



LES ARCHIVES AU SERVICE
DE L'EXPERTISE ENVIRONNEMENTALE

Jeu d'enquête collaboratif

3 cas.

 3 à 6
joueurs par cas | +15
ANS

Les règles du jeu

Le jeu est composé de trois cas qui peuvent être joués en parallèle ou séparément. Chaque cas comprend 4 étapes et autant d'enveloppes repérées « **CAS** (X) Étape (X) », un plateau à positionner sur une table et un parchemin à laisser roulé et fermé. Le plateau sera le support de progression dans le jeu. Un journal *ArchivexNews* est consultable par toutes les équipes.

Une partie débute par la lecture de la description du cas, au verso de cette fiche. En étudiant les documents, vous devez répondre à une question à chaque étape pour progresser dans le jeu. La réponse à la question se trouve dans l'enveloppe de l'étape suivante. NB : vous pouvez vous aider des documents précédents pour la résolution d'une des étapes suivantes mais jamais des étapes suivantes pour les précédentes !

À chaque étape, vous devez identifier les expertises que **vous** avez utilisées pour arriver à la bonne réponse. Cette opération se matérialise par la consultation des 7 cartes « expertise » recto-verso à votre disposition puis par la pose de jetons sur les espaces prévus à cet effet sur le plateau. Lorsque plusieurs expertises doivent être identifiées, l'ordre dans lequel vous positionnez les jetons n'a pas d'importance. Le nombre de jetons diffère selon les cas.

À la fin de la partie, utilisez les jetons restants pour identifier la ou les expertises de **l'association** utilisées dans le cas.

Les consignes pour chaque étape sont établies de la façon suivante :
étape 1 : à consulter sur la fiche introductive du cas choisi.

étapes 2 et 3 : lorsque vous ouvrez l'enveloppe suivante pour découvrir le résultat, vous trouvez les instructions pour la suite.

étape 4 : pour découvrir le résultat, vous devez ouvrir le parchemin sur lequel vous aurez non seulement le résultat de l'étape 4 mais aussi la validation de l'ensemble des expertises accumulées dans le cas.

Bonne découverte.



CAS ②

Voyagez dans le temps pour défendre la circulation des espèces

45
min

La société Charles & Alfred Énergie exploite le moulin du Boëlle. Tels qu'ils ont été conçus, les aménagements nuisent à la circulation des espèces. Votre association cherche une solution pour contraindre l'entreprise à des modifications. Plongez dans les archives à la recherche d'un droit d'eau éventuel. *Le moulin existe, le cas est fictif et a été simplifié pour ce jeu.*

Matériel du cas

Plateau
Parchemin roulé (À n'ouvrir qu'à la fin !)
10 jetons «expertise» (4I, 3J, 1Mi, 1N, 1R)
4 enveloppes

Contenu des enveloppes :

Étape ①

- Extrait du *Dictionnaire des moulins...*
- Photographies (4)
- Cartes postales (4)
- Dessin
- Page sur la continuité écologique

Étape ③

- Solution de l'étape 2
- Fiche d'aide à la recherche
- Extrait du *Dictionnaire historique...*
- Inventaire d'archives
- Documents d'archives I à N (6)

Matériel en commun

- Le journal *ArchivexNews*
- 7 cartes « expertise » recto verso



Étape ②

- Solution de l'étape 1
- Photographie aérienne
- Carte contemporaine
- Carte de Cassini

Étape ④

- Solution de l'étape 3

Début du jeu (Étape ①)

Identifiez les 3 images du moulin du Boëlle et les lettres de l'alphabet qui leur sont attribuées..

Ouvrez l'enveloppe **CAS ② Étape ①** pour commencer.
Pour vérifier votre réponse, ouvrez l'enveloppe de l'étape suivante.
À la fin de l'étape 4, déroulez le parchemin pour terminer le jeu.

Attention, certains documents peuvent être utiles à d'autres étapes du cas...