

GUIDE DE L'AGENT COORDINATEUR

2

Le Moule



SOMMAIRE

1. SÉANCES DE SENSIBILISATION EN CLASSE (ORGANISATION)

2. JEU DE PISTE ET SORTIES SUR LE TERRAIN (ORGANISATION)

3. ITINÉRAIRE

(feuille de route pour installation des indices)

4. FICHES PRATIQUES

1. SÉANCES DE SENSIBILISATION EN CLASSE (ORGANISATION)

Ecoles	Date de séance en classe	Effectifs élèves
Ecole primaire Adélaïde Amédée	22/03/2019	24
	25/03/2019	25
	26/03/2019	23



Matériel et documents nécessaires :

Les agents coordinateurs ont pour objectif d'introduire la séance de sensibilisation en classe sur leur commune de référence . Ils doivent expliquer aux enfants, de manière succincte, le contexte du jeu de piste, ce qu'est un jeu de piste ainsi que les principaux mécanismes et règles qui lui sont associés. Pour chaque séance de sensibilisation, **les agents coordinateur doivent veiller à disposer du matériel suivant :**

Matériel et documents nécessaires à la séance de sensibilisation	A qui le transmettre ?	Quand le transmettre aux enseignants ?	Quand le transmettre aux élèves ?
Le Guide de l'enseignant	Aux enseignants	Au moins une semaine avant la séance en classe	
Le Livret d'activités	Aux élèves	Au moins une semaine avant la séance en classe	Le jour de la séance en classe
Le support de présentation (PPT) (à envoyer ou à remettre sur clef USB)	Aux enseignants	Le jour de la séance en classe sur clef, ou au moins une semaine avant si envoi mail avec PPT en pièce jointe	
La feuille « L'Essentiel »	Aux enseignants et aux élèves	Au moins une semaine avant la séance en classe	Le jour de la séance en classe
Les Kakémonos (X2)	Aux enseignants	Le jour de la séance en classe	
Le plateau de jeu	Aux enseignants	Au moins une semaine avant la séance en classe	
Les indices papier du jeu	Aux enseignants	Au moins une semaine avant la séance en classe	
Le diplôme	Aux enseignants	Au moins une semaine avant la séance en classe	
Les réponses aux énigmes	Aux enseignants	Au moins une semaine avant la séance en classe	
Vidéoprojecteur	Aux enseignants	Le jour de la séance en classe (si besoin)	
Ordinateur portable	Aux enseignants	Le jour de la séance en classe (si besoin)	

Où récupérer le matériel nécessaire à la tenue des séances de sensibilisation en classe ?

Matériel nécessaire à la séance de sensibilisation	Où le matériel, ou le support est-il à récupérer ?	Après de qui le matériel, ou le support est-il à récupérer ?
Le Guide de l'Enseignant		
Le Livret d'Activités		
Le support de présentation (PPT) (à envoyer ou à remettre sur clef USB)		
La feuille « L'Essentiel »		
Les Kakémonos (X2)		
Le Plateau de jeu		
Les indices papier du jeu		
Une feuille contenant les règles du jeu		
Les notes prises pendant la séance de formation		
Vidéoprojecteur		



Assurez-vous de disposer du bon nombre de supports (notamment pour le Livret d'activités) au regard des effectifs de la classe.



Déroulement d'une séance de sensibilisation :

Les agents coordinateurs interviennent en classe pour introduire les règles du jeu de piste.

La durée de la séance de sensibilisation est estimée à 1h45, décomposée comme suit :

Etape 1 – Introduire la mission, les règles du jeu de piste, les consignes de sécurité	~5 min*
Etape 2 – Constituer les équipes	~5 min*
Etape 3.1 – Connaître les règles du jeu de piste	~15 min*
Etape 3.2 – Connaître le phénomène des inondations à partir du cycle de l'eau	~20 min
Etape 3.3 – Connaître les risques d'inondation, leurs causes et leurs conséquences. Exercice 1 Exercice 2 Exercice 3 Exercice 4	~60 min
Etape 2 – Constituer les équipes	~5 min

(* section animée par l'agent coordinateur)

2. JEU DE PISTE ET SORTIES SUR LE TERRAIN (ORGANISATION)

Ecoles	Date de passage	Effectifs	Mode de transport	Nom de l'enseignant
Ecole primaire Adélaïde Amédée	01/04/2019	24	A PIEDS	Eléonore BERNIER
	02/04/2019	25	A PIEDS	Marie Reine HELLISEY
	04/04/2019	23	A PIEDS	Murielle BOZOR



Matériel nécessaire à la mise en place du jeu de piste :

Matériel, équipement			Quantités
Indices à apposer (voir détail de l'itinéraire à la section ITINERAIRE)			X11 + Kit de rechange
Petit matériel :			
- Ficelle			~5 m
- Pâte à fixe, autre adhésif			NC
- Ruban rouge			X1
- Sac au trésor (toile de jute)			X1
Matériel nécessaire	Où le matériel est-il à récupérer ?	Auprès de qui le matériel est-il à récupérer ?	Quand le matériel est-il à récupérer ?
Indices			
Petit matériel			

Goodies			Quantités
Lampe dynamo			Selon l'effectif de la classe
Sacs			
Goodies MAIF			
Goodies nécessaires	Où le matériel est-il à récupérer ?	Auprès de qui le matériel est-il à récupérer ?	Quand le matériel est-il à récupérer ?
Lampe dynamo			
Sacs			
Goodies MAIF			



L'agent coordinateur doit préparer la quantité de goodies (cadeaux) nécessaires pour chaque classe au regard de leurs effectifs lors de leur récupération au point de livraison. Aussi, il doit veiller à ce moment-là à s'équiper d'un nombre de contenant égal au nombre de classes qui participeront au jeu.

Matériel à préparer par les enfants :

Ce matériel est à préparer par les enfants. Aussi, il revient à l'agent coordinateur d'informer les enseignants sur la préparation de ce matériel :

Matériel, équipement	Quantités
Crayons de couleurs (bleu, jaune, vert, rouge, orange, violet)	Selon l'effectif de la classe
Crayon à papier	
Gomme	
Sous-main (livre ou cahier)	
Trousse	
Casquette	

Equipements distribués aux enfants :

Equipement	Quantités		
Plateau de jeu	Selon l'effectif de la classe		
Sac (goodies)			
Bouteille d'eau			
Equipement nécessaire	Où le matériel est-il à récupérer ?	Auprès de qui le matériel est-il à récupérer ?	Quand le matériel est-il à récupérer ?
Plateau de jeu	Mairie de la commune		
Sac (goodies)	Mairie de la commune		Au moment de sa livraison
Bouteille d'eau	Mairie de la commune		Au moment de sa livraison



L'agent coordinateur **doit veiller à ce que chaque enfant puisse disposer le jour de la sortie de terrain de tous les équipements** détaillés ci-dessus et donc, de leur nombre suffisant.

Transport, logistique

Ecoles	Date de passage	Effectifs	Mode de transport	Distance école/départ du jeu
Ecole primaire Adélaïde Amédée	01/04/2019	24	A PIEDS	0
	02/04/2019	25	A PIEDS	0
	04/04/2019	23	A PIEDS	0



L'agent coordinateur **doit s'assurer du passage du transporteur au moins deux jours avant le départ** (bus). L'agent coordinateur doit anticiper le temps de déplacement prévu au regard du mode de transport afin d'assurer le respect du planning du jeu (heure de départ de l'école, début du jeu de piste)

ITINÉRAIRE

(feuille de route pour installation des indices)

Indices (n°) et type de pose	Lieu	Photo de situation	Plan
1 (attache)	Angle du Boulevard Lucette Michaux Chevry et du Boulevard Générale de Gaulle, sur un arbre		
2A (attache)	Boulevard du Général de Gaulle, sur le grillage, à côté du CCAS		

Indices (n°) et type de pose	Lieu	Photo de situation	Plan
<p>2B</p> <p>(attache)</p>	<p>Boulevard du Général de Gaulle, sur le grillage, face à la fresque de l'école</p>		
<p>2C</p> <p>(attache)</p>	<p>Boulevard du Général de Gaulle, sur le grillage de l'école, à droite des toilettes</p>		
<p>3A</p> <p>(attache)</p>	<p>A l'angle du Boulevard du Général de Gaulle et de la rue Amédée Fangarol, sur le grillage</p>		

Indices (n°) et type de pose	Lieu	Photo de situation	Plan
<p>3C (attache)</p>	<p>Rue Amédée Fangarol, sur le grillage de l'école</p>		
<p>4 (adhésif)</p>	<p>Sur la Place, face au cimetière, derrière un banc</p>		
<p>5A (attache)</p>	<p>Sur la Place de l'Eglise, sur un arbre</p>		

COLLATION (Place de la Mairie)

Indices (n°) et type de pose	Lieu	Photo de situation	Plan
6 (adhésif)	Dans la Mairie, dans la salle du Conseil		
7 (attache)	Rue Saint Jean, Place Wisosky sur, un arbre		

<p>8</p> <p>(attache sur la balustrade)</p>	<p>Sur la passerelle des deux rives, sur la balustrade à l'entrée de la passerelle</p>		
<p>Ruban rouge</p>	<p>Sur l'armature métallique</p>		
<p>Trésor</p>	<p>De l'autre côté de la passerelle, sous une étale du Marché aux poissons</p>		

4. FICHES PRATIQUES

Réponses au jeu de piste



1
ÉNIGME

Complète la formule suivante :

$$\overset{1}{\bullet} + \overset{2}{\blacksquare} = \overset{3}{\blacktriangle}$$

2
ÉNIGME
A

Note les lettres que tu as récoltées dans les cases ci-dessous :

S U B M E R S I O N M A R I N E

B

Note dans le bon ordre les syllabes :

R U I S S E L L E M E N T

C

$300 : 100 = 3$

$16 : 4 = 4$

$10 : 10 = 1$

$(4 \times 4) + 1 = 17$

$30 : 10 = 3$

$2 \times 2 = 4$

$3 \times 4 = 12$

$40 : 10 = 4$

$(24 : 2) + 1 = 13$

$(3 \times 6) + 1 = 19$

Note les lettres que tu as trouvées dans les cases ci-dessous :

D E B O R D E M E N T

3
ÉNIGME
A

Note les lettres que tu as trouvées

R O U T E T

Peux-tu former un nom d'animal marin avec ces lettres ?

T O R T U E

B

Score total

400

130

Score de Tom

180

Score de Sam

90

Score d'Adam

C

$$\frac{20 : 20 =}{1}$$

$$\frac{0,2 \times 500 =}{100}$$

$$\frac{5000 : 100 =}{50}$$

$$\frac{10 \times 5 =}{50}$$

$$\frac{0,5 \times 100 =}{50}$$

$$\frac{50 : 10 =}{5}$$

Réponse n°1 (colonne)

TORTUE

Réponse n°2 (ligne)

400

Réponse n°3 (couleur)

ORANGE

Est-elle située en zone inondable ?

OUI NON

4
ÉNIGME

Note la réponse

30 cm

5
ÉNIGME

A

D I C R I M

"document d'information communale sur les risques majeurs"

B

Note la réponse

B	U	F	B	Q	D	V	Q	C	Y	B	Y	Q	B	T	U
L	E	P	L	A	N	F	A	M	I	L	I	A	L	D	E
C	Y	I	U	U	D	I	K	H	U	J	U				
M	I	S	E	E	N	S	U	R	E	T	E				

6
ÉNIGME



Note la réponse

RADIO

7
ÉNIGME

- A - Nous avons coupé l'électricité.
- B - Nous écoutons la radio pour nous tenir informé de la situation.
- C - Nous ne boirons pas l'eau du robinet sans y avoir été autorisé.
- D - Nous avons fermé les portes et les fenêtres.
- E - Nous ne sortons pas dehors.
- F - Nous ne devons pas prendre la voiture.
- G - Nous nous sommes réfugiés à l'étage.
- H - Nous avons rejoint un abri.
- I - Nous avons préparé un bagage en cas d'évacuation.
- J - Nous avons installé des barrières étanches.

Déchiffre le code et note la réponse

18	0	2	3	20	17	6	4	13	2	4
S	A	C	D	U	R	G	E	N	C	E

8
ÉNIGME



Fiches Check-list par classe, par école

Ecole 1	Ecole primaire Adélaïde Amédée		
Adresse de l'école			
Nom de l'enseignant (classe)		Contact enseignant	
Date de la séance de sensibilisation		Date de la sortie terrain (jeu)	
Effectif de la classe			
Noms parent d'élève accompagnants 1			
Noms parent d'élève accompagnants 2			
Noms parent d'élève accompagnants 3			
Nom parent d'élève accompagnants 4			
Séance de sensibilisation en classe			
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant séance en classe)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Kakémonos		2
<input type="checkbox"/>	Récupération des supports pédagogiques +plateau de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération du vidéoprojecteur		1
<input type="checkbox"/>	Mise à disposition d'un ordinateur portable		1
Sortie de terrain (préparation du jeu)			
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Plateaux de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération des Goodies		
<input type="checkbox"/>	Récupération des indices		
<input type="checkbox"/>	Vérification livraison et récupération des bouteilles		
<input type="checkbox"/>	Préparation des sacs au trésor		
<input type="checkbox"/>	Vérification passage transport		
Sortie de terrain (jeu)			
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Apposition des indices		
<input type="checkbox"/>	Mise en place du sac au trésor		

Ecole 1	Ecole primaire Adélaïde Amédée		
Adresse de l'école			
Nom de l'enseignant (classe)		Contact enseignant	
Date de la séance de sensibilisation		Date de la sortie terrain (jeu)	
Effectif de la classe			
Noms parent d'élève accompagnants 1			
Noms parent d'élève accompagnants 2			
Noms parent d'élève accompagnants 3			
Nom parent d'élève accompagnants 4			
	Séance de sensibilisation en classe		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant séance en classe)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Kakémonos		2
<input type="checkbox"/>	Récupération des supports pédagogiques +plateau de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération du vidéoprojecteur		1
<input type="checkbox"/>	Mise à disposition d'un ordinateur portable		1
	Sortie de terrain (préparation du jeu)		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Plateaux de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération des Goodies		
<input type="checkbox"/>	Récupération des indices		
<input type="checkbox"/>	Vérification livraison et récupération des bouteilles		
<input type="checkbox"/>	Préparation des sacs au trésor		
<input type="checkbox"/>	Vérification passage transport		
	Sortie de terrain (jeu)		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Apposition des indices		
<input type="checkbox"/>	Mise en place du sac au trésor		

Ecole 1	Ecole primaire Adélaïde Amédée		
Adresse de l'école			
Nom de l'enseignant (classe)		Contact enseignant	
Date de la séance de sensibilisation		Date de la sortie terrain (jeu)	
Effectif de la classe			
Noms parent d'élève accompagnants 1			
Noms parent d'élève accompagnants 2			
Noms parent d'élève accompagnants 3			
Nom parent d'élève accompagnants 4			
	Séance de sensibilisation en classe		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant séance en classe)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Kakémonos		2
<input type="checkbox"/>	Récupération des supports pédagogiques +plateau de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération du vidéoprojecteur		1
<input type="checkbox"/>	Mise à disposition d'un ordinateur portable		1
	Sortie de terrain (préparation du jeu)		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Récupération des Plateaux de jeu		
<input type="checkbox"/>	Récupération des Goodies		
<input type="checkbox"/>	Récupération des indices		
<input type="checkbox"/>	Vérification livraison et récupération des bouteilles		
<input type="checkbox"/>	Préparation des sacs au trésor		
<input type="checkbox"/>	Vérification passage transport		
	Sortie de terrain (jeu)		
Cochez si vous avez réalisé l'action	Actions	Délai de préparation (avant sortie)	Quantité
<input type="checkbox"/>	Apposition des indices		
<input type="checkbox"/>	Mise en place du sac au trésor		

Fiche Retour d'Expérience

Remplissez cette fiche à l'issue de l'ensemble du passage des classes sur le terrain.

Dans l'ensemble, quelle note donneriez-vous à la sortie sur le terrain :

____ / 10

Selon vous, quels ont été les points forts de cette sortie :

Selon vous, quels ont été les points faibles de cette sortie :

Quels améliorations souhaiteriez-vous apporter à la sortie et au jeu de piste sur le terrain en vue d'une future action ?