

En quête de chiffres – partie 1

→ Type d'outil

Jeu d'enquête.

→ Visuel de l'outil/du document



Jeu – « En quête de chiffres » - ©CPIE Vallée de l'Orne

→ Objectifs pédagogiques

- Se rendre compte du coût des scénarios d'aménagement de l'estuaire de l'Orne et de la nécessité d'anticiper les projets ;
- Prendre conscience que « s'adapter » n'est pas forcément la solution la plus chère ;
- Considérer les différents aspects de l'estuaire (*écologique, économique, touristique, politique, ...*) pour établir un scénario viable.

→ Description

Déroulement et contenu : Une pochette et une fiche mission sont mis à disposition de chaque groupe d'élèves. Sur la fiche mission sont inscrits tous les chiffres à trouver.

Contenu de la pochette :

- 1 puzzle en morceaux ;
- 1 acte notarial à déchiffrer ;
- 1 sudoku ;
- 1 papier transparent rouge ;
- 2 articles de presse ;
- Une carte IGN du site ;
- Une règle ;
- Une fiche code à déchiffrer.

Dans la classe, une zone « ressources » est installée sur une table. Les élèves peuvent y trouver de nombreux documents, carnets de prise de note, cartes postales en lien avec le changement climatique, ... En s'aidant de leurs pochettes et en cherchant dans les données « ressources », ils pourront trouver tous les chiffres demandés.

Durée : 1h à 1h30

→ Public ciblé

SCOLAIRE → élèves (classes 5^{ème} et 4^{ème} | cycle 3 et 4)

→ Prérequis par le public

- Connaître le projet de réaménagement du site
- Avoir connaissance des 3 scénarios réalisables et envisageables : lutter, s'adapter ou laisser faire.

→ Utilisations dans le cadre d'adapto

Ce jeu a été utilisé lors de la 5^{ème} séance (en classe) pour se rendre compte de l'ensemble des données à prendre en compte dans le choix d'un scénario. Il permet aussi de réaliser que l'adaptation est le scénario le plus approprié pour les Terrains François et les Marais de Cagny dans l'estuaire de l'Orne.

→ Retour d'expérience

Points positifs	Points négatifs
- Outil sous forme de jeu de plateau ; - Attractif et ludique.	- Gestion du temps.
Retour animatrice CPIE	Retour enseignants
Ce jeu a été créé pour les séances adapto et il n'avait jamais été testé auprès d'un public. Du coup, l'animatrice avait quelques réticences à mener cette animation. Ce jeu a reçu un bel accueil des enseignants et a été un franc succès auprès des élèves !	Malgré une hésitation de la part de l'animatrice sur son bon fonctionnement, l'équipe pédagogique a été surpris de l'intérêt et de l'investissement des élèves dans cet atelier. Ils ont particulièrement apprécié la pluridisciplinarité : mathématique, géographie, biologie...
Efficacité pédagogique	Préconisations & Recommandations d'utilisation
Le mélange ludique et scientifique a permis de répondre parfaitement à l'objectif de la séance.	Pour le bon déroulement de ce jeu, il est nécessaire de prévoir un temps d'installation assez conséquent en amont. Si l'atelier se déroule sur 2 séances, il faut veiller à bien récupérer les pochettes avec l'avancement des différents groupes d'élèves pour les retransmettre à la séance suivante lors de la 2 ^{ème} partie du jeu.

→ Évolutions à venir

Plusieurs choix peuvent s'envisager :

- Si on souhaite rester sur une activité longue, il est possible de rendre le jeu encore plus attractif en l'adaptant en escape Game.
- Si au contraire, on souhaite une séance plus courte, il faudra simplifier le jeu en se concentrant uniquement sur un site ou alors en dévoilant déjà des données.