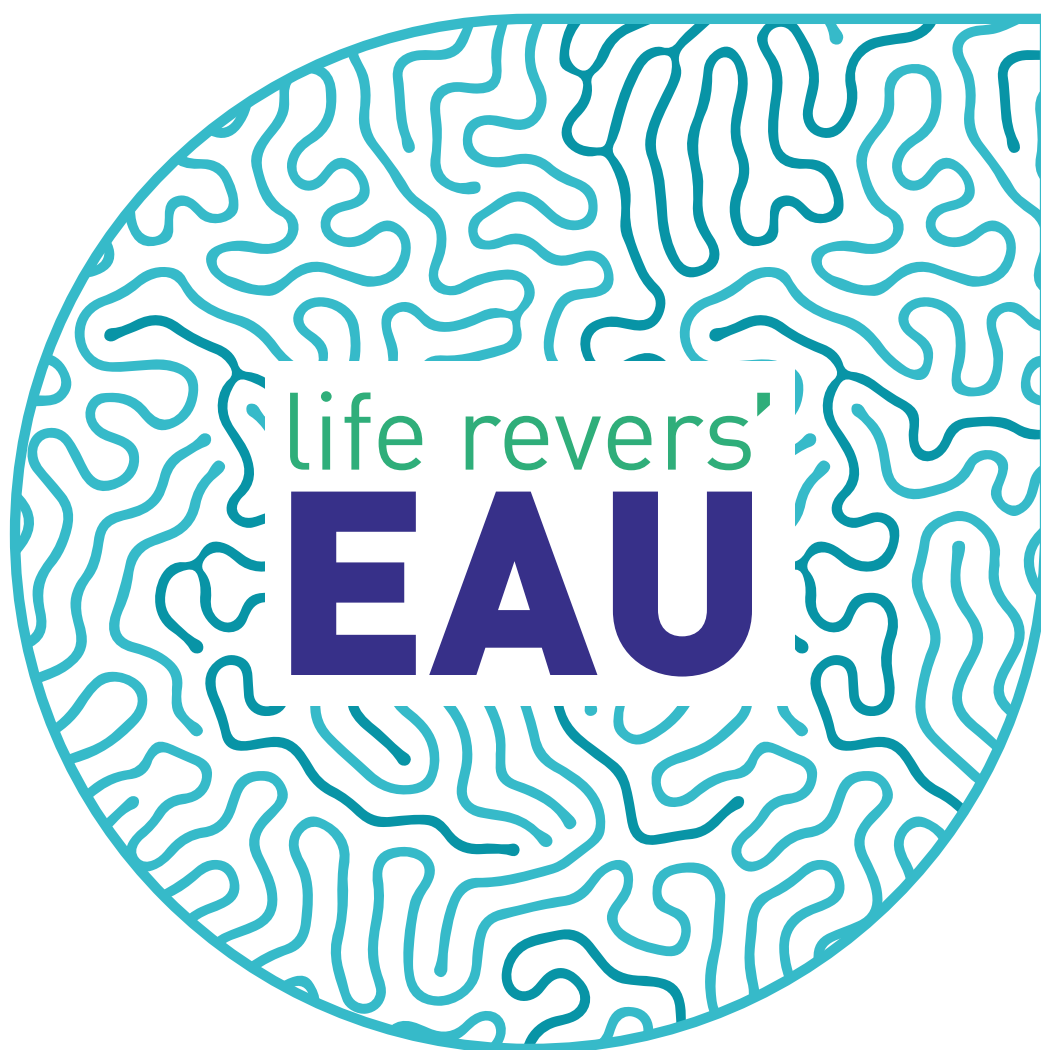


ESCAPE GAME

ENQUÊTE EN EAU TROUBLE

Guide d'installation et de démontage





SOMMAIRE

1. CONTEXTE ET OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME	3
Le projet LIFE REVERS'EAU en Pays de la Loire	3
Sensibiliser et accompagner les lycéens sur les enjeux de la ressource en eau	3
2. ORGANISATION DE L'ESPACE	4
3. CODAGE DU MATERIEL	4
4. USAGE DES SMARTPHONES ET ALTERNATIVES	6
5. INSTALLATION	7
Le monde de la Maison	7
Le monde du Potager	8
Le monde de la Nature	9
6. DEMONTAGE	10
Le monde de la Maison	11
Le monde du Potager	15
Le monde de la Nature	19
Rangement de la valise	23
<i>Annexe 1 : Liste du matériel</i>	24
<i>Annexe 2 : Documents à utiliser en alternative aux smartphones</i>	28





Ce document représente le guide d'Installation et de démontage de l'Escape game « **Enquête en eau trouble : tous acteurs, tous responsables de l'eau en Pays de la Loire** » conçu par la Région des Pays de la Loire dans le cadre du projet LIFE REVERS'EAU.

Il a vocation à accompagner les enseignants dans la mise en œuvre du jeu en autonomie avec sa classe.

Ce guide d'Installation et de démontage détaille, pas à pas, l'installation des éléments du jeu et la manière dont il faut les ranger ensuite.

Les enseignants disposent par ailleurs d'un Guide de Maîtrise de jeu et d'un Glossaire pour expliciter les termes techniques utiles liés à la ressource en eau.

L'ensemble de ces ressources sont accessibles via ce  [lien de téléchargement](#).

Cet escape game appartient à la Région des Pays de la Loire.

Il a été créé par le réseau du GRAINE Pays de la Loire dans le cadre du projet LIFE REVERS'EAU.

Auteurs : Grégoire Macqueron, GRAINE Pays de la Loire / Aude Verhaeghe, Culture Biome / Hélène Burel-Poignant, FNE Sarthe / Loïc Sicallac, Ligue de l'Enseignement de Vendée / Leslie Dibos, Loire Odyssée-Maison de Loire en Anjou

Durée :

Installation	10-15 minutes (1 personne) en amont de la séance
Rangement	Cette étape est plus longue que l'installation. 30-40 minutes (1 personne) <u>après la séance</u> . 20 minutes à deux.





1. CONTEXTE ET OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME

Le projet LIFE REVERS'EAU en Pays de la Loire

En Pays de la Loire, seuls 11 % des cours d'eau sont en bon état écologique au regard de la Directive-cadre sur l'eau (DCE) européenne (état 2017). Les conséquences de cette dégradation sont nombreuses, qu'elles soient sanitaires, économiques ou environnementales et le changement climatique va renforcer les tensions existantes sur cette ressource. Les causes de dégradation (et donc de non-atteinte du bon état) sont multiples. Cette dernière décennie, la fréquence des crises des usages de l'eau en Pays de la Loire rend les enjeux de préservation de cette ressource d'autant plus prégnants.

Face à ce constat, la Région des Pays de la Loire a initié et pilote le [projet LIFE REVERS'EAU](https://lifereverseau-paysdelaloire.fr/)¹. Sélectionnée par la Commission européenne, cette démarche volontaire s'inscrit pleinement dans le contexte réglementaire de la DCE qui engage les États de l'Union européenne à atteindre l'objectif de bon état de toutes les eaux en 2027. Le projet LIFE REVERS'EAU vient ainsi consolider les investissements menés depuis plusieurs années par la Région des Pays de la Loire et prévoit le déploiement d'une trentaine d'actions visant à améliorer la qualité de l'eau et des milieux aquatiques en mobilisant les acteurs du territoire autour de cet enjeu commun.

Sensibiliser et accompagner les lycéens sur les enjeux de la ressource en eau

« Les lycées sont des espaces essentiels pour sensibiliser les futurs citoyens aux enjeux de reconquête de la qualité de l'eau. Le soutien à l'élaboration de projets éducatifs (notamment par la mise à disposition de ressources pédagogiques, etc.) apparaît donc essentiel ».

Extrait du Plan Etat-Région pour la reconquête de l'eau 2020

Pour répondre à cet enjeu, la Région des Pays de la Loire, à travers l'axe 1 du projet LIFE REVERS'EAU (Mobilisation et montée en compétence des acteurs régionaux), souhaite sensibiliser les lycéens à l'enjeu de la préservation de la ressource en eau en développant de nouvelles façons de leur parler par la mise à disposition d'un **Kit pédagogique** clé en main composé de deux outils :

- Un [Module pédagogique](#) dont le but est de sensibiliser et accompagner les lycéens dans la mise en œuvre de projets concrets pour la ressource en eau, au sein de leur établissement ou de leur territoire,
- Le présent **escape game « Enquête en eau trouble »** (jeu d'immersion grandeur nature),

¹ <https://lifereverseau-paysdelaloire.fr/>





2. ORGANISATION DE L'ESPACE

Prévoir une grande salle (grande salle de classe ou CDI) dans laquelle il sera possible de répartir les 3 équipes pour qu'elles ne se gênent pas.

Séparer la salle en 3 zones bien distinctes correspondant aux trois mondes dans lesquels les équipes vont évoluer : la **MAISON**, le jardin **POTAGER** et la **NATURE**.

Chaque zone pourra ainsi être matérialisée par un ilot de 2 tables. Si possible, faire en sorte que les lycéens ne puissent pas se déplacer d'une zone à une autre en vous aidant des tables et des chaises dont vous disposez.

Dans la mesure du possible, éviter aussi que les lycéens puissent voir certaines affiches des autres zones afin qu'ils soient obligés de communiquer avec les autres groupes.

Mettre à disposition du papier blanc et des crayons pour chaque équipe pour les notes et les calculs éventuels.

3. CODAGE DU MATERIEL

Chaque monde dispose d'un matériel spécifique relatif aux énigmes à résoudre.

Afin de faciliter l'installation et le démontage, chaque élément du jeu est marqué par un code couleur correspondant à celui du monde auquel il appartient :

- **Orangé** pour le monde de la **MAISON**,
- **Vert** pour le monde du **POTAGER**,
- **Bleu** pour le monde de la **NATURE**.


Ce code couleur est par ailleurs assorti de symboles correspondant aux éléments de jeu à rassembler ensemble.

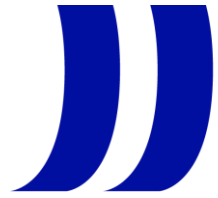
Cette codification de chaque élément du jeu permet de faciliter son installation mais aussi son rangement. Les tableaux en **ANNEXE 1** récapitulent les codes de marquage selon les mondes et les énigmes associées.

Exemples :

- **Marquage orangé avec le symbole «&»**

Ce marquage se trouve sur l'enveloppe du fournisseur d'eau et les documents qu'elle contient. Ces éléments sont nécessaires pour résoudre l'énigme 1 du monde de la **MAISON**.


MAISON			
Enigme 1 : La facture d'eau			
Orangé + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d'eau	
		1 Arrêté sécheresse	
		1 Carte des restrictions d'eau	
		1 Tableau des restrictions d'eau	
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet	
		1 Facture d'eau semestrielle de Juin 2023	



- **Marquage vert avec le symbole «//»**

Ce marquage est présent sur la boîte, les éléments qu'elle contient et le cadenas qui la ferme. Ces éléments sont utilisés pour résoudre l'énigme 3 du monde du **POTAGER**.


Le code pour ouvrir le cadenas est **164**.

POTAGER			
Enigme 3 : Les pesticides et la qualité des eaux			
Vert + //	1 Boite fermée par un cadenas à 3 chiffres CODE : 164	1 Consigne	
		10 Pots de pesticides factices	
		1 Carte puzzle avec le mot CHOIX	

- **Marquage bleu avec le symbole «()»**

Ce marquage se trouve sur le cryptex à 6 lettres et la clé qu'il contient. Ces éléments sont utilisés dans le monde de la **NATURE**.

Le code pour ouvrir le cryptex est **HDEUXO**.

NATURE			
Autres matériels à disposer dans le décor			
Bleu + ()	Cryptex à 6 lettres CODE : HDEUXO	1 Clé pour ouvrir la boite codée ?	



4. USAGE DES SMARTPHONES ET ALTERNATIVES

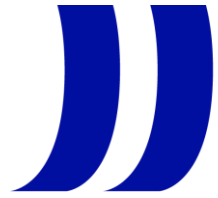
Certaines énigmes nécessitent l'utilisation d'un smartphone connecté à Internet pour lire des QR codes donnant accès à des pistes audio. Ce mécanisme permet une immersion plus forte des élèves dans le jeu.

Dans le cas où l'utilisation des smartphones ne serait pas autorisée, vous devrez utiliser les documents, en **ANNEXE 2**, contenant le texte correspondant dans les situations suivantes :

Cas concernés	Marche à suivre
Message introductif des 3 Mondes	Lors de l'installation, substituez les objets en bois en forme de téléphone portable par les documents Méga post-it en annexe de ce guide pour les 3 mondes, en respectant le code couleur : orangé pour la MAISON , vert pour le POTAGER , bleu pour la NATURE .
Monde MAISON Enigme 4 : Les écogestes	Au moment où les élèves ouvrent la boîte en forme de mini lave-linge/lave-vaisselle, leur transmettre le document codé Orangé + ? en annexe de ce guide .
Monde POTAGER Enigme 4 : Les bonnes pratiques agricoles	Au moment où les élèves ouvrent la boîte contenant l'objet en bois en forme de livre, leur transmettre le document codé Vert + % en annexe de ce guide .

Ces indications sont reprises dans le Guide du Maître de jeu lorsque le symbole suivant est indiqué.





5. INSTALLATION

Le monde de la Maison

Liste du matériel à disposer dans la zone **MAISON**


Code	Matériel
 Orangé + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau
Orangé + €	1 Classeur « Papiers administratif »
Orangé + //	1 Plateau de jeu fermé par un cadenas à 4 chiffres
Orangé + %	1 Boîte fermée par un cadenas à 3 chiffres
Orangé + ?	1 Boite sous forme de mini lave-vaisselle/lave-linge fermée par un cadenas 4 couleurs à 4 chiffres
Orangé + 0	1 Boite aux lettres
Orangé + ()	1 Cryptex à 6 chiffres
Orangé + @	1 Cryptex à 3 lettres
Orangé	1 Affiche zone MAISON
	1 objet en bois en forme de téléphone portable
	6 Petits pavés en bois
	1 Affiche « Petites bêtes de l'eau »

Photo de la zone **MAISON** avec tous les éléments en place tels que les lycéens doivent la trouver à leur arrivée.





Le monde du Potager

Liste du matériel à disposer dans la zone **POTAGER**


Code	Matériel
 POTAGER	
Vert + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau
Vert + €	1 Boite fermée par un cadenas à 4 chiffres
Vert + //	1 Boite fermée par un cadenas à 3 chiffres
Vert + %	1 Boite fermée par un Cadenas à 4 chiffres
Vert + 0	1 Boite aux lettres
Vert + @	1 Cryptex à 3 lettres
Vert	1 Affiche zone POTAGER
	1 Objet en bois en forme de téléphone portable
	10 Fiches A5 sur les espèces de plantes
	8 Affiches A3 "Bonnes pratiques agricoles"
	1 Affiche « Consommation d'eau dans la maison »

Photo de la zone **POTAGER** avec tous les éléments en place tels que les lycéens doivent la trouver à leur arrivée.





Le monde de la Nature

Liste du matériel à disposer dans la zone **NATURE**


Code	Matériel
 NATURE	
Bleu + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau
Bleu + €	1 Enveloppe de la Municipalité
Bleu + //	1 Enveloppe d'une association de protection de la nature et de l'environnement
Bleu + %	1 Boite fermée par un Cadenas à 3 chiffres
Bleu + ?	1 Boite fermée par une serrure à clé
Bleu + 0	Boite aux lettres
Bleu + @	1 Cryptex à 3 lettres
Bleu + ()	1 Cryptex à 6 lettres
Bleu	1 Affiche zone NATURE
	1 Objet en bois en forme de téléphone portable
	1 Affiche avec la carte de la qualité des cours d'eau
	1 Affiche « Eau non potable »

Photo de la zone **NATURE** avec tous les éléments en place tels que les lycéens doivent la trouver à leur arrivée.



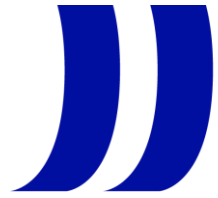


6. DEMONTAGE

Remettez bien le matériel dans les bons contenants grâce au marquage coloré. Cela permet de garantir le bon fonctionnement du jeu lors de sa prochaine utilisation.

Pour effectuer le rangement, il est conseillé de se guider des photos suivantes qui reprennent les énigmes de la fin vers le début pour chacun des 3 mondes.





Le monde de la Maison

1

Orangé + 0	1 Boîte aux lettres	1 Enveloppe avec à l'intérieur le courrier de félicitations de la Région 1 Carte puzzle attachée par un cadenas avec le mot IMPACT
------------	---------------------	--

- Rattacher la carte puzzle au cadenas **codé 0** à l'intérieur de la boîte aux lettres.
- ⚠ **Accrocher la carte sur le devant du cadenas pour qu'elle ne soit pas pliée (cf photo ci-contre)**
- Remettre l'enveloppe à l'intérieur.
- Fermer la boîte aux lettres.

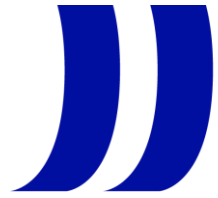


2

Orangé + @	1 Cryptex à 3 lettres CODE : CLE	1 Clé pour ouvrir le cadenas qui libère la carte puzzle IMPACT situé dans la boîte aux lettres 1/3 de la consigne pour l'animation finale
------------	-------------------------------------	---

- Mettre à l'intérieur la Clé et la consigne de l'animation finale.
- Fermer le cryptex puis mélanger ses lettres.





3

Orangé + ()	1 Cryptex à 6 chiffres CODE : 136439	1 Clé permettant d'ouvrir la boîte aux lettres
-------------	---	--

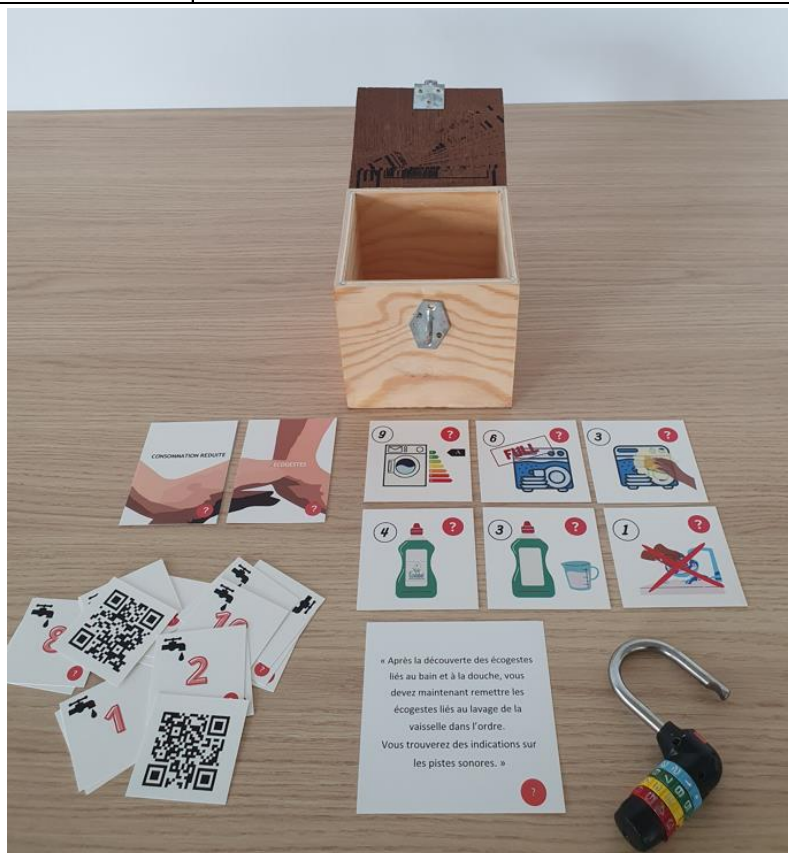
- Mettre à l'intérieur la clé.
- Fermer le cryptex puis mélanger ses chiffres.

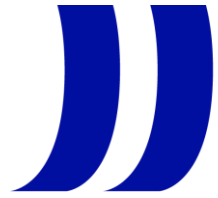


4

Orangé + ?	1 Boîte sous forme de mini lave-vaisselle/lave-linge fermée par un cadenas 4 couleurs à 4 chiffres CODE : 9402	1 Consigne
		19 Cartes numérotées de 1 à 19 avec des QR codes
		6 Images d'éco-gestes
		2 Cartes puzzle avec les mots CONSOMMATION REDUITE et ECOGESTES

- Ranger l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans la pochette plastique et la remettre dans la boîte.
- Fermer la boîte et le cadenas **codé ?** puis mélanger ses chiffres.





5

Orangé + %

1 Boîte fermée par un cadenas à 3 chiffres
CODE : 112

1 Consigne

Avec le code bleu :

1 Minuteur (codé 9)

1 Verre (codé 1)

1 Thermomètre (codé 0)

1 Mousseur (codé 3)

Avec le code vert :

1 Réducteur de débit (codé 4)

1 Baguette de sourcier (codée 6)

1 Ampoule (codée 2)

1 Pipette (codée 3)

Avec le code Rouge :

1 Douchette économe (codée 2)

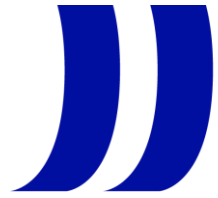
1 Bouchon d'évier (codé 9)

1 Balle de ping-pong (codée 8)

1 Pendule de radiesthésie (codé 7)

- Mettre à l'intérieur l'ensemble des éléments décrits ci-dessus.
- Placer la consigne sous les objets.
- Fermer la boîte et le cadenas **codé %** puis mélanger ses chiffres.





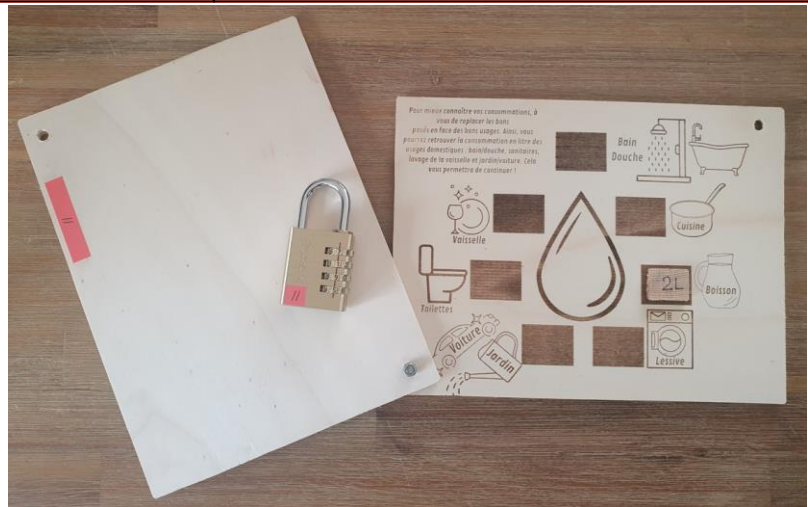
6

Orangé + //

1 Plateau de jeu fermé par un cadenas
à 4 chiffres
CODE : 7195

1 Consigne gravée à l'intérieur

- Fermer le plateau de jeu et le cadenas **codé //** puis mélanger ses chiffres.



7

Orangé + &

1 Enveloppe du fournisseur d'eau

1 Courrier du fournisseur d'eau

1 Arrêté sécheresse

1 Carte des restrictions d'eau

1 Tableau des restrictions d'eau

1 Flyer de promotion de l'eau du robinet

1 Facture d'eau semestrielle de Juin 2023

- Mettre à l'intérieur de l'enveloppe l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans l'ordre indiqué.
- Ranger l'enveloppe dans la grande chemise avec :
 - ☐ l'affiche « Zone maison »
 - ☐ l'affiche « Petites bêtes de l'eau »



Le monde du Potager

1

Vert + 0	1 Boite aux lettres	1 Enveloppe avec à l'intérieur le courrier de félicitations de la Région 1 Carte puzzle attachée par un cadenas à clé avec les mots AGRICULTURE DURABLE
----------	---------------------	---

- Rattacher la carte puzzle au cadenas codé 0 à l'intérieur de la boîte aux lettres.
- ⚠ **Accrocher la carte sur le devant du cadenas pour qu'elle ne soit pas pliée (cf photo ci-contre)**
- Remettre l'enveloppe à l'intérieur.
- Fermer la boîte aux lettres.

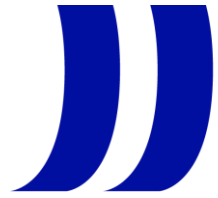


2

Vert + @	Cryptex à 3 lettres CODE : CLE	1 Clé pour ouvrir le cadenas qui libère la carte puzzle AGRICULTURE DURABLE situé dans la boîte aux lettres 1/3 de la consigne pour l'animation finale
----------	-----------------------------------	--

- Mettre à l'intérieur la Clé et la consigne de l'animation finale.
- Fermer le cryptex puis mélanger ses lettres.





4

Vert + %

1 Boite fermée par un Cadenas à 4 chiffres
CODE : 8061

1 Consigne

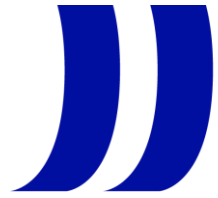
1 objet en bois en forme de livre avec un QR code

1 Clé bloquée par 1 cadenas à 4 chiffres
permettant d'ouvrir la boite aux lettres
CODE : 3571

1 Carte puzzle avec le mot **INTRANTS**

- Rattacher la clé au cadenas **codé %INT** puis mélanger ses chiffres.
- Mettre les cartes dans la pochette plastique et la remettre à l'intérieur de la boite avec l'objet en bois.
- Fermer la boite et le cadenas **codé %** puis mélanger ses chiffres





5

Vert + //	1 Boite fermée par un cadenas à 3 chiffres CODE : 164	1 Consigne
		10 Pots de pesticides factices
		1 Carte puzzle avec le mot CHOIX

- Mettre à l'intérieur l'ensemble des éléments décrits ci-dessus.
- Placer la consigne et la carte puzzle sous les pots.
- Fermer la boite et le cadenas **codé //** puis mélanger ses chiffres.

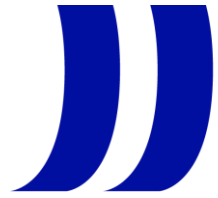


6

Vert + €	1 Boite fermée par un cadenas à 4 chiffres CODE : 0820	1 Consigne
		10 Tubes à essai numérotés remplis de graines

- Mettre à l'intérieur l'ensemble des éléments décrits ci-dessus.
- Placer la consigne sous les tubes à essai.
- Fermer la boite et le cadenas **codé €** puis mélanger ses chiffres.

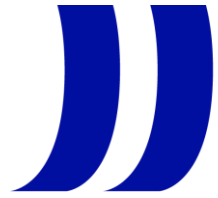




7

Vert + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d'eau
		1 Arrêté sécheresse
		1 Carte deS restrictions d'eau
		1 Tableau des restrictions d'eau
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet

- Mettre à l'intérieur de l'enveloppe l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans l'ordre indiqué.
- Ranger l'enveloppe dans la grande chemise avec :
 - ☐ l'affiche « Zone Potager »,
 - ☐ l'affiche « Consommation d'eau dans la maison »,
 - ☐ les 8 affiches A3 sur les pratiques agricoles,
 - ☐ les 10 fiches A5 sur les espèces de plantes.



Le monde de la Nature

1

Bleu + 0	Boîte aux lettres	1 Enveloppe avec à l'intérieur le courrier de félicitations de la Région 1 Carte puzzle attachée par un cadenas à clé avec le mot EQUILIBRE
----------	-------------------	---

- Rattacher la carte puzzle au cadenas **codé 0** à l'intérieur de la boîte aux lettres.
- ⚠ **Accrocher la carte sur le devant du cadenas pour qu'elle ne soit pas pliée (cf photo ci-contre)**
- Remettre l'enveloppe à l'intérieur.
- Fermer la boîte aux lettres.

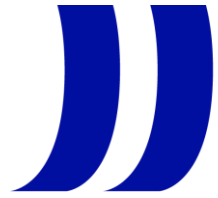


2

Bleu + @	Cryptex à 3 lettres CODE : CLE	1 Clé pour ouvrir le cadenas qui libère la carte puzzle EQUILIBRE situé dans la boîte aux lettres 1/3 de la consigne pour l'animation finale
----------	-----------------------------------	--

- Mettre à l'intérieur la Clé et la consigne de l'animation finale.
- Fermer le cryptex puis mélanger ses lettres.



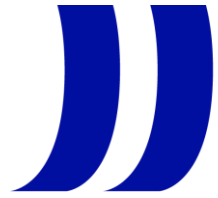


3

Bleu + %	1 Boite fermée par un Cadenas à 3 chiffres CODE : 752	1 Consigne
		1 Clé d'identification des bio-indicateurs
		1 Carte puzzle avec les mots AMENAGEMENTS REFLECHIS
		1 Clé bloquée par 1 cadenas à 3 chiffres qui permet d'ouvrir la boite aux lettres CODE : 942

- Rattacher la clé au cadenas **codé %INT** puis mélanger ses chiffres
- Mettre les cartes dans la pochette plastique et la remettre à l'intérieur de la boite avec la clé d'identification des bio-indicateurs.
- Fermer la boite et le cadenas **codé %** puis mélanger ses chiffres.





4

Bleu + ?	1 Boite fermée par une serrure à clé qui se trouve dans le cryptex à 6 lettres	1 Arrêté municipal
		1 Carte puzzle sur laquelle figurent les mots RÔLES ZONES HUMIDES
		4 Cartes imagées

- Mettre à l'intérieur l'ensemble des éléments décrits ci-dessus.
- Fermer la boite à clé



5

Bleu + ()	Cryptex à 6 lettres CODE : HDEUXO	1 Clé pour ouvrir la boite codée ?
-----------	--------------------------------------	------------------------------------

- Mettre à l'intérieur la clé.
- Fermer le cryptex puis mélanger ses chiffres.

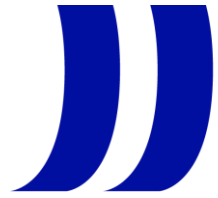


6

Bleu + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d'eau
		1 Arrêté sécheresse
		1 Carte des restrictions d'eau
		1 Tableau des restrictions d'eau
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet

- Mettre à l'intérieur de l'enveloppe l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans l'ordre indiqué.





7

Bleu + €	1 Enveloppe de la Municipalité	1 Courrier de la Municipalité
		1 Compte-rendu d'étude d'impacts
		1 Carte du territoire
		7 Calques des projets

- Mettre à l'intérieur de l'enveloppe l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans l'ordre indiqué.

8




Bleu + //	1 Enveloppe d'une association de protection de la nature et de l'environnement	1 Courrier de l'association
-----------	--	-----------------------------

- Mettre à l'intérieur de l'enveloppe l'ensemble des éléments décrits ci-dessus dans l'ordre indiqué.
- Ranger les 3 enveloppes dans la grande chemise avec :
 - ☐ l'affiche « Zone Nature »,
 - ☐ l'affiche « Carte de la qualité des cours d'eau »,
 - ☐ l'affiche « Eau non potable »



Rangement de la valise

En plus de la grande chemise dans laquelle vous aurez rangé toutes les affiches et les enveloppes (cf ci-avant), ne pas oublier d'y mettre les éléments suivants :


Code	Matériel
 MAISON	
Orangé + €	1 Classeur « Papiers administratif »
Orangé + //	1 Plateau de jeu fermé par un cadenas à 4 chiffres
Orangé + ()	1 Cryptex à 6 chiffres
Orangé + @	1 Cryptex à 3 lettres
Orangé	1 objet en bois en forme de téléphone portable 6 Petits pavés en bois
 POTAGER	
Vert + @	1 Cryptex à 3 lettres
Vert	1 Objet en bois en forme de téléphone portable
 NATURE	
Bleu + @	1 Cryptex à 3 lettres
Bleu + ()	1 Cryptex à 6 lettres
Bleu	1 Objet en bois en forme de téléphone portable




Exemple d'organisation




Annexe 1 : Liste du matériel

Code	Matériel	Contenu (le cas échéant)
MAISON		
Enigme 1 : La facture d’eau		
Orangé + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d’eau
		1 Arrêté sécheresse
		1 Carte des restrictions d’eau
		1 Tableau des restrictions d’eau
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet
		1 Facture d'eau semestrielle de Juin 2023
Orangé + €	1 Classeur « Papiers administratif »	1 Facture d’électricité de Janvier 2024
		1 Facture d’électricité de Février 2024
		1 Facture Garage de Février 2023
		1 Facture Garage de Juin 2023
		1 Devis Logo
		1 Facture Fioul
		1 Facture Vélo
		1 Facture Coiffeur
Enigme 2 : Les usages de l’eau à la maison		
Orangé + //	1 Plateau de jeu fermé par un cadenas à 4 chiffres CODE : 7195	1 Consigne gravée à l'intérieur
Enigme 3 : Le bain et la douche		
Orangé + %	1 Boîte fermée par un cadenas à 3 chiffres CODE : 112	1 Consigne
		Avec le code bleu :
		1 Minuteur (codé 9)
		1 Verre (codé 1)
		1 Thermomètre (codé 0)
		1 Mousseur (codé 3)
		Avec le code vert :
		1 Réducteur de débit (codé 4)
		1 Baguette de sourcier (codée 6)
		1 Ampoule (codée 2)
		1 Pipette (codée 3)
		Avec le code Rouge :
		1 Douchette économe (codée 2)
		1 Bouchon d’évier (codé 9)
		1 Balle de ping-pong (codée 8)
		1 Pendule de radiesthésie (codé 7)




Code	Matériel	Contenu (le cas échéant)
MAISON		
Enigme 4 : Les écogestes		
Orangé + ?	1 Boîte sous forme de mini lave-vaisselle/lave-linge fermée par un cadenas 4 couleurs à 4 chiffres CODE : 9402	1 Consigne
		19 Cartes numérotées de 1 à 19 avec des QR codes
		6 Images d'éco-gestes
		2 Cartes puzzle avec les mots CONSOMMATION REDUITE et ECOGESTES
Enigme 5 : La boîte aux lettres		
Orangé + 0	1 Boîte aux lettres	1 Enveloppe avec à l'intérieur le courrier de félicitations de la Région
		1 Carte puzzle attachée par un cadenas avec le mot IMPACT
Autres matériels à disposer dans le décor		
Orangé + ()	1 Cryptex à 6 chiffres CODE : 136439	1 Clé permettant d'ouvrir la boîte aux lettres
Orangé + @	1 Cryptex à 3 lettres CODE : CLE	1 Clé pour ouvrir le cadenas qui libère la carte puzzle IMPACT situé dans la boîte aux lettres
		1/3 de la consigne pour l'animation finale
Orangé	1 Affiche zone MAISON	
	1 objet en bois en forme de téléphone portable	OU Document format méga post-it avec le message si vous n'autorisez pas l'usage d'un smartphone pour la lecture des QR code
	6 Petits pavés en bois à disposer dans le décor (pour l'énigme 2 du Monde MAISON)	
	1 Affiche « Petites bêtes de l'eau » (pour l'énigme 2 du Monde NATURE)	



POTAGER			
Enigme 1 : L'arrêt� de restriction des usages de l'eau			
Vert + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d'eau	
		1 Arr�t� s�cheresse	
		1 Carte deS restrictions d'eau	
		1 Tableau des restrictions d'eau	
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet	
Enigme 2 : Les plantes peu consommatrices d'eau			
Vert + �	1 Boite ferm�e par un cadenas � 4 chiffres CODE : 0820	1 Consigne	
		10 Tubes � essai num�rot�s remplis de graines	
Enigme 3 : Les pesticides et la qualit� des eaux			
Vert + //	1 Boite ferm�e par un cadenas � 3 chiffres CODE : 164	1 Consigne	
		10 Pots de pesticides factices	
		1 Carte puzzle avec le mot CHOIX	
Enigme 4 : Les bonnes pratiques agricoles			
Vert + %	1 Boite ferm�e par un Cadenas � 4 chiffres CODE : 8061	1 Consigne	
		1 objet en bois en forme de livre avec un QR code	
		1 Cl� bloqu�e par 1 cadenas � 4 chiffres permettant d'ouvrir la boite aux lettres CODE : 3571	
		1 Carte puzzle avec le mot INTRANTS	
Enigme 5 : La bo�te aux lettres			
Vert + 0	1 Boite aux lettres	1 Enveloppe avec � l'int�rieur le courrier de f�licitations de la R�gion	
		1 Carte puzzle attach�e par un cadenas � cl� avec les mots AGRICULTURE DURABLE	
Autres mat�riels � disposer dans le d�cor			
Vert + @	Cryptex � 3 lettres CODE : CLE	1 Cl� pour ouvrir le cadenas qui lib�re la carte puzzle AGRICULTURE DURABLE situ� dans la bo�te aux lettres	
		1/3 de la consigne pour l'animation finale	
Vert	1 Affiche zone POTAGER		
	1 objet en bois en forme de t�l�phone portable	OU Document format m�ga post-it avec le message si vous n'autorisez pas l'usage d'un smartphone pour la lecture des QR code	
	10 Fiches A5 sur les esp�ces de plantes (pour l'�nigme 2 du Monde POTAGER)		
	8 Affiches A3 "Bonnes pratiques agricoles" (pour l'�nigme 4 du Monde POTAGER) (4 fantaisistes et 4 r�ponses)		
	1 Affiche � Consommation d'eau dans la maison � pour l'�nigme 2 du Monde MAISON)		



NATURE			
Enigme 1 : L'arrêté de restriction des usages de l'eau			
Bleu + &	1 Enveloppe du fournisseur d'eau	1 Courrier du fournisseur d'eau	
		1 Arrêté sécheresse	
		1 Carte des restrictions d'eau	
		1 Tableau des restrictions d'eau	
		1 Flyer de promotion de l'eau du robinet	
Bleu + €	1 Enveloppe de la Municipalité	1 Courrier de la Municipalité	
		1 Compte-rendu d'étude d'impacts	
		1 Carte du territoire	
		7 Calques des projets	
Bleu + //	1 Enveloppe d'une association de protection de la nature et de l'environnement	1 Courrier de l'association	
Enigme 2 : Les bio-indicateurs de la rivière			
Bleu + %	1 Boite fermée par un Cadenas à 3 chiffres CODE : 752	1 Consigne	
		1 Clé d'identification des bio-indicateurs	
		1 Carte puzzle avec les mots AMENAGEMENTS REFLECHIS	
		1 Clé bloquée par 1 cadenas à 3 chiffres qui permet d'ouvrir la boîte aux lettres CODE : 942	
Enigme 3 : L'arrêté municipal d'interdiction de baignade			
Bleu + ?	1 Boite fermée par une serrure à clé qui se trouve dans le cryptex à 6 lettres	1 Arrêté municipal	
		1 Carte puzzle sur laquelle figurent les mots RÔLES ZONES HUMIDES	
		4 Cartes imagées	
Enigme 4 : La boîte aux lettres			
Bleu + 0	Boite aux lettres	1 Enveloppe avec à l'intérieur le courrier de félicitations de la Région	
		1 Carte puzzle attachée par un cadenas à clé avec le mot EQUILIBRE	
Bleu + @	Cryptex à 3 lettres CODE : CLE	1 Clé pour ouvrir le cadenas qui libère la carte puzzle EQUILIBRE situé dans la boîte aux lettres	
		1/3 de la consigne pour l'animation finale	
Autres matériels à disposer dans le décor			
Bleu + ()	Cryptex à 6 lettres CODE : HDEUXO	1 Clé pour ouvrir la boîte codée ?	
Bleu	1 Affiche zone NATURE		
	1 objet en bois en forme de téléphone portable	OU Document format méga post-it avec le message si vous n'autorisez pas l'usage d'un smartphone pour la lecture des QR code	
	1 Affiche avec la carte de la qualité des cours d'eau (pour l'énigme 2 du Monde NATURE)		
	1 Affiche « Eau non potable » pour l'énigme 3 du Monde POTAGER)		





Annexe 2 : Documents à utiliser en alternative aux smartphones

Cas concernés	Marche à suivre
Message introductif des 3 Mondes	Lors de l'installation, substituez les objets en bois en forme de téléphone portable par les documents Méga post-it pour les 3 mondes, en respectant le code couleur : orangé pour la MAISON , vert pour le POTAGER , bleu pour la NATURE
Monde MAISON Enigme 4 : Les écogestes	Au moment où les élèves ouvrent la boîte en forme de mini lave-linge/lave-vaisselle, leur transmettre le document codé Orangé + ?
Monde POTAGER Enigme 4 : Les bonnes pratiques agricoles	Au moment où les élèves ouvrent la boîte contenant l'objet en bois en forme de livre, leur transmettre le document codé Vert + %

Plus d'infos
lifereverseau-paysdelaloire.fr/actions-soutenues/sensibilisation-dans-les-lycees/

Avec l'appui du  **GRAINE**
Pays de la Loire

