

Jeu Alp'Odyssée - Kit pédagogique d'animation

Ce kit est à destination des enseignants, référents éco-délégués ou animateurs jeunesse pour l'animation auprès d'élèves de 12 à 17 ans (niveau collège) du jeu numérique Alp'Odyssée, suivi d'un temps d'animation et d'échanges.

Contexte : Principe et déroulé

L'animation du jeu numérique Alp'Odyssée se déroule en 3 temps.



La **première partie** est la découverte des notions de mobilité à travers le jeu numérique Alp'Odyssée. Elle peut être effectuée en groupe ou en autonomie. Le jeu est disponible gratuitement sur ordinateur (www.alpodyssée.com). Il est également disponible en application mobile sur AppStore (iPhone) et PlayStore (Android). Vous pouvez y accéder en scannant le QR code ci-dessus.

À propos du jeu : 5 aventures différentes. Pour chaque aventure, le personnage principal rencontre différents personnages pour avancer dans son aventure, et doit réaliser des déplacements sur la carte, en tenant compte des modes de transports disponibles et de la distance à parcourir. Chaque aventure dure entre 6 et 8 minutes.

Contexte : Faire jouer les élèves par petit groupe, pour les faire discuter ensemble des choix à effectuer. Leur proposer de réaliser 2 à 3 aventures au choix parmi les 5 aventures proposées.

La **deuxième partie** consiste, à partir de l'expérience numérique, à formaliser les notions clés autour de la mobilité qui organisent le jeu numérique. Pour cela, les élèves alterneront temps en petits groupes et temps collectifs. L'idée est de faire ressortir les notions suivantes : "déplacement", "modes de transport", "motifs", "distance", "accessibilité des transports", pour que les élèves élaborent une définition de la mobilité.

La **troisième partie** est la conclusion, pour formaliser les notions abordées et évoquer les pistes d'actions possibles.

Les **cartes supports** sont destinées à vous accompagner tout au long du déroulé de votre animation.

Temps approximatif de l'animation intégrant les phases de jeu en ligne : 1 h

Matériel nécessaire :

Pour le déroulement du jeu en classe : un ordinateur ou tablette avec accès internet pour 4 à 5 élèves, ou si utilisation d'un smartphone des élèves, 2 à 3 élèves. Faire jouer les élèves par petit groupe, pour les faire discuter ensemble des choix à effectuer. Leur proposer de réaliser 2 à 3 aventures au choix parmi les 5 aventures proposées.

Si la découverte du jeu est prévue à domicile, il faut un accès à un ordinateur ou un smartphone par élève (à domicile ou accès au CDI etc.).

Pour l'animation en classe : un tableau, des post-it et des stylos/feutres pour les élèves.

ALP'ODYSSEY

Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Cofinanziato
dall'Unione Europea

France - Italia ALCOTRA



Ce jeu bénéficie du soutien financier du Fonds européen pour le développement rural de l'Union européenne, dans le cadre du projet ALCOTRA-AMICI.

monunivers.fr

(ALP'ODYSSEY)

Consigne à donner aux élèves :

AlpOdyssey est un jeu d'aventure qui se déroule entre la France et l'Italie, et où chaque trajet compte pour préserver notre environnement alpin.

Pour chaque aventure, vous allez incarner un personnage et vous devez l'aider à résoudre sa quête. Pour cela, votre personnage va devoir rencontrer différents interlocuteurs qui vont vous aider dans votre progression. Soit en vous communiquant une information, soit en vous posant des questions ou des énigmes. Soyez bien attentif pour pouvoir répondre et avancer dans votre aventure.

Pour passer d'un interlocuteur à l'autre, vous devrez vous déplacer sur la carte de l'aventure. Il faut donc trouver à chaque fois, la bonne destination, et la bonne solution pour pouvoir vous y rendre. Lors de certains trajets, vous apercevrez des sites et monuments emblématiques du territoire qui vous seront présentés par votre personnage.

Lors de la dernière étape, si vous avez réussi, vous serez amené à composer vous-même la réponse de votre choix à partir des différentes phrases qui vous seront proposées.

Vous allez jouer pendant une vingtaine de minutes et faire ensemble 2 ou 3 aventures de votre choix. Soyez bien attentifs à tous les éléments, et l'on reviendra ensuite sur ceux que vous aurez rencontrés ensemble.

Bonne séance de jeu et on se retrouve dans 20 minutes.

(si le jeu se déroule en classe, l'enseignant peut intervenir pour les aider dans la prise en main du jeu)

monunivers.fr

(ALP'ODYSSEY)

Faire identifier les différents modes de transport

A.1

Objectifs :

- Faire prononcer le mot déplacement. Une fois le mot prononcé, l'inscrire en haut à droite du tableau.
- Faire prononcer le mot transport (ou mode de transport). Une fois le mot prononcé, l'inscrire en haut à droite du tableau.
- Faire lister les 6 modes de transports proposés et les inscrire au tableau. Faire venir un élève à chaque fois pour inscrire le mode de transport qu'il a cité.



Consignes :

Dans le jeu AlpOdyssey, pouvez-vous me dire à quoi servait la carte ? (Réponse à se déplacer, à choisir une destination).

Comment vous vous êtes déplacé sur cette carte ?

(si les élèves commencent par lister les types de transports utilisés, les amener à nommer la catégorie « mode de transport »).

Pouvez-vous me citer les 6 modes qui vous étaient proposés ?

monunivers.fr

(ALP'ODYSSEY)

Des transports multiples

A.2

Objectif :

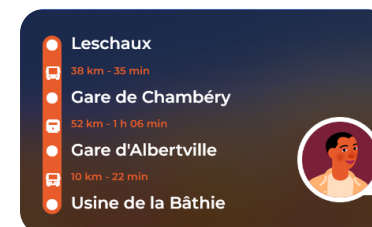
Prendre conscience qu'un déplacement demande parfois d'associer plusieurs modes de transport pour réaliser un déplacement. On appelle ça l'intermodalité.

Consigne :

Dans le jeu, avez-vous remarqué le tableau récapitulatif après chaque déplacement. À votre avis, à quoi sert-il ? Que vous apprend ce tableau sur les déplacements ?

Réponse :

Il montre qu'un déplacement peut-être parfois complexe et peut nécessiter plusieurs modes de transports. En général, chaque déplacement commence à pied et se termine à pied.



monunivers.fr

(ALP'ODYSSEY)

Part modale

A.3

Objectif : matérialiser la différence de moyens de transports possibles pour effectuer un déplacement à partir de l'exemple concret. Et rendre visible la proportion des différents modes.

Demander à un élève le mode de transport utiliser pour venir le jour même. Le positionner dans la salle et demander à tous les élèves ayant utilisé le même mode de transport de le rejoindre.

Puis continuer avec d'autres élèves.

Consigne : Comment êtes-vous venus ce matin ? Répartissez-vous dans la salle en vous regroupant par mode de transport utilisé. A la fin de l'exercice.

Quel est le mode de transport le plus représenté ? Quel est le moins représenté ?

Comparer les résultats avec les éléments ci-dessous.

Comparatif : L'étude Enquête Mobilité des enfants de l'ADEME indique les éléments suivants à propos du mode de transport utilisé par les collégiens pour se rendre dans leur établissement scolaire.

- Transports collectifs : 50 %
- Accompagné en voiture : 25 %
- Trajet à pied : 19 %
- Vélo : 6% (au quotidien) - alors que 85% des collégiens possèdent un vélo !

*Source ADEME : Enquête Mobilités des enfants, 2025 – extrapolations.

monunivers.fr

(ALPODYSEY)

Les motifs de déplacement

B.1

Objectif : Identifier les différents motifs de déplacement. Les motifs à identifier sont :

- Les trajets domicile-travail / domicile-lieu d'enseignement (venir au collège, au lycée)
- Interactions sociales (rendre visite à de la famille ou à des amis)
- Les loisirs (se rendre à une activité sportive, aller au cinéma...)
- Les achats / services (faire ses courses, se rendre chez le médecin...)
- Les vacances (partir en week-end, ou en voyage)

Consigne : Mettre les élèves par groupe de 4 à 5 personnes (former des groupes différents de ceux des joueurs pour avoir un maximum d'aventures réalisées au sein d'un même groupe). Les faire échanger pendant 3 minutes en leur demandant de lister des catégories de motifs. Ils sont invités à dresser une liste de ces raisons en inscrivant une raison par post-it. Dans vos aventures, plusieurs raisons vous ont conduits à vous déplacer. Pouvez-vous citer ces raisons ? A la fin du temps imparti, demander à un élève de chaque groupe de venir au tableau et d'énoncer les post-it rédigés en les collant au tableau. *Aide : vous pouvez accompagner les élèves dans leur réflexion à partir des exemples issus des aventures :*

- Dans l'aventure 1, Marina et Sébastien se retrouvent au collège. (motif domicile-lieu d'enseignement)
- Dans l'aventure 3, Mila rend visite à sa grand-mère. (motif interactions sociales)
- Dans les aventures 1 et 3, les personnages se rendent à l'office de tourisme, visiter un monument ou font une randonnée. (motif loisir)
- Dans les aventures 2 et 4, les personnages cuisinent ou visitent une cave à fromage. (motif achat)
- Dans toutes les aventures, vous avez vu des lieux touristiques. Est-ce que cela vous inspire d'autres motifs de déplacement ? (motif tourisme, voyage)

Conclusion : ces différentes raisons constituent le "motif" d'un déplacement. Inscrive le mot "motif" sur le tableau et former les regroupements des motifs proposés par les différents groupes selon les différentes catégories évoquées.

monunivers.fr

(ALPODYSEY)

L'accès à la mobilité

B.2

Objectif : Intégrer la notion d'accessibilité de la mobilité et faire ressortir les freins à la mobilité.

Consigne : Reformuler des groupes (les mêmes que pour la carte B - Motifs de déplacement). Pendant 3 minutes, faire échanger les élèves sur les situations pour lesquelles des modes de transports ont été refusés. Essayer d'identifier les motifs. À la fin du temps imparti, chaque groupe présente aux autres ses observations écrites sur des post-it et va les placer au tableau. Inscrive le mot "Enjeux de l'accès à la mobilité".

Les freins à la mobilité peuvent être les suivants :

- La présence ou non d'infrastructure. L'existence d'une ligne de bus ou de car pour atteindre une destination, la présence d'une gare sur le territoire...
- La fréquence : parfois, une solution existe, mais ne correspond pas avec le besoin. Fréquence de passage pas adaptée aux contraintes horaires de l'utilisateur.
- Le relief et la distance : dans un territoire de montagne, la pratique quotidienne du vélo est plus compliquée que sur un territoire urbain.

Les freins hors exemple du jeu :

- L'équipement : avoir un vélo ou non, avoir le permis ou non limite les choix
- Le coût du déplacement. Le prix est parfois une raison pour renoncer à un déplacement.

Conclusion : En fonction des personnes et de l'aménagement des territoires, faire ressortir la notion d'accessibilité aux transports comme élément clé du choix de sa mobilité. Inscrive le mot "accessibilité" en haut à droite du tableau.

monunivers.fr

(ALPODYSEY)

Impacts de la mobilité et de nos déplacements

C.1

Objectif : Introduire les notions d'impacts liés à la mobilité, et notamment la pollution émise par les transports à partir de la jauge équivalant CO2 présente dans le jeu. Une fois la jauge d'éq. CO2 identifiée, expliquer de quoi il s'agit et la manière dont il se calcule.

Consigne : Dans AlpOdyssey, un élément évolue différemment selon vos choix de déplacement. Pouvez-vous me dire lequel et ce qu'il représente.

Explication : Il s'agit de la barre d'équivalent CO2 émis pour chaque trajet. Lorsqu'on se déplace, on consomme de l'énergie. De l'énergie musculaire à pied ou à vélo, de l'électricité ou du carburant pour les autres modes de transport. Les modes de transport qui consomment du carburant rejettent du dioxyde de carbone (CO2), et d'autres gaz polluants.

La jauge d'éq. CO2 du jeu représente les gaz à effet de serre émis lors de vos déplacements dans le jeu. Plus un véhicule fonctionne à l'énergie carboné ou fossile (extraite du carbone), plus il est émetteur de CO2, et plus la jauge augmente.



Ces gaz sont des gaz dits à effet de serre (GES). C'est-à-dire qu'ils participent au réchauffement de l'atmosphère. Comme les différents gaz émis ont un pouvoir réchauffant différent, on parle d'équivalent CO2. Cette unité de mesure est utilisée pour exprimer l'impact réchauffant des différents gaz comme s'ils étaient tous du CO2. Ainsi, le eq. CO2 est la quantité de CO2 qui aurait le même impact sur le climat qu'une certaine quantité d'un autre gaz à effet de serre.

Exemple : le méthane a un "pouvoir de réchauffement" 30 fois supérieur au CO2. 1 g de méthane correspond donc à 30 g équivalents CO2.

monunivers.fr

(ALPODYSEY)

Modes de transport et pollution

C.2

Objectif : Faire prendre conscience des ordres de grandeur des GES émis par différents moyens de transport du quotidien. Pour cela, les élèves représentent un mode de transport et doivent former une ligne de positionnement. Pour faciliter l'identification, chaque élève peut inscrire le mode de transport qu'il représente sur un post-it et le coller sur lui.

Type de transport possible : Autocar, Avion, Bus urbain, Scooter, TGV, Vélo, Voiture thermique

Consigne 1 : J'ai besoin de 7 volontaires. Vous avez 2 minutes pour classer ces modes de transports du moins polluant au plus polluant. Chaque élève prend le « rôle » d'un des types de transport (identifié ci-dessus). Puis les élèves doivent se ranger dans l'ordre du plus polluant au moins polluant. Si le nombre d'élèves ne permet pas de former ces groupes, un élève peut alors « ranger ses camarades » dans l'ordre.

Nb : On parle ici, de l'impact carbone pendant l'utilisation du véhicule, sans prendre en compte sa fabrication. Les chiffres correspondent à l'équivalent CO₂ émis par kilomètre par personne à l'usage, en France. (source ADEME pour plus de détails).

Réponse :

Vélo (0 g eq CO₂) < TGV (2,3 g eq CO₂) < Autocar (33 g eq CO₂) < Scooter (60,4 g eq CO₂) < Bus urbain (114 g eq CO₂) < Voiture thermique (192 g eq CO₂) < Avion (224 g eq CO₂)

monunivers.fr

(ALPODYSSEY)

Modes de transport et pollution

C.3

Consigne 2 :

Les mêmes personnes vont maintenant devoir se séparer en deux groupes. En fonction de l'énergie utilisée pour se déplacer et de la pollution générée, on différencie parfois la mobilité durable, à faible impact environnemental, et la mobilité plus polluante.

Selon le mode de transport de chaque élève (inscrit sur son post-it), il doit se déplacer d'un côté ou de l'autre de la pièce, l'un symbolisant les mobilités durables, l'autre les mobilités non durables.

Réponse :

Mobilités durables :



- Vélo,
- TGV,
- Autocar,
- Bus urbain

Mobilités non durables :



- Scooter,
- Voiture (thermique),
- Avion

monunivers.fr

(ALPODYSSEY)

Quiz sur les mobilités et transports 1/2

Quiz

Consigne :

Faire un quiz **info** ou **intox** : vous lisez une série d'affirmations, les élèves doivent se déplacer d'un côté de la pièce selon s'ils pensent que l'information est vraie ou fausse.

Option : Permettre à un élève de chaque côté d'argumenter, pour faire changer d'avis les élèves de l'autre côté.

Liste des questions :

- La marche est le premier mode de transport utilisé en France.

Intox. La voiture est le premier mode de transport utilisé (63% des déplacements du quotidien). La marche arrive cependant en deuxième position (24% des déplacements), mais pour seulement 3% des kilomètres parcourus.

- Aux Pays-Bas, 30 % des élèves du secondaire (collège-lycée) utilisent le vélo pour se rendre à l'école.

Intox. 76 % des élèves se rendent à l'école à vélo. En France, c'est seulement 4 %.

monunivers.fr

(ALPODYSSEY)

Quiz sur les mobilités et transports 2/2

Quiz

- En France, la majorité des déplacements sont réalisés pour des déplacements domicile-travail/école.

Info. On estime que 26 millions de déplacements entre le domicile et l'établissement scolaire sont réalisés chaque jour.

- En France, les transports représentent 34% des émissions de gaz à effet de serre parmi toutes les émissions totales de tous les secteurs.

Info. C'est le secteur le plus émetteur, devant l'agriculture (20%) et l'industrie (17%).

- En ville, il est généralement plus rapide de se déplacer à vélo qu'en voiture.

Info. En ville où le trafic est dense, la vitesse moyenne d'une voiture est de 12 km/h, pour 15 km/h pour le vélo.

- 73 % des jeunes de 11 à 17 ans en France n'atteignent pas les 60 minutes d'activité physique par jour, recommandé pour la santé.

Info. La pratique de mobilités actives comme la marche ou le vélo contribuent à une meilleure santé.

monunivers.fr

(ALPODYSSEY)

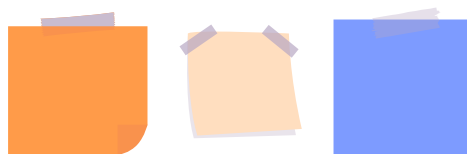
Ouverture des échanges pour vous mettre en action individuellement ou collectivement

12

Consigne :

Formez des groupes de 2, pendant 5 minutes, les élèves doivent noter 1 idée par post-it d'actions individuelles ou collectives pouvant être mises en place à la maison, dans votre classe ou à l'école pour agir en faveur de mobilités plus durables ou plus actives (non motorisées).

Au bout des 5 minutes, demandez à une personne par groupe de venir au tableau présenter les idées de son groupe et de coller les post-it au tableau.



monunivers.fr

ALPODYSSEY

Exemples de réponse

13

ACTIONS INDIVIDUELLES :

- Prendre des modes de transports moins polluants
- Se déplacer moins loin
 - Partir en weekend ou en vacances plus proches de chez moi.
- Se déplacer moins souvent :
 - Limiter le nombre d'aller-retour quand cela est possible.
- Modifier mes modes de transports.
 - Prendre le vélo ou le car pour aller à l'école.
 - Privilégier le train plutôt que l'avion pour partir en vacances.
- Covoiturer

ACTIONS COLLECTIVES :

- Organiser un challenge défi mobilité
- Demander l'installation de stationnements vélos à ma ville / à mon école
- Demander à bénéficier d'ateliers d'initiation / réparation de vélos
- Avoir une formation à vélo
- Fermer la rue des écoles à la circulation automobile pour qu'elle soit piétonne uniquement
- Organiser une déambulation festive à vélo avec le plus beau déguisement / plus belle tenue
- Sensibiliser au covoiturage

monunivers.fr

ALPODYSSEY

Carte supplémentaire

0

monunivers.fr

ALPODYSSEY

Carte supplémentaire

0

monunivers.fr

ALPODYSSEY