



Echappez au Flux: La Crise du Scroll Ecologique

Conception et mise en place

Index d'inventaire

Matériel nécessaire (pour toutes les étapes)

- Une table avec des chaises (Une par participant)
- Un tableau ou des feuilles avec stylo pour prendre des notes
- Annexe 1 – Communiqué de presse
- Annexe 2 – 8 cartes écologiques
- Annexe 3 – 9 cartes codes + 1 carte indice + 1 carte d'accès digitale
- Annexe 4 – 6 cartes quiz + 1 carte indice
- Annexe 5 – 10 cartes flux + 1 carte "guide de priorité de contenu"
- Annexe 6 – Carte réinitialisation finale

Etape B: Détox digital

- Annexe 2 – 8 cartes écologiques

Etape C: Mot de passe à refaire

- Annexe 3 – 9 cartes code + 1 carte indice + 1 carte d'accès digitale



Etape D: Brainstorm des faits

- Annexe 4 – 6 cartes quiz + 1 carte indice

Etape E: Anomalie de l'algorithme

- Annexe 5 – 10 cartes flux + 1 carte "guide de priorité de contenu"

Etape F: Débloquer l'éco-code

- Annexe 6 – Carte réinitialisation finale

Conception détaillée

Introduction

Matériel nécessaire:

- Une grande table ou bureau
- Un tableau ou des feuilles avec stylo pour prendre des notes
- Annexes 1 à 6 imprimées

Tutoriel

Placez les cartes à jouer de votre côté de la table ou bureau pour ne pas révéler les réponses aux joueurs, mais avec assez de place pour qu'ils puissent correctement interagir avec les éléments. Assurez vous de garder les cartes indices et la carte d'accès près de vous et que les joueurs ne touchent pas aux cartes avant l'étape adaptée.



Annexes 1 à 6

Matériel nécessaire

- Annexe 2 – 8 cartes écologiques
- Annexe 3 – 9 cartes codes + 1 carte indice + 1 carte d'accès digitale
- Annexe 4 – 6 cartes quiz + 1 carte indice
- Annexe 5 – 10 cartes flux + 1 carte "guide de priorité de contenu"
- Annexe 6 – Carte réinitialisation finale

Tutoriel

Imprimez et coupez les cartes pour que chaque cartes aient leur côté correspondant et séparez les en sets correspondants aux annexes et étapes du jeu.

Les annexes donnent les deux faces de chaque sets de cartes. Par exemple, dans l'Annexe 1, la page 1 donne le devant de la carte et la page 2 donne l'arrière de la carte. Les cartes de la ligne du haut sont les bonnes réponses et les cartes de la ligne du bas sont les mauvaises réponses, que ce soit devant ou derrière.

Avant d'imprimer et de découper les cartes, assurez vous que le devant et le derrière de chaque set de cartes correspondent aux solutions détaillées sur la carte de route et le guide de l'instructeur.



L'installation de la pièce

Le jeu peut être joué sur une table ou un bureau, peu importe la pièce.

Pour le jeu suivant

Remettez les cartes dans les sets correspondants et dans un ordre aléatoire.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>