

A imprimer en A4 à 100% à 1 exemplaire.

Noir/blanc ou couleur.

Ne pas plastifier !

Cette feuille doit être complétée par l'un des animateurs **à la fin du jeu**, une fois que toutes les équipes ont terminé leur passage aux guichets.

Après les 3 manches, les équipes sont invitées à revenir à table pour un **moment de débriefing** et d'échange sur leur expérience et leurs ressentis.

Pendant ce temps, les feuilles de suivi des équipes sont collectées. Les données sur les temps, les coûts et les impacts CO2 y sont ensuite reportées ici sur cette feuille récapitulative afin de calculer les totaux.

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points, mais il est important de rappeler que ce n'est pas l'essentiel. Ces points ne doivent donc être annoncés qu'à la toute fin de la séance de débriefing, pour préserver l'esprit convivial et éducatif du jeu.

Calcul des points

Pour la manière de compter les points, reportez-vous aux règles du jeu, page 7.

Challenge mobilité

	Destination 1			Destination 2			Destination 3			
	Temps	Prix	Impact	Temps	Prix	Impact	Temps	Prix	Impact	
GUICHET A										
Team 1	<input type="text"/>									
	Points	Total								
	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	
GUICHET B										
Team 2	<input type="text"/>									
	Points	Total								
	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	
GUICHET C										
Team 3	<input type="text"/>									
	Points	Total								
	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	
GUICHET D										
Team 4	<input type="text"/>									
	Points	Total								
	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	3 / 2 / 1 / 0	3 / 2 / 1 / 0	6 / 4 / 2 / 0	