

ENQUÊTE POUR LA PLANÈTE

Jeu interactif en ligne à réaliser en classe et à la maison

DÉROULÉ PROPOSÉ	
• partie 1 : l'intrigue (en classe)	🕒 35 minutes
• partie 2 : les témoignages (en classe ou à la maison)	🕒 45 minutes
• partie 3 : les preuves (en classe)	🕒 1 heure 15
COMPÉTENCES	
<p><u>FRANÇAIS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • identifier les constituants d'une phrase simple, se repérer dans la phrase complexe • enrichir le lexique • lire et comprendre des textes et des documents (textes, tableaux, graphiques, schémas, diagrammes, images) pour apprendre dans les différentes disciplines <p><u>SCIENCES ET TECHNOLOGIE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • identifier des enjeux liés à l'environnement • identifier quelques impacts humains dans un environnement (comportements, aménagements, impacts de certaines technologies...) <p><u>EMC</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • être capable de coopérer dans le cadre des projets et des travaux de groupes • prendre en charge des aspects de la vie collective, de l'environnement et développer une conscience civique • comprendre la notion de bien commun dans la classe, l'école, l'établissement, la société et l'environnement 	
ANNEXES	
<p><u>PREUVES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • facture de téléphone • rapport d'inspection • validation de Chloé • puzzle 	<p><u>INDICES ET MATÉRIEL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • graphique codé • article sur la cryptographie • roue de César • numéro de dossier

Crédits images :

Freepik / Flaticon - Good Ware / Flaticon - Pixartist / Flaticon
Volha Hlinskaya / Shutterstock - Zvereva Yana / Shutterstock - ActiveLines / Shutterstock

➤ Scénario :

Chloé, une jeune étudiante de l'école de journalisme de Lille, est alertée par un ami que les marais de la baie de Somme sont touchés par une pollution. Elle a mené l'enquête et découvert que la responsable était une entreprise multinationale de production de solvants.

Cependant, l'apprentie journaliste a déjà reçu un mail de menace, elle doit rester discrète. Pour que les informations et les preuves qu'elle a rassemblées ne soient pas volées et détruites, elle les a cachées. Elle a utilisé **Universalis Junior** pour créer des énigmes qui permettront aux élèves de retrouver ces preuves pour les transmettre au rédacteur en chef du *Quotidien du Nord* (journal fictif).

➤ Objectifs :

Ce jeu a un double objectif.

Il permet, à travers un scénario fictif, de comprendre un élément important de la préservation de l'eau : tout ce qui se passe en amont d'un cours d'eau a des conséquences sur tout l'aval.

Cette enquête est par ailleurs l'occasion de découvrir et de se familiariser avec **Universalis Junior** (articles, atlas, Data Pays...).

➤ Interactions :

Les questions et les énigmes peuvent être réalisées individuellement ou en binôme, exceptées les énigmes qui demandent une manipulation physique, qu'il est préférable de réaliser en groupe. Selon la dynamique de votre classe, ces énigmes seront réalisées par les élèves en groupe-classe ou bien répartis en plusieurs équipes.

Afin d'inclure les parents dans cette activité, les documents d'aide pour résoudre certaines énigmes, présentés comme les documents de recherche de Chloé, seront mis dans l'espace de l'ENT réservé aux parents (messagerie, documents partagés...).

Ainsi, la deuxième partie du jeu peut être réalisée en classe ou à la maison.

PRÉPARATION PRÉALABLE

Connexion :

Avant de commencer le jeu, connectez à l'ENT les ordinateurs qui seront utilisés par les élèves, et cliquez sur **Universalis Junior** pour accéder à la ressource.

Préparation matérielle

Les éléments qui suivent devront se trouver dans la classe avant le début du jeu.

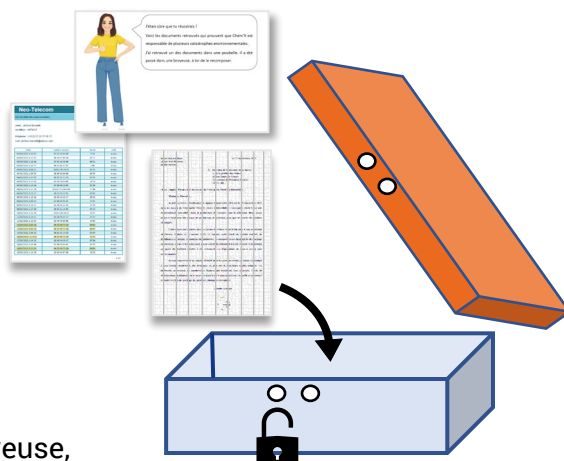
- ❑ **La boîte de preuves (commune à la classe ou à chaque équipe) : dans la salle de classe dès le début du jeu**

Matériel :

- une boîte avec un couvercle
- du ruban adhésif
- un cadenas à 4 chiffres

À imprimer :

- le message de Chloé
- la facture de téléphone
- le rapport d'inspection, comme passé à la broyeuse, que vous aurez découpé en bandelettes, mélangées et froissées



Vous pouvez utiliser une boîte en carton. Collez le couvercle à la boîte sur un côté avec du ruban adhésif. Sur le côté opposé, percez deux trous, sur le couvercle et la boîte, pour y insérer le cadenas à quatre chiffres.

- ❑ **La roue de César : dans la salle de classe dès le début du jeu**

Matériel :

- une attache-parisienne

À imprimer :

- les deux disques

Découpez les deux disques et superposez-les en alignant parfaitement les traits qui séparent les lettres. Réalisez un trou et attachez les deux disques à l'aide d'une attache-parisienne.

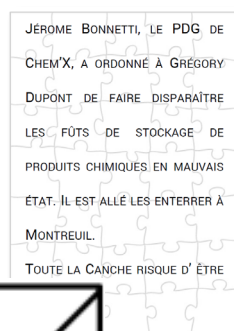


- ❑ **Le message en puzzle : enveloppe présentée à la classe à la fin de la partie 3**

À imprimer :

- Le message en puzzle au format A4 ou A3

Découpez le texte en pièces de puzzle. Après les avoir mélangées, mettez-les dans une enveloppe sur laquelle sont inscrits votre nom et l'adresse de l'école. Vous décachèterez l'enveloppe devant les élèves à la fin de la partie 3, lorsque Chloé leur demandera s'ils ont bien reçu son courrier.



PARTIE 1 – COMPRENDRE L'INTRIGUE DU JEU

	ÉNIGME (<i>SOLUTION</i>)	UNIVERSALIS JUNIOR	MATÉRIEL POUR RÉSoudre L'ÉNIGME	INDICE DANS LE DOSSIER DE CHLOÉ
1. LE NOM DE L'ENTREPRISE	questions (<i>Chem'X</i>)	article* POLLUTION		
2. LA VILLE OÙ SE SITUE L'ENTREPRISE	message crypté (<i>Montdidier</i>)		la roue de César	article sur la cryptographie
3. LE LIEN ENTRE L'ENTREPRISE ET LA POLLUTION DANS LA BAIE DE SOMME	observer une carte	ATLAS		
	QCM (<i>située en amont de la baie de Somme</i>)			

PARTIE 2 – DÉCOUVRIR LES TÉMOIGNAGES

	ÉNIGME	UNIVERSALIS JUNIOR	MATÉRIEL POUR RÉSoudre L'ÉNIGME	INDICE DANS LE DOSSIER DE CHLOÉ
LE TÉMOIGNAGE DE LINDA	question	ATLAS		
	message crypté (<i>lac Victoria</i>)			article sur la cryptographie
LE TÉMOIGNAGE DE MATHEUS	mots croisés (<i>Obidos</i>)	article* AMAZONIE		
	morse (<i>fleuve Amazone</i>)	article MORSE		article sur la cryptographie

* La lecture audio des articles peut aider à la compréhension du contenu.

Écoutez l'article (environ 2 minutes)



00:00:00 [Télécharger](#)

PARTIE 3 – RETROUVER LES PREUVES

	ÉNIGME	UNIVERSALIS JUNIOR	MATÉRIEL POUR RÉSOUDRE L'ÉNIGME	INDICE DANS LE DOSSIER DE CHLOÉ
1. LE NOM DE L'HOMME DE MAIN	graphique codé (Dupont)	DATA PAYS comparer la superficie des pays	éventuellement, la version imprimée du graphique codé	
2. ACCÉDER AU FICHIER DE LA POLICE	mot de passe (E326F28-DUPONT)			numéro de dossier
3. OUVRIR LA BOÎTE CONTENANT LES PREUVES	calcul crypté (1080)	article CHIFFRES ROMAINS		
4. LA FACTURE DE TÉLÉPHONE	observation (numéro de Dupont)			
5. LE RAPPORT D'INSPECTION	document en morceaux		du ruban adhésif	
6. LE LIEU OÙ LES FÛTS SONT ENTERRÉS	puzzle (Montreuil)			

ÉCHANGES AVEC LA CLASSE

Lorsque le jeu est terminé, prenez un temps avec la classe pour faire un bilan : leurs avis, ce qu'ils ont trouvé facile ou difficile, ce qu'ils ont appris...