



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

1 Aide mémoire - A4 recto

Pour les joueurs

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

Voici quelques exemples de calculs des points pour une partie avec 3 équipes.

Les points se calculent **en comparaison, verticalement**, avec les autres.

- 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 (20pts)** 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 (26pts)** 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, les **Arsouilles** et les **Blancs becs** sont les plus rapides à ex-aequo (**7pts pour leur Temps**), les **Blancs becs** sont les plus économes et ont le plus petit impact CO2.

Ce sont les **Blancs becs (28pts)** qui ont la meilleure combinaison Temps-Prix-Impact. Ils remportent indéniablement la partie.

NB : un autre jeu avec d'autres équipes pourrait donner des résultats plus contrastés.

Bon à savoir

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.

La durée d'une partie est estimée à 2h30 (30 minutes de lancement, 2 heures de jeu et 30 minutes de débriefing)

Aide-mémoire

Vous trouverez également une feuille (AM) qui vous servira d'aide-mémoire que les animateurs pourront compulser en vitesse en cas de question pendant le jeu, sans devoir relire toutes les règles se trouvant dans ce carnet.

Fin de manche

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.

Lorsque toutes les équipes ont terminé une destination, l'animateur fait le décompte (voir exemple ci-contre page 7). Il annoncera les scores à la fin du jeu, mais il faut instaurer un esprit de compétition tout au long de l'activité en évoquant par exemple la progression de chaque équipe.

Débriefing

Lorsque les scores ont été communiqués et que les titres sont octroyés, le jeu prend fin et laisse place à la phase de débriefing. Lors de celles-ci, l'animateur doit aborder plusieurs questions :

Quel a été mon ressenti lors du jeu ?

Qu'ai-je aimé, que n'ai-je pas aimé ?

Qu'ai-je observé en termes d'ambiance au sein de mon équipe et dans les autres ?

Qu'ai-je appris ?

Quelle stratégie a adopté mon équipe ?

Ferais-je autrement si nous refaisions une partie ? Pourquoi ?

Quel lien puis-je faire avec ma réalité, mon vécu de la mobilité ?

Qu'est-ce que je retiens de cette expérience ?

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** ».

But du jeu

Pour gagner, il faut récolter le plus de points selon 3 critères :

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.

A la fin du jeu, 4 titres sont décernés : L'équipe la plus rapide, l'équipe la plus économe, l'équipe avec le plus petit impact CO2 et l'équipe avec la meilleure combinaison des trois. Si une équipe remporte 3 titres, elle gagne la partie seule. Sinon, chacun gagne selon le titre obtenu.

Le détail sur le comptage des points est communiqué avant la partie pour plus de transparence, de stratégie et d'implication aux réels enjeux. 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 simultanée.

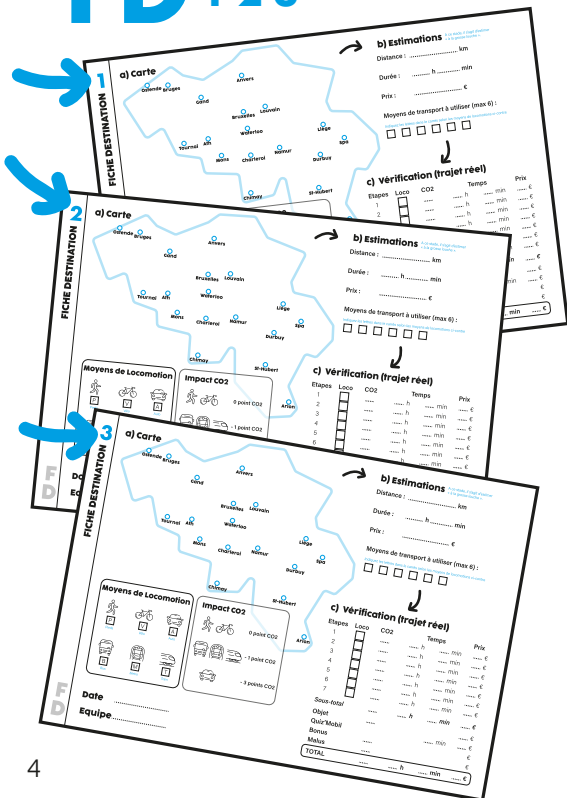
2 animateurs sont nécessaires pour accueillir les 2 équipes aux guichets des boutiques souvenir et il faut ajouter 1 animateur en plus par équipe supplémentaire.

Un des animateurs donne le pitch du jeu et en explique les règles.

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.

L'animateur fixe **un temps qui lui paraît adéquat** pour établir un itinéraire, puis calculer le temps et le prix ainsi que choisir leurs transports. Les équipes reçoivent 3 fiches-jeu à remplir (une par manche) à compléter avec ces données ainsi qu'un aide-mémoire.

FD 1-2-3



Fiches destinations

Il y a 3 fiches de jeu, une pour chaque manche. Elles sont identiques.

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 sur la première fiche une ligne droite vers la destination de la première manche. Plus tard, ils feront de même sur la deuxième fiche lors de la 2ème manche et pareil sur la 3ème fiche pour la 3ème manche.

Sur la première fiche, ils écrivent les données nécessaires et les spéculations sur le trajet. Ce ne sont que des estimations simplement basées sur l'idée qu'on se fait du voyage. Plus tard dans le jeu, ils feront la même chose pour les 2 autres fiches.

L'équipe encode ensuite sur la fiche l'ensemble des moyens de transport choisis et les détails du trajet. A chaque nouveau moyen de transport, elle doit prendre note du temps, du prix et de l'impact CO2. Notez que pour valider une partie de voyage à la marche, il faut marcher plus de 15 minutes.

L'équipe doit ensuite encoder les données réelles de chaque trajet. 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.

Lorsque tous les détails d'excursion ont été décidés et la fiche jeu remplie, l'équipe termine chaque manche à la boutique-souvenir où l'animateur vérifiera en **5 minutes** les données indiquées. Il lui proposera ensuite d'acheter un 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

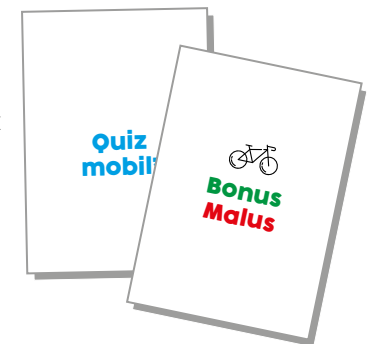
Objet avec un prix moyen (qualité discutable, origine incertaine...) :

-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 ... La première carte provient du paquet **Quiz mobil'**. En cas de bonne réponse, l'équipe a le choix de décompter 20 minutes ou 10 € de ses totaux de temps ou prix. Par contre, en cas de mauvaise réponse, elle n'a aucune pénalité. La seconde carte provient du paquet **Bonus/Malus** et peut, comme son nom l'indique, engendrer des bonus ou des malus selon ce qui est indiqué sur la carte tirée.



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. Il finit de remplir la fiche jeu selon les réponses obtenues et la gardera afin de départager les différentes équipes.

L'équipe repart ensuite à table pour refaire la manche 2 et la manche 3 avec toutes les étapes.

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)