

ESCAPE GAME [L'ECO CAMBRIOLAGE]

GUIDE
ANIMATEUR.RICE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



L'une des missions d'Aloen, *Agence Locale de l'Energie et du Climat de Bretagne Sud*, est d'informer, de sensibiliser les citoyens aux enjeux énergétiques, sociétaux et environnementaux.

Aloen a sollicité Ma co-cotte pour créer un support de formation ludique et interactif pour tous publics – à partir de 12 ans.

Cette animation est mobile et dure 1 heure (45 min de jeu et 15 min de débrief).

L'objectif de l'Escape Game [Sensibiliser « Nos gestes du quotidien au sein de notre logement ont un impact sur notre environnement »].

Après une heure de jeu, les joueurs auront appris :

- Pourquoi et comment diminuer mon thermostat *sans perdre en confort* ?
- Pourquoi et comment diminuer ma consommation d'eau ?
- Pourquoi et comment diminuer ma consommation électrique ?

Mais c'est avant tout une partie de plaisir, *alors amusez-vous !*

Ma co-cotte 
Création d'univers ludiques à destination pédagogique

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place

2. Lancement du jeu

3. Suivi et animation

4. Clôture du jeu

Annexes

« *Dans mon kit, il y a...* »

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place

2. Lancement du jeu

3. Suivi et animation

4. Clôture du jeu

Annexes

« *Dans mon kit, il y a... »*

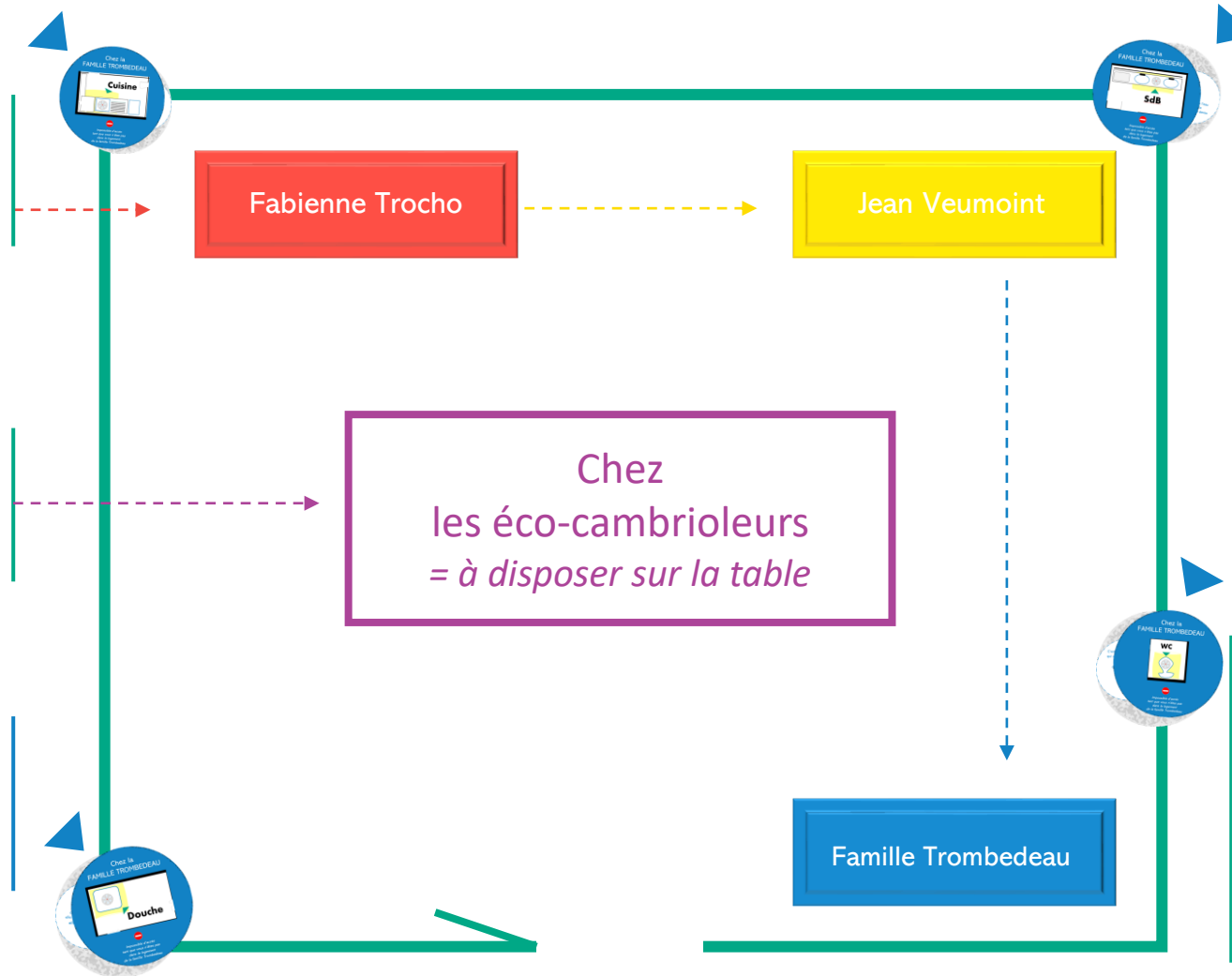
1. Mise en place

Quand ? Prévoir 5 minutes avant l'arrivée des joueurs

1. Disposer les trois boîtes
= les trois logements
dans 3 coins de la pièce.

2. Disposer les pièces
de l'énigme 1 sur la table

3. Patafixer
les 4 détecteurs aux 4 coins
de la pièce.



4. Certains
éléments sont
à conserver par
le maître de jeu
= vous.

Pour connaître les éléments
à positionner sur la table,
dans le sac,
au sein des boîtes,
à conserver avec vous :
se référer à l'annexe
« Dans mon kit, il y a ... »

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place

2. Lancement du jeu

3. Suivi et animation

4. Clôture du jeu

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

2. Lancement du jeu

PRÉSENTATION : QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

LANCEMENT DU SCÉNARIO

RAPPEL DES RÈGLES



1. Demandez aux participants :

- A. Savez-vous ce que c'est un Escape Game ?
- B. Y avez-vous déjà joué ? (*partage d'expérience*)



2. Rappelez la définition de l'Escape Game :

La définition est la suivante : « *C'est un jeu d'immersion dont l'objectif est d'accomplir une mission en un temps limité et se pratique habituellement en groupe de plusieurs personnes.* »



3. Rappel origine et objectif du projet :

Aloen est l'Agence Locale de l'Energie et du Climat de Bretagne Sud. Sa mission est d'informer, de sensibiliser les citoyens aux enjeux énergétiques, sociétaux et environnementaux.

Aujourd'hui, vous êtes réunis car nous souhaitons vous partager « **Quels sont les éco-gestes à mettre en place au sein de son logement pour à la fois réduire son impact écologique, tout en faisant des économies ?** ».

Pour cela, nous vous proposons un Escape Game où vous incarnerez des éco-cambrioleurs.

Vous allez visiter des logements (*correspondants aux boîtes disposées dans la pièce : comme elles représentent des logements, c'est fixes – merci de ne pas les bouger.*)

Au sein de chaque habitation, vous trouverez une succession d'énigmes à résoudre > elles vous donneront accès à un code > qui correspond au digicode du prochain logement et ainsi de suite (*énigmes / codes / digicode prochaine habitation = de la prochaine boîte à ouvrir*).

ETES-VOUS PRÊTS POUR LE LANCEMENT DU SCÉNARIO ?

2. Lancement du jeu

PRÉSENTATION : QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

LANCEMENT DU SCÉNARIO

RAPPEL DES RÈGLES

« Vous êtes convaincus qu'il y a urgence : nos modes de vies actuelles mettent en danger la biodiversité. Selon vous, nous avons **un défi commun à relever** : **diminuer notre impact CO2 !**

Depuis quelques semaines, vous faites la une des journaux.

QUEST FRANCE vous a même réservé un dossier spécial « **L'écologie : pour le meilleur et pour le pire ?** ».

Voici l'article qui vous est réservé :

« *C'est un véritable mystère : tout le monde ignore qui se cachent derrière ces **éco-cambrioleurs** ? La nuit, à **Lorient**, ils infiltrent les maisons, les appartements et n'ont toujours pas été démasqués. A ce jour, **43** logements ont été « visités ». D'après les retours des personnes cambriolées, rien ne disparaît. Au contraire, ils laisseraient même plusieurs traces sur leur passage : des ampoules changées, des conseils pour diminuer les factures, des appareils débranchés...*

Cela ne fait pas du tout rire le commissaire chargé de l'enquête qui a indiqué hier « L'écologie oui, mais pas n'importe comment ! Des dispositifs vont être mis en place pour renforcer la sécurité des habitants. »

Le sujet divise : certains sont outrés par le procédé et se disent prêts à collaborer avec la police, quand d'autres, au contraire, ont créé un collectif de soutien qu'ils ont baptisé « Laisse ta porte ouverte ». »

Cette nuit, vous allez encore frappé – *ou pas justement*. Comme d'habitude, vous avez listé 3 domiciles. Vous commencerez par rendre visite au logement où il est le plus urgent d'intervenir. Attention, vous l'aurez compris, vos méthodes divisent. Vous devrez redoubler de vigilance et œuvrez dans la plus grande discrétion pour remplir la mission que vous vous êtes donnée : **accompagner les lorientais à diminuer leur impact sur l'environnement au sein de leur logement.**

En rouge
n'hésitez pas
à vous
réapproprier le
nom
du journal
et le nom
de la ville
en fonction
du lieu où vous
réaliserez l'Escape
Game.

2. Lancement du jeu

PRÉSENTATION : QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

LANCEMENT DU SCÉNARIO

RAPPEL DES RÈGLES

« Vous allez donc avoir **45 minutes** pour remplir votre mission et visiter les 3 logements. 

Je serai votre MAÎTRE DE JEU. 

Je serai à l'écoute et vous accompagnerai en cas d'impasse.

Je vérifierai également que vous respectez bien les règles.

La première étant : une fois **dans les logements des habitants, vous devrez chuchoter.**

Si vous parlez trop fort, je mettrai des minutes de pénalité.

A chaque fois que vous entrerez dans un logement, vous trouverez un livre ouvert. 

Désignez un joueur parmi vous qui sera chargé de **commencer par le lire** : **laisser un temps aux joueurs pour qu'ils choisissent.**

Cela vous guidera pour poursuivre le jeu : à vous d'y être attentifs.

Pour rappel, tout document ne peut être utilisé qu'une fois, ensuite il devient obsolète pour le reste de la partie. 

Faites-vous confiance, écoutez-vous bien les uns les autres, c'est un jeu coopératif. 

Dernière petite chose, pas besoin de forcer sur les boîtes, veillez à prendre soin du matériel. 

Des questions ? Vous allez donc partir de chez vous : la table symbolise le repère des éco-cambrioleurs. 

C'est au compteur de jeu d'introduire avec le premier livre à disposition. Prêts ?»

3-2-1 : **lancement du chronomètre !**

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place

2. Lancement du jeu

3. Suivi et animation

4. Clôture du jeu

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

Votre mission en tant qu'animateur :

que les joueurs ne bloquent pas trop longtemps sur les énigmes, qu'ils comprennent les messages en prenant du plaisir à jouer.

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

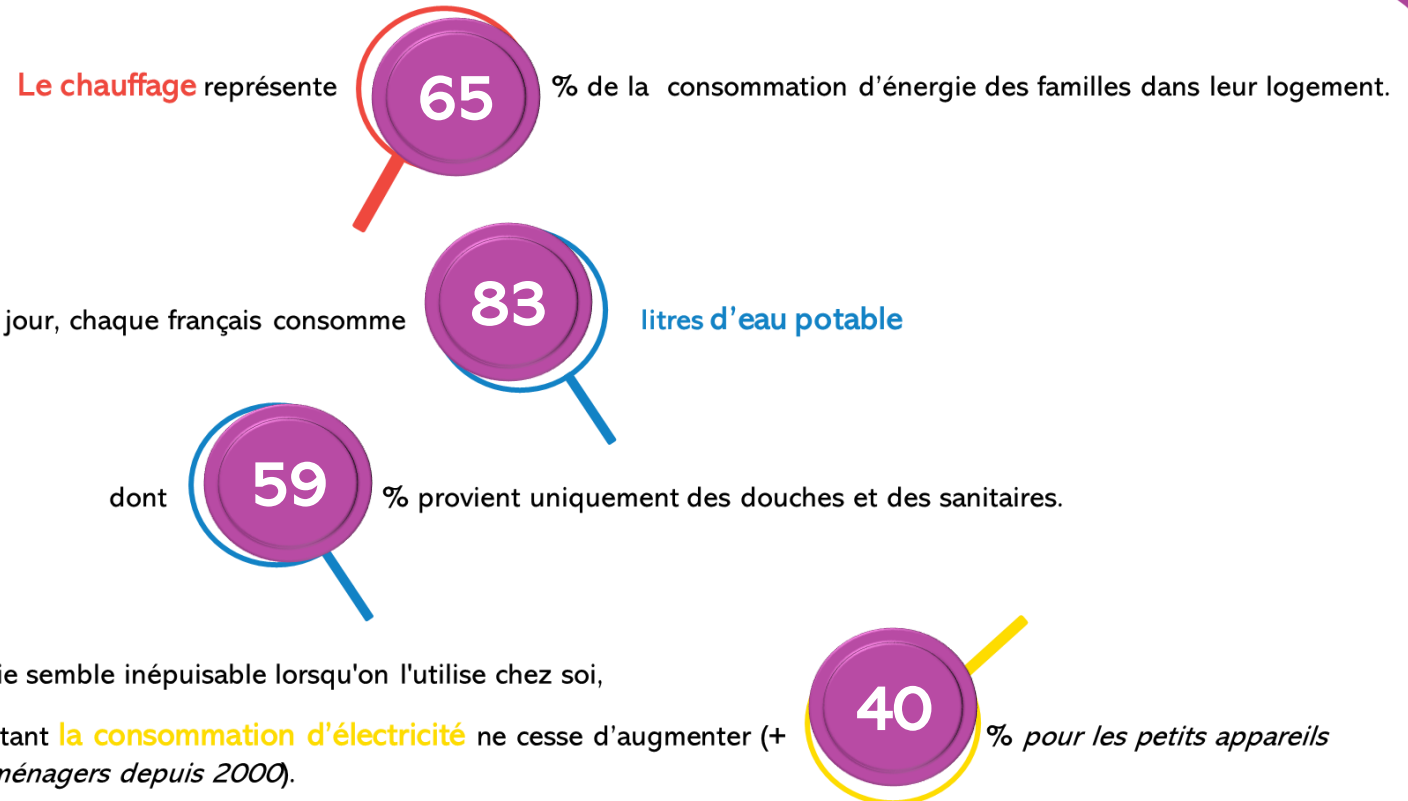
4. Jean Veumoint

1. Ce sont les recherches des éco-cambrioleurs : ils doivent associer les numéros aux bonnes données.

Code digicode /
 $65 + 83 - 59 + 40 = 129$

2. AIDE JOUEURS

« *N'hésitez pas à regarder les digicodes que vous allez devoir ouvrir. Ils sont positionnés à l'entrée des logements.* »



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

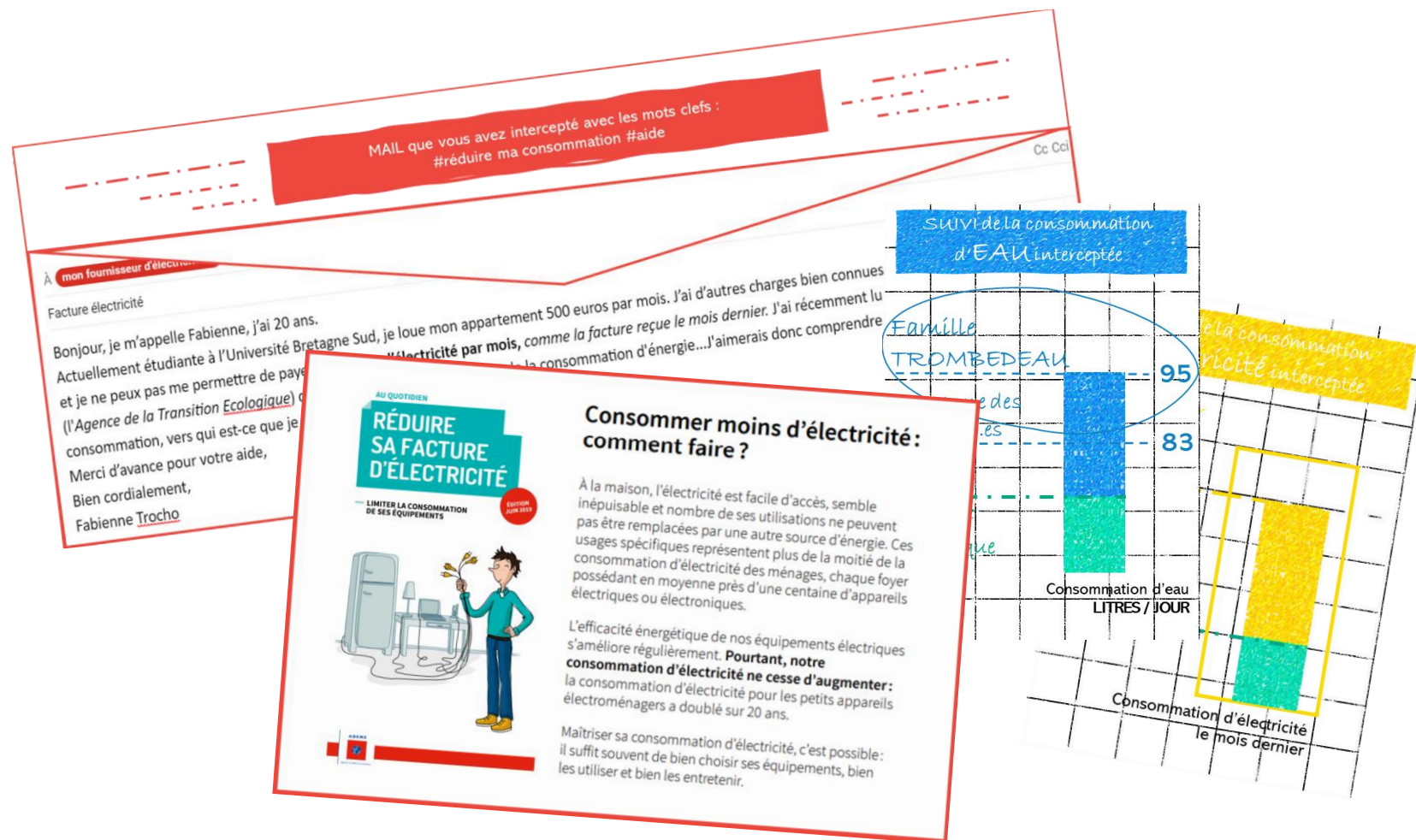
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

3. Ce sont les informations collectées sur les hébergements qu'ils vont ensuite aller visiter.

Ils livrent des indices pour placer les données de l'énigme.



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

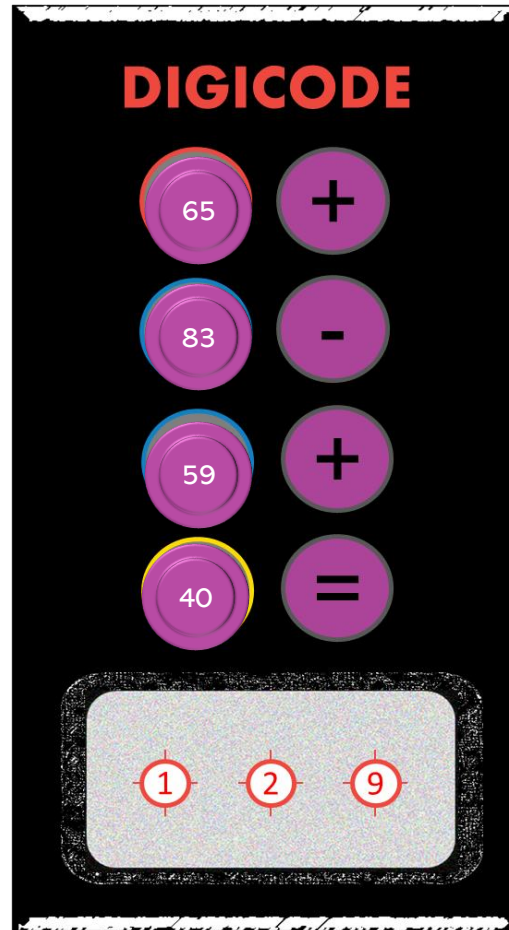
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

3. Mission terminée une fois le code trouvé.
= correspond au code cadenas de la prochaine porte.

! Si le cadenas s'ouvre : avant d'ouvrir la porte (la boîte) : il faut d'abord marcher pour se rendre au logement.



Au verso : nombre de mètres à parcourir entre les deux logements.

« J'avoue, j'ai... »

Un 1^{er} joueur prononce la phrase et complète avec sa confession. Le 2^{eme} doit reprendre entièrement la phrase du 1^{er} joueur et y ajouter la sienne... *et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il y ait 4 confessions consécutives.*

Si il y a une erreur, ou un oubli : repartir de zéro, avec le 1^{er} joueur.

Rôle du maître de jeu : Annoncer « **VOUS ÊTES ARRIVÉS** » lorsque les 4 confessions ont été prononcées.



+ n'hésitez pas à mettre de la musique pendant le trajet.

1

MEMO DIMINUER LA TEMPÉRATURE DE 1°C = réduire notre consommation de 7%

Température moyenne chauffage électrique	22	21	20	19	18	17	16	15	14
Consommation en kWh	1500	1395	1297	1206	1122	1043	969	902	838
Prix à payer en €	225	209	194	180	168	156	145	135	125
Impact CO2 en kg	165	153	142	132	123	114	106	99	92

Pour 1 m² au sein de l'appartement de Madame Fabienne Trochu, sur la base d'une surface 30 m²

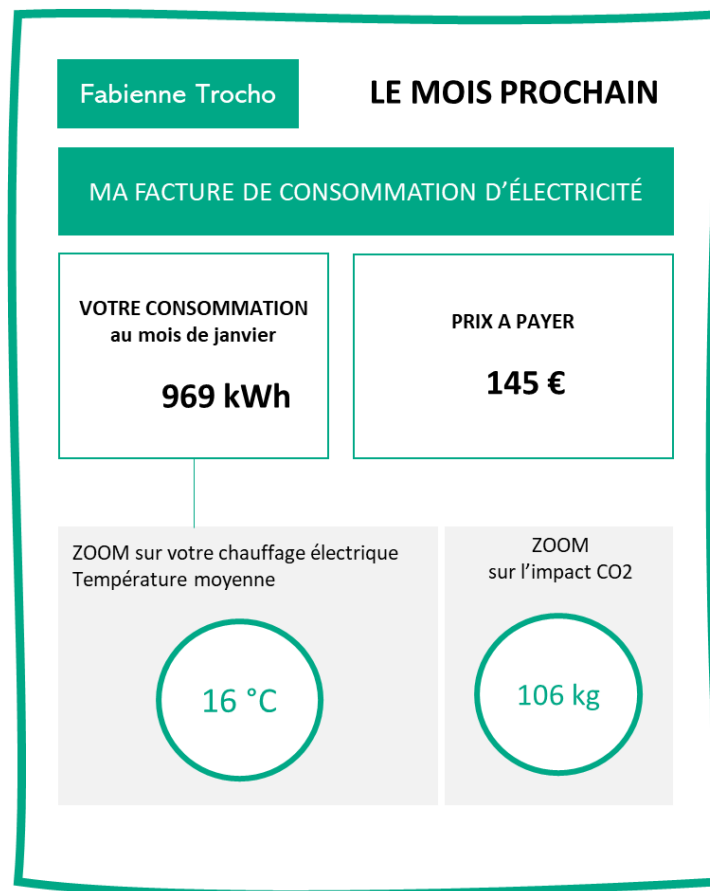
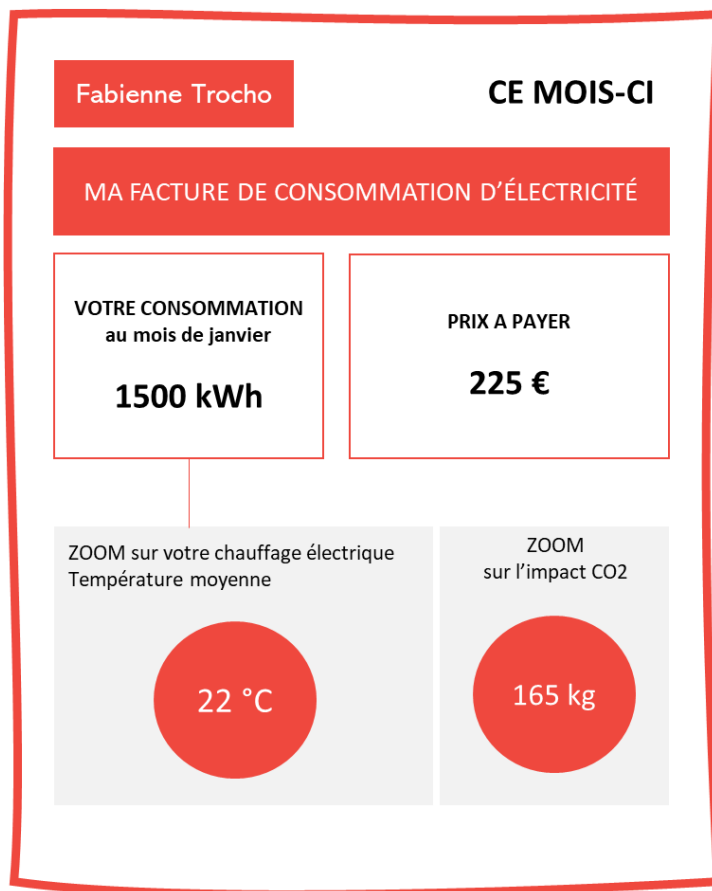
3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint



CODE DIGICODE :

Economie €
+ Economie kgs CO2

= 80 + 59 = 139
/ code digicode

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

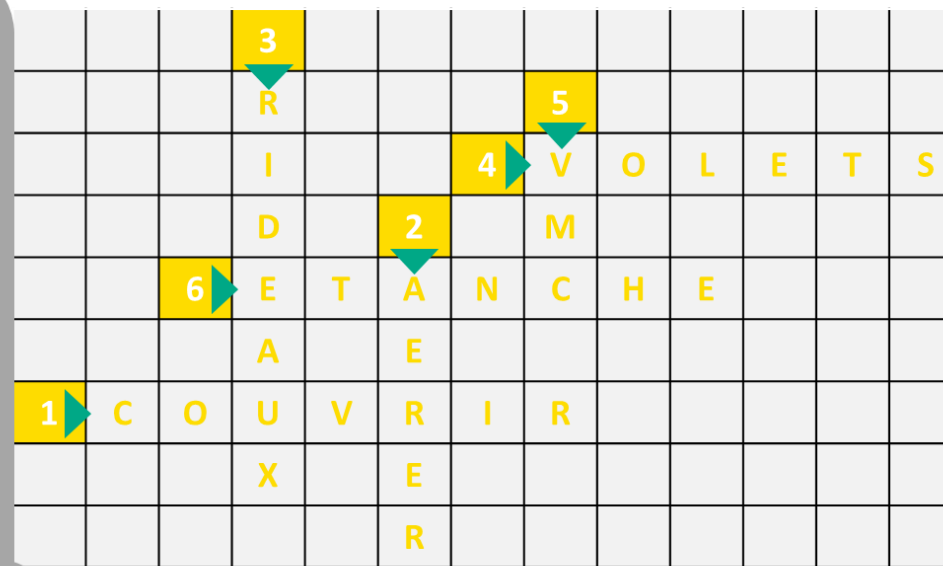
4. En parallèle,
les éco-cambrioleurs
doivent trouver des
astuces à laisser à
Fabienne pour qu'elle
puisse diminuer son
thermostat tout en
restant au chaud !

Nombre de cases
remplies = **CODE**
DIGICODE / 29

Les astuces

1. On peut aussi le faire
sur une casserole pour
raccourir le temps de
cuisson. (*verbe*)
2. L'humidité nous fait
ressentir le froid, pour
l'enlever, il est conseillé
de le faire **minimum 5**
minutes par jour. (*verbe*)
3. Ils s'ouvrent et se
ferment à la fin d'un
spectacle. Ils serviront
notre confort à
condition qu'ils soient
épais. (*nom commun*)

Diminuer le thermostat de son chauffage



4. Roulant ou battant, peu
importe, c'est lorsqu'ils seront
fermés la nuit qu'ils
maintiendront la chaleur. (*nom*
commun)

5. Vérifier que les
entrées et sorties d'air
de cette **ventilation**
soient **propres**.
(*acronyme de 3 lettres*)

6. Synonyme
d'imperméable – vérifier
que la porte et les
fenêtres le soient.
(*adjectif*)

ET RESTER AU CHAUD !

3. Suivi et animation

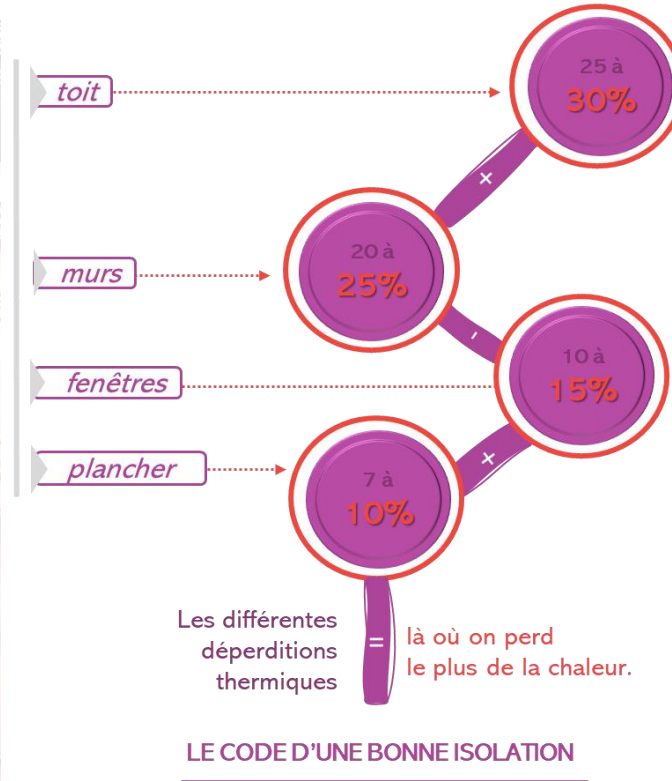
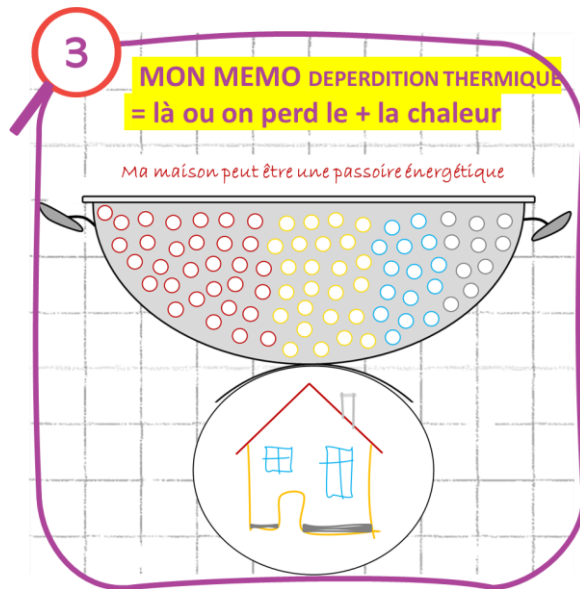
1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

5. En parallèle,
les éco-cambrioleurs doivent
retrouver
les pertes de chaleur
correspondantes pour faire
le calcul : $30 + 25 - 15 + 10$
 $= 50$ / **CODE DIGICODE**



Ici, le mémo déperdition thermique donne un indice clef.
La couleur des parties de la maison (ex : toit rouge ; murs jaunes) est associée aux couleurs des bulles. [exemple : 30 bulles rouges = 30% perte chaleur par le toit]

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

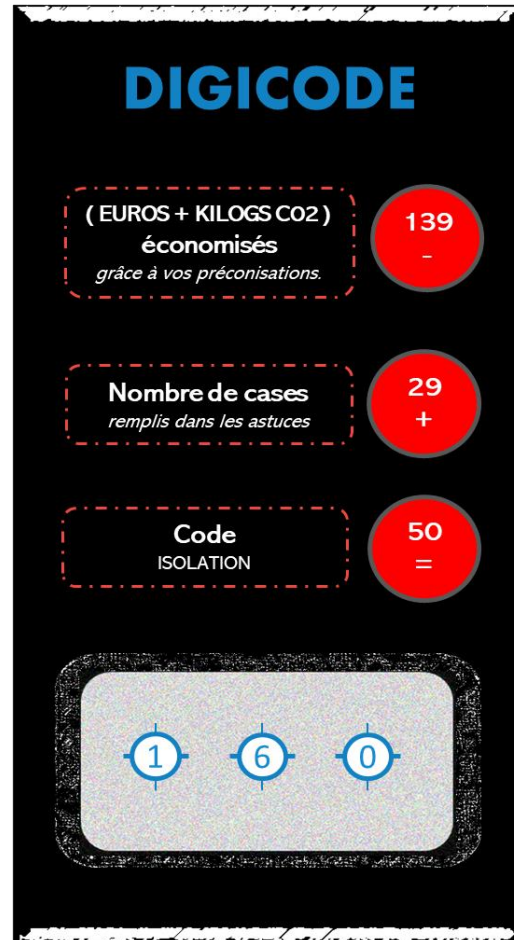
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

6. Mission terminée quand
le code est trouvé.
= *correspond au code cadenas
de la prochaine porte.*

Votre rôle – *une fois le
code trouvé :*
INDIQUEZ COMBIEN
DE TEMPS RESTE-T-IL?



Au verso : *nombre de mètres à
parcourir entre les deux logements.*

« Dans ma réalité, il y aurait... »

IDEM QUE PRÉCÉDEMMENT

Rôle du maître de jeu : Annoncer
« **VOUS ÊTES ARRIVÉS** » lorsque les 4
rêves ont été prononcés.



+ n'hésitez pas à mettre de
la musique pendant le trajet.

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

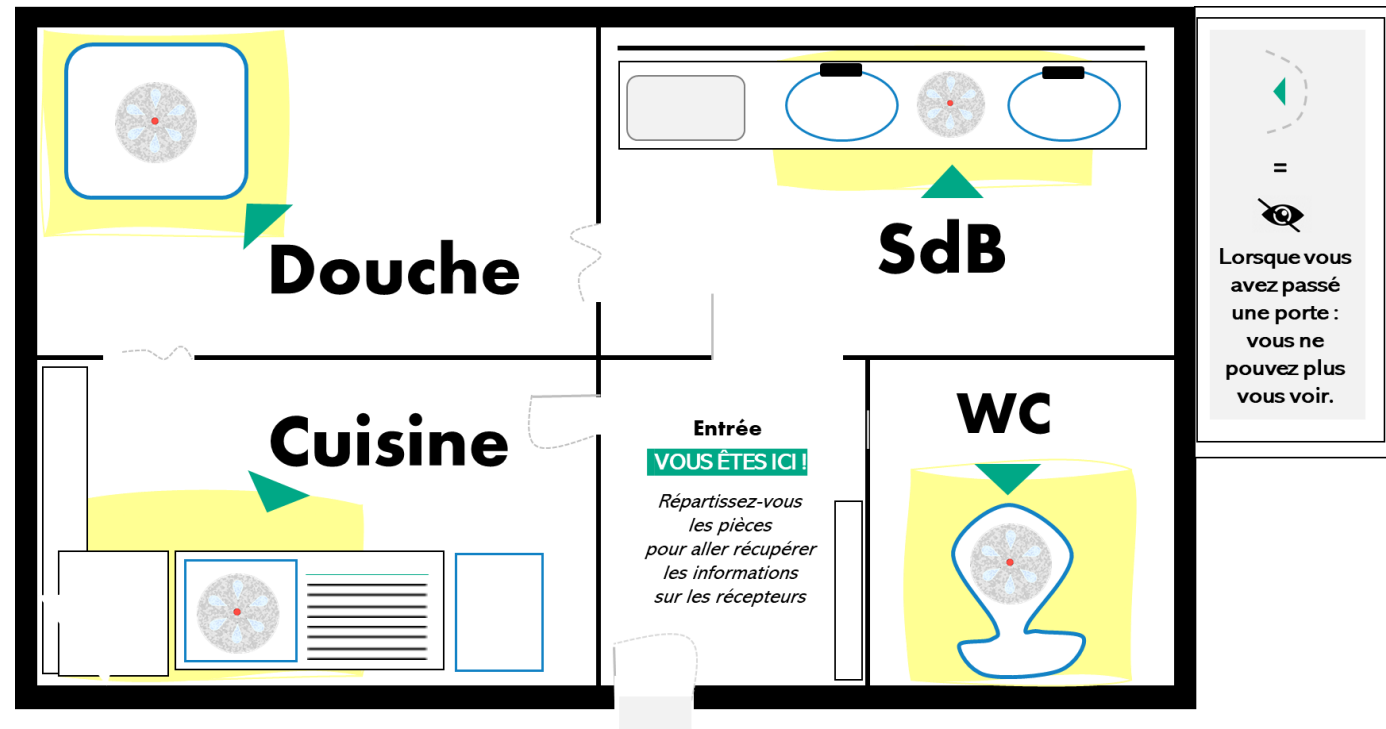
1. Le plan indique les pièces où se trouvent les détecteurs.

Les éco-cambrioleurs doivent se répartir les pièces et ne peuvent y aller qu'une seule personne à la fois. Dans la limite de 2 allers retours maximum.

Votre rôle :

Vous assurer qu'ils ne s'y rendent que 2 fois.

Une fois l'information réceptionnée, ils peuvent se retrouver dans l'entrée pour partager leurs informations.



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

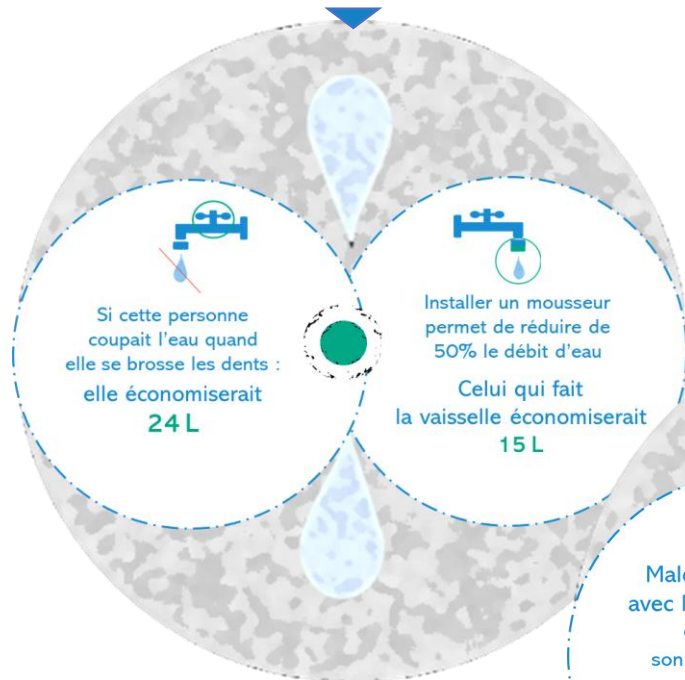
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

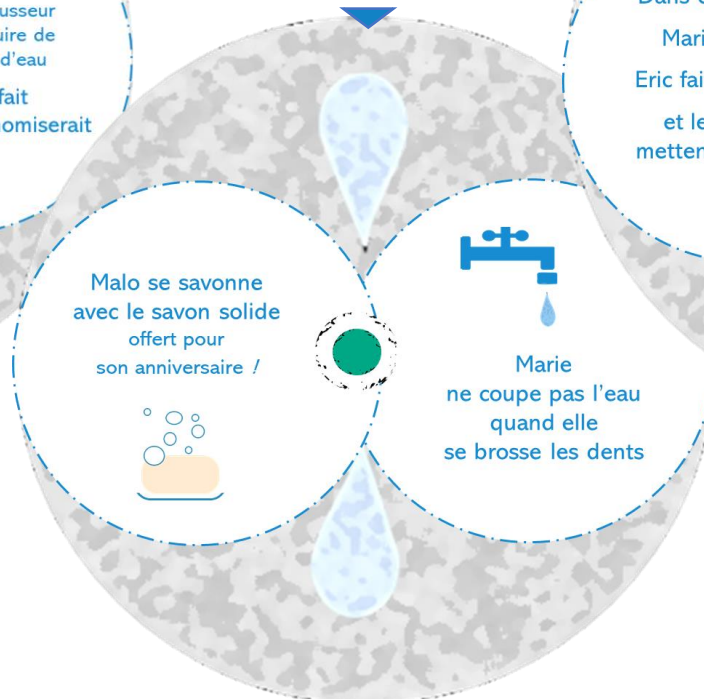
4. Jean Veumoint

Vous trouverez ci-dessous les informations livrées sur les 4 récepteurs :

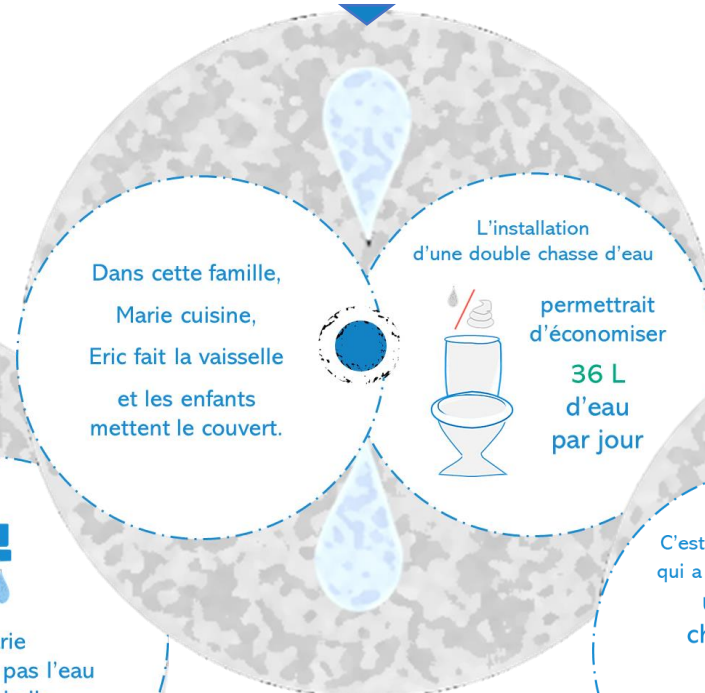
Douche



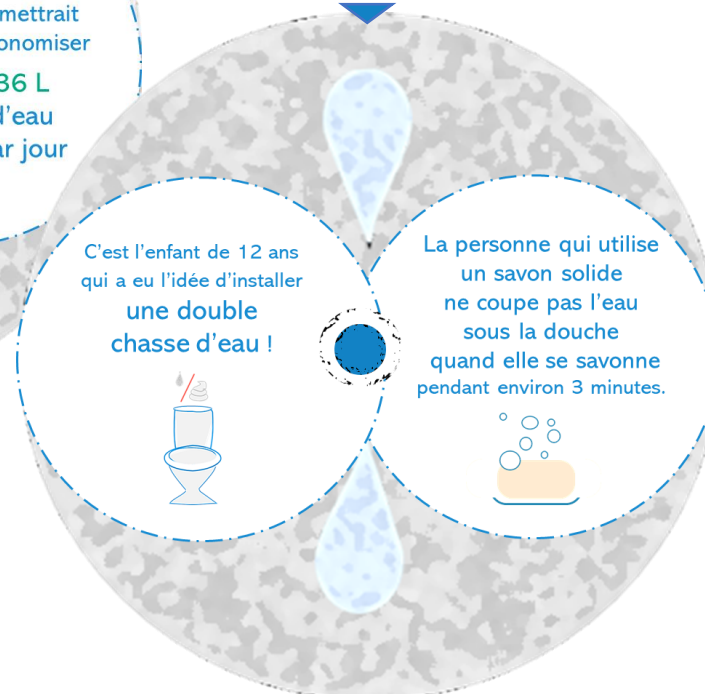
Salle de bain



Cuisine



WC



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

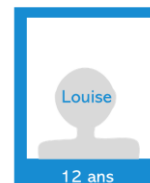
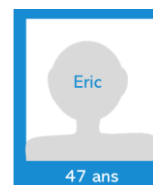
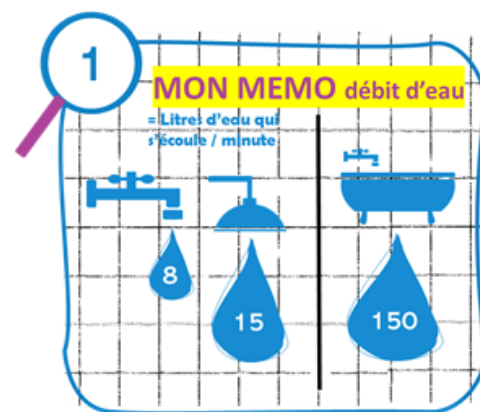
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

3. Une fois les informations recoupées : voici le tableau complété.

Qui ?	Quelles économies ?
ERIC	15 L
MARIE	24 L
LOUISE	36 L
MALO	45 L



*Indices accessibles
dans la boîte pour compléter
les informations.*

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

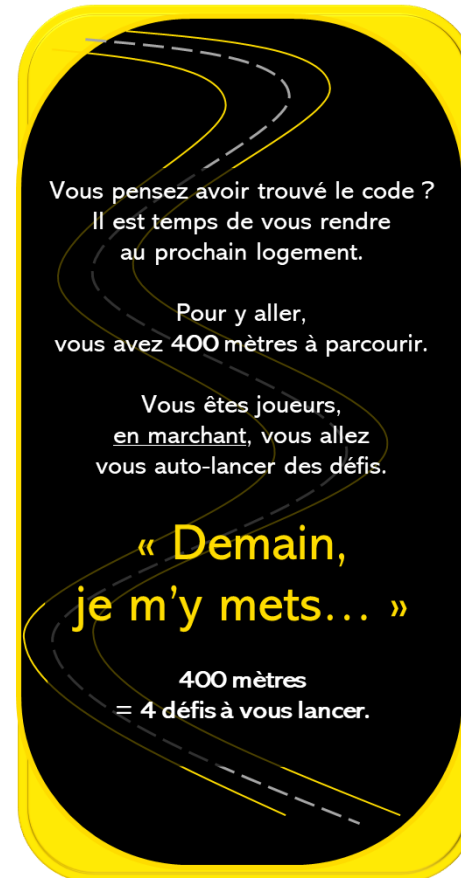
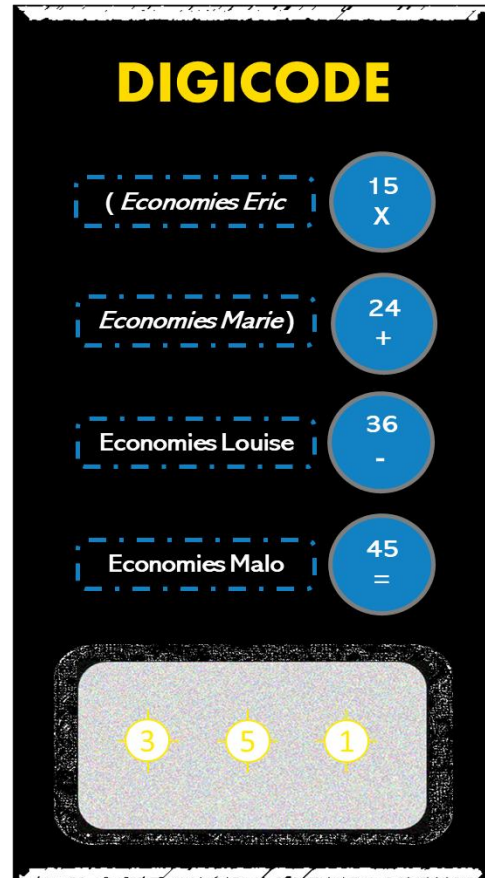
2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

3. Mission terminée quand
le code est trouvé.
= correspond au code cadenas
de la prochaine porte.

Votre rôle – une fois le
code trouvé :
INDIQUEZ COMBIEN
DE TEMPS RESTE-T-IL?



Au verso : nombre de mètres à
parcourir entre les deux logements.

« Demain, je m'y mets... »

IDEM QUE PRÉCÉDEMMENT

Rôle du maître de jeu : Annoncer
« **VOUS ÊTES ARRIVÉS** » lorsque les 4
engagements ont été prononcés.



+ n'hésitez pas à mettre
de la musique pendant ce
trajet.

3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

1. Les éco-cambrioleurs doivent se rendre jusqu'à la case numéro 9 – avant Rex, le chien.

Votre rôle :

Vérifiez qu'ils ne trichent pas : respect d'avancée du nombre de pas en fonction du nombre révélé par le dé.

A vous de jouer !

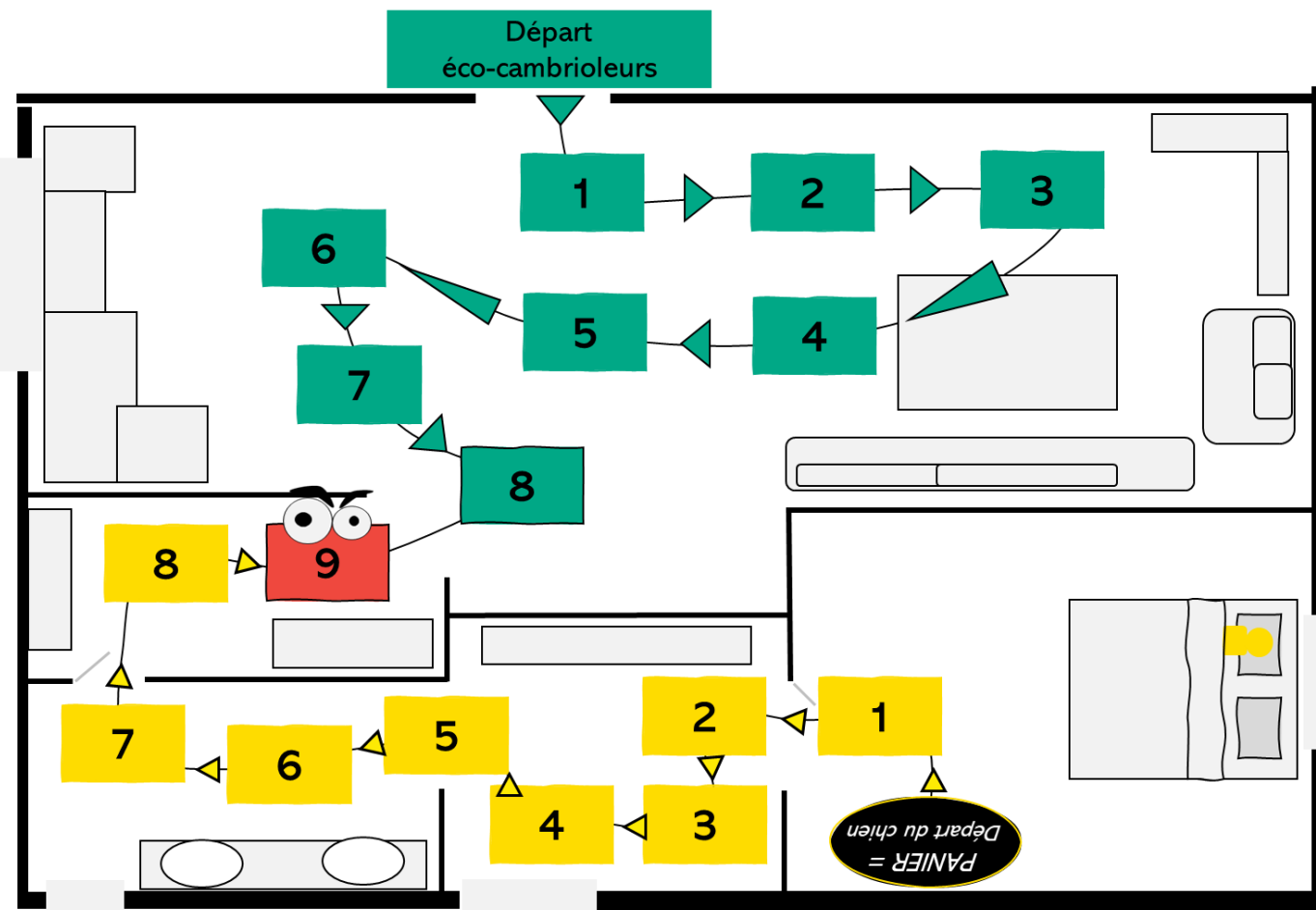
1. Lancez le dé vert
= avancez les éco-cambrioleurs d'autant de cases.

Mission : changez autant d'ampoules en LED et installez de multiprises qu'indiqué sur la case.

9 Vous êtes arrivés ici avant Rex : vous pouvez ouvrir l'enveloppe.

2. Lancez le dé jaune
= avancez le chien Rex d'autant de cases.

9 Rex est arrivé ici avant vous : vous perdez 2 minutes le temps de le calmer pour qu'il cesse d'aboyer (+2min au chrono)



3. Suivi et animation

1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

2. Les éco-cambrioleurs doivent laisser un dernier conseil en laissant un post-it sur le frigo de Jean.

Pense à DEGIVRER ton FRIGO

pour éviter la formation de GIVRE.

3 mm = SURCONSOMMATION de 30% !

3. Suivi et animation

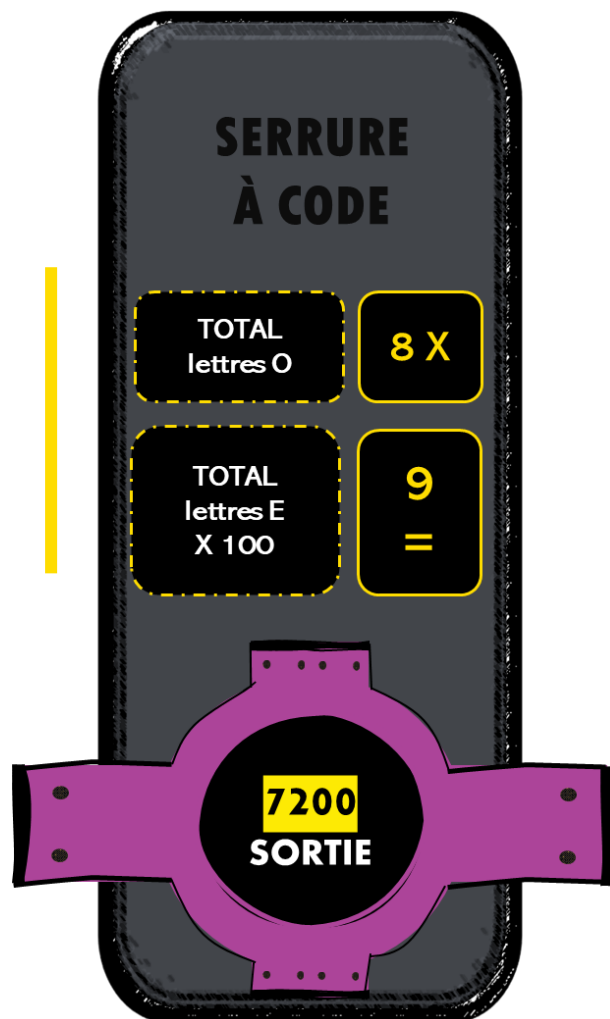
1. Chez les
éco-cambrioleurs

2. Fabienne Trocho

3. Famille Trombedeau

4. Jean Veumoint

3. Mission terminée
quand le code est trouvé.
*= correspond au code cadenas
de la prochaine porte.*



ARRÊTER LE CHRONOMÈTRE

*dès que la porte s'ouvre
(la petite boîte)*

=

*Mission accomplie ;
arrêter le chronomètre.*

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place
2. Lancement du jeu
3. Suivi et animation

4. Clôture du jeu

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

Les joueurs ont vécu +/- 45 min intenses où les énigmes sont parfois passées rapidement.

Il s'agit de prendre le temps pour échanger sur les différents messages clefs.

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION

CHEZ FABIENNE TROCHO

- Notion clef : **Interrogez les participants « Quel est le poste qui consomme le + ? »** avec (65%) *de la consommation d'énergie* : le chauffage est un des premiers sujets à traiter en terme d'éco-gestes.
- Quelles sont les bonnes pratiques qu'on peut mettre en place ? **interrogez les participants « cf escape game (...) »**
 - **Régler son thermostat** *en fonction de sa présence de jour, de nuit, ou lorsqu'on est absent.*
 - Pour diminuer le thermostat tout en restant au chaud, plusieurs **astuces** : *se couvrir, aérer, [+ Bien aérer pour enlever l'humidité + pollution] ; mettre des rideaux épais, des volets, vérifier la propreté de la VMC et l'étanchéité des fenêtres et des portes.*
 - **L'isolation** est primordiale : la chaleur s'échappe d'abord par le toit et les murs.

❑ L'INFO EN +

> Dans un logement bien isolé, on est confortable à 19°C dans les pièces de vie en journée et 16°C la nuit et dans les chambres...

> Pour éviter de changer chaque jour manuellement la température, vous pouvez installer et programmer un thermostat d'ambiance (= programmeur). Bien placé et bien programmé il permet d'économiser 15% sur votre facture.

> Sachez également que le corps a besoin d'environ une semaine pour s'acclimater à une nouvelle température : alors ne vous précipitez pas sur le chauffage dès le premier coup de froid, habillez-vous plus chaudement et attendez de voir si vous en avez réellement besoin.

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

Les joueurs ont vécu +/- 45 min intenses où les énigmes sont parfois passées rapidement.

Il s'agit de prendre le temps pour échanger sur les différents messages clefs.

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION

CHEZ LA FAMILLE TROMBEDEAU

- Notion clef : On consomme beaucoup d'eau par personne, [interrogez les participants](#) (83 L) dont 59 L sont principalement au travers de la douche et des sanitaires.
- Quelles sont les bonnes pratiques qu'on peut mettre en place ? [interrogez les participants](#) « *cf escape game (...)* »
 - [Couper l'eau dès que possible](#) car le débit – robinet / pomme de douche est important (8L à 15L d'eau / minute)
 - [Installer un mousseur](#) peut permettre de diminuer sa consommation d'eau de 50%
 - [Installer une double chasse d'eau](#) permet de choisir entre 3L et 6L

❑ L'INFO EN +

> Les fuites peuvent coûter très cher sur la facture [Une fuite de chasse d'eau peut coûter plus de 600€ sur 1 an si elle n'est pas réparée] et elles ne sont pas toujours visibles !

Si vous soupçonnez une fuite, relevez le compteur d'eau le matin avant de partir ou le soir avant de vous coucher. Si lorsque vous relevez à nouveau le compteur, il y a une différence alors que personne n'a utilisé d'eau chez vous : c'est qu'il y a une fuite.

> Chauffer l'eau demande de l'énergie. Laissez les robinets en position "froid" dès que possible. Par exemple, pendant la vaisselle, l'eau chaude n'est utile que pour faciliter le dégraissage au moment du nettoyage... donc pour le reste mieux vaut utiliser de l'eau froide (*rincer la vaisselle, se laver les mains, etc.*).

> De plus, pensez à couper l'arrivée d'eau avant de partir en vacances, *certaines assurances l'exigent*. En rentrant, rouvrez et laissez couler l'eau quelques minutes avant de la boire afin de ne pas consommer une eau qui a stagné dans les conduites.

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

Les joueurs ont vécu +/- 45 min intenses où les énigmes sont parfois passées rapidement.

Il s'agit de prendre le temps pour échanger sur les différents messages clefs.

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION

CHEZ JEAN VEUMOINT

- Notion clef : Les appareils électroniques ne cessent d'augmenter. Nous avons en moyenne entre 15 à 50 équipements dans nos logements.
- Quelles sont les bonnes pratiques sur lesquelles nous avons souhaité insistées au cours de l'Escape Game ? :
interrogez les participants

- Changer ses ampoules halogènes en LED
- Pensez à éteindre les appareils mis en veille : s'aider des multiprises
- Bien penser à dégivrer le frigo car le givre peut enclencher une surconsommation allant jusqu'à 30%.

☐ ZOOM sur

> **Les ampoules LED** consomment jusqu'à 10 fois moins d'énergie mais coutent cher, donc il est important de bien les choisir ! Pour cela il faut bien sûr regarder la puissance indiquée et la comparer avec les autres ampoules présentes en magasin. Il est important également de regarder la puissance lumineuse, exprimée en Lumens. Pour information, 800 lm c'est bien pour éclairer un salon mais c'est trop pour une chambre (*préférez 300 lm*).

> Un appareil performant consommera considérablement moins au cours de sa durée de vie qu'un appareil non performant. Les étiquettes énergie sont également là pour vous aider dans votre choix : un A+++ est beaucoup plus économe en énergie (selon les tests en laboratoire) qu'un A+. Une nouvelle étiquette énergie sera déployée courant 2021 pour revenir à la classification de A à G.

> Avant de faire un achat, se poser la question en a-t-on vraiment besoin ?
Peut-on faire *soi-même* ? *emprunter* ? *louer* ?

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION

▶ Vous pouvez en profiter pour remettre des prospectus
pour aller plus loin sur les informations. ◀

> <https://www.ademe.fr/sites/default/files/assets/documents/guide-pratique-economiser-eau-energie.pdf>

Vous pouvez en profiter pour remettre
des objets clefs pour passer à l'action dès demain.

> vous pouvez proposer des mousseurs

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION



Pour conclure, proposez à votre équipe
de faire **une photo souvenir**
avec le score inscrit sur l'ardoise.



Attention, pensez-bien à :

- Leur demander de signer une **autorisation de droit à l'image**
- Leur adresses **e-mails** pour leur transmettre la photo

4. Clôture du jeu

DÉBRIEF

REMISE GOODIES

PHOTO SOUVENIR

RÉINITIALISATION

Pour réinitialiser le jeu afin qu'il soit prêt pour une prochaine partie, pensez bien à :



Chez Fabienne Trocho : **effacer** les informations sur la nouvelle facture, les mots croisés.



Chez la Famille Trombedeau: **effacer** les économies d'eau sur le tableau.

! Pour effacer les écritures au marqueur : utiliser le chiffon sans eau – sinon ça rend la tâche plus difficile.



Disposer l'ensemble des éléments tel qu'indiqué dans l'annexe.

ESCAPE GAME

[L'ECO CAMBRIOLAGE]

1. Mise en place
2. Lancement du jeu
3. Suivi et animation
4. Clôture du jeu

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

Annexes

« *Dans mon kit, il y a...* »

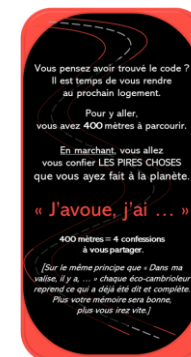
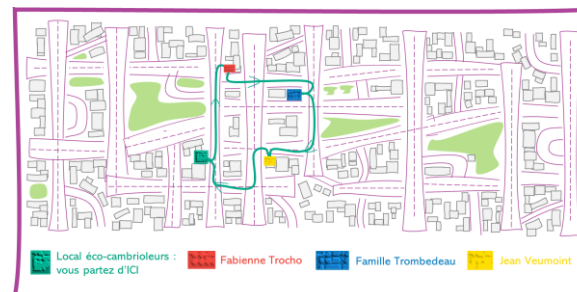
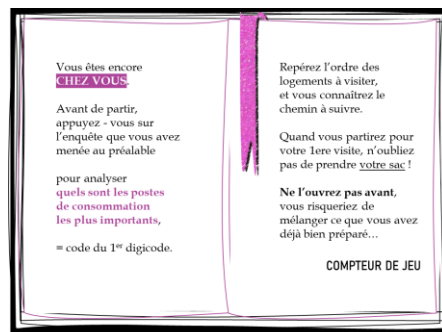
LE MAITRE DU JEU

- ☐ Ce guide
- ☐ Un chronomètre
- ☐ Patafix
- ☐ 4 masques verts
- ☐ Une ardoise et une craie pour le score
- ☐ Une autorisation de droit à l'image : à compléter
- ☐ Option : prévoir de passer de la musique *pour les trajets d'un logement à un autre (recommandation playlist dans LE KIT).*

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

CHEZ LES ÉCO-CAMBRIOLEURS = A DISPOSER SUR LA TABLE

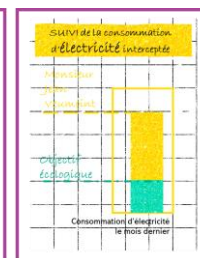
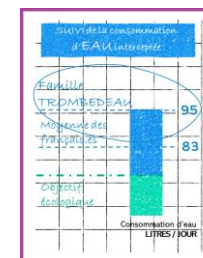
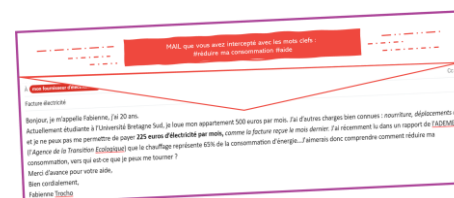


65

83

59

40



Le sac / dans le sac, il y a ... voir page suivante

Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

> A DISPOSER SUR LA TABLE

1 carnet en papier recyclé + 1 crayon

> A DISPOSER DANS LA PIECE

Les 3 boîtes cadénassées

Patafixer les 4 détecteurs aux 4 coins de la pièce. La première face doit recouvrir la face des informations.



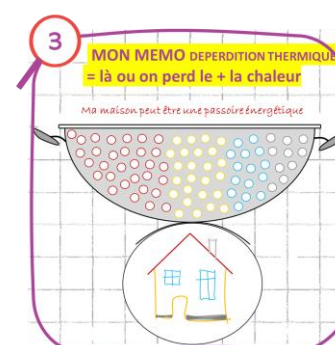
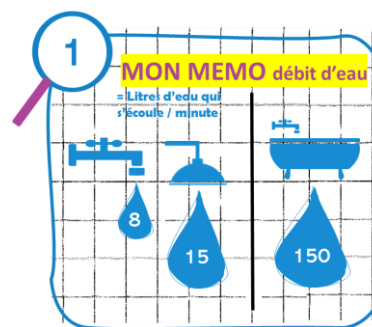
> DANS LE SAC DES ÉCO-CAMBRIOLEURS

1 calculatrice + 1 feutre
+ les 3 mémos ci-dessous :

1 MEMO DIMINUER LA TEMPÉRATURE DE 1°C = réduire notre consommation de 7%

Température moyenne chauffage électrique	22	21	20	19	18	17	16	15	14
Consommation en kWh	1500	1395	1297	1206	1122	1043	969	902	838
Prix à payer en €	225	209	194	180	168	156	145	135	125
Impact CO2 en kg	165	153	142	132	123	114	106	99	92

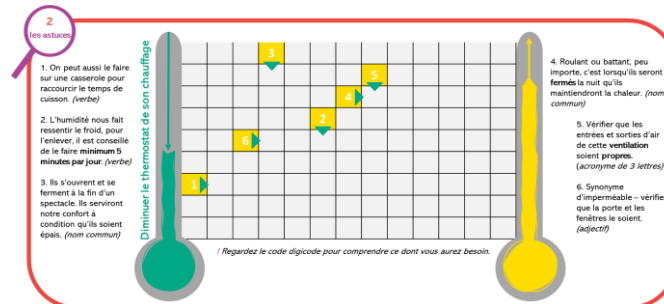
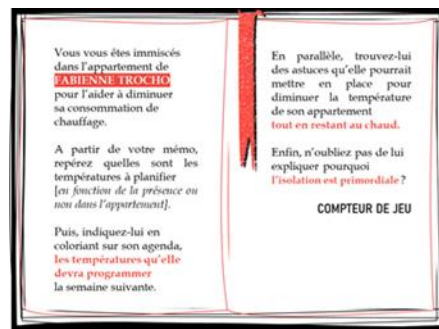
Pour 1 mbis, au sein de l'appartement de Mademoiselle Fabienne Trocho, sur la base d'une surface 70 m²



Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

CHEZ FABIENNE TROCHO / code cadenas = 129



sur la boîte

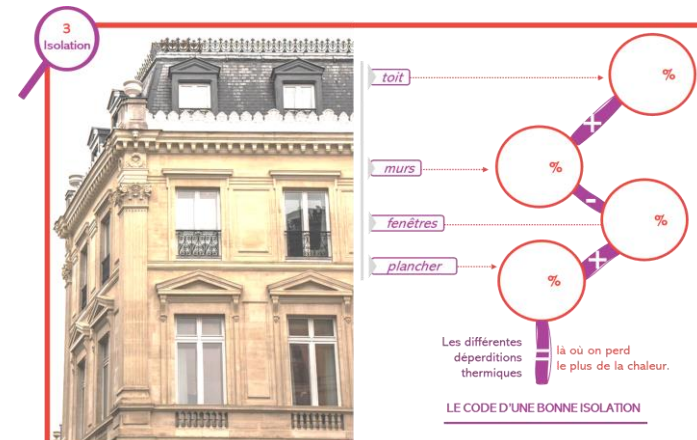
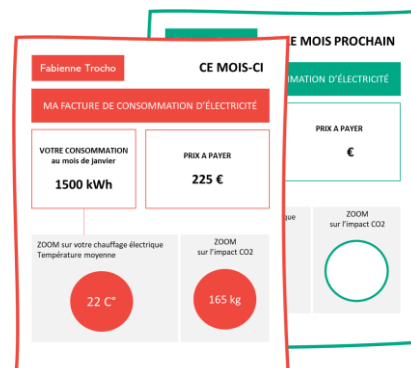


AGENDA ACTUEL

1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7
FAC	FAC	FAC	FAC	FAC	Week-end Chéz Malo	
NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT

AGENDA EN SUIVANT NOS RECOMMANDATIONS

1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7
FAC	FAC	FAC	FAC	FAC	Week-end Chéz Malo	
NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT	NUIT

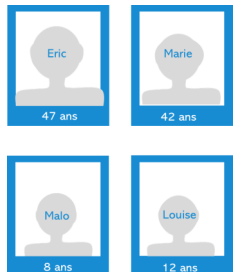


30
25
15
10

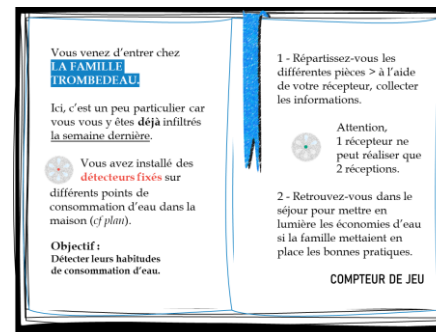
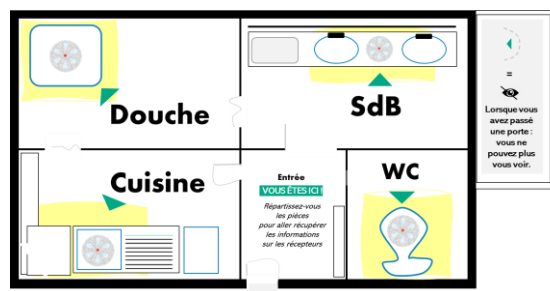
Annexes

« Dans mon kit, il y a... »

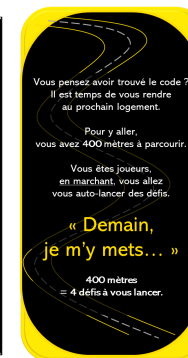
CHEZ FAMILLE TROMBEDEAU / code cadenas = 160



Qui ?	Quelles économies ?

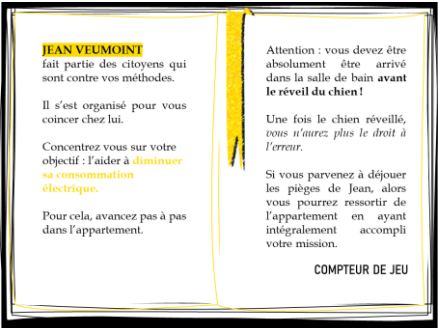


sur la boîte



Annexes

« Dans mon kit, il y a... » CHEZ JEAN VEUMOINT / Code cadenas = 351



Si vous lisez ce message, c'est que vous vous êtes infiltrés chez moi...

mais cette fois-ci, vous ne repartirez pas !

J'ai installé une serrure à code intérieur !!

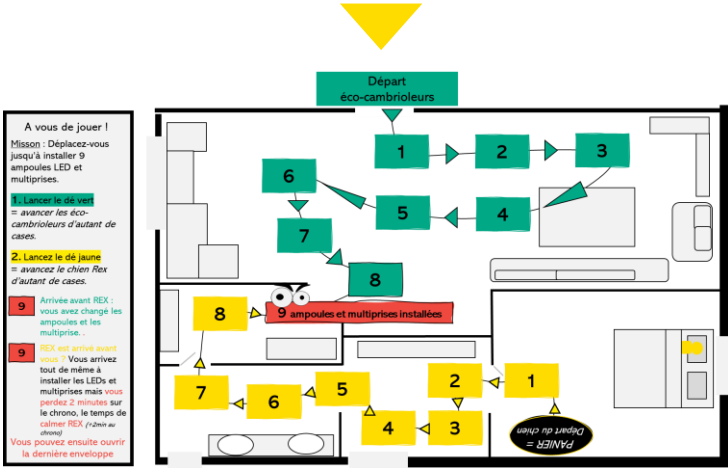
Eh oui : vous êtes pris au piège.

Rex, mon chien, aboiera pour me réveiller au moindre faux pas.

Vous êtes foutus ! Je me réjouis d'avance d'appeler la police quand je vous retrouverai coincé ici...

A toute à l'heure donc !

Jean



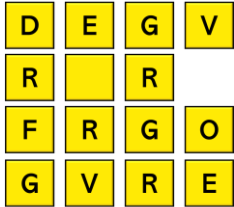
Dans une enveloppe, insérez les deux éléments ci-dessous :



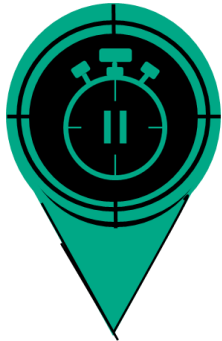
Pense à _ _ _ i _ _ _ ton _ _ _ i _ _ _

pour éviter la formation de _ i _ _ _ .

3 mm = SURCONSOMMATION de 30% !



Une petite boîte cadenassée dans laquelle se trouve l'arrêt du compteur / Code cadenas = 7200





&



Ma co-cotte

Création d'univers ludiques à destination pédagogique