

Planet in danger : Are you SDG heroes ?



PUBLIC CIBLÉ

Elèves de Cycle 3 (CM2 – 6^{ème}) répartis en 4 équipes



DURÉE DE L'ESCAPE GAME : environ 1 heure



- Comprendre ce que sont les différents ODD et prendre conscience de leurs interactions
- Développer l'esprit de coopération
- Susciter l'intérêt citoyen pour s'engager dans la lutte contre les changements climatiques



- Anticiper le temps nécessaire à la préparation matérielle du jeu (impression, plastification, découpage)
- Avoir pris connaissance des défis avant de débiter l'activité
- Bien énoncer les consignes et s'assurer de leur compréhension avant de lancer la phase de jeu
- Prévoir un temps de mise en commun et de débriefing à l'issue du jeu

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour créer le jeu :

- Des ciseaux, des enveloppes A4, 1 cadenas à 4 chiffres, 1 mallette, une agrafeuse, des trombones, 5 gobelets transparents en plastique, des feuilles, une imprimante, une plastifieuse

Pour animer le jeu :

- Les enveloppes faisant partie du jeu
- 4 cartes départ (jaunes) + cartes correctes
- Des feuilles de brouillon
- 4 feutres effaçables (1 par groupe)
- 1 tablette (pour ODD 4)



À INSTALLER AU HASARD DANS LA PIÈCE

- 1 mallette fermée par un cadenas à 4 chiffres à cacher et qui contient les fiches représentant les 17 ODD, les cartes « action citoyenne », les défis relevés par chaque groupe, le texte de la plaidoirie
- 5 gobelets dans l'ordre indiqué
- 1 fiche « **Fair trade products or no ?** »
- 4 images de l'exposition « What I eat » (à installer ensemble, pour l'ODD 2)

Déroulé de l'animation



VOTRE MISSION :

PARTIE 1 : Répartir les élèves en 4 équipes. Chacune des 4 équipes travaillera, sans le savoir à l'avance, sur une des thématiques suivantes composée de 3 ODD (1 défi = 1 ODD)

Population : ODD 1 - ODD 2 – ODD 12

Planète : ODD 6 – ODD 14 – ODD 15

Prosperité : ODD 7 – ODD 11 – ODD 13

Paix : ODD 10 - ODD 4 – ODD 5

L'objectif de la Partie 1, pour chaque équipe, est de résoudre chaque énigme pour obtenir les codes associés permettant d'avoir accès à la mallette de la deuxième partie.



SCÉNARIO DE L'ESCAPE GAME

« Bonjour à toutes et à tous. Je suis Maître Guterres, avocat-e auprès de l'ONU. Mon rôle est d'assurer la protection de la planète. 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 opposant-e-s à ce projet tentent de faire pression et ont dissimulé et fermé la mallette contenant ma plaidoirie avec un cadenas à 4 chiffres. 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 la destruction de ma plaidoirie. Le monde a besoin de vous, bonne chance ! »



LE JEU



30'

Au centre de la pièce il y a une grande table avec des cartes et des enveloppes, sur lesquels il y a des nombres ou des mots inscrits, avec des énigmes à l'intérieur ou 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.

- Pensez à bien prendre toutes les cartes et/ou enveloppes avec le bon code pour éviter d'être bloqués
- Une fois une énigme résolue, laissez les indices de côté, ils ne vous serviront plus
- Vous avez du matériel à disposition sur la table centrale, mais également dans l'ensemble de la salle, n'hésitez pas à vous déplacer et à chercher !
- Vous pouvez écrire directement sur les supports plastifiés avec les feutres effaçables mais pas sur les enveloppes en papier.

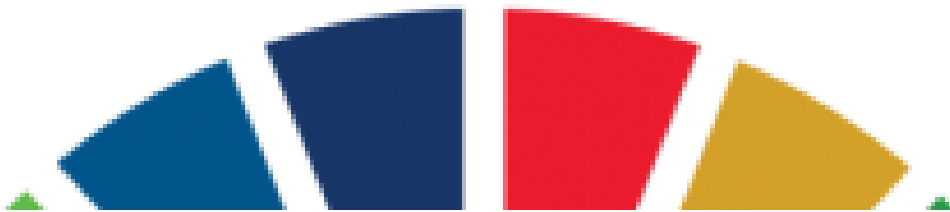
Donner la carte DÉPART (cartes jaunes) correspondant à chaque groupe afin de démarrer le jeu, et lancer le chronomètre de 30 minutes.

FIN DE LA PARTIE

Une fois le 3ème ODD résolu, chaque groupe (population, planète, paix ou prospérité) obtient un chiffre à positionner sur le cadenas de la mallette, qui s'ouvrira une fois que les 4 équipes auront terminé.

Si le jeu n'est pas fini dans les 30 minutes, 2 options existent :

- l'animateur·rice peut simuler un appel de l'Assemblée Générale de l'ONU annonçant un retard de la réunion et rallonger le chronomètre, faisant ainsi gagner quelques minutes supplémentaires au groupe.
- la partie s'arrête. L'animateur·rice explique la solution et ouvre la mallette.



CONCLUSION ET OUVERTURE :

Dans la mallette, les participants découvrent la plaidoirie de l'avocat. Il y a également 2 types de fiches : les premières représentant chacune des thématiques des équipes (population, planète, paix et prospérité) et les secondes correspondant aux énigmes et aux ODD rencontrés pendant le jeu. L'animateur·rice invite l'un·e des participant·es à lire à voix haute la plaidoirie qui explique ce que sont les ODD. Chaque groupe devra ensuite essayer de retrouver la fiche correspondant à ses énigmes et identifier les 3 ODD de sa catégorie.

Rajouter les ODD manquants :

Que fallait-il pour pouvoir ouvrir le cadenas, était-ce possible d'y arriver seul·e ? Quel ODD cela illustre-t-il ? Comment comprenez-vous ce fameux ODD 17 ?

Revenir sur ce que les élèves ont retenu du jeu : Pensez-vous que les 17 ODD sont atteignables pour 2030 ? Sous quelles conditions ? Avec quel·le·s acteur·ice·s ? Pensez-vous que toutes les alternatives qui naissent aujourd'hui vont changer le monde ? Comment pouvez-vous agir à votre niveau ?

Relier chaque Objectif de Développement Durable à une action citoyenne (1 carte). Connaissez-vous d'autres actions que vous pourriez mettre en place ?



Adapté à partir de l'escape game pédagogique « Mission ODD : la planète en alerte ! »

**ARE YOU SDG
HEROES ?**



GROUP 1

Find the
envelope
« Group 1 »

**ARE YOU SDG
HEROES ?**



GROUP 2

Find all the
cards
« Group 2 »

**ARE YOU SDG
HEROES ?**



GROUP 3

Find all the
cards for
your group.

**ARE YOU SDG
HEROES ?**



GROUP 4

Find the
envelope for
your group.