

Escape Game sur le Développement Durable

1) Notions abordées

- Expliquer comment une activité humaine peut modifier l'organisation et le fonctionnement des écosystèmes en lien avec quelques questions environnementales globales
- Modes de vie qui cherchent à mieux respecter les équilibres naturels : Gestion des déchets / tri, etc.

2) Contexte

- Une violente tempête s'est abattue sur vous pendant votre balade entre amis à bord d'une vieille barque. Vous vous retrouvez échoués sur une île déserte remplie de déchets et sans réseau... Impossible de contacter vos proches.

3) Situation déclenchante

- Votre barque est en mille morceaux au milieu des détritrus. Le seul moyen de rentrer chez vous est de reconstruire votre barque. Vous découvrez une bouteille à la mer, qui donne une mission : débarrasser l'île de ses déchets.

4) L'objet final à trouver

- L'objet final à reconstruire est le bateau servant à s'échapper de l'île avant la tempête.

5) Si jamais vous échouez

- Au bout de 50 minutes, une tempête arrive et détruit l'île.

6) Les personnages de l'histoire

Les joueurs/élèves participant à l'escape game sont un groupe d'amis qui s'est échoué sur une île déserte.

7) Les éléments à assembler pour trouver l'objet final

- Vous devez récupérer toutes les pièces de la barque, chacune d'entre elles vous donnera une lettre à noter sur un papier pour reconstituer un mot qui est le dernier mot de passe à trouver pour quitter l'île.

8) Les énigmes

I) Tri des déchets

- Type de jeu : Regroupement : regrouper les images ensemble
- Document associé : lien vers le site de la ville de Dijon onglet "trions nos déchets"
- But : comprendre et expérimenter le tri des déchets
- Consigne : trier les déchets en les déposant dans la bonne poubelle

II) La Dégradation des déchets

- Type de jeu : Association : associer un temps de dégradation avec un déchet
- Documents associés : en cliquant sur les déchets, des textes explicatifs apparaissent
- But : prendre conscience du temps de dégradation des objets/des déchets que les élèves ont pu ou peuvent jeter dans la nature
- Consigne : Associez le temps de dégradation (texte) au bon élément (photo)

III) Découverte d'un nouveau continent

- Type de jeu : Mots croisés : trouver un mot à partir d'une définition donnée et ainsi découvrir le nom du septième continent
- Document associé : texte explicatif sur le septième continent
- But : découvrir l'ampleur de la pollution dans les océans à travers le septième continent
- Consigne : Après avoir lu le texte sur le nouveau continent composé de plastique, découvrez son nom en faisant les mots croisés.

IV) Nettoyer les océans

- Type de jeu : Qui veut gagner des millions
- Document associé : vidéo sur le bateau Ocean CleanUp
- But : découvrir une technique qui pourrait aider au nettoyage des océans
- Consigne : Après avoir regardé la vidéo, trouvez les bonnes réponses aux questions dans le jeu du millionnaire. Attention, si une réponse est fausse vous repartez au début et perdez du temps.

V) Sauver la tortue

- Type de jeu : Placement sur image
- Document associé : vidéo d'explication du fonctionnement des réseaux alimentaires
- But : Travailler les réseaux trophiques et l'influence des déchets sur l'alimentation des espèces marines
- Consigne : Sauvez la tortue en retrouvant le bon réseau alimentaire et en l'empêchant de manger des déchets.
Pour cela, cliquez sur les êtres vivants possédant une épingle rouge et trouvez par qui ils sont mangés !

9) Que doivent t-ils chercher pour résoudre les énigmes ?

- Il y a 5 activités toutes accessibles par un +. À la fin de toutes les activités, un code vous est donné et vous permet de retrouver une nouvelle pièce du bateau. Sur chacune des pièces du bateau se trouve une lettre, que vous devez conserver (noter sur une feuille). Quand vous avez fini toutes les activités, trouvez le mot caché.

- Cliquer sur le bateau à la fin d'une énigme (d'un jeu) pour accéder à la pièce du bateau en remplissant le mot de passe donné dans l'activité.
- Pour revenir au menu principal cliquez sur l'étoile de mer.
- À la fin vous pouvez cliquer sur le bateau dans le menu principal pour entrer le mot de passe final qui sera formé de 5 lettres obtenues sur les pièces du bateau (données à la fin de chaque énigme).
Les lettres du mot de passe final sont à mettre dans l'ordre pour former un mot.
- Pour réussir les activités vous avez accès à des ressources comme des vidéos, des articles, ou encore des sites internet qui vous permettront de répondre aux énigmes.

10) Récompense

- Si les joueurs arrivent à construire le bateau pour s'échapper de l'île, ils obtiennent une recette de savon à fabriquer chez eux.

Sources :

- Vidéo Bateau Ocean CleanUp : <https://www.youtube.com/watch?v=oBSdX381SSc>
- Site Ville de Dijon : <https://www.trionsnosdechets-dijon.fr/Particulier/Ou-deposer-mes-dechets>
- Vidéo Réseau trophique : <https://www.youtube.com/watch?v=wGoSjsa9nqk>
- Dossier Tara Océan : Clipperton : clipperton-ressources.pdf (fondationtaraocean.org)
clipperton-prof-cycle4.pdf (fondationtaraocean.org)
- Pixabay
- Remove

Correction Professeur

I) Tri des déchets

- Poubelle Jaune = emballages cartons, conserves
- Poubelle Verte = le verre (non cassé)
- Poubelle bleu = Journaux / papiers
- Poubelle noire = tout le reste (déchets alimentaires)

Le mot de passe pour la pièce du bateau : **recyclage** / Lettre **V**

Indice : Faites bien attention à ce que les objets ne dépassent pas de la case où vous les avez déposés.

II) La dégradation des déchets

En cliquant sur les déchets, des textes explicatifs apparaissent

- Mégot : 2 ans
- Sac Plastique : 450 ans
- Chewing-gum : 5 ans
- Pomme : quelques mois
- Papier journal : 1 an
- Verre : 4000 ans
- Canette : 10 ans
- Piles : 200 ans

Le mot de passe pour la pièce du bateau : **temps** / lettre **O**

III) Découverte d'un nouveau continent

- 1 : déchet
- 2 : courant
- 3 : pollution
- 4 : océan
- 5 : plastique

Le mot de passe pour la pièce du bateau : **continent** / lettre **S**

IV) Nettoyer les océans

- Comment s'appelle le bateau ? Ocean Cleanup
- Quelle est la mission du bateau ? nettoyer l'océan pacifique de sa mer de plastique
- Sur combien de km² s'étend la mer de plastique entre Hawaï et la Californie ? 1,6 Millions de km²
- Quel est le système mis en place par l'ONG ? une barrière de 3 m de profondeur
- Cette barrière se déplace grâce ? au vent et aux vagues
- Si le système fonctionne, les océans pourraient être nettoyés d'ici 2040 à : 90%
- Quel est le problème majeur de ce système ? les microparticules ne peuvent pas être nettoyées

Le mot de passe pour la pièce du bateau : **pollution** / lettre **A**

Indice : si vous n'avez pas la réponse à la question, consultez à nouveau la vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=oBSdX381SSc>

V) Sauver la tortue

- L'algue est mangée par le Bernard l'Hermitte.
- Le Bernard l'Hermitte est mangé par le crabe.
- Le crabe est mangé par la tortue.
- La pieuvre est mangée par l'otarie.
- L'otarie est mangée par l'orque.

Le mot de passe pour la pièce du bateau : **réseaux** / lettre **N**

Réponse finale

Les élèves doivent former le mot **SAVON** avec les lettres trouvées sur chaque pièce du bateau (attention le mot doit être en majuscule).

Si les élèves ne trouvent pas et qu'ils restent sur la page avec les cadenas, au bout de 3-4 minutes, un indice apparaît :

"Élément que vous utilisez dans la salle de bain"