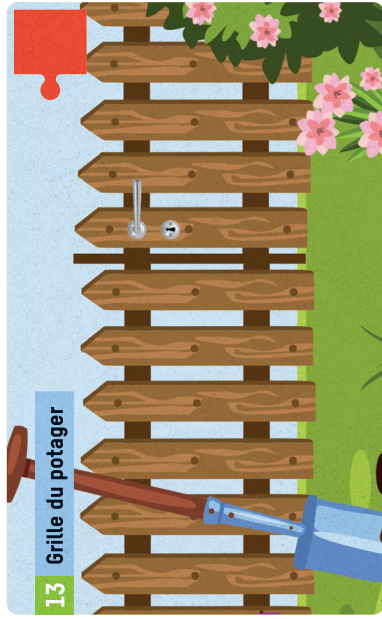




13 Grille du potager



62 Carte de bus



12 Exploitation agricole

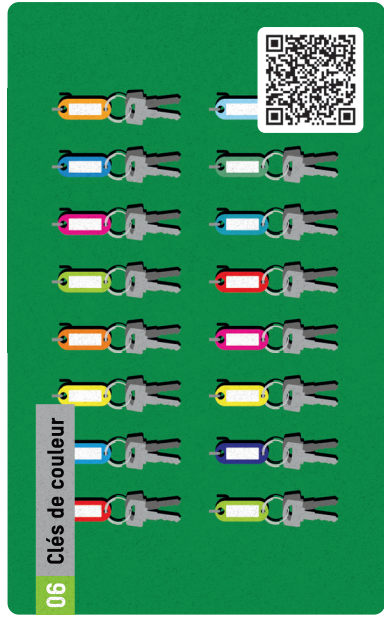


69 Carte de visite de la cooperative

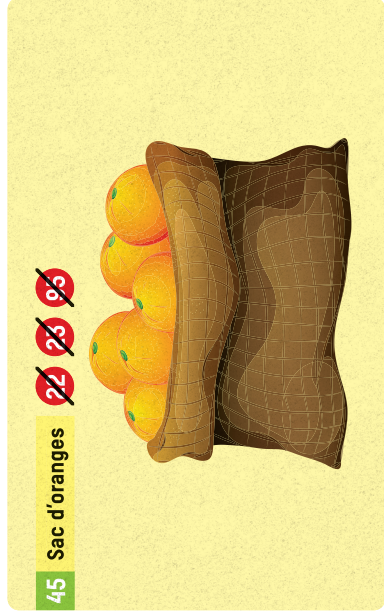


100 Valise

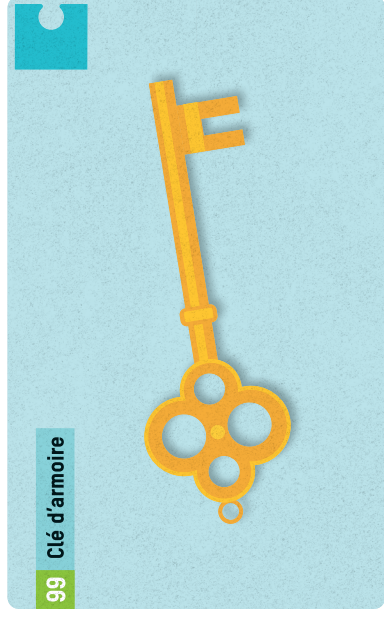
En route vers l'arrêt de bus.
Il faut trouver le code à 7 chiffres pour ouvrir la valise.
Mais pas de panique, avec votre sac d'orange, votre valise et votre carte de bus, vous devriez y arriver.



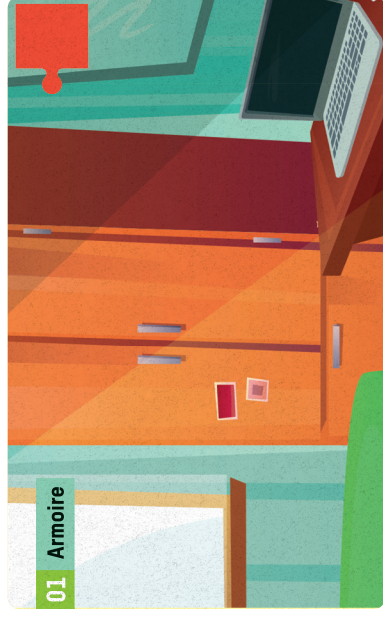
06 Clés de couleur



45 Sac d'oranges

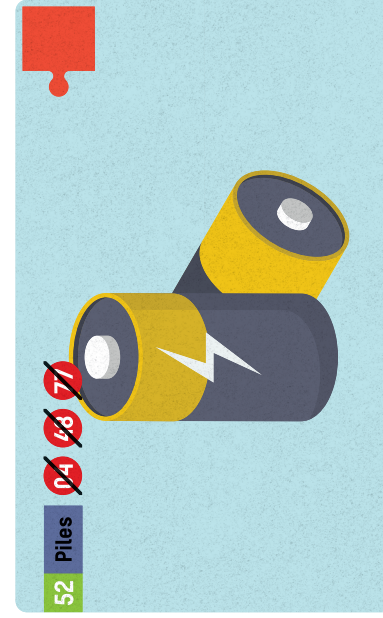
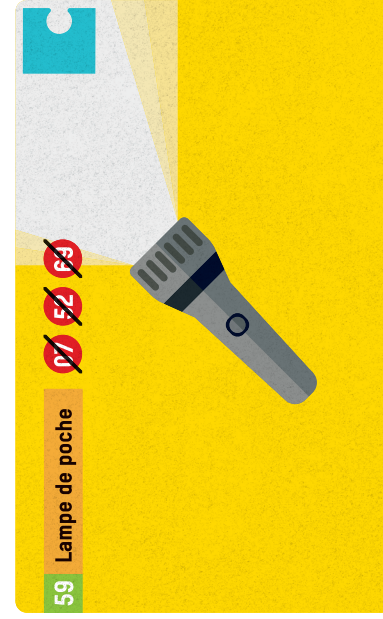
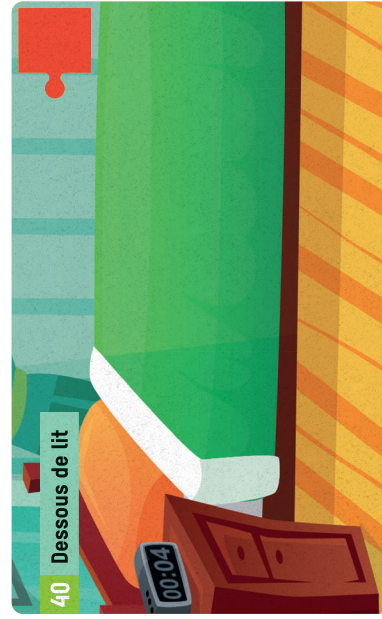
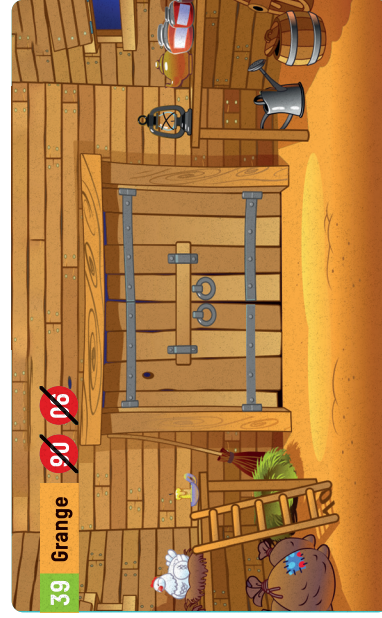
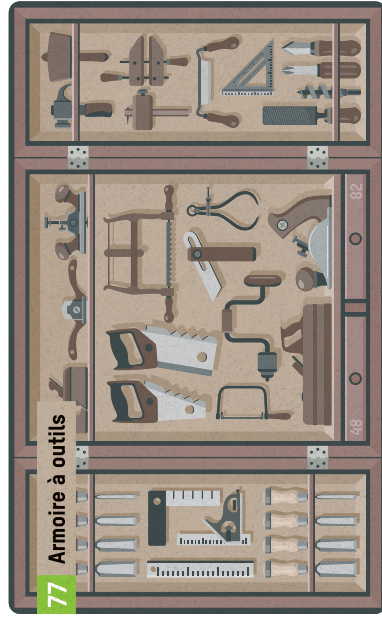
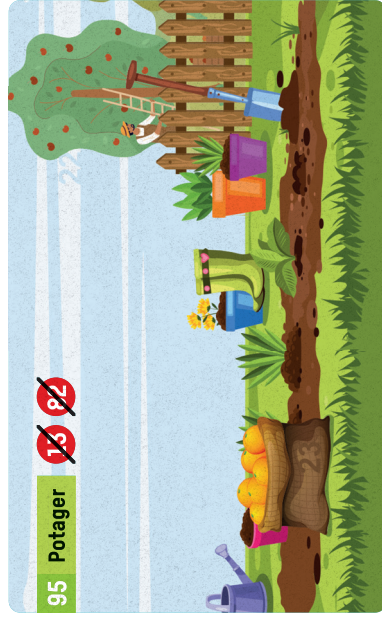


99 Clé d'armoire

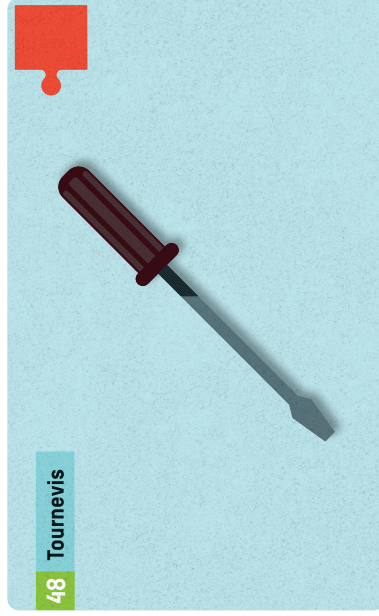
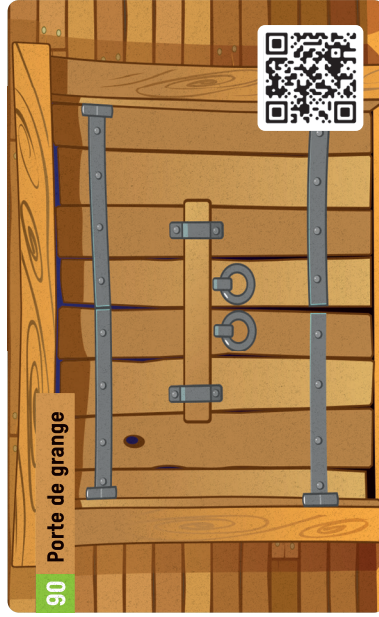
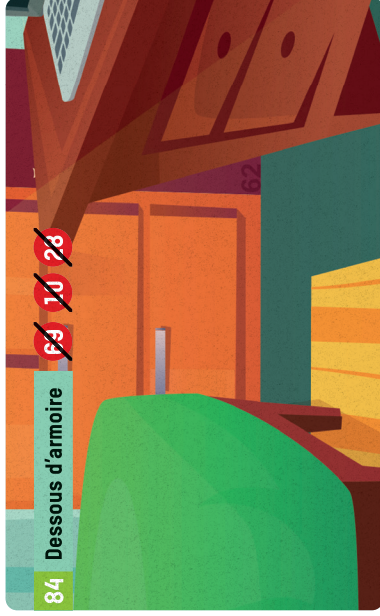
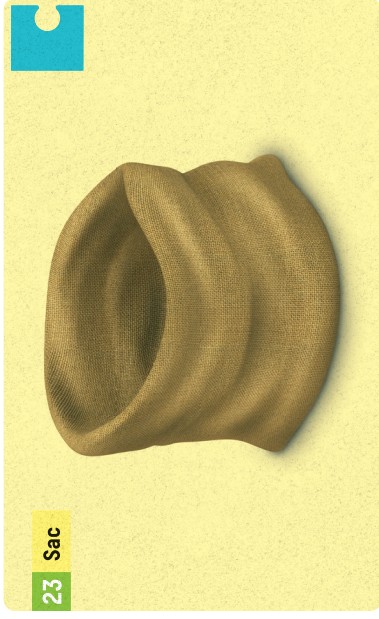


01 Armoire











02 BRAVO ! Sara va pouvoir découvrir le commerce équitable !

Ça presse... de faire du commerce autrement !

La crise climatique est fondamentalement injuste : les populations du sud sont historiquement les moins responsables mais aujourd'hui les plus affectées par ses conséquences (ex : sécheresses, inondations). Dans sa forme néolibérale (sa forme actuelle), le commerce exacerbe ces injustices et accélère le réchauffement (ex : déforestation).

Le commerce équitable contribue à davantage de « justice climatique » : il donne aux petits producteurs et productrices ainsi qu'aux travailleurs et travailleuses les moyens de s'adapter face aux impacts du dérèglement climatique, et de « faire leur part » afin de réduire leurs émissions (ex. agroécologie, économie circulaire).

RÈGLES DU JEU *ça presse !*

Bienvenu-e-s dans un jeu coopératif, inspiré du Unlock ! Aidez Sara, productrice d'oranges à se rendre dans un village qui pratique le commerce équitable. Pour cela, vous devrez surmonter de nombreuses épreuves.

La carte de départ est la **carte n°12**. Les autres cartes forment une pioche face cachée. À partir de la carte 12, vous pourrez voir sur les cartes la présence de numéros qui correspondent à des cartes du paquet. À chaque fois que vous repérez un numéro sur une carte, vous devez aller chercher la carte correspondante dans le paquet et la révéler. Les cartes ainsi révélées sont posées face visible au centre de la table, de manière à ce que chacun-e puisse les voir.



03 Chambre à coucher



56 Mauvaise combinaison



83 Mauvaise combinaison



Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Vous formez une équipe et vous devez coopérer pour gagner. L'organisation de votre groupe est libre. Par contre, il est interdit d'étaler les cartes de la pioche devant vous. Elles doivent rester en pile. Les cartes avec le symbole  peuvent être combinées avec l'autre symbole . Pour cela, additionnez les numéros des cartes. Si le total correspond à une carte du paquet, vous pouvez la révéler. Les symboles  signifient que vous pouvez défausser les cartes correspondantes. La partie se termine dès que vous parvenez à résoudre la dernière énigme. Vous aurez besoin d'un smartphone pour scanner les codes QR.



Avant de démarrer
le jeu, écoutez
l'introduction



Une fiche avec
les solutions
se trouve ici

