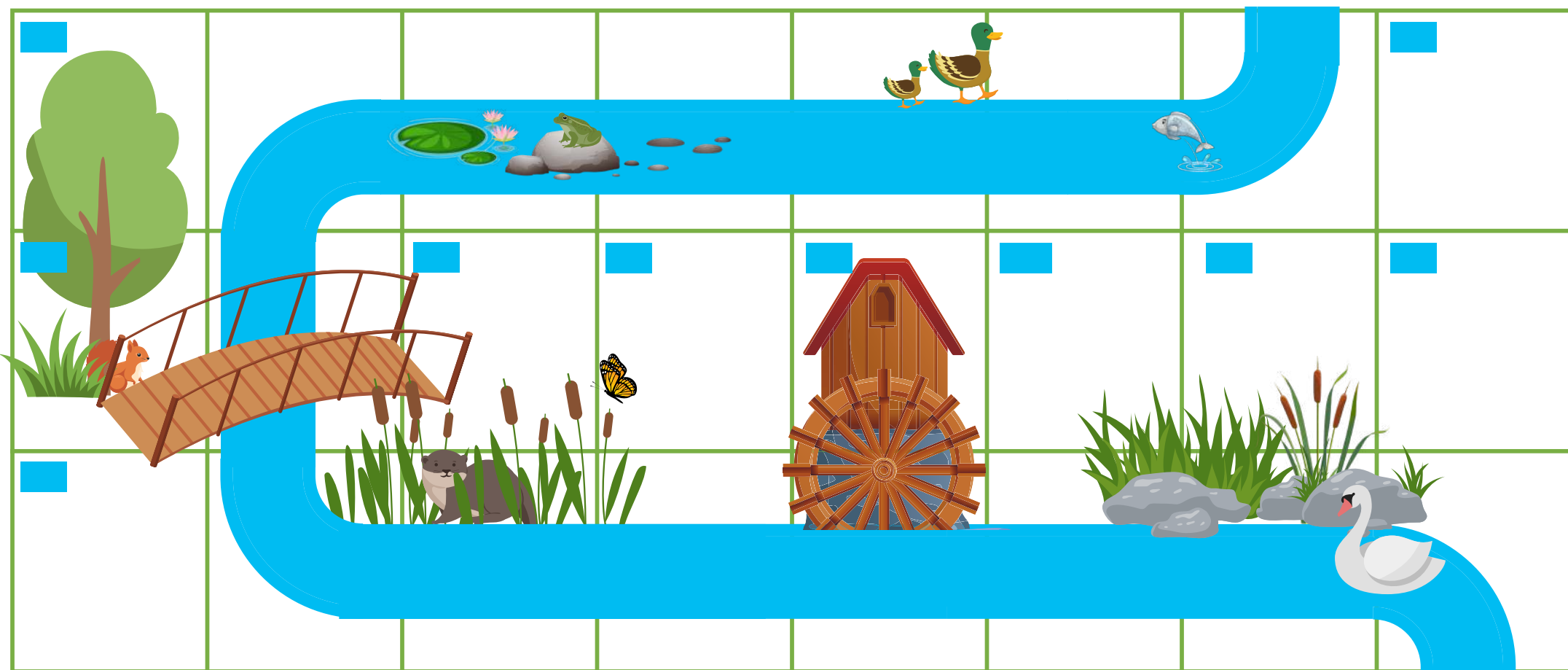


AQUAHEROES

Inondations

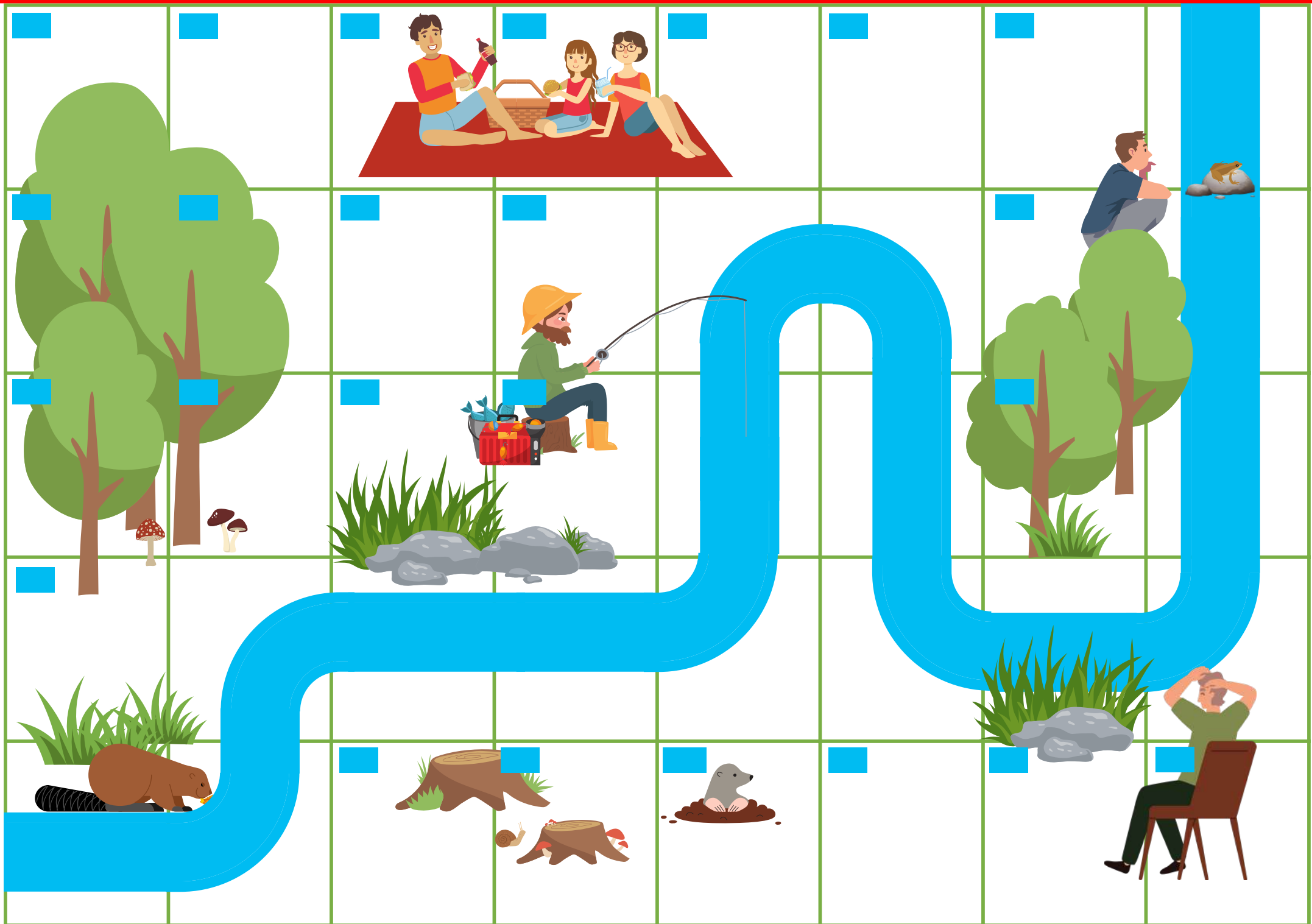
Tuiles inondations

Au début du jeu,
répartir les tuiles
inondations sur le
plateau,
uniquement sur les
cases ayant ce
symbole :



COUPER LE LONG DE CETTE LIGNE POUR FAIRE LA JONCTION AVEC LA DEUXIEME PARTIE DU PLATEAU

COUPER LE LONG DE CETTE LIGNE POUR FAIRE LA JONCTION AVEC LA PREMIERE PARTIE DU PLATEAU



Départ

Vous avez sympathisé avec Alex, dont le chemin pour aller à l'école est souvent inondé. Alex ne sait pas vraiment pourquoi cela arrive. Vous décidez de l'aider à réduire les inondations.



Votre objectif est de retirer des tuiles inondations du plateau principal pour que la zone autour de la rivière soit sèche et que Alex puisse aller à l'école sans se mouiller !

Instructions

Votre équipe devra affronter plusieurs défis pour réduire l'inondation. Chaque défi correspond à une enveloppe.

A chaque fois que vous relevez un défi, vous pourrez autant de tuiles inondations qu'indiqué à côté du symbole suivant :



Si vous échouez à résoudre un défi, tant pis, vous pouvez continuer avec l'enveloppe suivante. Ce n'est pas grave si vous ne terminez pas tous les défis, vous aurez déjà bien aidé Alex ! Maintenant, suivez la feuille de route.

FEUILLE DE ROUTE

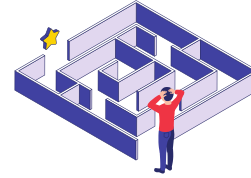
Pour réduire les inondations au mieux, Alex vous suggère que vous fassiez les défis dans l'ordre ci-dessous. N'oubliez pas de tout remettre dans la bonne enveloppe avant d'ouvrir le défi suivant !

MEMORY



ENIGME 1

LABYRINTHE



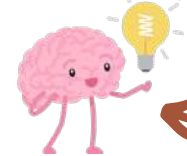
ENIGME 2

TENTEZ VOTRE CHANCE



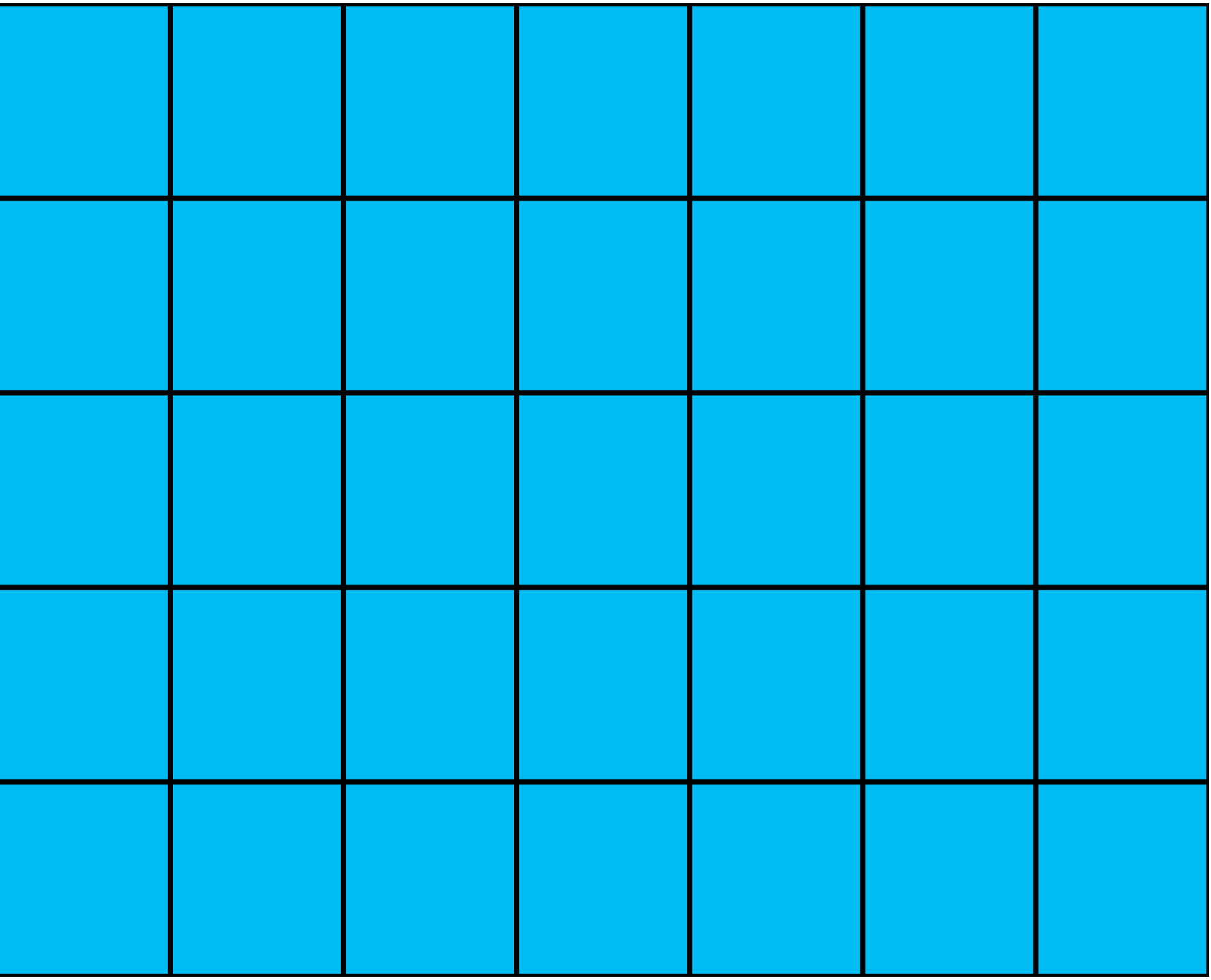
ENIGME 3

SOYEZ LOGIQUE !



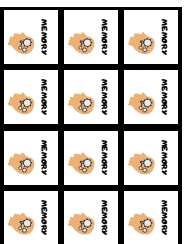
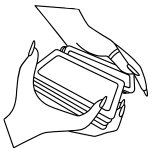
Cette page vous permet d'imprimer l'ensemble du document recto-verso.

Couper autour de chaque tuile inondations. Placer-les sur le plateau principal.



Cette page vous permet d'imprimer l'ensemble du document recto-verso.

Mélanger les cartes et les placer comme indiqué ci-dessous. La personne la plus jeune commence, puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.



A tour de rôle, retourner deux cartes pour que tout le monde puisse les voir. Regarder les cartes avec attention pour trouver le symbole commun car les deux cartes d'une même paire ne sont pas exactement les mêmes !



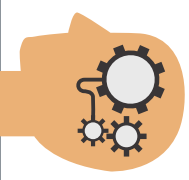
Si les deux cartes forment une paire, expliquer la différence entre les cartes ! Une fois que tout le monde a compris le lien avec les inondations, retirer la paire du jeu et retirer une tuile inondation du plateau principal. Bravo, vous avez réduit l'inondation ! Si les deux cartes ne vont pas ensemble, les remettre face cachée dans le jeu et passer à la personne suivante.



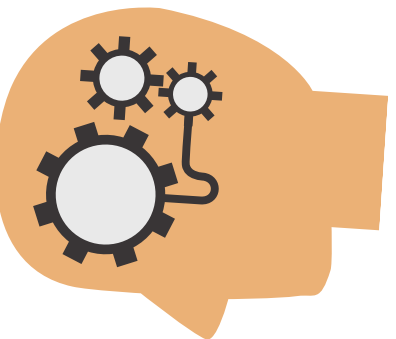
= -1



= Personne suivante



Les pieds dans l'eau !



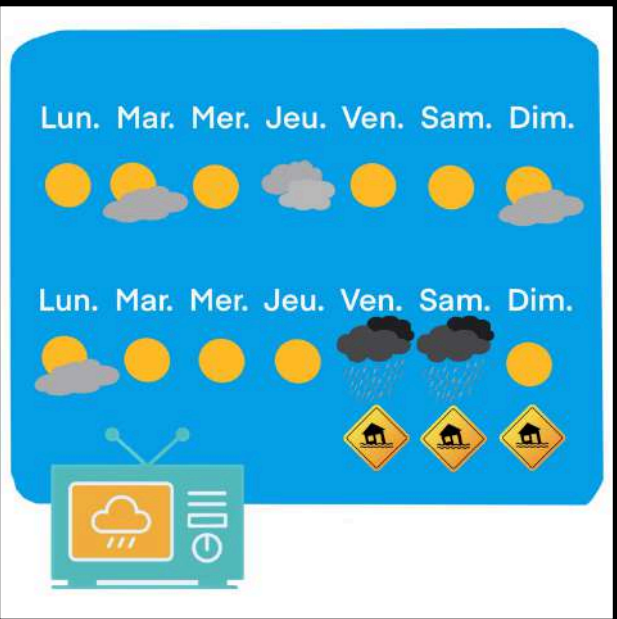
MEMORY

Agrafer ici

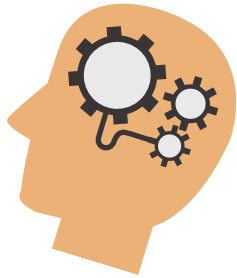
Agrafer ici

Agrafer ici

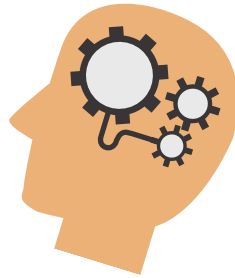
Agrafer ici



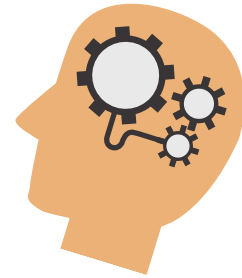
MEMORY



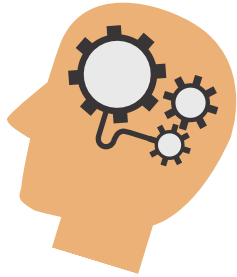
MEMORY



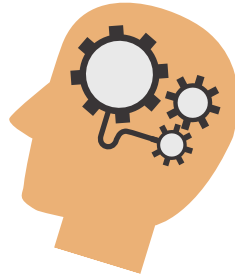
MEMORY



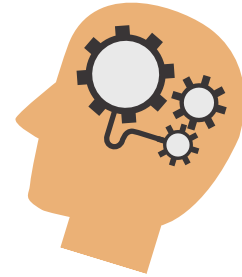
MEMORY

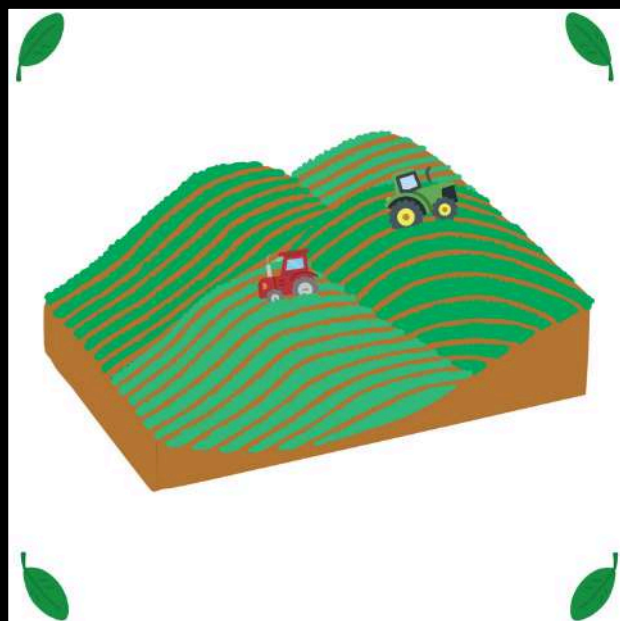
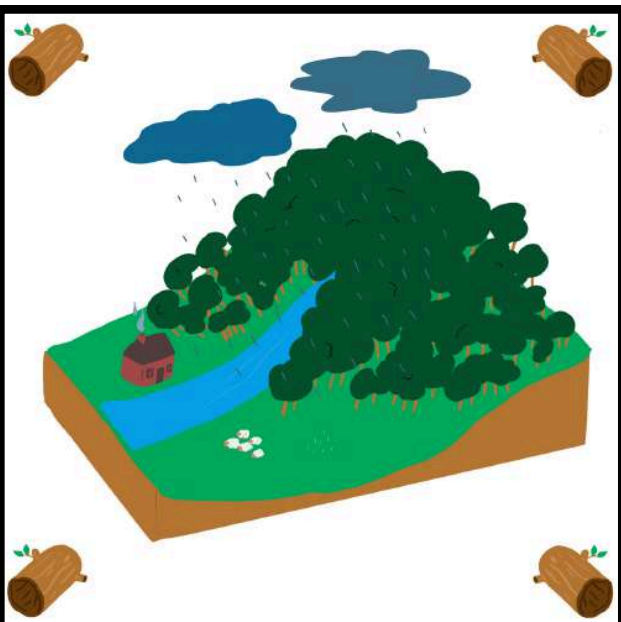


MEMORY

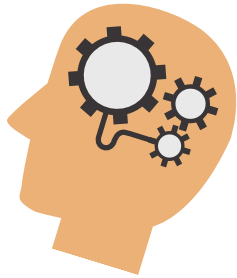


MEMORY

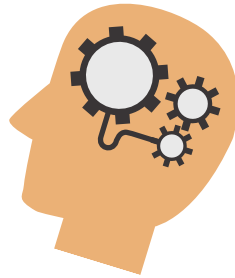




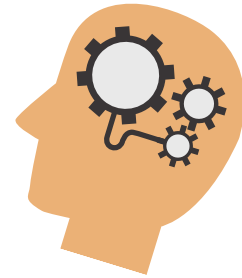
MEMORY



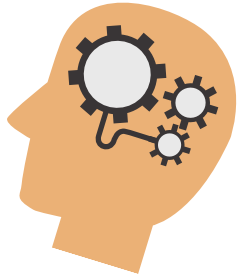
MEMORY



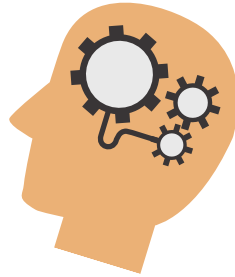
MEMORY



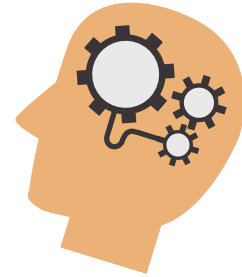
MEMORY



MEMORY



MEMORY



Votre objectif est de décoder le message pour trouver l'origine de l'inondation.

Quand vous pensez avoir terminé, ou en cas de blocage, vérifier la solution dans l'enveloppe correspondante !

Pour chaque mot correctement déchiffré, retirer une tuile inondation du plateau principal.

Si l'ensemble du message est correct, retirer deux tuiles inondations supplémentaires !

✓✓✓ = -2  bonus

ÉNIGME I

MOT 1:

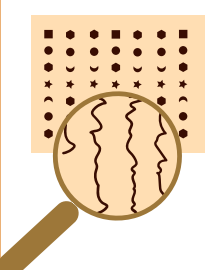
✓ = -1 

MOT 2:

✓ = -1 

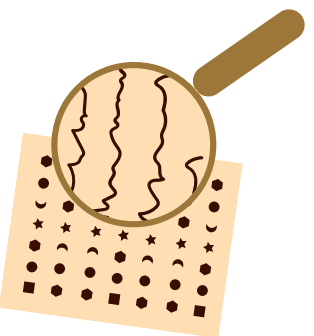
MOT 3:

✓ = -1 

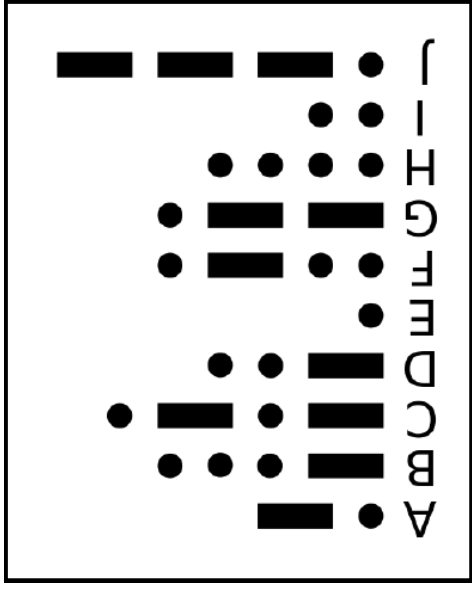
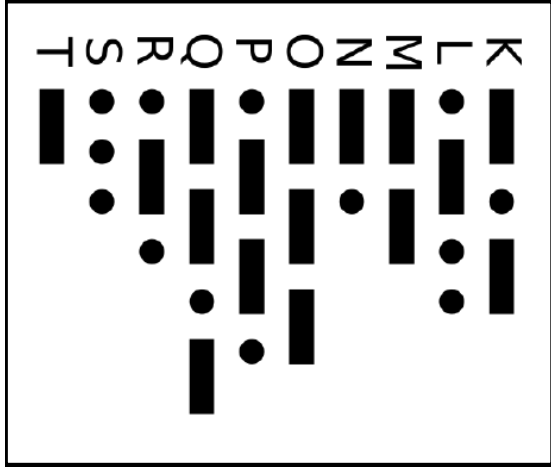


Déchiffrez le code secret pour reconstituer le message et comprendre d'où viennent les inondations.

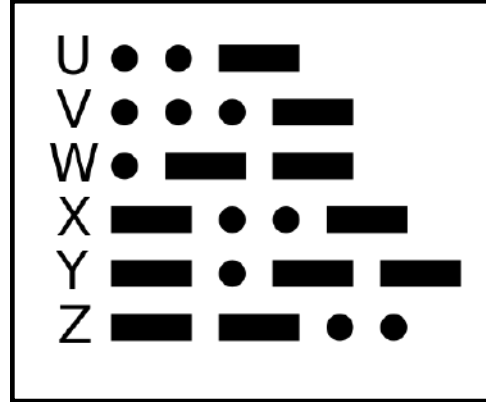
Vous avez un nouveau message !



ÉNIGME I



**UTILISER LA FICHE
RÉPONSE POUR ÉCRIRE
LES MOTS TROUVÉS.**



Le -.-. / / -.- / -.-. / --. / . / -- / -.-. / - climatique
provoque des .--. / .--. / .--. / --. / .. / . / .. plus abondantes
qui aggravent les .. / -.-. / --- / -.-. / -.-. / -.-. / -.-. / -.-. / ...

Votre but est d'éviter l'inondation et d'atteindre un lieu sûr. Choisir l'UN (et un seul) des personnages :

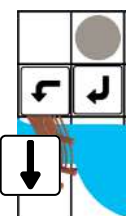
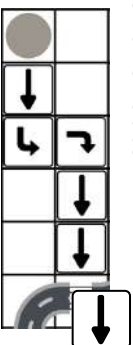


Prendre le pion de votre choix et le placer sur la case départ (ou "Start") de la couleur correspondante.

Distribuer les cartes flèches entre les membres de l'équipe. La personne la plus jeune commence, tourner ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, placer la flèche de votre choix sur le plateau pour former un chemin. Il ne peut pas y avoir de trou entre les cartes flèches ! Vous devez utiliser un pont pour traverser la rivière et emprunter une passage piétons pour traverser une route.

Exemples :



Si vous faites le détour vers la case bonus, retirer deux tuiles inondations du plateau principal.

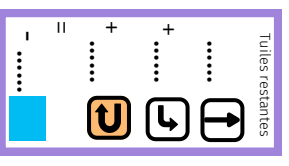


Après avoir atteint votre lieu d'arrivée, compter les cartes flèches que vous n'avez PAS utilisées.
Retirer autant de tuiles inondations du plateau principal. La carte des scores peut vous aider.

Maintenant, vous pouvez réfléchir à toutes ces situations.

Demandez-vous s'il aurait été plus facile de réussir avec d'autres personnages.

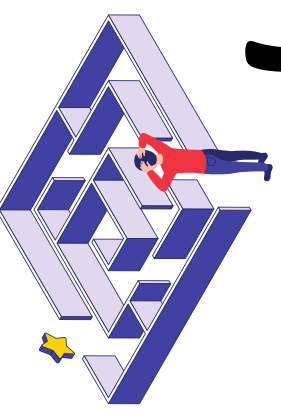
Au fait, aviez-vous vu la voiture verte et le bateau violet ?



Coopérez pour vous mettre à l'abri de la rivière en crue !

Aux abris !

LABYRINTH



Agrafer ici

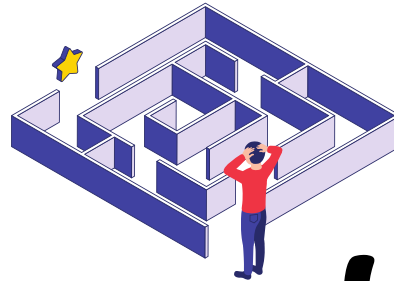
Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici

Découpez autour de la ligne rouge

**RETOURNEZ LORS DE
L'EXÉCUTION DE LA
TÂCHE SUIVANTE :**



LABYRINTHE

Découpez autour de la carte



**CARTE DE
POINTAGE**

Votre objectif est de déchiffrer le message codé et de trouver comment réduire les inondations.

Lorsque vous pensez être prêt, ou si vous êtes bloqués, vérifiez la solution !

Pour chaque mot correct, retirez une tuile eau du plateau.

Si tout le message est correct, retirez deux tuiles en bonus !

✓✓✓ = -2  bonus

ENIGME 2

MOT 1:

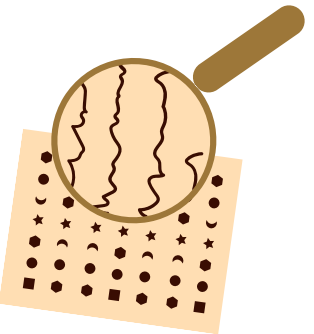
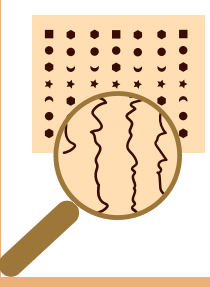
✓ = -1 

MOT 2:

✓ = -1 

MOT 3:

✓ = -1 



ENIGME 2

Vous avez un nouveau message : déchiffrer le code secret pour comprendre d'où viennent les inondations.

7
PQRS

8
TUV

9
WXYZ

4
GHI

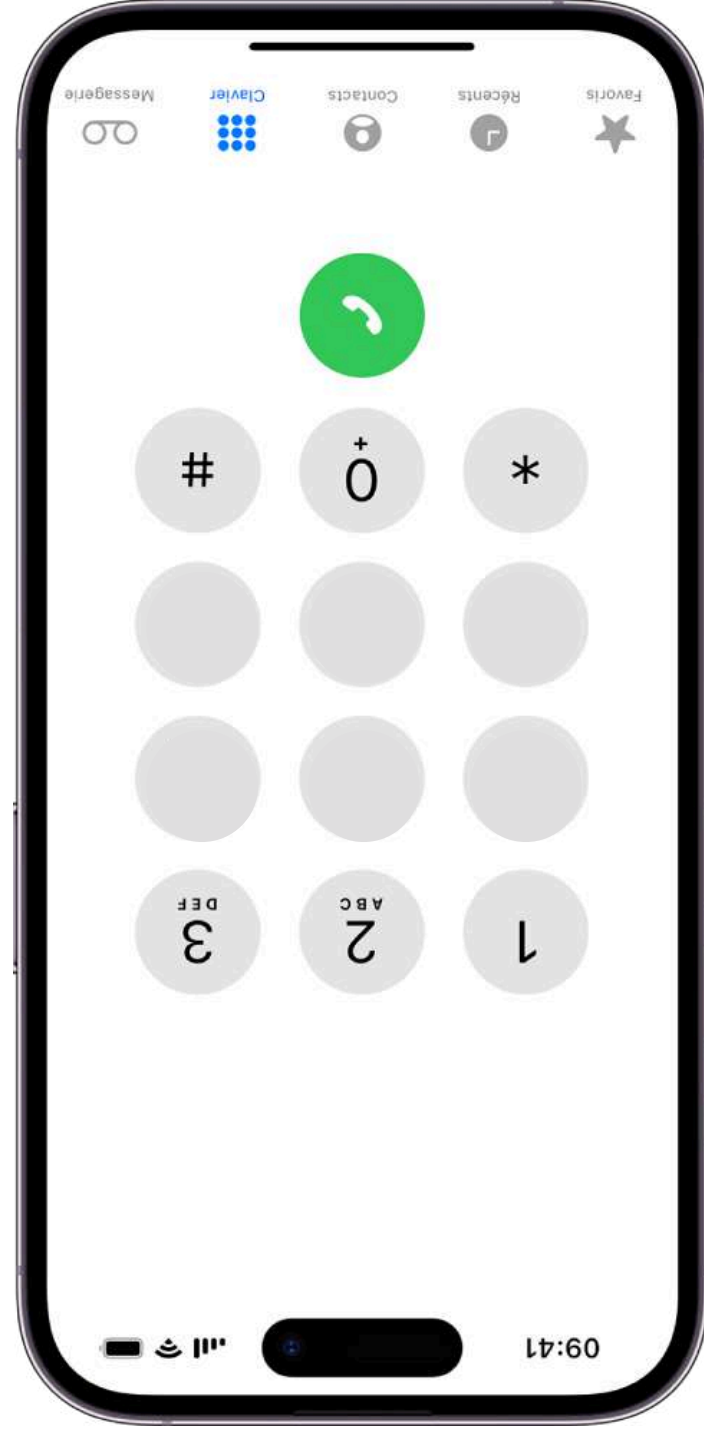
5
JKL

6
MNO

E-X-E-M-P-L-E
3² 9² 3² 6¹ 7¹ 5³ 3

3
DEF

UTILISER LA FICHE
RÉPONSE POUR ÉCRIRE
LES MOTS TROUVÉS.



Le 2³ 4² 2¹ 6² 4¹ 3² 6¹ 3² 6² 8¹ climatique entraîne une
élévation du 6² 4³ 8³ 3² 2¹ 8² des mers et des océans,
ce qui provoque l'inondation des zones
2³ 6³ 8¹ 4³ 3² 7³ 3² 7⁴.

Vous savez que les forêts peuvent réduire les inondations ? Ton objectif est de planter le plus d'arbres possibles !

Prenez le jeu de cartes "arbres et eau", mélangez-le et placez la pile face cachée. Tirez une carte et placez-la à côté de la pile.



Vous avez le droit de retirer une tuile inondation pour chaque série de 3 arbres face visible.

Pour vous aider, il existe également des cartes "forêt" qui vous permettent de retirer immédiatement une tuile inondation bonus du plateau principal et de continuer à jouer. Les arbres de la carte forêt ne comptent pas pour le reste de la partie.



Mais attention ! Si vous ne vous arrêtez pas à temps, Vous devrez faire face à des tempêtes qui augmenteront les inondations !

Si vous révélez les cartes suivantes, ajoutez le nombre correspondant de tuiles au plateau principal.



C'est à vous de décider quand vous voulez arrêter.



vous risquez d'être inondé !

Opération Plantation ! A vous de replanter un maximum d'arbres, mais attention, si vous prenez trop de risques,



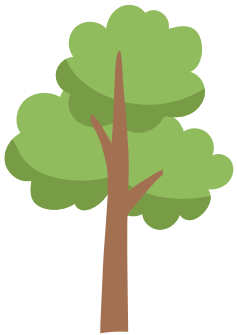
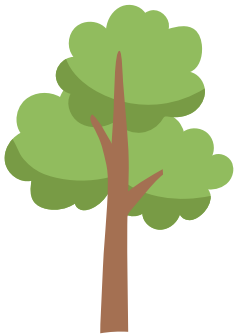
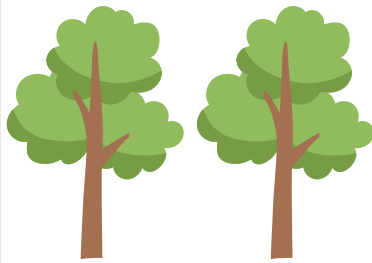
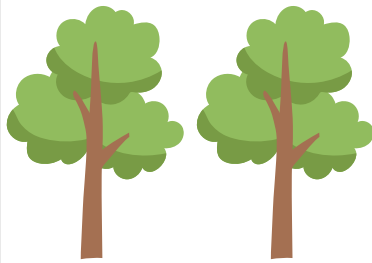
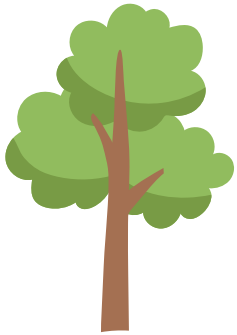
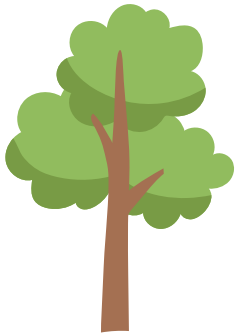
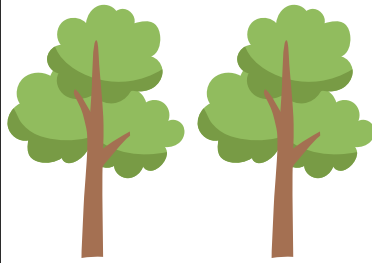
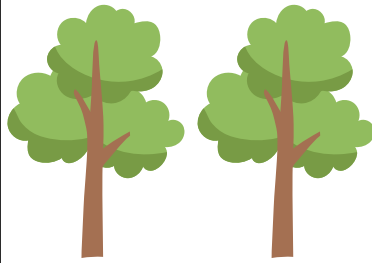
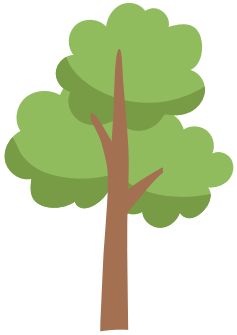
TENTEZ VOTRE CHANCE

Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici

				 BONUS FORÊT : -1 
				 BONUS FORÊT : -1 
	 +1 	 +1 	 +1 	 +2 

**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



**TENTEZ
VOTRE
CHANCE**



ENIGME 3

Votre objectif est de déchiffrer le message codé et de trouver comment réduire les inondations.

Lorsque vous pensez être prêt, ou si vous êtes bloqués, vérifiez la solution !

Pour chaque mot correct, retirez une tuile eau du plateau.

✓
MOT 1:
= -1 

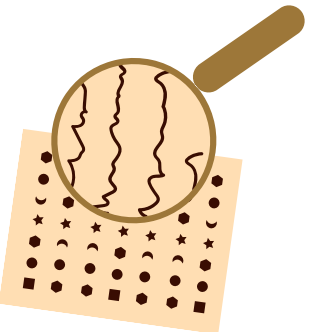
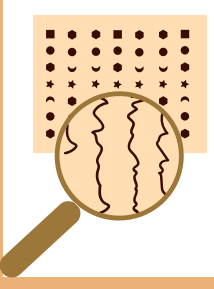
✓
MOT 2:
= -1 

✓
MOT 3:
= -1 

✓
MOT 4:
= -1 

✓✓✓✓ = -2  bonus

Si tout le message est correct, retirez deux tuiles en bonus !



ENIGME 3

Vous avez un nouveau message : Percez le code pour comprendre d'où viennent les inondations

L	O	R
K	N	Q
J	M	P



**UTILISER LA FICHE
RÉPONSE POUR ÉCRIRE
LES MOTS TROUVÉS.**

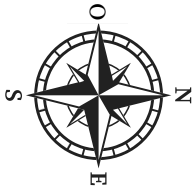
G	D	A
H	E	B
I	F	C



En raison de l'absence de zones de
des zones de
ne peut plus s'inscrire
dans le sol.

Votre objectif est de construire une ville à l'abri des inondations !

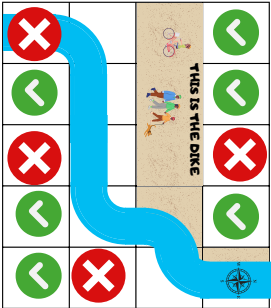
Suivez les instructions pour déterminer l'emplacement correct de chaque élément !



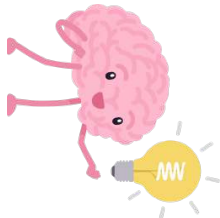
Lorsque vous pensez avoir trouvé la bonne réponse, ou si vous êtes bloqué, vous pouvez vérifier la solution. **Comptez alors le nombre d'objets placés au bon endroit et retirez les tuiles d'eau comme indiqué sur l'échelle suivante :**

- 1, 2 ou 3 tuiles correctes
 = -2 
- 4, 5 ou 6 tuiles correctes
 = -4 
- 7 ou plus tuiles corrects
 = -6 

Exemple:



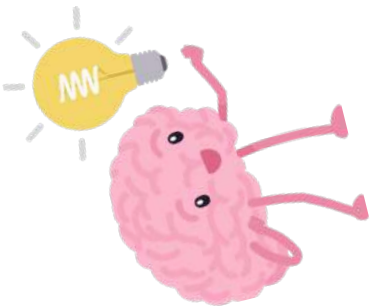
= -4 



Le mystère de la rivière :
utilisez votre logique pour construire une ville et éviter les inondations.

i nq i o j

s o s

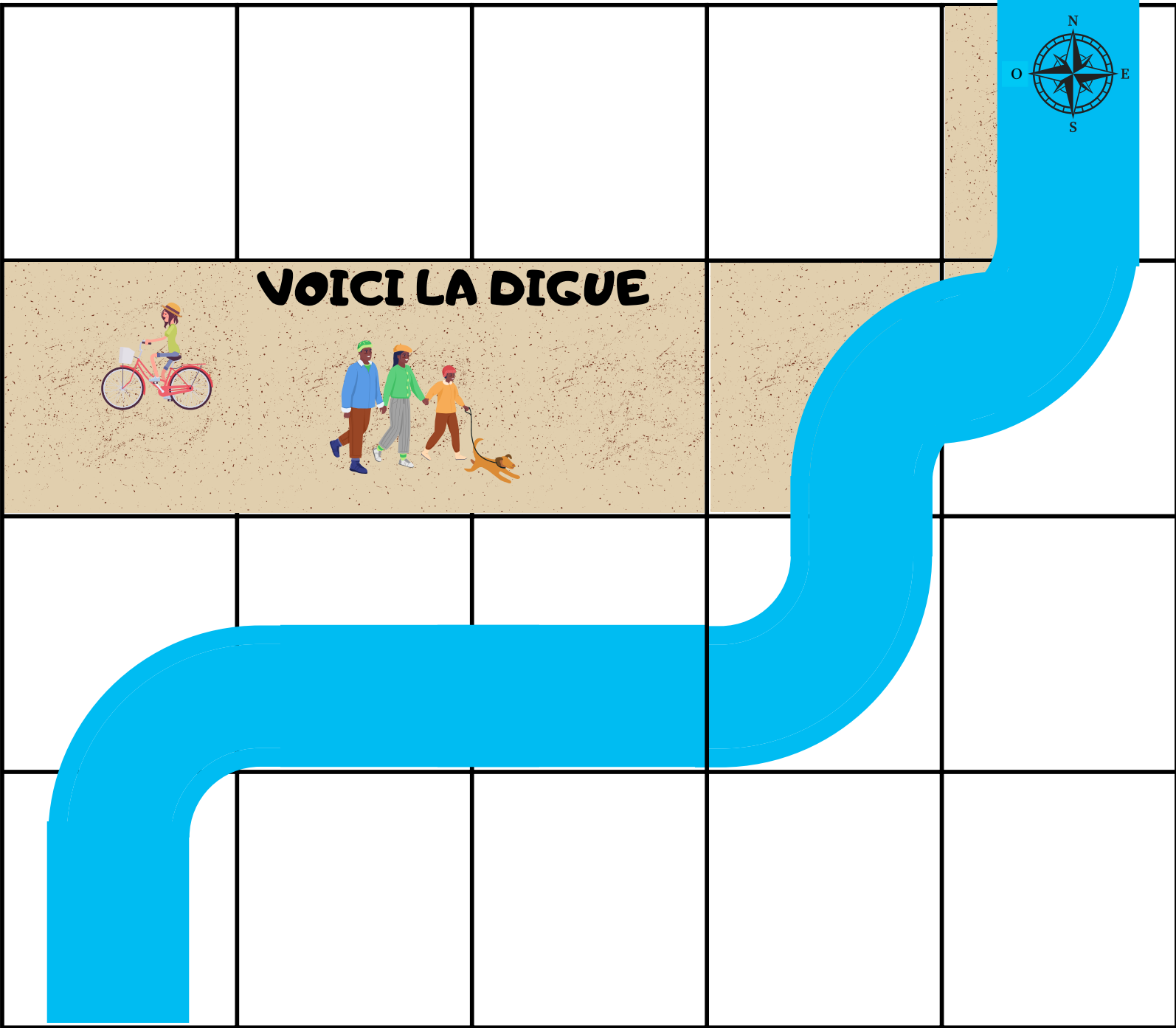


Agrafer ici

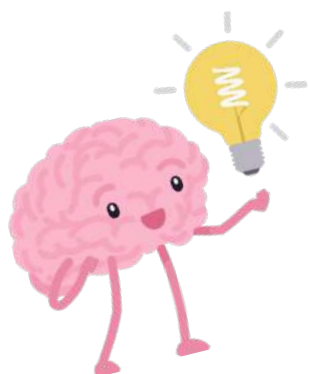
Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici



**RETOURNER LORS DE
L'EXÉCUTION DE LA
TÂCHE SUIVANTE :**

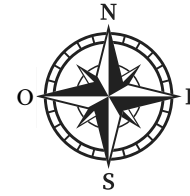


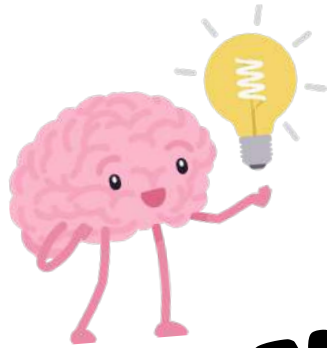
**SOYEZ
LOGIQUE!**

COUPER AUTOUR DE LA LIGNE ROUGE

Voici les instructions :

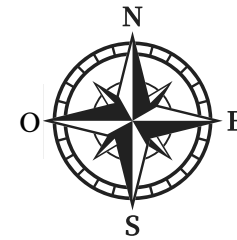
- le parc se trouve au sud et à l'ouest de la ville
- l'hôpital est situé plus à l'est que le parc
- l'hôpital ne touche la rivière que de biais
- le parking est situé entre le port et l'hôpital
- le musée se trouve en face du parking depuis la rivière
- le pont relie le port et la digue
- le marché se trouve en face du pont
- les maisons ne sont pas à côté du marché mais sur la même rive que le musée
- l'école se trouve à l'est des maisons
- rien n'est construit à l'est du pont



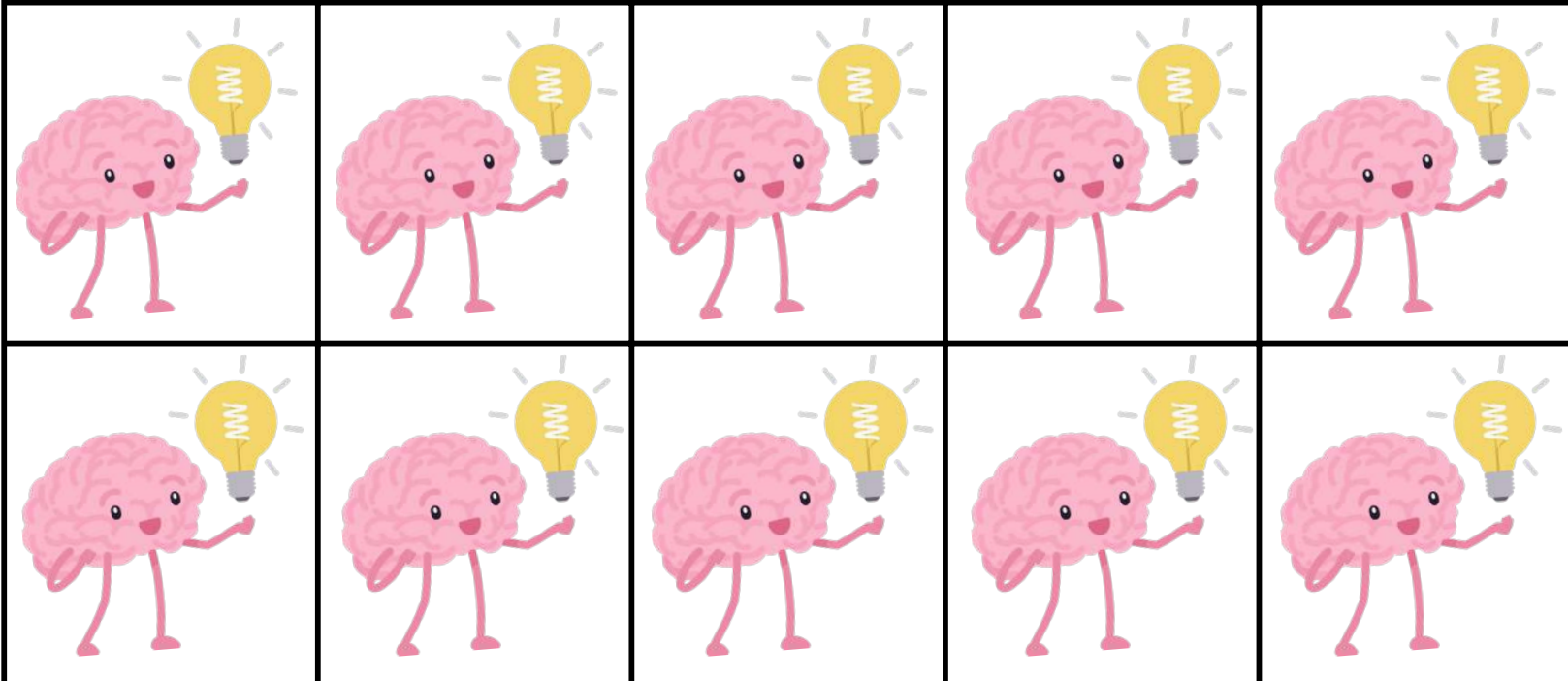


**Soyez
logique!**

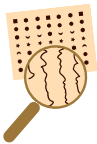
INSTRUCTIONS



DECOUPER CHAQUE CARTE



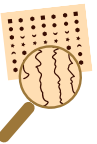
Contenu de l'enveloppe :



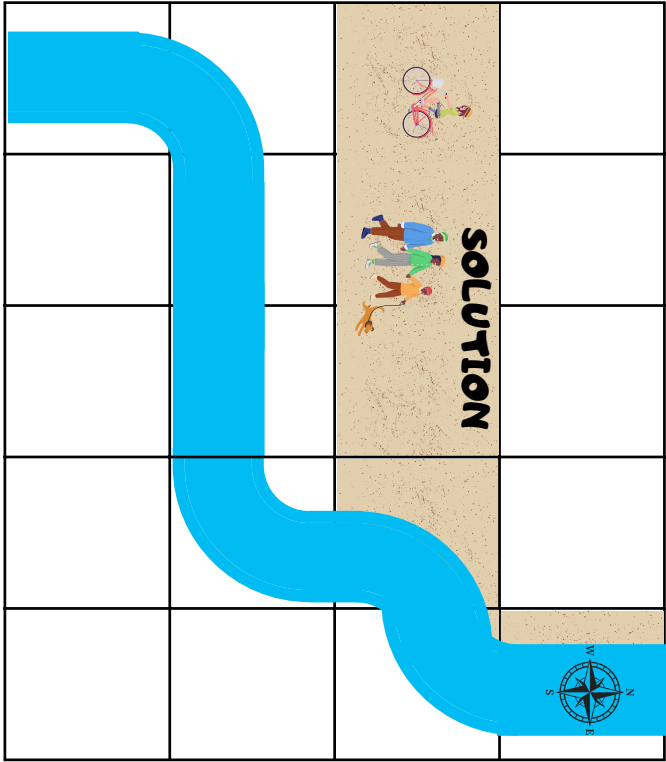
SOLUTION
ENIGME 1



SOLUTION
ENIGME 2



SOLUTION
ENIGME 3



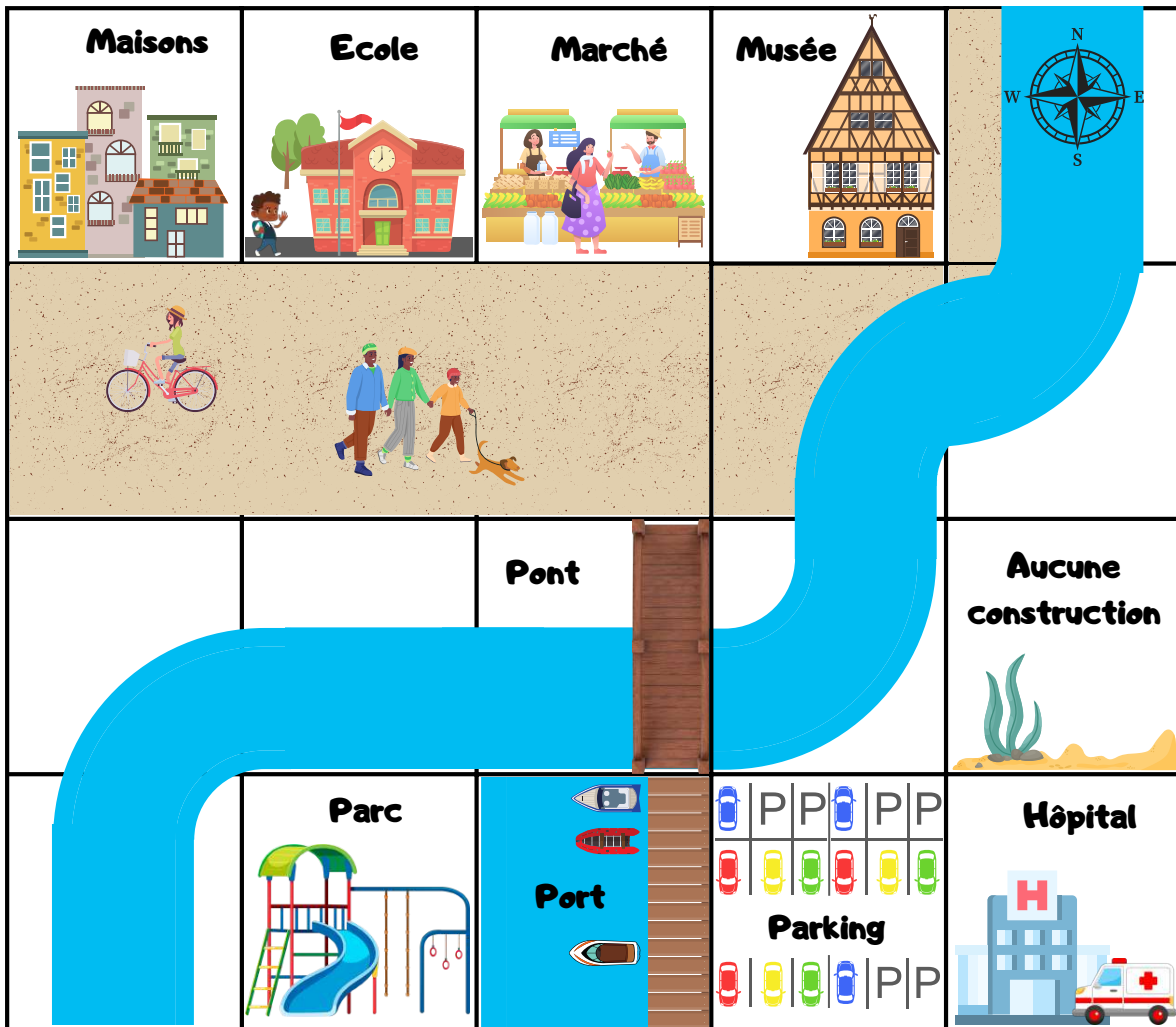
SOLUTIONS

Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici

Agrafer ici



Ne PAS couper autour de chaque case.

SOLUTION - ENIGME 1

Le changement climatique provoque des pluies plus abondantes qui aggravent les inondations.

SOLUTION - ENIGME 2

Le changement climatique entraîne une élévation du niveau des mers et des océans, ce qui provoque l'inondation des zones côtières.

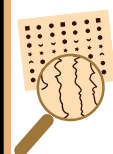
SOLUTION - ENIGME 3

En raison de l'augmentation des zones urbaines, l'eau ne peut plus s'infiltrer dans le sol.

SOLUTION

ENIGME

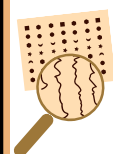
1



SOLUTION

ENIGME

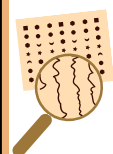
2

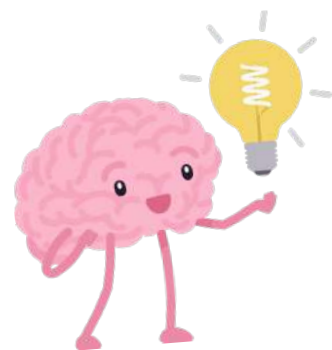


SOLUTION

ENIGME

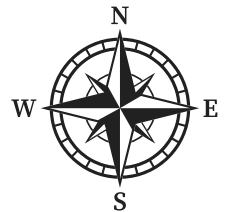
3





**Soyez
logique!**

SOLUTION



**Pliez le tableau des solutions de manière à ce qu'il rentre dans
l'enveloppe des solutions !**

ÉNIGME 1

MOT 1:

.....

MOT 2:

.....

MOT 3:

.....

ÉNIGME 2

MOT 1:

.....

MOT 2:

.....

MOT 3:

.....

ÉNIGME 3

MOT 1:

.....

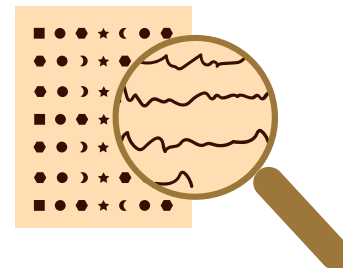
MOT 2:

.....

MOT 3:

.....

FICHE RÉPONSES



MOT 4:

.....