

Famille

## Under The Pole

1 Comprendre



Pourquoi étudier les coraux profonds ?

- A. Pour déterminer s'ils peuvent repeupler les coraux de surfaces
- B. Pour savoir s'ils sont comestibles
- C. Pour la médecine

Famille

## Under The Pole

4 Acteurs



Qui est la mascotte d'Under the pole ?

- A. Une poule nommée Monique
- B. Une peluche nommée Turtle
- C. Un chien nommé Kayak

Famille

## Under The Pole

2 Innover



Le programme scientifique permettant de rester 3 jours sous l'eau s'appelle ... :

- A. Le programme capsule
- B. Le programme immersion
- C. Le programme deep

Famille

## Under The Pole

5 Objectif



L'expédition doit permettre de ... :

- A. Promener le chien
- B. Mettre à disposition des chercheurs l'expertise des plongeurs
- C. Inventorier les meilleurs poissons du monde

Famille

## Under The Pole

3 Sensibiliser



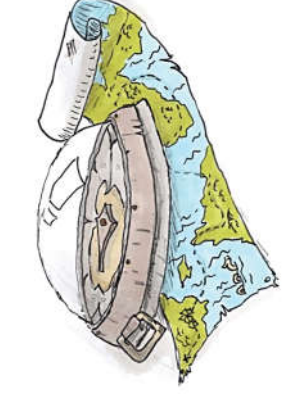
Under The Pole partage ses connaissances en ... :

- A. Publiant une Bande-Dessinée
- B. En ligne sur sa plateforme pédagogique
- C. En réalisant un jeu

Famille

## Under The Pole

6 Exploration



L'équipe participe à la recherche scientifique en ... :

- A. Vendant aux scientifiques les données acquises
- B. Analysant les données acquises lors des plongées
- C. Permettant aux scientifiques de prélever des échantillons

Famille

## Nomade des Mers

1 Comprendre



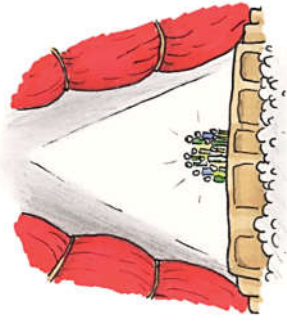
Une low-tech est une technologie ... :

- A. Validée par les experts de la NASA
- B. Simple, accessible et durable
- C. Utilisée par les hommes de Cro-Magnon

Famille

## Nomade des Mers

4 Acteurs



Qui est à l'initiative du projet Nomade des Mer ?

- A. Un électricien à la retraite
- B. Un montagnard
- C. Un jeune ingénieur

Famille

## Nomade des Mers

2 Innover



L'équipe s'assure du bon fonctionnement des low-technologies découvertes en ... :

- A. Les fabricant et en les testant
- B. Regardant les avis & commentaires sur internet
- C. Lisant le mode d'emploi

Famille

## Nomade des Mers

3 Sensibiliser



Les low-tech découvertes sont diffusées via ... :

- A. Un dessin-animé
- B. Des séries documentaires et un site internet
- C. Les tablabs

Famille

## Plastic Odyssey

1 Comprendre



Est-ce que les déchets plastiques peuvent être transformés en carburant ?

- A. Oui, tous
- B. Seulement certains
- C. Non, aucun

Famille

## Plastic Odyssey

2 Innover



Le procédé permettant de transformer le plastique en carburant s'appelle ... :

- A. La pyrolyse
- B. La thermolyse
- C. L'électrolyse

Famille

## Nomade des Mers

5 Objectif



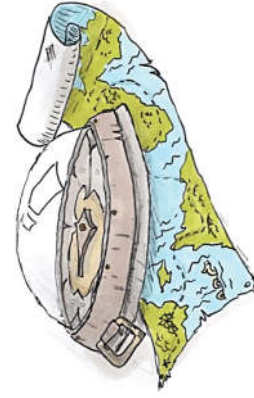
L'expédition doit permettre de ... :

- A. Limiter l'expansion des high-techs
- B. Manger plus sainement
- C. Créer des communautés low-tech dans le monde

Famille

## Nomade des Mers

6 Exploration



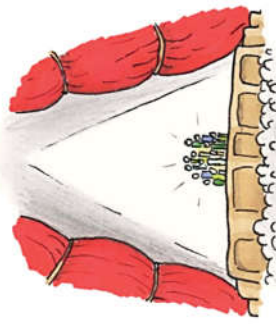
L'équipe découvre les inventeurs lors de ... :

- A. Chaque escale du bateau
- B. Rendez-vous Skype
- C. Conférences

Famille

## Plastic Odyssey

4 Acteurs



Qui est le fondateur du projet ?

- A. Un ingénieur naval
- B. Un jeune pêcheur
- C. Un officier de la marine marchande

Famille

## Plastic Odyssey

5 Objectif



L'expédition doit permettre de ... :

- A. Récupérer les déchets plastiques de l'océan
- B. Démontrer que le plastique est une ressource
- C. Vendre du matériel de recyclage pour faire des bénéfices

Famille

## Plastic Odyssey

3 Sensibiliser



Combien de tonnes de plastiques entrent dans l'océan chaque minute ?

- A. 18 tonnes
- B. 5 tonnes
- C. 1 tonne

Famille

## Sciences participatives marines

1 Comprendre



Un programme de sciences participatives sert à ... :

- A. Créer de l'emploi
- B. Etudier un phénomène dans le cadre d'un protocole bien défini
- C. Réduire le gaspillage alimentaire

Famille

## Sciences participatives marines

2 Innover



Le projet permet aux citoyens de collecter des données en ... :

- A. Apprenant la voile
- B. Organisant des stages à thème
- C. Réalisant des outils scientifiques à bas coût

Famille

## Sciences participatives marines

3 Sensibiliser



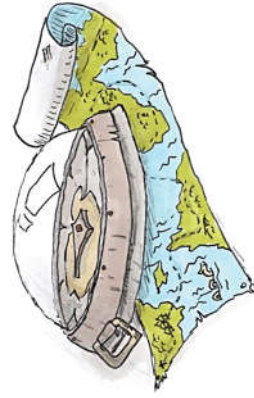
Les sciences participatives sont ... :

- A. Une collecte d'information avec participation des citoyens dans le cadre d'une démarche scientifique
- B. Des conférences
- C. Des balades éco-responsables

Famille

## Plastic Odyssey

6 Exploration



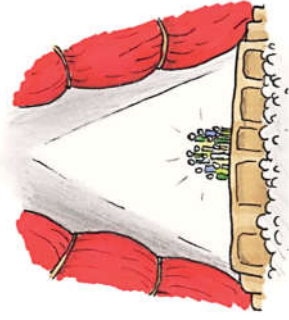
Quelle forme va prendre l'expédition ?

- A. Une traversée de l'Atlantique
- B. Un tour de l'Afrique en bateau, en 1 an
- C. Un tour du monde en bateau, en 3 ans

Famille

## Sciences participatives marines

4 Acteurs



Qui peut participer à la collecte de données ?

- A. Tout le monde
- B. Uniquement des scientifiques
- C. Quelques personnes ayant suivi une formation spécifique

Famille

## Sciences participatives marines

5 Objectif



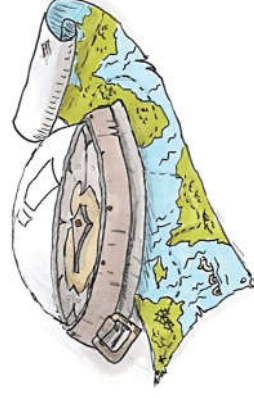
Le projet doit permettre de ... :

- A. Sauver les baleines
- B. Comprendre les océans
- C. Etudier les dauphins

Famille

## Sciences participatives marines

6 Exploration



Les données collectées sont traitées par ... :

- A. Des entreprises spécialisées
- B. Les personnes qui collectent
- C. Des laboratoires de recherche

**En quête d'un habitat durable**

1 Comprendre



Le chauffage c'est... :

- A. 80% d'énergie consommée dans une maison
- B. 20% d'énergie consommée dans une maison
- C. 60% d'énergie consommée dans une maison

**En quête d'un habitat durable**

2 Innover



Il ya ... low-tech dans la maison prototype ?

- A. Une vingtaine
- B. Une dizaine
- C. Une douzaine

**En quête d'un habitat durable**

3 Sensibiliser



L'équipe partage ses low-tech ... :

- A. En faisant des interviews
- B. En diffusant un webdoc ainsi qu'un rapport scientifique
- C. En les mettant en vente à bas prix sur internet

**Biomatériaux**

1 Comprendre

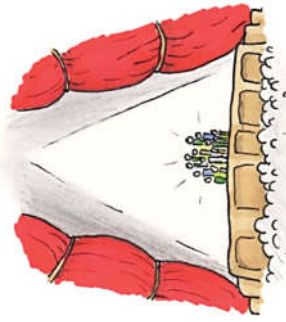


Un biocomposite est un matériau utilisant des fibres ... :

- A. D'origine naturelle
- B. D'origine synthétique
- C. D'origine recyclée

**En quête d'un habitat durable**

4 Acteurs



Qui peut être à l'origine d'un habitat durable ?

- A. Une personne diplômée en lettre ou en arts
- B. Toute personne en ayant l'envie
- C. MacGyver

**En quête d'un habitat durable**

5 Objectif

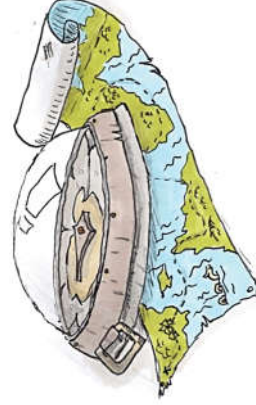


Le projet doit permettre de ... :

- A. Créer un lieu de vie plus respectueux de l'environnement
- B. Offrir plus de confort
- C. Vivre isolé

**En quête d'un habitat durable**

6 Exploration

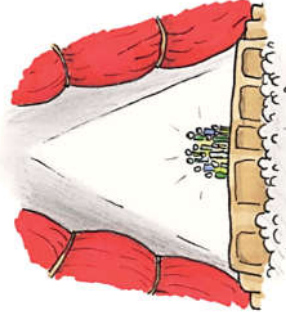


Combien de temps l'équipe a habité la maison prototype pour tester les low-tech ?

- A. 1 an
- B. 6 mois
- C. 2 ans


**Biomatériaux**


4 Acteurs





Qui participent avec Explore au projet ?


- A. Des universités
- B. Des bureaux d'études
- C. Des associations

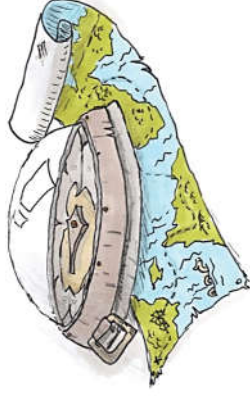
<b>Biomatériaux</b>	2 Innover	
Familie		
L'accès aux résultats de recherche est ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Limité aux scientifiques</li> <li>B. <b>En open-source</b></li> <li>C. Payant</li> </ul>		

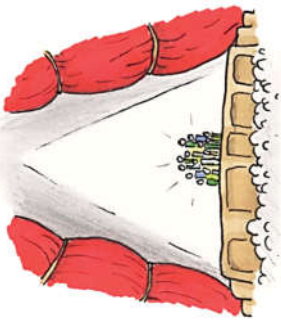
<b>Biomatériaux</b>	3 Sensibiliser	
Familie		
Le projet mené par Explore s'adresse ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Aux industriels uniquement</li> <li>B. Aux fablabs uniquement</li> <li>C. <b>A toutes personnes intéressées</b></li> </ul>		


<b>Explore</b>	1 Comprendre	
Familie		
Explore, c'est ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Un centre de ressource</li> <li>B. <b>Une structure qui accompagne des projets</b></li> <li>C. Un musée sur l'exploration</li> </ul>		


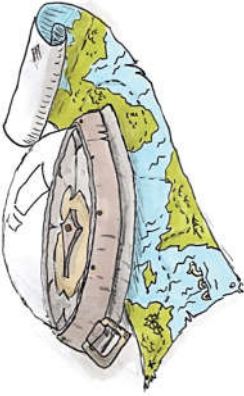
<b>Explore</b>	2 Innover	
Familie		
Explore innove en proposant aux projets accompagnés :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. De découvrir la biodiversité locale</li> <li>B. De distribuer des flyers</li> <li>C. <b>Des locaux et des compétences</b></li> </ul>		

<b>Biomatériaux</b>	5 Objectif	
Familie		
Le projet doit permettre de ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Gagner de l'argent pour financer d'autres recherches</li> <li>B. <b>Diffuser les connaissances sur les biocomposites</b></li> <li>C. Augmenter l'utilisation de la fibre synthétique</li> </ul>		

<b>Biomatériaux</b>	6 Exploration	
Familie		
Avec quel procédé le projet démontre le potentiel des fibres ?		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. En les brevetant et en les vendant</li> <li>B. En les prototypant et les vendant</li> <li>C. <b>En les prototypant et en les documentant</b></li> </ul>		

<b>Explore</b>	4 Acteurs	
Familie		
Explore c'est ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. <b>Une communauté d'explorateurs</b></li> <li>B. Une équipe de course au large</li> <li>C. Un groupe d'étudiant</li> </ul>		

<b>Explore</b>	5 Objectif	
Familie		
Explore souhaite mettre en valeur et soutenir ... :		
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. <b>Des projets en faveur du développement durable</b></li> <li>B. Des associations étudiantes</li> <li>C. Des entreprises high-tech</li> </ul>		

<p>Famille</p>	<p><b>Explore</b></p> <p>3 Sensibiliser</p> 
<p>Explore sensibilise en ... :</p> <p>A. Proposant des campagnes de vaccination  <b>B. Présentant son action et sa démarche au plus grand nombre</b>  C. Intervenant à des jeux télévisés</p>	<p><b>Explore</b></p> <p>6 Exploration</p> 
<p>Explore incube actuellement ... :</p> <p>A. 10 explorations  B. 2 explorations  <b>C. 5 explorations</b></p>	

# JEU DE 7 FAMILLES D'EXPLORE

## Nombre de joueurs :

Deux joueurs et plus

## Matériels :

Un jeu de 42 cartes spéciales : sept projets comptant six cartes chacun (comprendre, innover, sensibiliser, objectif, exploration et acteurs).

## Objectif :

Le but du jeu est de reconstituer le plus de familles.

## Règles et déroulement :

Le donneur mélange les cartes. Il en distribue ensuite huit à chaque joueur, une à une, en commençant par le joueur à sa droite. S'il reste des cartes, on les dépose au milieu de la table pour constituer «la pioche».

Le premier joueur à parler est celui à gauche du donneur. Il peut demander au joueur de son choix de lui remettre une carte clairement identifiée (par exemple : Famille Biomatériaux, innover). Dans l'affirmative, le joueur pose la question écrite sur la carte, si la réponse est correcte, le joueur est tenu de lui donner la carte. Il peut jouer de nouveau, et ce, jusqu'à ce qu'il n'obtienne pas la carte demandée. Dans ces conditions, ce sera au joueur à sa gauche de parler.

Lorsqu'un joueur possède une famille complète, il doit la poser à plat devant lui sur la table. Le joueur ayant réuni le plus de familles gagne la partie.