



Fidèle à ses valeurs de solidarité, d'apprentissage continu et de respect du pluralisme, ALEAP a créé ce jeu pédagogique, conçu pour encourager les échanges, la réflexion collective et la prise de conscience sur les enjeux de la mobilité durable, de la responsabilité individuelle et de l'impact écologique de nos choix.

A sa demande, la société Dicogames a mis en forme ce projet et l'a édité dans un format pratique, téléchargeable en ligne.

Challenge Mobilité est un jeu créé pour et à l'initiative d'



Avec le soutien de



**Mode d'emploi et Règles du Jeu
pour l'équipe en charge
de l'organisation**

Préparation du jeu

Tous les éléments nécessaires au jeu sont inclus dans le PDF téléchargé. En tant qu'organisateur, votre rôle sera de préparer les supports de jeu en suivant ces étapes simples :

Attention, votre imprimante vous proposera certainement de réduire à 96% ou « à la taille du document », ne choisissez jamais cette option, mais toujours « taille réelle - 100% », c'est très important pour le repérage du recto-verso et pour que les découpes des cartes soient plus faciles !

Pour plus de clarté et d'immersion, nous vous conseillons de respecter les formats recommandés (A4 ou A3), ainsi que le recto-verso quand c'est indiqué et l'impression en couleur.

Découpez suivant les pointillés quand il y en a.

Organisez les supports dans des enveloppes ou des pochettes pour chaque équipe afin de faciliter le déroulement du jeu.

Prévoyez du papier brouillon et de quoi noter pour les joueurs et les animateurs.

Contenu du PDF :

Pour les organisateurs

Livret des Règles du jeu (8 pages A4 recto-verso à plier en 2 et agraffer)

Pour les animateurs

Carte Belgique exemple (A4 ou A3)

Cartes recto-verso (2A3 à découper)

- 18 Bonus-Malus (6 Bonus et 12 Malus)

- 15 Quiz mobil'

Feuille de calcul des points

Affiches A3 des 4 lieux (3 villes et 1 mystère)

Affiches A4 des 4 guichets

Pour les joueurs

4 fiches A4 recto

Nos autres petits conseils !

Anticipez le temps de préparation : découpage et pliage peuvent prendre plus de temps que vous ne l'estimez :o)

Assurez-vous d'avoir le matériel : latte, cutter, ciseaux, ruban adhésif, et des enveloppes/pochettes pour chaque équipe.

Faites un test du jeu : cela vous permettra de répondre aux questions des participants et de garantir un déroulement fluide.

Calcul des points

	Destination 1 <i>Namur</i>			Destination 2 <i>Waterloo</i>			Destination 3 <i>Bruxelles</i>			
GUICHET A Team 1 <i>Arsouilles</i>	Temps <i>1h30</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>12€</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-8</i> 2 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>1h</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>22€</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-15</i> 2 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>3h</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>10€</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-12</i> 2 Points <small>6/4/2/0</small>	20 Total
GUICHET B Team 2 <i>Blancs becs</i>	Temps <i>2h</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>45€</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-10</i> 4 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>1h30</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>18€</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-7</i> 6 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>1h50</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>25€</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-5</i> 6 Points <small>6/4/2/0</small>	28 Total
GUICHET C Team 3 <i>P'tits malins</i>	Temps <i>3h</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>5€</i> 3 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-12</i> 6 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>2h20</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>32€</i> 1 Point <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-10</i> 4 Points <small>6/4/2/0</small>	Temps <i>2h40</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Prix <i>15€</i> 2 Points <small>3/2/1/0</small>	Impact <i>-10</i> 4 Points <small>6/4/2/0</small>	26 Total
GUICHET D Team 4	Temps Points <small>3/2/1/0</small>	Prix Points <small>3/2/1/0</small>	Impact Points <small>6/4/2/0</small>	Temps Points <small>3/2/1/0</small>	Prix Points <small>3/2/1/0</small>	Impact Points <small>6/4/2/0</small>	Temps Points <small>3/2/1/0</small>	Prix Points <small>3/2/1/0</small>	Impact Points <small>6/4/2/0</small>	Total

Voici un exemple de calcul des points pour une partie avec 3 équipes. Les points se calculent **en comparaison, verticalement**, avec les autres équipes.

- Pour la destination Namur, Les Arsouilles ont mis 1h30, les Blancs becs 2h et les P'tits malins 3h. Les Arsouilles, étant les plus rapides, récoltent 3 points, suivis des Blancs becs avec 2 points, et enfin les P'tits malins avec 1 point.
- Pour aller à Waterloo, les Blancs becs ont été les plus économes et gagnent 3 points, suivis des Arsouilles avec 2 points et des P'tits malins avec 1 point.
- Pour Bruxelles, l'impact des Blancs becs a été « le moins mauvais », ils gagnent donc 6 points. Les P'tits malins obtiennent 4 points, et les Arsouilles 2 points.

Les Arsouilles ont bien joué en récoltant beaucoup de points grâce à leurs performances en temps et en coût, mais ils ont été pénalisés par leur impact CO2.

À l'inverse, les P'tits malins n'ont pas gagné suffisamment de points ni en temps ni en coût, et leur performance sur l'impact CO2 n'était pas non plus la meilleure. Au final, ce sont les Blancs becs qui remportent la partie, principalement grâce à leurs excellents résultats sur l'impact CO2, où ils ont presque fait un sans-faute.

2 équipes
2 animateurs

	Ville 1		Ville 2		Ville 3	
	Guichet A	Guichet B	Guichet A	Guichet B	Guichet A	Guichet B
Team 1	●		●		●	
Team 2		●		●		●

3 équipes
3 animateurs

	Ville 1			Ville 2			Ville 3		
	Guichet A	Guichet B	Guichet C	Guichet A	Guichet B	Guichet C	Guichet A	Guichet B	Guichet C
Team 1	●			●			●		
Team 2		●			●			●	
Team 3			●			●			●

4 équipes
4 animateurs

	Ville 1				Ville 2				Ville 3			
	Guichet A	Guichet B	Guichet C	Guichet D	Guichet A	Guichet B	Guichet C	Guichet D	Guichet A	Guichet B	Guichet C	Guichet D
Team 1	●				●				●			
Team 2		●				●				●		
Team 3			●				●				●	
Team 4				●				●				●

Une partie de jeu se déroule toujours en 3 manches, chacune représentant une journée imaginaire. Chaque manche correspond à une destination touristique dans une ville avec la visite d'une boutique souvenir.

Ces visites sont simulées et encadrées par des animateurs.

Le nombre d'animateurs doit correspondre au nombre d'équipes, car chaque équipe est accueillie séparément à un guichet de la boutique souvenir du jour.

Fin du jeu

A chaque fin de manche (1 manche = 1 trajet), l'animateur s'assure d'avoir récolté l'ensemble des données de chaque équipe en reprenant les critères cités au début (Temps, Prix, Impact) ainsi que les points de cartes tirées.

Il faudra attendre la fin du jeu pour comparer les critères entre les équipes, étant donné que les notes auront été prises par les différents animateurs aux guichets, et ensuite procéder aux totaux.

Introduction

Lors du **Challenge Mobilité**, les joueurs voyagent vers des lieux symbolisant des destinations touristiques en prenant note des données du voyage (consommation, distance, temps...). L'objectif est de faire mieux que les autres équipes en étant le plus écologique, économique et rapide possible.

Dans le jeu, les aspects liés au temps seront désignés par le terme « **temps** », les dépenses financières par le terme « **prix** », et l'empreinte écologique ou énergétique par le terme « **impact CO2** ».

Comment jouer ?

L'équipe accumulant le plus de **Points** remporte la partie. Pour les récolter, les 3 critères ci-dessous sont comparés entre les participants.

Le temps : L'équipe la plus rapide gagne 3 points par destination atteinte en premier. La deuxième 2 points, la 3ème 1 point, et s'il y a une quatrième, elle est dernière et ne gagne rien !

Le prix : Chaque paiement effectué pour le voyage est pris en compte. Pour chaque destination, l'équipe ayant dépensé le moins d'argent remporte 3 points. La deuxième 2 points, la 3ème 1 point, et la quatrième éventuelle zéro.

L'impact CO2 : Il dépend du moyen de transport utilisé. L'équipe ayant cumulé le moins de CO2 remporte 6 points par trajet comparé. La deuxième 4 points, la 3ème 2 points, et s'il y a une quatrième, zéro.

Le détail sur le décompte des points est communiqué avant la partie, afin de permettre aux joueurs plus de stratégie et réaliser les réels enjeux derrière le but du jeu. Ils sauront ainsi que l'impact sur le **temps** et le **prix** est moindre comparé à l'**impact CO2**.

Chacun de ses éléments peuvent être modifiés par des cartes **Quiz mobil'** et **Bonus/Malus** tirées à chaque lieu.

Pour déterminer l'équipe la plus rapide et la plus économe, il suffit de comparer les valeurs liées. Cependant, pour la consommation, nous basons ce critère sur un choix fixe nommé **Impact CO2**. Ces **points négatifs** sont cumulés par l'équipe en fonction du moyen de transport choisi, c'est l'équipe qui en cumule le moins qui remporte les points sur la consommation pour le voyage concerné.

	Marche ou vélo :	0 point Impact CO2
	Train, Métro, Bus :	-1 point Impact CO2
	Voiture :	-3 points Impact CO2

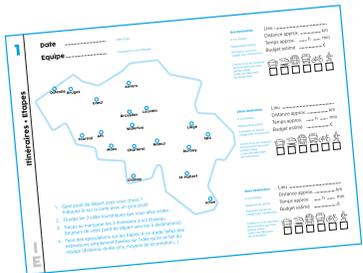
Déroulement du jeu

Les joueurs sont divisés en équipes de 3 à 6 personnes (idéalement 4). Il faut prévoir minimum 2 équipes et on peut faire jouer jusqu'à 4 équipes en simultanément.

2 animateurs sont nécessaires pour accueillir les 2 équipes aux guichets des boutiques souvenir et il faut ajouter 1 animateur en plus par équipe supplémentaire.

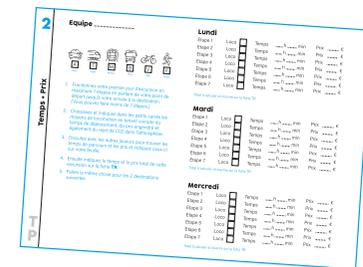
La ville de départ est déterminée collectivement et les joueurs peuvent commencer. L'ordre des 3 destinations est également établi collectivement en amont. Chaque équipe se rend dans la même ville, dans le même lieu touristique, mais à un guichet différent, tenu par un animateur différent.

Les joueurs ont **10 minutes** pour établir un itinéraire et calculer le temps et le prix ainsi que choisir leurs transports. Chaque fiche de jeu permet de retranscrire ces données, dans l'ordre des fiches, comme ci-dessous.



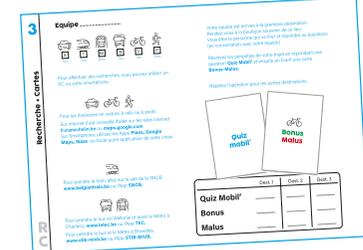
Fiche Itinéraires + Étapes (IE)

Face à la carte de la Belgique, les joueurs doivent inscrire un point sur la carte pour représenter le point de départ. De là, ils traceront les lignes droites vers les 3 destinations du jeu. Sur la fiche, ils écrivent les données nécessaires et les spéculations sur les trajets. Ce ne sont que des estimations simplement basées sur l'idée qu'on se fait du voyage.



Fiche Temps + Prix (TP)

L'équipe encode ensuite sur cette fiche l'ensemble des moyens de transport choisis et les détails du trajet. A chaque nouveau moyen de transport, il doit prendre note du temps et de la somme dépensée. Notez que pour valider une partie de voyage à la marche, il faut marcher plus de 15 minutes.



Fiche Recherche + Cartes (RC)

Pour trouver ces données, l'équipe doit aller chercher les informations sur les différents sites internet indiqués sur la fiche RC elle-même. Sur ceux-ci, ils disposent des temps, prix et toute autre donnée réelle liée à leur voyage.

La partie droite de la fiche concerne les cartes Quiz mobil' et Bonus-Malus



Fiche Totaux + Résultats (TR)

Il s'agit de la dernière fiche, sur laquelle l'ensemble des données récoltées, vérifiées et utilisées pour le voyage doivent être indiquées. La fiche contient également des informations liées aux événements et à la rencontre avec l'animateur. Ces éléments ne sont à utiliser que plus tard dans le jeu.

Lorsque tous les détails d'excursion ont été décidés, les joueurs peuvent se rendre au lieu qui symbolise leur destination. Sur place, pour une durée totale de **5 minutes**, l'animateur prend note des données et propose l'achat d'un objet souvenir. Par exemple, à Namur, ils peuvent repartir avec un petit cadeau souvenir local ou un objet moins cher mais produit bien plus loin qu'à Namur. Ces choix influent sur les **prix** et sur l'**Impact CO2**.

En effet, le jeu simule des objets selon cette logique : Plus il est cher, moins il génère de CO2. Il est fondamental que l'animateur prenne note des augmentations de budget et d'Impact CO2 engendrés par l'équipe. En ce qui concerne le budget, chaque prix est indiqué sur les objets et génère un Impact CO2 en **points négatifs**.

Objet le plus cher (équitable, solidaire, local, artisanal...) :

0 point Impact CO2

Objet avec un prix moyen (qualité discutable, origine incertaine...) :

-1 point Impact CO2

Objet bon marché (mauvaise qualité, production délocalisée...) :

-3 points Impact CO2

Quand les joueurs ont fait le choix de l'objet souvenir, l'animateur fait tirer deux cartes au hasard à l'équipe. La première carte provient du paquet **Quiz mobil'** et la deuxième du paquet **Bonus/Malus**.

L'animateur informe bien tous les joueurs devant lui du résultat à appliquer suivant les cartes tirées, et note également pour lui ce que l'équipe a obtenu.



Les destinations suivantes

L'équipe repart ensuite à table pour refaire le même processus : sélectionner une des destinations restantes, déterminer le trajet, effectuer leurs tâches et se rendre chez l'animateur au guichet du lieu touristique. Il y aura 3 manches consécutives.

Ces 4 feuilles sont à imprimer
en A4 à 100%

En Recto-Verso (côté court)

Sur du papier normal (80g)

Une fois imprimées, il faut les
plier en 2, les mettre dans le
bon ordre (la pagination va
vous aider) et ensuiteagrafer
au centre.

Ça à l'air compliqué mais c'est
assez simple :o)

QR Code vers une video
qui explique comment on
agrafe le livret.

(vidéo en cours)