



# Défi du détective urbain

thématique : engagement citoyen, gouvernance et données



## Introduction

**Bienvenue dans le Défi du Détective Urbain, un protocole expérimental conçu pour plonger les élèves au cœur des enjeux civiques dans le contexte urbain. Cette séquence propose une exploration concrète et structurée de l'organisation de la ville, des services publics et des principes de citoyenneté.**

La ville, en tant que système vivant et complexe, sert de terrain d'enquête. Elle permet aux élèves de découvrir les rouages de l'administration publique, les formes d'engagement citoyen et les services qui structurent la vie collective. À travers des jeux de rôle, des simulations et des sorties sur le terrain, les élèves sont amenés à décrypter les fonctions des services municipaux et à en mesurer les effets sur leur quotidien. Les défis proposés mobilisent une variété de compétences : observation, recherche, collecte de données, cartographie, résolution de problèmes et prise de décision. Chaque activité reflète des situations réalistes de gestion urbaine, offrant aux élèves une compréhension concrète des mécanismes de la vie de la cité. Le protocole encourage une posture active et critique : les élèves interrogent leur environnement, analysent les structures urbaines et développent leur capacité à formuler des réponses éclairées. Il contribue ainsi à former des citoyens attentifs et engagés. Adapté à l'enseignement secondaire, ce protocole peut s'inscrire dans plusieurs disciplines telles que l'éducation civique, la géographie ou la technologie. Il permet une application pratique des notions de gouvernance locale, de services collectifs et de citoyenneté active, tout en renforçant les compétences en cartographie et en favorisant une lecture critique de l'aménagement urbain.



Cette activité **initie les élèves à la dimension citoyenne** du projet SteamCity. Elle **les prépare à adopter une posture active sur le terrain**, les engage dans **l'observation de leur environnement urbain** et les initie à une lecture critique de l'espace public. Elle constitue ainsi une **mise en situation concrète**, essentielle pour ancrer les futures expérimentations dans des réalités vécues. Elle joue un **rôle structurant dans la formation de leur citoyenneté**. En analysant les services municipaux et leurs effets, les élèves prennent conscience des **enjeux collectifs** et des **responsabilités partagées**. Cette expérience **alimente les démarches scientifiques ultérieures**, en donnant du sens aux données produites et en renforçant leur implication dans les problématiques territoriales. Bien qu'elle repose moins sur des outils technologiques, elle conserve une **approche rigoureuse fondée sur l'investigation** : recherche documentaire, collecte de données de terrain, structuration cartographique.

## Disciplines



**éducation civique et morale**  
**géographie**  
**technologie**

## Objectifs de développement durable





# L'activité en bref

## Structure du protocole

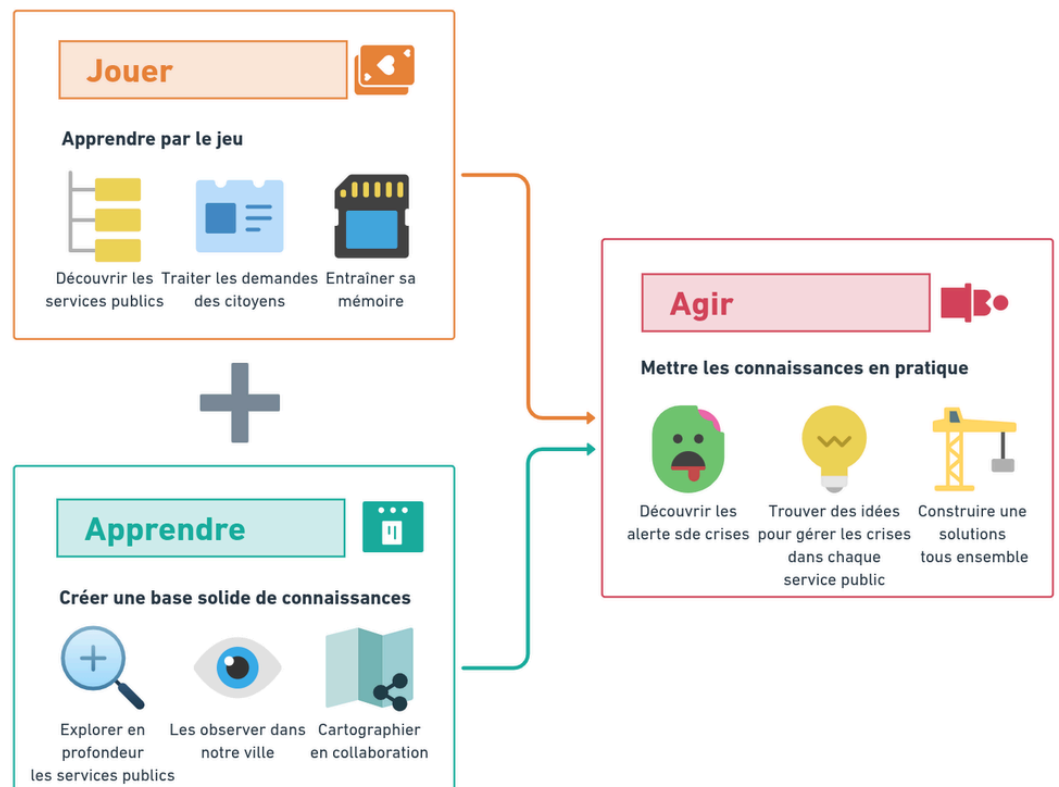
Le protocole propose aux élèves d'explorer l'organisation d'une ville à travers des activités à la fois ludiques et concrètes. La séquence se déroule en trois étapes, pensées pour stimuler l'apprentissage actif et développer des compétences telles que l'enquête, la collecte d'informations, la cartographie et la résolution de problèmes.

**Jeu introductif.** Cette première étape fait office de brise-glace et introduit la notion de services publics. Les élèves endossent le rôle de réceptionnistes municipaux, chargés de traiter une liste croissante de demandes citoyennes. L'activité les initie aux différents services municipaux et à leurs fonctions, tout en soulignant l'importance de la communication et de la coopération dans leur gestion.

**Approfondissement des connaissances.** Dans cette deuxième étape, les élèves sont répartis en groupes, chacun représentant un service municipal. Chaque groupe mène une recherche sur le rôle, les missions et l'organisation de son service, ainsi que sur son fonctionnement réel dans leur ville. Ils réalisent ensuite une cartographie de terrain pour observer et documenter les effets concrets des services municipaux dans leur environnement proche (quartier, abords de l'établissement, etc.). Cette activité développe les capacités d'observation, les techniques de collecte de données et les compétences en cartographie. Les résultats sont consignés sur un outil de cartographie collaborative tel que uMap, produisant une représentation visuelle des impacts des services municipaux sur la vie locale.

### Simulation de crise et mise en situation.

Dans l'étape finale, les élèves simulent la coordination de réponses publiques à des problèmes urbains complexes. Ils conçoivent des stratégies, collaborent et négocient pour formuler des solutions adaptées, en tenant compte des ressources limitées de la ville et des besoins collectifs. Cette simulation offre une expérience d'apprentissage immersive, visant à approfondir leur compréhension de l'administration publique tout en renforçant leurs compétences en résolution de problèmes et en prise de décision.



Chacune de ces étapes est conçue pour être interactive et engageante, permettant aux élèves de développer une solide compréhension des services et du fonctionnement de la ville et de son impact sur la communauté.

Si le protocole semble difficile à organiser dans son intégralité, il peut être **fractionné** et **intégré progressivement** dans d'autres actions pédagogiques de l'établissement, facilitant ainsi sa mise en œuvre. Voici quelques conseils pour adapter les différentes phases et rendre l'activité moins dense :



- **Conseil 1. Jeu d'introduction aux services publics.** La durée du jeu peut être modulée selon les contraintes horaires. Si le temps est limité, il est possible de réduire le nombre de tours joués. Même avec une participation brève, **des demandes variées et des échanges riches émergent dès les premiers tours**, rendant l'activité efficace même en format court.
- **Conseil 2. Promenade de données et cartographie.** Cette activité peut s'intégrer à **une sortie scolaire**, ou être découpée en séances distinctes. Les élèves peuvent effectuer **des observations ciblées dans leur quartier** en dehors du temps scolaire. Le travail de cartographie sur **uMap** peut être mené **en cours de technologie ou de géographie**. En l'absence d'accès informatique en classe, les élèves peuvent **collaborer en groupes**, avec un accès mutualisé à un ordinateur.
- **Conseil 3. Simulation finale « Défi du Détective Urbain ».** La simulation peut se tenir durant **une séance prolongée**, ou être répartie sur **plusieurs séances courtes**. Les groupes travaillent sur leurs stratégies et négociations en classe, avec des présentations différées dans le temps. Il est possible de **réduire le nombre de crises traitées**, voire de **se concentrer sur un seul scénario**, pour permettre une **analyse plus approfondie** et un débat collectif ciblé.

## Liens utiles

[uMap/Guide - OpenStreetMap Wiki](#)

[Tutoriel - Umap / Openstreetmap \(carte enrichie\) \(+ 2e tuto plus simple en descripton\)](#)

[Tutoriel - Umap, croquis et carte interactive \(bases sans création de compte\)](#)

[Accueil - OpenStreetMap France](#)

[SimCity 2013 All Disasters](#)

[How to Play Order Overload Cafe Card Game in 2 Minutes](#)

## Pour bien démarrer

Mesures	Durée	Difficulté	Matériel
Jeu introductif	15 à 30 minutes selon le nombre de tours	★☆☆☆☆	<ul style="list-style-type: none"><li>● Un jeu complet pour toute la classe - peut être facilement imprimé et découpé - disponible pour impression et reproduction en annexe</li><li>● Carnet du Détective (disponible en annexe) – utilisé pour consigner les observations, analyses et apprentissages réalisés tout au long des séances. Il sert de support de suivi individuel ou collectif, facilitant la consolidation des connaissances et la structuration des démarches d'enquête.</li></ul>
Approfondissement des connaissances	15 minutes pour la recherche + 30 à 60 minutes pour la promenade	★★★★☆	<ul style="list-style-type: none"><li>● Des fonds de cartes du quartier cartographié</li><li>● Un accès Internet pour accéder à uMap ou à un logiciel de cartographie similaire</li><li>● Carnet du Détective</li></ul>
Simulation de crise et mise en situation	15 à 20 minutes pour la discussion individuelle en groupe + 30 à 45 minutes de débat collectif	★★★★★	<ul style="list-style-type: none"><li>● Matériel de prise de notes</li><li>● Liste d'alerte de crise - en annexe</li><li>● Minuteur</li><li>● Carnet du Détective</li></ul>

**Présentation du Carnet du Détective :** Le **Carnet du Détective** est un outil central du protocole « *Défi du détective urbain* ». Il sert de **fil conducteur** tout au long de la séquence, offrant un support structuré pour organiser **observations, analyses et solutions** formulées par les élèves. Construit **de manière collaborative** au sein de la classe, il accompagne la structuration progressive des apprentissages.

Le carnet est **divisé en trois sections**, chacune correspondant à une étape de la séquence. Chaque section intègre des **modèles de prises de notes, croquis, tableaux de données**, facilitant une **documentation claire et complète du parcours d'enquête**. Les élèves sont invités à **mettre à jour le carnet après chaque activité**, assurant une continuité dans la construction des savoirs.

### ● Étape 1 – Jeu d'introduction aux services citoyens

À l'issue du jeu, un greffier de séance est désigné lors de la phase de conclusion. Il ou elle consigne les éléments clés sur les services et départements rencontrés. Cette première contribution initie la documentation collective.

### ● Étape 2 – Promenade de données et cartographie

Après les recherches et observations de terrain, les élèves préparent une synthèse écrite ou une présentation. Chaque groupe consigne ses résultats dans le Carnet du Détective. Cela permet de relier l'observation directe aux savoirs acquis.

### ● Étape 3 – Simulation de crises

Lors des discussions en table ronde, un greffier de crise note les solutions proposées par chaque groupe dans le carnet. Ces contributions servent de base à la construction d'une réponse collective à la crise simulée, enrichissant l'analyse commune.

Une fois complété, le **Carnet du Détective** constitue une **trace écrite de l'enquête** et une **documentation partagée des apprentissages**. Il peut être imprimé ou distribué individuellement. Une version imprimable est disponible en annexe du protocole, ou en ligne sur Miroverse :

<https://miro.com/miroverse/detective-clue-board/?social=copy-link>



# Glossaire

Mots-clés/Concepts	Définitions
<b>Service public</b>	Un service fourni par le gouvernement pour le bénéfice du grand public. Il comprend des services tels que l'éducation, la santé, les transports et la sécurité publique. Ces services sont financés par les impôts et visent à assurer le bien-être et le bien-être de la communauté.
<b>Services municipaux</b>	Un service municipal est une division ou une unité au sein d'un gouvernement municipal qui est responsable de fonctions ou de services spécifiques. Ils supervisent divers aspects des opérations de la ville, tels que la sécurité publique, les transports, les parcs et loisirs, les services publics et la planification. Les services municipaux travaillent ensemble pour assurer le bon fonctionnement d'une ville et répondre aux besoins de ses résidents.
<b>Administration publique</b>	L'administration publique fait référence à la gestion et à la mise en œuvre des politiques et programmes gouvernementaux. Elle implique la prise de décisions, l'allocation des ressources et la garantie d'une prestation efficace et efficiente des services publics.
<b>Collecte de données</b>	La collecte de données est le processus de rassemblement et de capture d'informations ou d'observations à utiliser à des fins d'analyse et de recherche. Elle implique la collecte systématique de données à partir de diverses sources en utilisant des méthodes et des outils appropriés.
<b>Cartographie</b>	La cartographie est le processus de création de représentations visuelles de la surface de la Terre ou de zones spécifiques, montrant les relations entre différentes caractéristiques telles que les reliefs, les rivières, les villes et les routes. Elle nous aide à comprendre la distribution spatiale et les caractéristiques de ces éléments sur une carte.
<b>Engagement civique</b>	L'engagement civique fait référence à la participation active dans la communauté et à la prise de responsabilité pour l'amélioration de la société.
<b>Impact communautaire</b>	Un impact communautaire fait référence à l'effet ou l'influence qu'une personne, un groupe ou une organisation a sur la communauté locale. Il peut inclure des changements positifs, tels que des améliorations dans l'éducation, la santé ou l'environnement, ainsi que des conséquences négatives, telles que la pollution ou l'inégalité sociale. Comprendre l'impact communautaire aide les élèves du secondaire à reconnaître l'importance de leurs actions et comment ils peuvent contribuer à faire une différence dans leurs communautés.
<b>Compétences d'observation</b>	Les compétences d'observation font référence à la capacité d'observer attentivement et de recueillir des informations en utilisant nos sens, tels que la vue, l'ouïe et le toucher. Cela implique de prêter attention aux détails, de remarquer des modèles et de décrire avec précision ce qui est observé. Développer de solides compétences d'observation peut aider les élèves du secondaire à mieux comprendre et interpréter le monde qui les entoure.
<b>Promenade de données</b>	Une promenade de données est un processus d'analyse et d'interprétation des données pour obtenir des insights et prendre des décisions éclairées. Elle implique l'examen d'ensembles de données, l'identification de modèles et le tirage de conclusions. C'est un outil précieux pour les élèves du secondaire pour développer des compétences en littératie des données et comprendre l'importance des données dans divers domaines.
<b>uMap</b>	uMap est un outil de cartographie convivial et interactif qui permet aux utilisateurs de créer et de personnaliser des cartes avec diverses couches et marqueurs. Il est conçu pour être facile à utiliser et fournit une représentation visuelle des données géographiques.
<b>OpenStreetMap</b>	OpenStreetMap est un projet de cartographie collaborative qui permet aux gens de contribuer et d'éditer des données géographiques pour créer des cartes gratuites et ouvertes du monde.



# Protocole

## Phase 1 - Jeu introductif

**Contexte et description du problème** : Dans ce jeu introductif, les élèves endossent le rôle de réceptionnistes municipaux. Leur tâche consiste à mémoriser et gérer un flux croissant de demandes citoyennes. Le jeu est conçu pour fonctionner avec des groupes de tailles variables : plus le nombre de participants augmente, plus les demandes à gérer se multiplient, rendant l'exercice plus complexe. D'une durée adaptable (entre 10 et 30 minutes selon le nombre de tours), l'activité sert de porte d'entrée ludique aux fonctions de la municipalité. Elle permet aux élèves de découvrir, par la pratique, l'organisation des services publics locaux et l'importance de la communication dans le traitement des sollicitations citoyennes. En jouant un rôle opérationnel dans un cadre simulé, ils acquièrent une compréhension directe des responsabilités liées à la gestion urbaine.



**Objectifs d'apprentissage** : Les élèves développeront une compréhension concrète du rôle des services municipaux et de leur utilité dans la vie quotidienne. Ils renforceront leur capacité à mémoriser et organiser des informations multiples dans un laps de temps limité, tout en apprenant à coordonner des réponses collectives. L'activité favorisera également la collaboration. Elle mobilise des compétences en pensée critique et en résolution de problèmes, en les confrontant à une gestion réaliste et progressive de demandes citoyennes. Enfin, elle introduit les élèves à l'organisation fonctionnelle d'une municipalité, en mettant en évidence les interactions entre services.

## Conceptualisation

Ce jeu introductif constitue un outil interactif destiné à familiariser les élèves avec le fonctionnement des services municipaux. En assumant à tour de rôle la fonction de réceptionniste en chef, les élèves doivent traiter une série de demandes citoyennes, chacune étant associée à un service public spécifique (gestion des déchets, éducation, urbanisme, etc.). Cette mise en situation offre un aperçu concret de la diversité et de la complexité des missions assurées par la mairie, ainsi que du rôle structurant de ces services dans le quotidien des citoyens.



Ce jeu est librement inspiré de la mécanique de mémorisation coopérative du jeu *Order Overload: Café*, édité par Oink Games. Cette adaptation pédagogique, conçue pour un usage éducatif non commercial, s'appuie sur les principes généraux de gestion collective de commandes pour simuler des demandes citoyennes adressées aux services municipaux.

Découvrir le jeu original : <https://oinkgames.com/en/games/analog/order-overload-cafe/>

Le jeu permet d'explorer trois notions essentielles : l'administration publique, l'engagement civique et les services communautaires. Les élèves gèrent des sollicitations diverses, simulant le travail des services municipaux dans la mise en œuvre des politiques locales. En collaborant et en résolvant des problèmes à plusieurs, ils expérimentent les mécanismes de la prise de décision collective. À travers la nature des demandes, ils prennent conscience des services assurés par la collectivité pour le bien-être général.

À chaque tour, le nombre de demandes augmente, simulant la pression et la diversité des problématiques que doit gérer une municipalité. Le rôle de réceptionniste en chef tourne entre les élèves, afin que chacun expérimente la gestion de responsabilités collectives. Cette alternance renforce la compréhension du fonctionnement transversal des services publics.

Les services abordés dans le jeu sont regroupés selon des catégories représentatives des structures municipales. Ces catégories peuvent être adaptées selon le contexte local (ville, région, pays) :

Département	Missions principales	Demandes (all possible cards in the game)
<b>Service d'état civil, élections et formalités</b>	Naissances, Décès, Mariages, Élections, Listes électorales, Installations municipales, Recensement	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Déclaration de changement d'adresse</li> <li>● Mariage</li> <li>● Déclaration de décès</li> <li>● Inscription sur liste électorale</li> <li>● Demande de livret de famille</li> <li>● Déclaration de naissance</li> <li>● Demande de carte d'électeur</li> <li>● Demande de carte nationale d'identité</li> <li>● Demande d'acte de naissance</li> <li>● Demande de passeport</li> </ul>
<b>Service de l'éducation et de la petite enfance</b>	Cantine, Activités périscolaires, École, Crèche, Petite enfance, Garderie	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inscription à l'école élémentaire</li> <li>● Inscription à l'école maternelle</li> <li>● Inscription aux activités périscolaires</li> <li>● Demande de changement d'école</li> <li>● Inscription à la cantine scolaire</li> <li>● Inscription en crèche</li> <li>● Inscription à la garderie</li> <li>● Demande de place en crèche</li> </ul>
<b>Service habitat et urbanisme</b>	Permis de construire, Certificat d'urbanisme	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Recherche du propriétaire d'une parcelle</li> <li>● Consulter le Plan Local d'Urbanisme</li> <li>● Obtenir le plan cadastral</li> <li>● Déclaration de travaux</li> <li>● Demande de permis d'aménager</li> <li>● Permis de démolir</li> <li>● Changement de nom de rue</li> <li>● Demande de permis de construire</li> <li>● Certificat d'urbanisme</li> </ul>
<b>Service des affaires sociales et de la santé</b>	Actions préventives, Aide aux personnes âgées, Aide sociale, Logement	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inscription à des cours de secourisme</li> <li>● Déclaration d'une personne vulnérable en cas de canicule</li> <li>● Portage de repas à domicile</li> </ul>
<b>Service de la police municipale</b>	Sécurité publique, Médiation	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Signalement de bruit excessif provenant d'un voisin</li> <li>● Abandon de véhicule</li> <li>● Signalement de nuisance sonore</li> <li>● Service de médiation de quartier</li> </ul>
<b>Service Environnement, Eau et Déchets</b>	Actions préventives, Gestion des déchets, Encombrants, Espaces verts, Eau potable	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demande de subvention pour un projet écologique</li> <li>● Commande de bacs de récupération d'eau de pluie</li> <li>● Subvention pour la rénovation énergétique</li> <li>● Réclamation pour problème de distribution d'eau</li> <li>● Problème d'odeur d'égout</li> <li>● Raccordement au réseau d'eau</li> <li>● Commande de sacs à déjections canines</li> <li>● Dépôt sauvage de déchets</li> <li>● Demande de bac de collecte sélective</li> <li>● Demande de ramassage des encombrants</li> <li>● Collecte des déchets ménagers</li> <li>● Badge accès déchetterie</li> <li>● Commande de composteur domestique</li> </ul>
<b>Service de la vie communautaire</b>	Subventions aux associations, Attractivité, Relations publiques, Equipements municipaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Publication d'un événement associatif sur le site de la Mairie</li> <li>● Réservation d'une salle de la maison des associations</li> <li>● Demande de subvention d'un projet associatif</li> <li>● Emplacement vide-grenier</li> <li>● Demande de stand pour le marché des villes jumelées</li> <li>● Réservation de salles pour réunions citoyenne</li> <li>● Réservation de salles municipales</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Réservation d'une salle de mariage</li> </ul>
<b>Service de la mobilité et des transports</b>	Mobilité durable, Transports en commun, Abonnement, Lignes de bus, Stationnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kit de sensibilisation à la sécurité routière</li> <li>● Demande vignette de stationnement handicapé</li> <li>● Abonnement au service de location de vélos</li> <li>● Abonnement transports en commun</li> <li>● Demande de carte de stationnement résidentiel</li> <li>●</li> </ul>
<b>Service des finances</b>	Impôts locaux, Paiement des services municipaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Amende pour stationnement interdit</li> <li>● Paiement distribution et collecte d'eau</li> <li>● Paiement périscolaire</li> <li>● Paiement de la cantine</li> <li>● Taxe ordures ménagères</li> <li>● Taxe d'habitation sur les logements vacants</li> <li>● Taxe foncière sur les propriétés non bâties</li> <li>● Taxe foncière sur les propriétés bâties</li> <li>● Taxe d'habitation sur les résidences secondaires</li> </ul>
<b>Service de la culture, du tourisme, des sports et des loisirs</b>	Bibliothèque, Médiathèque, Musées, Ludothèque, Événements culturels, Équipements sportifs, Inscriptions, Office de tourisme, Attractivité, Jumelages	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inscription à la ludothèque</li> <li>● Réservation d'un stand au marché de Noël</li> <li>● Demande de subvention pour événement culturel</li> <li>● Inscription à la bibliothèque</li> <li>● Réservation de places pour un spectacle en plein air</li> <li>● Inscription à des séances de méditation en plein air</li> <li>● Inscription à des activités de jardinage</li> <li>● Réservation de terrains de pétanque</li> <li>● Inscription à des activités sportives pour adultes</li> <li>● Demande de brochure sur les circuits de randonnée</li> <li>● Inscription à des visites guidées</li> </ul>
<b>Service de la voirie et propreté des espaces publics</b>	Réfection des routes, Équipement, Signalisation, Espaces verts, Propreté urbaine, Cimetière	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dégradation des panneaux de signalisation</li> <li>● Plan de circulation pour événement exceptionnel</li> <li>● Dégradation de voirie cyclable</li> <li>● Dégradation de mobilier urbain</li> <li>● Trottoir endommagé</li> <li>● Signalement de lampadaire défectueux</li> <li>● Signalement de graffiti sur bâtiment public</li> <li>● Problème de propreté dans un parc public</li> <li>● Réclamation pour voirie abîmée</li> <li>● Autorisation de stationnement pour déménagement</li> <li>● Problème d'éclairage public</li> </ul>



**Conseil aux enseignants** : Si les **services municipaux** ou les **demandes citoyennes** diffèrent dans votre pays, votre ville, ou ne correspondent pas exactement à votre contexte local, **n'hésitez pas à adapter le contenu** en créant votre propre liste, en suivant le même format de tableau que celui proposé ci-dessous. Nous mettons à votre disposition les **cartes Canva modifiables**, afin que vous puissiez créer une version personnalisée. La liste fournie est construite à partir de l'exemple d'une **ville française moyenne**. Certains services ont été **regroupés** pour en **simplifier la compréhension** et **limiter le nombre de groupes** nécessaires lors des étapes suivantes.

## Investigation par les élèves

Une fois que le contexte du jeu a été dévoilé aux élèves, vous pouvez commencer à jouer. Il s'agit essentiellement d'un **jeu de mémoire collaboratif** dans lequel les élèves doivent collectivement **mémoriser les demandes des citoyens** concernant l'une des missions de leur municipalité locale.

Le jeu se déroule sur **6 tours**, cependant, vous pouvez décider de ne jouer que **1, 2, 3 ou 4 tours**. Il n'y a pas de limitation ou de nombre minimum de tours.

Au début de chaque tour, l'un des joueurs prend le rôle de **réceptionniste en chef**, pioche le nombre nécessaire de cartes pour le tour et lit à haute voix toutes les demandes des citoyens tirées, **lentement et distinctement** pour que tout le monde puisse bien entendre et avoir le temps approprié pour les mémoriser.

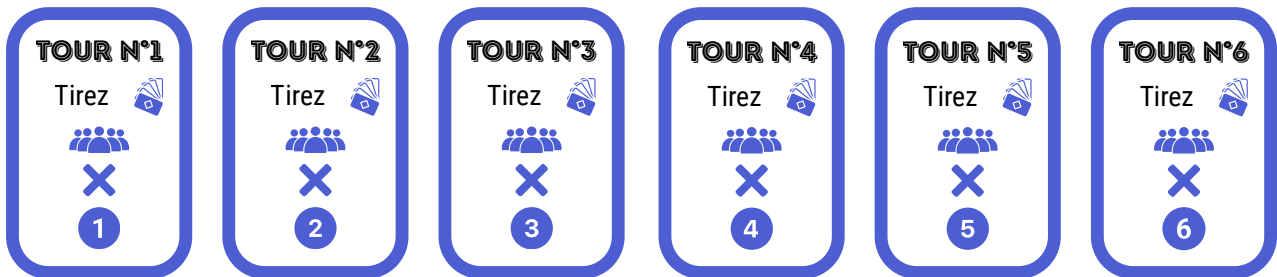
Le nombre de demandes est égal au **nombre de joueurs multiplié par le numéro du tour actuellement joué** :

- Pour le tour 1, nombre de cartes = 1 x nombre de joueurs
- Pour le tour 2, nombre de cartes = 2 x nombre de joueurs
- Pour le tour 3, nombre de cartes = 3 x nombre de joueurs

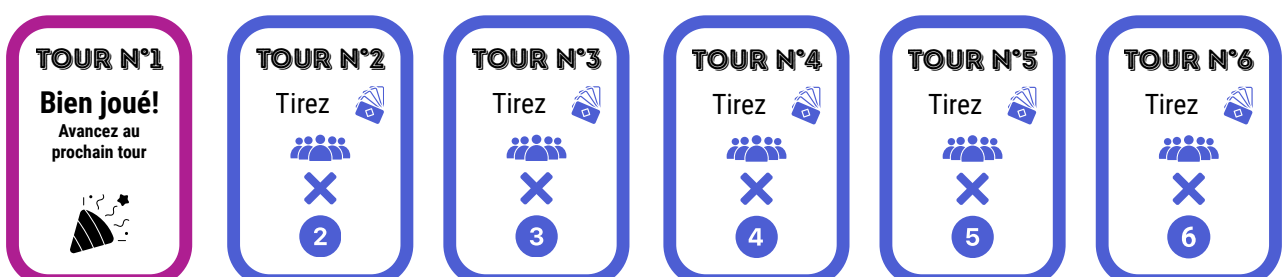
... jusqu'au tour 6 ! La responsabilité du réceptionniste en chef **tourne à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Ci-dessous, voici le **déroulement typique d'une séquence de jeu** :

- **Préparation** : Commencez par **mélanger les cartes « Demandes » et les cartes « Bonus »** séparément pour faire deux piles. Placez les **marqueurs de tour** face cachée sur la table (comme sur l'image ci-dessous). Ces marqueurs aident à suivre la progression des tours et à déterminer le nombre de cartes « Demandes » à distribuer. Tirez le nombre de cartes nécessaires pour le premier tour selon les instructions du marqueur « Tour 1 ».



- **Annonce des demandes** : Le réceptionniste en chef lit à voix haute la liste des demandes reçues des citoyens ; **fort, lentement et distinctement**.
- **Distribution des demandes** : Les cartes « Demande » sont ensuite **réparties équitablement** entre tous les agents de réception (joueurs). Chaque agent **regarde ses cartes et doit se souvenir des demandes détenues par les autres**.
- **Action du joueur** : À tour de rôle, en commençant par le réceptionniste en chef, chaque joueur **énonce une demande** dont il se souvient. Si un agent passe son tour, **il ne peut plus énoncer de nouvelles demandes** pendant ce tour.
- **Vérification** : Après chaque annonce, les joueurs vérifient leur main. Si la demande est correcte, **la carte est défaussée**. Si elle est incorrecte, le joueur **perd la parole pour le reste du tour**.
- **Fin d'un tour** : Le tour se termine lorsque **la moitié des joueurs ou plus ont défaussé toutes leurs cartes**. Si le tour est réussi, le **marqueur de tour est retourné** côté rose pour signaler la réussite. Le rôle de réceptionniste en chef est passé au joueur suivant.



- **Fin du jeu** : Le jeu se termine :
  - si **le tour 6 est réussi**,
  - si **un tour est infructueux**,
  - ou **si vous décidez d'arrêter plus tôt** selon le temps disponible.
- **Décompte final (facultatif)** : Le jeu est **coopératif**, les joueurs **gagnent ou perdent ensemble**. Un **système de points** permet d'attribuer des **titres honorifiques** :
  - *Aspirants Assistants Administratifs* (tour 4),
  - *Observateurs de la Ville* (tour 5),
  - *Maestros de l'Hôtel de Ville* (tour 6).



## Restitution et réflexion

Pour conclure le jeu, deux axes complémentaires peuvent être abordés avec les élèves : **l'expérience de jeu elle-même** et **les apprentissages liés aux services municipaux**. D'une part, les enseignants peuvent engager une discussion sur les **ressentis et dynamiques observées pendant le jeu**. L'objectif est d'aider les élèves à **prendre du recul sur leur expérience**, à **identifier les stratégies utilisées** et à **reconnaître les compétences mobilisées**. Pour alimenter les échanges, les questions suivantes peuvent être proposées :

- **Comment vous êtes-vous sentis en gérant plusieurs demandes de citoyens à la fois ? Quelles stratégies avez-vous utilisées pour vous souvenir de toutes les demandes ?**
- **Comment avez-vous géré la complexité croissante des demandes au fur et à mesure que le jeu progressait ?**
- **Comment le travail d'équipe a-t-il influencé votre performance dans le jeu ?**

Ce moment d'échange permet aux élèves de **mettre en mots leur vécu**, de **valoriser les compétences cognitives et sociales mobilisées**, et de **faire le lien avec les situations de gestion réelle dans les services publics**.

D'autre part, cette phase de conclusion peut être utilisée pour **approfondir la réflexion sur la variété et l'importance des services municipaux**. Il s'agit de relier les éléments du jeu aux réalités urbaines. Voici quelques pistes de questionnement :

- **Comment le jeu vous a-t-il aidé à comprendre les rôles des responsables de la mairie et les défis auxquels ils sont confrontés ?**
- **Qu'avez-vous appris sur la variété des départements fournis par les villes ? Quels services avez-vous trouvés les plus courants parmi les demandes des citoyens ? Y avait-il des services qui vous ont surpris ou auxquels vous n'aviez pas pensé auparavant comme faisant partie de l'organisation de la ville ?**
- **Parmi ces services, lesquels pensez-vous être les plus essentiels pour le fonctionnement quotidien de la ville et pourquoi ? Comment pensez-vous que ces services impactent la vie des habitants de la ville ?**
- **Pouvez-vous penser à une situation où l'absence de l'un de ces services affecterait significativement votre vie quotidienne ?**



À ce stade, si vous utilisez le **Carnet du Détective** pour construire le contenu final de la séquence, **désignez un greffier** pendant la session de debriefing. Ce greffier sera chargé **d'enregistrer les découvertes sur chaque service et département** dans le carnet, dans la « **Section 1 – Découverte des services publics** », ce qui permettra de **poser les premières bases du contenu de la leçon finale**.

## Phase 2 - Approfondissement des connaissances

**Contexte et description du problème à résoudre dans cette étape :** Dans cette étape de la séquence, les élèves apprennent à mobiliser leurs compétences d'observation dans un contexte réel afin d'explorer comment les services municipaux se manifestent concrètement dans les quartiers, tant sur le plan physique que fonctionnel. De nombreux habitants ignorent l'ampleur et l'impact des services municipaux dans leur quotidien. Cette activité engage les élèves à repérer, documenter et rendre visibles ces effets, souvent négligés ou considérés comme allant de soi, en s'appuyant sur les connaissances acquises lors du jeu introductif.



**Objectifs d'apprentissage :** Les élèves devront identifier et documenter l'influence des services municipaux dans leur environnement proche. Ils développeront leurs compétences en cartographie, ce qui leur permettra de mieux comprendre la structure spatiale des lieux observés. Ils renforceront également leur capacité à observer avec rigueur et à collecter des données utiles, en extrayant des éléments significatifs de leur cadre de vie. Cette activité constitue une application concrète des savoirs, et leur donne des outils pour analyser les dynamiques urbaines de manière autonome. Elle peut être menée en articulation avec l'enseignement de la géographie.

### Conceptualisation

Les services municipaux ne relèvent pas uniquement de l'administration : ils ont aussi une présence physique qui façonne le paysage urbain et influence directement la vie des habitants. Impliquer les élèves dans une observation directe et une collecte de données sur le terrain permet de construire une compréhension plus fine de la portée de ces services, contribuant à former des citoyens plus informés et plus engagés. Cette étape vise à approfondir les apprentissages du jeu introductif en les ancrant dans une démarche de terrain. Elle prépare également les élèves à la phase de simulation en développant leur capacité à observer, analyser et interpréter des données réelles.

- **Recherche en ligne et sur le terrain :** Les élèves sont invités à rechercher des informations sur les services municipaux à partir de sources institutionnelles (site web de la ville, brochures, visite de la mairie) et à observer leur matérialisation dans l'espace public.
- **Collecte de données par la cartographie (ou Data Walk) :** Les élèves effectuent une cartographie dans leur quartier ou autour de l'établissement. Cette démarche leur permet d'observer, décrire et documenter les traces des services municipaux dans leur environnement immédiat (signalétique, bâtiments, équipements, interventions, infrastructures, etc.). L'objectif est de produire **des données localisées, organisées et exploitables**, qui serviront de support à une **cartographie collaborative** dans l'étape suivante.

Une **datawalk** est une méthode qui associe **observation de terrain** et **collecte d'informations**. Elle permet aux participants de **s'engager activement dans leur environnement**, tout en recueillant des données concrètes. Cette démarche est largement utilisée dans des domaines comme **l'urbanisme, la sociologie** ou **l'éducation**, pour analyser **les pratiques sociales, les infrastructures locales** ou encore **les services publics**, directement sur place. Lors d'une datawalk, les participants parcourent un **itinéraire prédéfini**, guidés par **des questions ou des objectifs précis**. Ils marquent des arrêts pour **observer, noter, discuter et documenter** ce qu'ils rencontrent. Par exemple, dans une enquête sur les services municipaux, ils peuvent évaluer **l'état de la voirie, l'accessibilité des parcs**, ou encore **la présence des équipements publics**. Pour cela, ils peuvent utiliser des **appareils photo**, des **applications de prise de notes**, voire des **outils de géolocalisation**. En milieu scolaire, cette méthode devient une **expérience d'apprentissage active**. Elle permet aux élèves de **mettre en pratique des savoirs théoriques**, d'**exercer leur esprit critique** et d'**améliorer leurs compétences d'observation**. Par exemple, un enseignant peut organiser une promenade de données pour inviter les élèves à **explorer les effets concrets des services municipaux** dans leur quartier. Cela leur permet de **faire le lien entre les données recueillies sur le terrain et des enjeux citoyens ou sociaux plus larges**.



- **Optionnel - Utilisation d'un logiciel de cartographie participatif et open source :** Les élèves peuvent utiliser un outil de cartographie collaborative et open source, tel que uMap pour enregistrer leurs observations et produire des représentations visuelles des données collectées. Ils seront initiés à une observation systématique

de phénomènes urbains tels que la localisation des services municipaux et leurs usages. Cette approche permet de croiser des données qualitatives et quantitatives, essentielles à une analyse urbaine complète. Cette étape additionnelle favorise l'appropriation des outils numériques, tout en renforçant les compétences en géovisualisation et en spatialisation de l'information.

**uMap** est un outil de cartographie web **open-source** qui permet aux utilisateurs de **créer, gérer et partager des cartes interactives** utilisant des couches de données géographiques. Il est construit sur **OpenStreetMap**, qui fournit les données cartographiques sous-jacentes, le rendant accessible et personnalisable pour un large éventail d'utilisateurs, des amateurs aux géographes professionnels.

uMap a été développé pour fournir une plateforme **conviviale et flexible** pour des projets de cartographie personnels ou collaboratifs, **sans nécessiter de compétences techniques approfondies** en Systèmes d'Information Géographique (SIG). Depuis sa création, il est devenu un outil populaire parmi **les activistes communautaires, les éducateurs et les chercheurs** pour sa simplicité d'utilisation et sa capacité à intégrer diverses sources de données et superpositions.

En utilisant uMap, les individus peuvent facilement **pointer des emplacements, tracer des lignes ou mettre en évidence des zones** directement sur une carte numérique. Les utilisateurs peuvent **ajouter leurs propres couches de données ou importer des données** à partir de sources externes comme des feuilles de calcul ou des appareils GPS. Chaque élément sur la carte peut être **personnalisé** avec différentes couleurs, symboles ou contenus intégrés tels que des **images ou des liens**, rendant les cartes hautement informatives et visuellement attrayantes.

Dans les **contextes éducatifs**, uMap sert d'**excellente ressource** pour les projets qui nécessitent une **analyse spatiale** et une **représentation géographique**. Par exemple, les enseignants peuvent utiliser uMap pour aider les élèves à **cartographier des événements historiques, des études environnementales ou des ressources communautaires**, facilitant une compréhension plus approfondie des **relations spatiales** et des **données géographiques**. Les élèves peuvent créer des cartes **de manière collaborative**, ce qui aide à développer leurs compétences en **organisation de données, résolution de problèmes et littératie numérique**.

Pour plus d'informations, consultez la section « **Fiche pratique – Découvrez les services uMap** ».

- **Représentation géographique** : Les élèves apprendront à utiliser **des outils de cartographie et des techniques d'analyse spatiale** pour **organiser visuellement et présenter les données collectées** sur les services municipaux. Ces compétences renforcent non seulement leur **capacité à interpréter les données**, mais aussi leur aptitude à **communiquer efficacement leurs résultats**.

## Investigation par les élèves

### Phase de recherche initiale

Cette phase a pour objectif de permettre aux élèves de **se familiariser avec la structure administrative et le fonctionnement de leur municipalité**, tout en préparant une comparaison entre cette compréhension théorique et leurs **observations de terrain ultérieures**.

Les élèves peuvent être répartis en groupes, chacun explorant l'un des **départements identifiés lors de l'étape 1** du jeu introductif. Le **département financier**, qui mobilise des concepts plus complexes, peut être écarté de la répartition entre élèves et utilisé par les enseignants pour enrichir les échanges.

Chaque groupe mène une recherche sur **le rôle de son département dans la ville, les services qu'il assure et la manière dont il est structuré**. Cette recherche peut s'étendre à l'étude de **leur propre commune**, en consultant par exemple le **site de la mairie locale**. L'exploration peut inclure des éléments sur les **responsabilités spécifiques** du service, ainsi que sur **des projets récents ou des initiatives locales** en lien avec ce domaine.

À l'issue de cette exploration, chaque groupe peut formuler une **présentation brève ou un résumé écrit** de ses découvertes. Ces restitutions permettent de **partager les connaissances acquises**, tout en consolidant la compréhension collective de **l'organisation municipale**.



À ce stade, si vous utilisez le **Carnet du Détective** pour construire le contenu final de la séquence, **chaque groupe peut enregistrer ses découvertes directement dans le carnet**, dans la « **Section 2 - Approfondissement des connaissances sur les services publics** ».

### Optionnel - Visite

Si les conditions logistiques le permettent, une **visite des services municipaux** peut être organisée en collaboration avec les bureaux du gouvernement local. Cette visite peut inclure des **rencontres avec des agents municipaux**, des **visites guidées de certaines installations** ou des **échanges interactifs** avec le personnel de différents départements.

L'objectif est d'offrir aux élèves **un aperçu concret du fonctionnement quotidien de la mairie**, des **défis rencontrés par les services**, et de **l'impact réel de leur action sur la vie locale**.

Les élèves peuvent être préparés en amont avec **une liste de questions ou de thématiques à aborder**, en lien avec leurs recherches précédentes. Ils sont invités à **établir des connexions** entre les informations recueillies en ligne et **les réalités observées sur le terrain**.



Enregistrez leurs découvertes dans le **Carnet du Détective** en mettant à jour la « **Section 2 - Approfondissement des connaissances sur les services publics** ».

### Promenade et cartographie

Maintenant que les élèves disposent d'une compréhension approfondie des rôles et responsabilités des différents départements municipaux, une **Promenade de données** peut être organisée pour **développer leurs compétences d'observation**, affiner leurs **techniques de collecte de données**, et renforcer leurs **compétences en cartographie géographique**.

Il est possible de sélectionner un **itinéraire local** ou une **zone de quartier** présentant une bonne diversité de services publics, tout en garantissant **la sécurité du parcours**. L'itinéraire peut inclure des éléments tels que des **parcs**, **bibliothèques**, **transports publics** ou **bâtiments municipaux**.

Les élèves peuvent rester organisés en **petits groupes**, comme lors de la phase de recherche. Chaque groupe peut être chargé d'observer **un type de service municipal spécifique**. Des rôles peuvent être définis au sein des groupes (preneur de notes, photographe, analyste de données) afin d'assurer une **participation équilibrée** et une **répartition claire des tâches**. Il est utile de fournir aux élèves les outils nécessaires : **blocs-notes**, **appareils photo ou smartphones**, **dispositifs GPS** (si disponibles) et, pour des raisons de sécurité, **gilets réfléchissants**.

Deux formats de mise en œuvre sont envisageables :

- **Version connectée** : Si un accès à internet mobile est disponible, les élèves peuvent **saisir directement les données sur uMap** à l'aide de leurs appareils.
- **Version non connectée (recommandée)** : Le travail cartographique est reporté à **une phase ultérieure en classe**. Dans ce cas, les notes et les coordonnées doivent être **précisément consignées** pour permettre une saisie rigoureuse a posteriori.

La promenade débute idéalement par une **réunion au point de départ**, pour rappeler les objectifs, clarifier les attentes et répondre aux questions. Pendant l'activité, les élèves observent, documentent et discutent des éléments en lien avec les **services municipaux observables**. Ils peuvent prendre **des notes détaillées** et **des photographies**

pour illustrer leurs observations. Il convient de **rappeler les règles de respect de la vie privée**, notamment si des interactions avec des habitants ou des photos de personnes sont envisagées.

Les élèves sont invités à collecter à la fois des **données quantitatives** (ex. : nombre d'installations, fréquence des transports) et **qualitatives** (ex. : état des équipements, retours exprimés par les usagers). Si la version non connectée est utilisée, il est important de noter **avec précision l'emplacement de chaque observation**, soit via **coordonnées GPS**, soit à l'aide de **repères précis** (nom de rue, numéro, éléments de contexte).


De retour en classe, les élèves peuvent être accompagnés pour **transférer leurs données dans uMap**. Cette étape consiste à **positionner des points, renseigner des descriptions**, et **ajouter des visuels**. Un moment de discussion peut suivre sur la manière de **rendre les cartes claires, lisibles et informatives**.

La carte uMap utilisée dans ce projet a été **préconfigurée avec une couche distincte pour chaque service municipal**, permettant une **approche structurée et collaborative** de la cartographie. Cette organisation facilite la saisie des observations par les élèves, qui peuvent **renseigner directement la couche correspondant au service étudié**.

Cette configuration rend possible une participation **intergroupe, interétablissement, voire internationale**, où chaque groupe, école, région ou pays peut **ajouter ses données** dans la couche dédiée à son département municipal.



Au fil des contributions, la carte deviendra une **représentation visuelle multicouche** illustrant **l'impact des services municipaux sur la vie de quartier**. Cette carte collaborative est **ouverte à l'édition et à la mise à jour** par tous les participants, favorisant ainsi **le travail collectif**, et permettant de **croiser les regards et les contextes** pour construire une vision partagée et nuancée du territoire.

Accédez à la carte uMap ici :  **City Detective Challenge**  
([https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/city-detective-challenge\\_1160331](https://umap.openstreetmap.fr/fr/map/city-detective-challenge_1160331))

## Restitution et réflexion

La session de restitution constitue une étape essentielle pour consolider les apprentissages, surmonter les difficultés rencontrées, et approfondir la compréhension des élèves à propos de l'environnement urbain et des services municipaux. Elle permet également de valoriser les expériences de terrain et de renforcer la dimension collaborative du projet.

- **Présentation des cartes et des découvertes** : Chaque groupe présente ses découvertes à partir de la carte numérique et commente les observations majeures ainsi que les points de données enregistrés. L'attention peut être portée sur la manière dont les **éléments observés sur le terrain** confirment ou contredisent les **informations issues de la recherche en ligne** ou de la **visite municipale**.
- **Analyse des services municipaux** : Discussion autour de l'impact des services observés durant la promenade de données. Quels sont les **services les plus visibles** ? Les **plus accessibles** ? Quels éléments montrent une **bonne efficacité** ou, au contraire, révèlent des **manques** ou des **axes d'amélioration** ?
- **Défis et solutions** : Partage des **difficultés rencontrées** lors de la collecte ou de la saisie des données (problèmes techniques, précision, logistique). Réflexion collective sur des **solutions possibles** ou des **ajustements méthodologiques** pour améliorer l'expérience dans de futurs projets.
- **Analyse comparative** : Comparaison entre les **observations des différents groupes**. Mise en évidence de **similitudes, disparités ou spécificités** selon les quartiers ou les types de services. Discussion sur la façon dont ces constats pourraient **éclairer la planification urbaine** ou **nourrir des décisions locales**.
- **Retour sur les outils et méthodes** : Évaluation par les élèves de l'**utilisation d'uMap** et des autres supports mobilisés. Les outils ont-ils été simples à utiliser ? Quels **ajustements** ou **améliorations** seraient envisageables ? Bilan sur l'efficacité de la **promenade de données** en tant que méthode d'apprentissage.
- **Questions de réflexion** : Expression personnelle des élèves. Qu'ont-ils appris de **surprenant ou inattendu** ? Comment les services observés diffèrent-ils des **informations officielles** ? En quoi ces découvertes pourraient-elles **contribuer à une amélioration concrète** des services ? Quelles **compétences transversales** ont-ils développées et comment pourraient-elles leur être utiles dans d'autres contextes ?

Concluez la session de restitution en **résumant les principaux apprentissages** issus des présentations et échanges. Prenez le temps de **valoriser les contributions de chaque groupe** et de reconnaître **l'implication de tous les participants**. Soulignez l'importance de la **recherche de terrain** comme moyen efficace pour **comprendre des systèmes complexes**, tels que les services municipaux, à partir d'observations concrètes.

Encouragez les élèves à **réfléchir à l'usage futur des compétences acquises** – observation, analyse, coopération, cartographie – que ce soit dans **d'autres projets scolaires** ou dans leur **engagement citoyen au sein de leur territoire**.

## Phase 3 - Simulation de crise et mise en situation

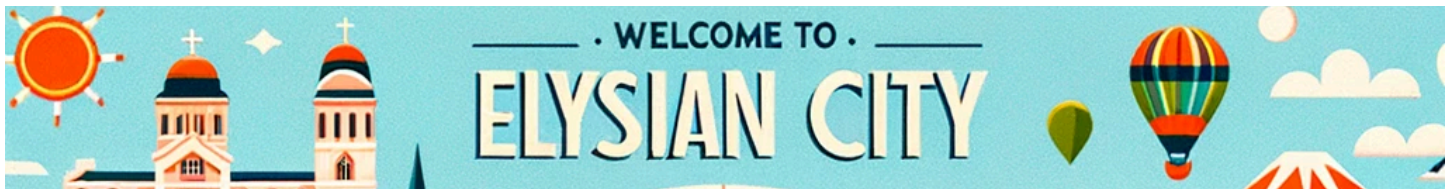
**Contexte et description du problème à résoudre dans cette étape :** Dans cette dernière étape, les élèves, réunis dans les mêmes groupes que lors de l'étape 2, simuleront la construction de réponses publiques coordonnées à des problèmes complexes pouvant survenir sur un territoire. Cette simulation constitue une expérience d'apprentissage riche et interactive, conçue pour approfondir les connaissances liées à l'administration publique et développer des compétences en résolution de problèmes et en prise de décision dans un cadre réaliste.



**Objectifs d'apprentissage :** Cette étape vise à mobiliser les compétences de résolution de problèmes, de collaboration, d'adaptabilité, ainsi que la capacité à présenter et défendre collectivement des choix argumentés. Les élèves sont invités à imaginer des stratégies efficaces pour atténuer les effets d'une crise, tout en prenant en compte les ressources limitées et les besoins globaux de la ville. Puisqu'aucun service ne peut agir seul face à une crise, les groupes doivent communiquer, négocier, et coordonner leurs actions avec les autres. Il s'agit d'établir des priorités, de mutualiser les ressources, et de proposer des réponses cohérentes. Chaque groupe est amené à présenter les actions de son service, à en justifier la pertinence et à défendre ses décisions en tenant compte à la fois des capacités de son département et des exigences collectives du territoire.

### Conceptualisation

Bienvenue à Elysian City. Elysian City, ville fictive à l'organisation municipale complexe, est confrontée à une série de crises soudaines, allant de catastrophes naturelles à des urgences technologiques. Chaque situation perturbe plusieurs dimensions de la vie urbaine et appelle une réaction rapide, coordonnée et adaptée de la part des services municipaux concernés.



Les élèves, répartis en **groupes représentant chacun un service municipal**, sont confrontés à ces défis **en temps réel**. Ils sont amenés à **élaborer des stratégies**, à **collaborer au sein de leur groupe**, mais aussi à **coordonner leurs actions avec les autres services**, afin de proposer des **réponses globales** répondant à l'urgence, tout en assurant la **résilience et la sécurité** de la ville.

L'enseignant joue le rôle du **Service Financier de la Municipalité**. Il veille à ce que les solutions proposées soient **réalistes et viables**, et **valide ou lance les plans d'action** retenus.

Une série d'exemples d'« **Alertes de Crise** », allant de **situations réelles** à des **scénarios fictifs**, est fournie en annexe. Ces exemples illustrent différents types de crises susceptibles d'affecter une ville — **événements climatiques**, **menaces sanitaires**, **cyberincidents**, ou **urgences technologiques** — nécessitant des réponses **rapides, coordonnées et adaptées**.



En complément de scénarios réalistes, une sélection de **crises fictives et improbables** est disponible en annexe. Ces situations, volontairement décalées, offrent un **terrain d'expérimentation original** pour les élèves. En introduisant des éléments inattendus ou improbables, ces crises permettent de **renouveler l'attention**, de **susciter la curiosité** et de **stimuler l'imagination**. Elles peuvent également **désamorcer les tensions** associées aux problématiques urbaines graves, en montrant que l'essentiel réside dans la **capacité d'analyse, d'adaptation et de coopération** face à toute forme de perturbation, même insolite.

Les élèves s'appuieront sur ces scénarios de crise pour **simuler la coordination de réponses publiques**. Ils devront **élaborer des stratégies collectives, collaborer activement et négocier entre groupes** afin de construire des **solutions globales** permettant de **gérer et atténuer les effets de chaque situation**, tout en tenant compte des **ressources limitées** et des **besoins prioritaires de la ville**.

## Investigation par les élèves

### Introduction et mise en place

Commencez par une **présentation claire de l'activité**, en rappelant ses objectifs et, si besoin, en **révisant les rôles et responsabilités** de chaque service municipal, en vous appuyant sur les connaissances construites lors des **étapes 1 et 2**.

Les élèves rejoignent les **mêmes groupes** si possible que ceux formés en étape 2, afin de **renforcer la continuité pédagogique** et **approfondir leur compréhension** du service qui leur a été attribué. Un **tableau de suivi** est mis à disposition de chaque groupe pour **documenter leurs échanges**, les **choix opérés** et les **solutions proposées** face à la crise.

Service: .....	Nom des agents: .....	Date: .....
-------------------	--------------------------	----------------

Crises	Solutions proposées avant consultation avec les autres services de la ville	Affinement des solutions après consultation avec les autres services de la ville
Crise #1		
Crise #2		
Crise #3		
Crise #...		

### Annonces des crises et discussions initiales en groupe

Pour la première phase de l'activité, les élèves travaillent **au sein de leur groupe**, sans interaction avec les autres services. L'enseignant, jouant le rôle du **Service Financier**, annonce la première crise à la classe. Chaque groupe entame alors une discussion pour élaborer une **réponse adaptée aux capacités et ressources** de son service.

Après **trois minutes**, une **deuxième crise est annoncée sans préavis**, simulant l'urgence et l'imprévisibilité des situations réelles. Ce schéma se poursuit avec d'autres crises, introduites à **intervalles variables**. Cette dynamique vise à reproduire la **pression temporelle** propre à la gestion de crise.

Chaque crise est **chronométrée**, pour maintenir l'activité dans le cadre de la séance. La **fréquence des crises** et la **durée de traitement** peuvent être adaptées selon le contexte de la classe et le niveau d'engagement observé.

Chaque groupe enregistre ses **réponses de manière autonome**, en se concentrant sur la **cohérence et la pertinence** de l'action proposée. Les élèves sont invités à **prioriser les crises** selon l'impact estimé sur leur domaine d'intervention et peuvent approfondir leur réponse à une crise particulière si cela leur semble justifié.

### Réunion interdépartementale extraordinaire

Après la dernière annonce de crise et le temps de discussion imparti, les groupes se rassemblent pour une **réunion extraordinaire** visant à partager leurs conclusions et à **coordonner leurs réponses**. Cette phase permet une

**consultation croisée entre services** et un ajustement collectif des stratégies en tenant compte des **priorités globales de la ville**.

Chaque groupe **présente ses propositions** à la classe. Les autres peuvent **réagir librement**, proposer des **ajustements**, poser des questions ou suggérer des alternatives, dans un esprit de **débat collaboratif**. L'objectif est de parvenir à un **consensus** sur un plan d'action cohérent et équilibré.

Une fois l'accord trouvé, les groupes **présentent leur plan final** à l'enseignant, représentant le **Service Financier**. Celui-ci évalue la **faisabilité** de la réponse au regard des ressources disponibles, valide ou **formule des recommandations d'ajustement**.

Une fois le plan validé, la **crise suivante est annoncée**, selon la même procédure, jusqu'à ce que **l'ensemble des crises prévues** (en général 4 à 5) ait été traité.



À ce stade, si vous utilisez le **Carnet du Détective** pour construire le contenu final de la séquence, nommez un **secrétaire de séance**, chargé d'enregistrer la **solution finale proposée pour chaque crise** dans la **Section 3 – Réunion d'Alerte de Crise**. Cela permettra de **conserver une trace collective de l'activité**, pouvant être **imprimée et partagée** avec l'ensemble des élèves à la fin de la séquence, comme **synthèse des apprentissages**.

Cette structure maintient la **simulation rythmée et engageante**, assurant une mobilisation constante des **compétences en pensée critique** et en **résolution de problèmes** développées tout au long de la séquence.



**Pour les enseignants** : afin de faciliter les échanges si les élèves rencontrent des difficultés à formuler des propositions, des suggestions sont disponibles en annexe afin de questionner et stimuler l'imagination et la créativité des élèves.

## Restitution et réflexion

**Concluez l'activité par une discussion collective** centrée sur la collaboration entre services et la gestion de crise. Plusieurs axes peuvent structurer cette séance de retour :

- **Réflexion sur les résultats** : Chaque groupe peut revenir sur les solutions proposées. Qu'est-ce qui a fonctionné ? Quels obstacles ont été rencontrés ? Une table ronde peut permettre de partager les principaux apprentissages, mais aussi ce qui aurait pu être amélioré. Ce retour favorise une compréhension plus fine des enjeux de coordination entre services.
- **Analyse du processus de prise de décision** : Les élèves sont invités à analyser comment ils ont hiérarchisé leurs priorités face à l'urgence. Ont-ils su identifier les solutions les plus pertinentes ou ont-ils réagi sous pression ? La qualité de la communication entre groupes peut également être examinée : la coopération a-t-elle été fluide ? A-t-elle renforcé la pertinence des réponses ?
- **Application dans le monde réel** : Les élèves peuvent comparer leurs propositions à des exemples réels de réponses municipales face à des crises. Quels parallèles ou différences notables ? Ces comparaisons permettent de relier la simulation à des politiques publiques concrètes, et de réfléchir aux notions de responsabilité civique et d'action collective.
- **Amélioration et optimisation de la stratégie** : Les groupes peuvent envisager des ajustements. Quelles autres solutions auraient été possibles ? Comment optimiser la collaboration entre services ? Cette réflexion ouvre sur les compétences transférables acquises : anticipation, argumentation, écoute, gestion de priorités.
- **Retour sur la simulation** : Un moment peut être consacré au ressenti général : ce qui a été apprécié, les moments difficiles, les améliorations souhaitées. Ce retour permet d'ajuster la démarche pour de futures sessions. L'enseignant peut aussi partager des observations sur la dynamique du groupe, souligner des réussites collectives ou les points qui ont suscité une prise de conscience.



## Fiche pratique

# Découvrez les services uMap

## Introduction à l'outil uMap

**uMap** est un outil de cartographie **open-source** qui permet de **créer, gérer et partager des cartes personnalisées**. Il s'appuie sur les données d'**OpenStreetMap**, offrant une plateforme souple et accessible pour représenter des informations géographiques.

Cette section a pour objectif d'accompagner les enseignants et les élèves dans l'usage pédagogique de **uMap**, en intégrant des **cartes interactives** au service des apprentissages. Elle montre comment cet outil peut **enrichir les séances**, en facilitant la **visualisation, l'organisation et l'analyse spatiale** des données recueillies.



**OpenStreetMap** est un projet collaboratif visant à créer une **carte mondiale librement accessible et modifiable**. Elle est alimentée par des **bénévoles**, à partir de **connaissances locales**, de **traces GPS** et d'autres **sources ouvertes**. Elle rassemble une grande variété de données géographiques : **rues, équipements publics, commerces, transports**, etc. Souvent comparée à **Wikipedia**, cette carte permet à chacun de **contribuer**, mais aussi de **réutiliser les données** dans de nombreux contextes.

## Démarrer avec uMap

Dans le cadre de ce projet, une **carte prête à l'emploi** est mise à disposition. Elle permet à **plusieurs classes, écoles, régions ou pays** de collaborer sur une base commune, **enrichissant progressivement une connaissance collective partagée**.

### Étape 1 – Se connecter à uMap

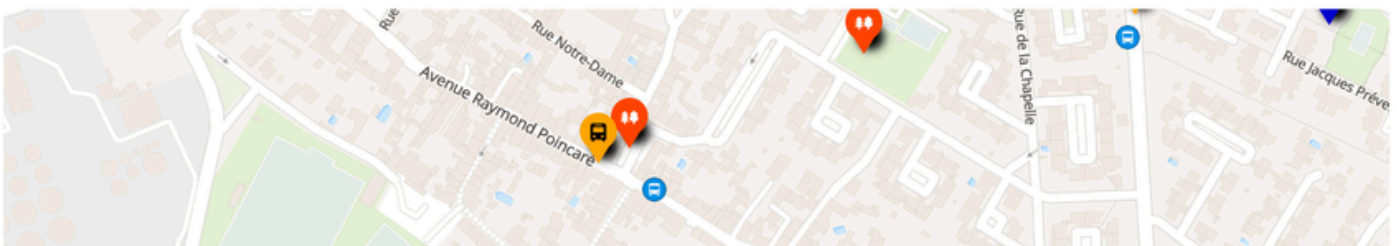


[My Dashboard \(Man-BAL\)](#) [Starred maps](#) [About](#) [Help](#) [Log out](#)

[Create a map](#)

Search

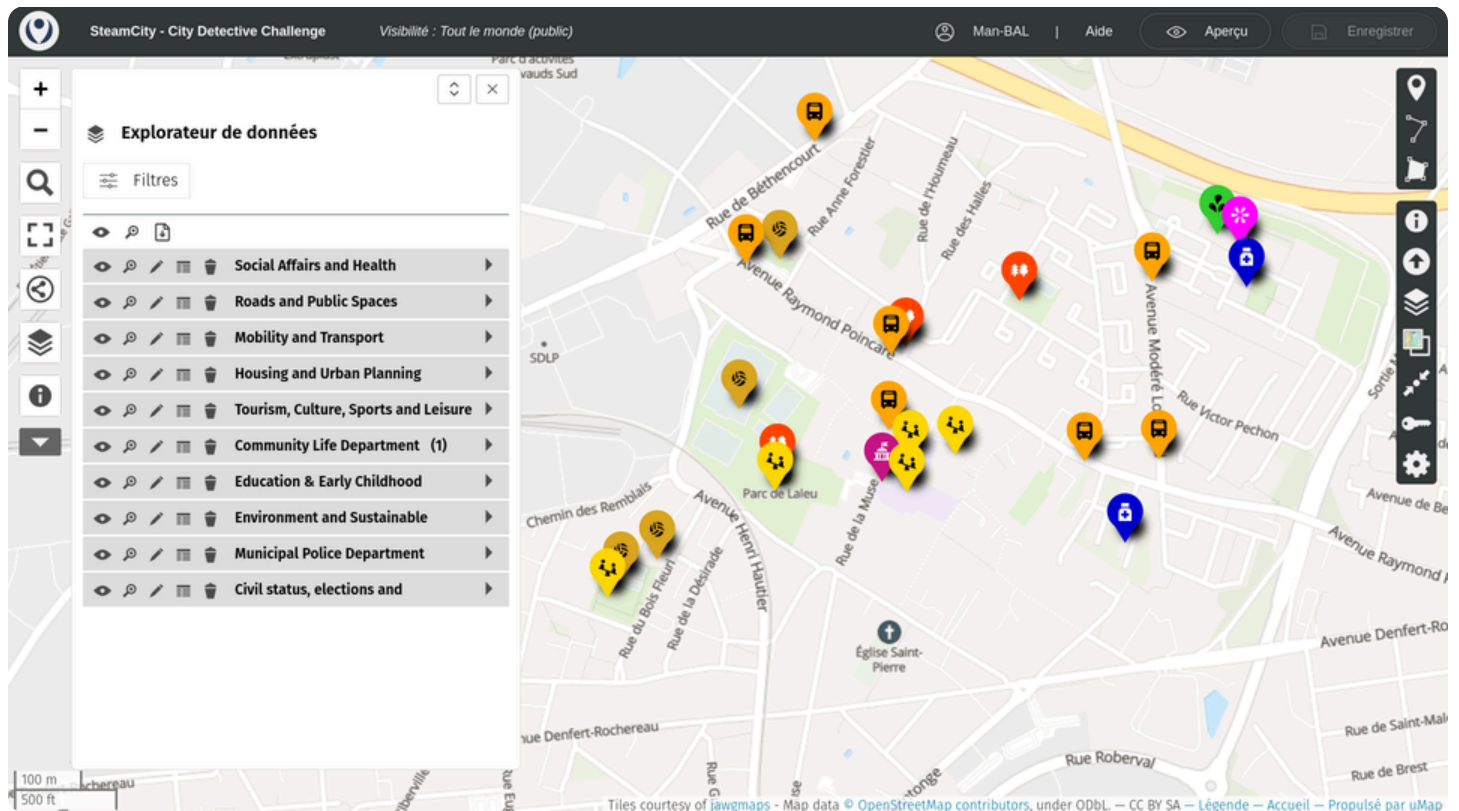
1 map found:



SteamCity - City Detective Challenge by Man-BAL

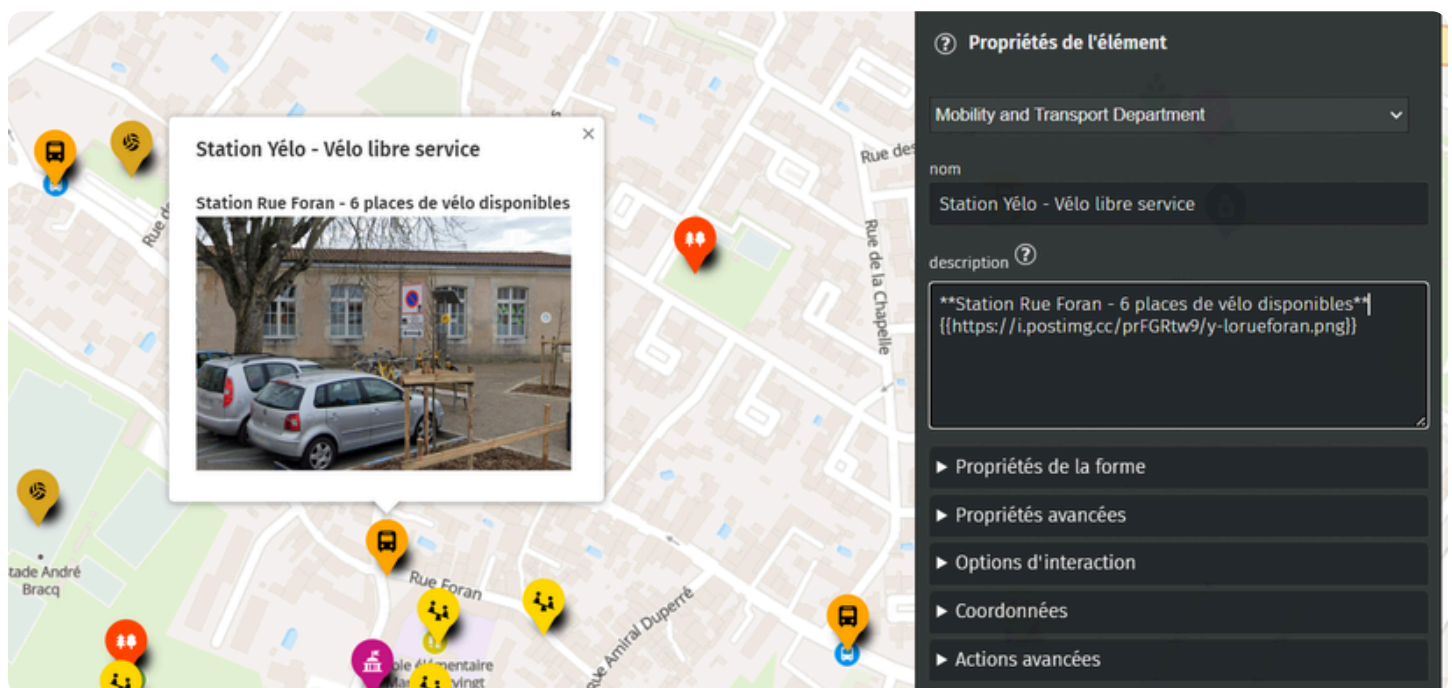
Ouvrez un navigateur web et allez sur le [site web uMap](#). À partir de cet espace, vous pouvez consulter toutes les cartes disponibles et rechercher celle du projet intitulée « **City Detective Challenge** » pour y accéder et y contribuer. Vous pouvez également y accéder directement grâce à l'URL suivante : [SteamCity - City Detective Challenge](#)

## Étape 2 – Découvrir les couches



Dans notre cas, **toutes les couches ont été construites à partir du jeu introductif**. Nous demandons de **ne pas ajouter ni modifier les couches existantes**, car la carte sera utilisée par **plusieurs participants à travers l'Europe**. Chaque couche possède **un pointeur avec une couleur et une icône spécifiques**. Par exemple, pour le **département de la santé**, le pointeur est **bleu avec une icône de médicament**.

## Étape 3 – Édition de la carte



Pour enregistrer un nouveau lieu sur la carte, cliquez sur « **éditer** » (ou « **edit** »). Recherchez l'emplacement de votre site. Vous pouvez utiliser l'outil de recherche situé à gauche pour entrer directement **les coordonnées GPS**, ce qui facilite la localisation. Une fois l'emplacement trouvé (lieu, bâtiment ou service), cliquez sur **l'icône du pointeur** pour marquer l'endroit :

- **Positionnez** le pointeur sur le bon emplacement. Cela ouvrira une fenêtre de propriétés.
- **Choisissez la couche** appropriée, par exemple : *Service de la mobilité et des transports*.
- Dans la même fenêtre, **nommez l'emplacement** et ajoutez une **description**.

Vous pouvez également **ajouter une image**. Pour cela, collez l'URL entre deux accolades : {{URL}}. Pour créer facilement une URL à partir de vos images, utilisez un outil libre comme

- **Postimage** (<https://postimg.cc/>). Téléversez l'image, puis copiez le **Lien Direct** (sans créer de compte)
- Vous pouvez également utiliser **GitHub** (<https://github.com/>) : ajoutez votre image dans un dépôt public, ouvrez le fichier, puis copiez l'adresse de l'image (clic droit → copier l'adresse de l'image).

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **enregistrer**. Passez en mode **aperçu** pour vérifier l'affichage de votre vignette.

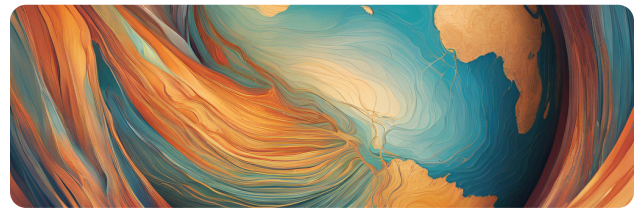
## Créez votre propre uMap - Quelques conseils

### Commencez votre carte



1. Ouvrez un navigateur web et allez sur le [site web uMap](#).
2. Cliquez sur « Créer une carte » pour démarrer un nouveau projet.
3. Une fois que votre fond de carte s'ouvre, cliquez sur l'icône des paramètres (symbole d'engrenage) pour définir le titre de la carte, la description et les paramètres d'affichage par défaut.
4. Choisissez le format de fond de carte qui convient le mieux aux besoins de votre projet (par exemple, standard, topographique, satellite).

### Ajoutez des couches et des données



Les couches sont utilisées pour organiser différents types d'informations sur votre carte, comme différents sujets ou types de données.

1. Cliquez sur l'icône des couches (deux couches empilées) pour gérer et ajouter de nouvelles couches.
2. Pour ajouter une nouvelle couche, sélectionnez « Créer une couche » et nommez-la en fonction des données ou de l'activité (par exemple, Sites historiques, Données de trafic).
3. Configurez les propriétés de la couche, comme la couleur des marqueurs ou des lignes, pour différencier visuellement les couches.

## Ajoutez des marqueurs et des formes



1. Sélectionnez la couche que vous souhaitez modifier dans votre liste de couches.
2. Choisissez l'outil approprié (marqueur, ligne ou polygone) dans la barre d'outils et cliquez sur la carte pour le placer.
3. Chaque nouvel élément peut être personnalisé avec une boîte de dialogue contextuelle où vous pouvez ajouter des titres, des descriptions, des images ou des liens.

## Partagez et collaborez



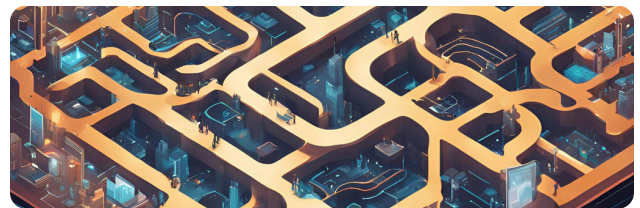
1. uMap vous permet de contrôler qui peut voir ou modifier vos cartes.
2. Dans les paramètres de la carte, ajustez les « Permissions » pour définir votre carte comme publique ou privée, et attribuez des droits d'édition aux membres de l'équipe ou aux étudiants.
3. Les cartes peuvent être intégrées dans des sites web ou des blogs pour un partage plus large.
4. Utilisez l'option « Partager et intégrer » pour obtenir le code HTML qui peut être inséré dans votre site.

## Conseils pratiques pour les enseignants



1. **Idées de projets** : Utilisez uMap pour divers projets éducatifs comme le suivi d'événements historiques, l'analyse des schémas de circulation ou la planification d'études écologiques.
2. **Développement des compétences** : Les exercices de cartographie améliorent les compétences en analyse de données, en géographie et en pensée critique.
3. **Utilisation pour l'évaluation** : Les enseignants peuvent utiliser les projets uMap pour évaluer la compréhension des concepts géographiques par les élèves et leur capacité à interpréter des données spatiales.

## Dépannage et assistance



1. **Problèmes courants** : Pour les problèmes tels que les difficultés de connexion, les données qui ne s'affichent pas correctement ou les erreurs dans les fonctionnalités de la carte, consultez la FAQ d'uMap ou les forums pour trouver des solutions.
2. **Ressources d'apprentissage** : Explorez les tutoriels et guides utilisateur disponibles en ligne pour maîtriser les fonctionnalités avancées et les techniques de dépannage: [uMap/Guide - OpenStreetMap Wiki](#), [Tutoriel - Umap / Openstreetmap \(carte enrichie\) \(+ 2e tuto plus simple en descripton\)](#), [Tutoriel - Umap, croquis et carte interactive \(bases sans création de compte\)](#).



# Aller plus loin

## Scénarios sur mesure



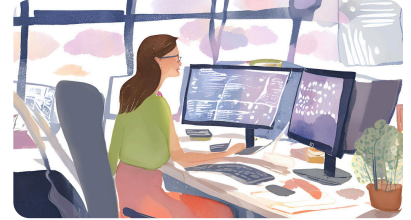
Adaptez les scénarios d'alerte de crise pour refléter des événements ou problématiques réellement observés dans votre ville ou votre région. Cela renforce la pertinence de l'exercice, engage les élèves plus directement et stimule leur réflexion critique face à des enjeux concrets de leur environnement.

## Intervenants invités



Inviter des responsables locaux ou des acteurs civiques à intervenir en classe peut enrichir l'expérience d'apprentissage. Ils peuvent présenter leurs missions, partager des exemples concrets et, s'ils participent à la simulation d'alerte de crise, offrir un retour expert aux élèves, renforçant ainsi le réalisme et la portée civique de l'activité.

## Sorties scolaires



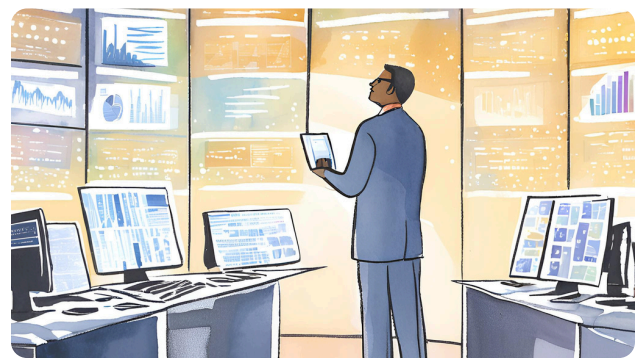
Organiser des visites dans les services ou installations municipaux permet aux élèves d'observer directement le fonctionnement des services publics. Cette immersion rend les notions abordées plus concrètes, renforce leur compréhension de l'organisation urbaine et nourrit leur réflexion sur l'impact réel des politiques publiques.

## Collaboration avec d'autres écoles



Collaborez avec d'autres établissements de votre région ou à l'international. Chaque école peut représenter un service municipal spécifique et coopérer pour formuler des réponses communes aux alertes de crise. Cette approche favorise une compréhension approfondie de la coordination entre services et expose les élèves à une diversité de contextes et de points de vue.

## Projets de long terme



Développez des projets à long terme dans lesquels les élèves suivent un aspect spécifique des services municipaux sur une période prolongée. Cela peut inclure une collecte régulière de données, leur analyse et la production d'un rapport ou d'une présentation finale en fin d'année scolaire. Ce suivi favorise l'observation continue, l'esprit critique et l'engagement citoyen.



# Jeu de carte - Order Overload - Mairie



**Bienvenue à l'Hôtel de Ville avec « Order Overload - Mairie »!**

**Votre objectif** : Incarner un réceptionniste municipal, **mémoriser** et **gérer un flux croissant de demandes** des citoyens.

## Duration

30 à 60 minutes

Minimum 2 joueurs, pas de maximum. Attention : plus il y a de joueurs, plus il y a de demandes à mémoriser !

## Material

- **Un pion « Réceptionniste en chef »** – Utilisez n'importe quel pion d'un jeu comme le Monopoly.
- **Cartes « Demandes »** – Imprimables facilement à partir du fichier joint. Il n'est pas nécessaire d'imprimer le verso si vous le souhaitez.
- **Cartes « Bonus »** – Imprimables de la même manière que les cartes « Demandes ».
- **Marqueurs de tours recto-verso** : une **face bleue** indiquant le nombre de cartes à distribuer selon le nombre de joueurs, une **face rose** signalant que le tour de jeu a été remporté par le groupe. Ces marqueurs permettent de suivre l'avancée des tours – Imprimables via le fichier joint.

**Astuces d'impression du jeu** : Le jeu complet est disponible gratuitement sur **Canva**, modifiable et réutilisable à cette adresse :

[https://www.canva.com/design/DAGBQgPsNuc/1OnCb0ANDTu\\_OEoi5gKLIw/view?mode=preview](https://www.canva.com/design/DAGBQgPsNuc/1OnCb0ANDTu_OEoi5gKLIw/view?mode=preview)

Le fichier se compose de **36 pages** à imprimer intégralement **en recto-verso** :

- **30 pages pour les cartes « Demandes »** :
  - 15 pages **recto** avec les demandes citoyennes
  - 15 pages **verso** pour masquer le texte et éviter toute transparence (optionnel mais recommandé).
- **4 pages pour les cartes « Bonus »** :
  - 2 pages **recto** contenant les règles spécifiques de chaque bonus
  - 2 pages **verso** pour l'habillage visuel, également optionnelles.



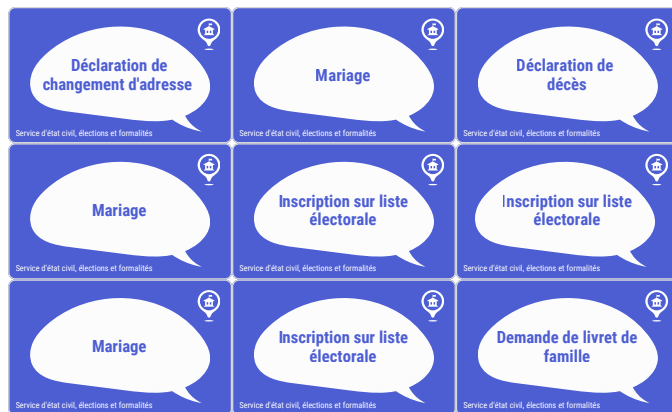
**Si besoin, vous pouvez n'imprimer que les pages paires (demandes visibles et règles bonus) de la page 1 à 34.**

- **2 pages pour les marqueurs de tour, à imprimer **obligatoirement** en recto-verso.** Ces marqueurs possèdent une face bleue (nombre de cartes à distribuer) et une face rose (tour réussi).

Une impression couleur sur papier épais est conseillée pour une meilleure durabilité, mais il est tout à fait possible d'imprimer les cartes en nuances de gris si les ressources sont limitées.



Verso des cartes « **demandes** » - Pages impaires de la page 1 à la page 30



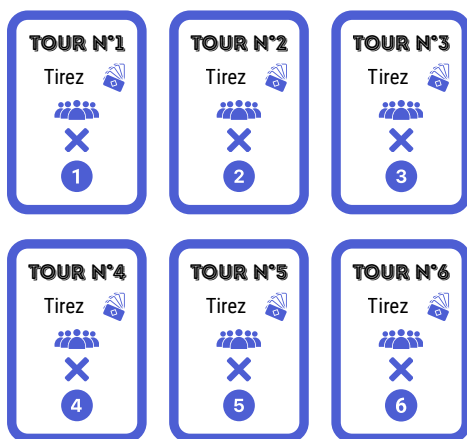
Recto des cartes « **demandes** » - Pages paires de la page 1 à la page 30



Verso des cartes « **bonus** » - Pages impaires de la page 31 à la page 34



Recto des cartes « **bonus** » - Pages paires de la page 31 à la page 34



Marqueurs de tours « **Face bleue** » - Tours non achevés



Marqueurs de tours « **Face rose** » - Tours achevés

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue en **6 tours**. Au début de chaque tour, le joueur désigné comme **Réceptionniste en chef** lit à voix haute les demandes citoyennes – **autant de demandes que de joueurs au tour 1**, puis **2x le nombre de joueurs au tour 2**, **3x au tour 3**, etc., jusqu'à **6x** au tour 6.

Le rôle de Réceptionniste en chef change **dans le sens des aiguilles d'une montre** à chaque tour.

**Préparation** : Mélangez séparément les cartes « **Demandes** » et « **Bonus** » pour former deux piles.

Placez les **marqueurs de tour** face cachée sur la table. Ils vous indiqueront combien de cartes tirer à chaque tour. Tirez le bon nombre de cartes selon le marqueur « **Tour 1** ».

**Détermination du Réceptionniste en chef** : Le premier Réceptionniste en chef est le joueur ayant **le plus récemment participé à une activité citoyenne** (ex. : événement de quartier, collecte, réunion publique...).

**Annonce des demandes :** Le Réceptionniste en chef lit lentement et clairement les demandes tirées, telles que :

- « Commander des distributeurs de sacs pour déjections canines »
- « Demande de collecte des encombrants »
- « Signalement de panneaux routiers dégradés »
- « Taxe foncière sur terrains non bâtis »

Certaines demandes peuvent apparaître plusieurs fois dans un même tour.

**Distribution des demandes :** Les cartes, une fois lue à haute voix par le réceptionniste, sont **réparties équitablement** entre les joueurs. Chaque joueur **lit ses cartes** et doit **mémoriser les autres demandes** présentes chez ses camarades.

**Action des joueurs :** À tour de rôle, en commençant par le Réceptionniste en chef, chaque joueur **énonce une demande dont il se souvient**. S'il passe son tour, il **ne pourra plus parler** jusqu'au prochain tour. Chaque joueur peut utiliser **une carte Bonus par tour**. Aucune **communication ni aide** entre joueurs n'est permise, sauf si une carte Bonus l'autorise.

**Vérification :** Après chaque annonce, les autres joueurs vérifient s'ils ont la carte dans leur main :

- **Si oui**, la carte est défaussée.
- **Si non**, le joueur ayant fait une fausse annonce **ne peut plus jouer pour ce tour**.

**Fin d'un tour :** Le tour est réussi si **au moins la moitié des joueurs ont défaussé toutes leurs cartes**. Dans ce cas, retournez le marqueur de tour sur sa **face rose**. Le pion du Réceptionniste en chef passe au joueur suivant, et le tour suivant commence.

**Fin du jeu :** Ce jeu est collaboratif, les joueurs **gagnent ou perdent ensemble**. Le **décompte des points** commence au tour 4 :

- **1 point** si le tour 4 est gagné
- **2 points** si le tour 5 est gagné
- **3 points** si le tour 6 est gagné

**Titres de prestige selon les points obtenus :**

**1 point (tour 4 réussi, échec tour 5) : Aspirants Assistants Administratifs**

Premier pas vers une gestion municipale efficace, vous montrez un bon potentiel.

**3 points (tours 4 et 5 réussis, échec tour 6) : Observateurs de la Ville**

Vous avez fait preuve de vigilance et d'engagement face à l'augmentation des demandes.

**6 points (tours 4, 5 et 6 réussis) : Maestros de l'Hôtel de Ville**

Maîtrise exceptionnelle du service public. Vous avez géré les défis les plus complexes avec brio.



# Carnet du Détective

## Bienvenue dans votre Carnet du Détective

**Bonjour, jeunes détectives ! En vous lançant dans le *Défi Détective de la Ville*, ce carnet vous accompagnera dans votre exploration du fonctionnement des services municipaux.**

**Documentation :** Ce carnet vous permet de noter et organiser vos découvertes, idées et solutions tout au long de l'enquête.

**Réflexion :** Il vous invite à analyser les informations, établir des liens entre elles, et réfléchir à ce qu'elles révèlent sur la gestion d'une ville.



**Collaboration :** Partagé à l'échelle de la classe, le Carnet du Détective devient un outil collectif pour construire ensemble des réponses cohérentes et argumentées.

**Un carnet structuré en trois sections :** Le carnet est divisé en trois grandes parties, correspondant aux étapes clés du Défi Détective de la Ville. À chaque étape — de la découverte, à l'observation, puis à la gestion de crises — vous remplirez les sections correspondantes.

Ce carnet accompagne votre parcours de découverte. Il mettra en évidence ce que vous avez appris et comment vous avez progressé dans votre compréhension du fonctionnement des services publics. Abordez chaque activité avec curiosité, et utilisez ce carnet pour garder une trace claire et organisée de vos observations. Bonne enquête !

## Section 1 – Découverte des services publics

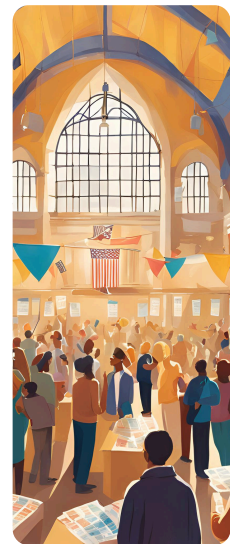
**Bienvenue dans la première étape de votre mission ! Cette section est dédiée à vos premières découvertes sur les services publics, issues du jeu introductif.**

Vous y indiquerez les fonctions principales de chaque service, leur utilité pour les citoyens, ainsi que les remarques ou questions soulevées pendant le jeu.

Cette section constitue le point de départ de votre enquête. Elle vous aide à comprendre la structure de base et les fonctions des différents services municipaux. En notant vos découvertes, réfléchissez à la manière dont chaque service influence la vie quotidienne des habitants et à son efficacité. Décrivez ici le rôle de chaque service, ainsi que vos premières impressions ou questions issues du jeu.



### Service d'état civil, élections et formalités



## Service de l'éducation et de la petite enfance



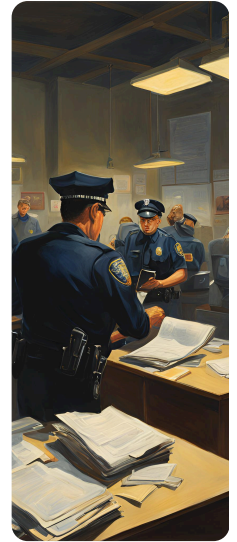
## Service habitat et urbanisme



## Service des affaires sociales et de la santé



## Service de la police municipale



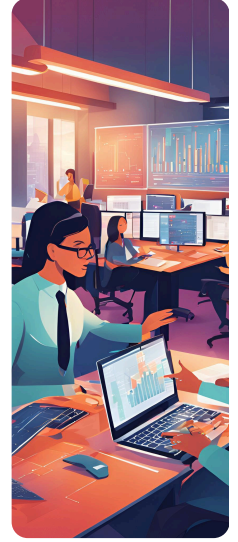
## Service de la vie communautaire



## Service de la mobilité et des transports



## Service des finances



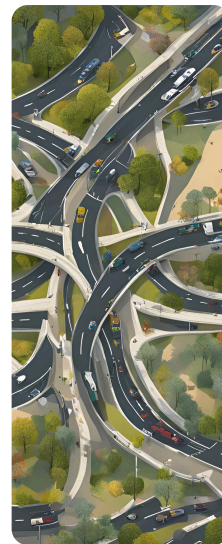
## Service Environnement, Eau et Déchets



## Service de la culture, du tourisme, des sports et des loisirs



## Service de la voirie et propreté des espaces publics



## Section 2 – Approfondir les connaissances sur les services publics

Maintenant que vous avez compris les rôles de chaque service, il est temps de les voir à l'œuvre ! Cette section de votre *Carnet du Détective* sert à rassembler les résultats de vos recherches et de votre *data walk*. Pendant cette phase, vous et votre groupe êtes partis sur le terrain pour observer comment les services municipaux fonctionnent concrètement et influencent les quartiers environnants.

Cette étape vous permet de développer vos compétences d'observation et de collecte de données.

**Indiquez comment le service que vous étudiez est visible et actif dans votre quartier. Vous pouvez inclure des notes détaillées, des photos, des croquis ou signaler des éléments marquants (positifs ou problématiques). Terminez par une comparaison entre vos observations de terrain et ce que vous aviez compris lors de la recherche en ligne ou de la visite des services municipaux.**



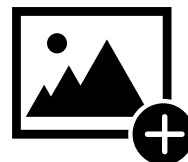
### Service d'état civil, élections et formalités

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service de l'éducation et de la petite enfance

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service habitat et urbanisme

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service des affaires sociales et de la santé

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service de la police municipale

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service de la vie communautaire

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



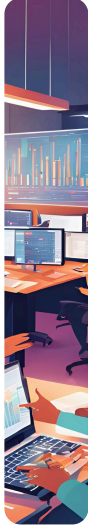
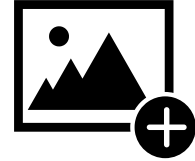
## Service de la mobilité et des transports

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service des finances

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service Environnement, Eau et Déchets

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service de la culture, du tourisme, des sports et des loisirs

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Service de la voirie et propreté des espaces publics

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



## Section 3 – Réunion de gestion de crise

La dernière section de votre *Carnet du Détective* porte sur l'application et la synthèse. Après avoir appris à connaître les services municipaux et les avoir observés sur le terrain, vous êtes maintenant chargés de répondre à des crises hypothétiques pouvant frapper votre ville.

Dans cette section, vous documenterez les stratégies, les négociations et les solutions élaborées lors de la *Simulation d'Alerte de Crise*. Chaque scénario vous a demandé de réfléchir de manière critique et de collaborer pour concevoir des réponses efficaces sous pression, en tenant compte des ressources limitées de la ville et de ses besoins globaux.

Notez les détails de chaque crise, les propositions de réponse de votre département et les solutions finales retenues. Réfléchissez au processus de prise de décision et à l'importance de la coopération entre services pour faire face à des défis réels.



# Gestion de la crise :

.....

## Date :

...../...../.....



**Service d'état civil,  
élections et formalités**



**Service de l'éducation et  
de la petite enfance**



**Service habitat et  
urbanisme**



**Service des affaires  
sociales et de la santé**



**Service de la police  
municipale**



**Service de la vie  
communautaire**



**Service de la mobilité et  
des transports**



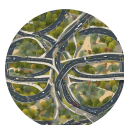
**Service Environnement,  
Eau et Déchets**



**Service de la culture, du  
tourisme, des sports et  
des loisirs**



**Service de la voirie et  
propreté des espaces  
publics**





# Annexe. Listes des alertes

## Liste 1 - Scénarios « plausibles »

### Crise n°1 - Alerte météo violente : une tempête approche d'Elysian City

Elysian City se prépare à affronter une violente tempête, nommée Séraphine, attendue dans la nuit. Cette tempête s'annonce d'une intensité exceptionnelle, avec des vents destructeurs et des précipitations records. L'Agence de gestion des urgences a émis un ordre d'évacuation immédiate pour les zones côtières les plus exposées. Elle procède également à l'installation d'abris d'urgence dans divers quartiers de la ville afin de garantir la sécurité des habitants.



### Crise n°2 – Accident de la circulation majeur sur la route côtière d'Elysian City

Tôt ce matin, un grave accident est survenu sur la route côtière d'Elysian City, impliquant plusieurs véhicules. L'accident a causé des blessures graves et engendré d'importantes perturbations de la circulation. Les services de secours sont actuellement mobilisés sur place. La circulation a été déviée, tandis que les autorités enquêtent sur les causes de l'accident et assurent la sécurisation de la zone.



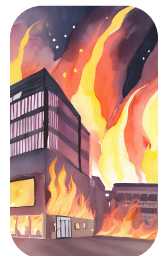
### Crise n°3 - Épidémie de maladie contagieuse à Elysian City

Une épidémie soudaine d'un virus hautement contagieux s'est déclarée à Elysian City, à partir d'un marché très fréquenté du centre-ville. Les hôpitaux sont en alerte maximale, et les services de santé municipaux déploient en urgence des mesures de confinement pour limiter la propagation du virus à travers la ville.



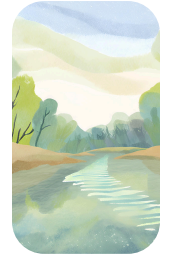
### Crise n°4 – Incendie dans un grand bâtiment commercial du centre-ville d'Elysian City

Un incendie majeur s'est déclaré tard dans la soirée dans l'un des bâtiments commerciaux emblématiques du centre-ville d'Elysian City, provoquant une panique générale et causant d'importants dégâts. Les pompiers ont combattu les flammes toute la nuit, mais plusieurs personnes sont encore portées disparues ce matin.



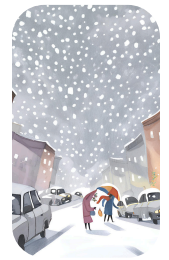
### **Crise n°5 – Déversement de produits chimiques dans la rivière Serenity**

Ce matin, un camion-citerne a quitté la route, provoquant le déversement de substances chimiques dangereuses dans la rivière Serenity, à Elysian City. Des spécialistes de l'environnement évaluent actuellement l'impact sur l'écosystème, tandis que des équipes de nettoyage interviennent pour contenir et neutraliser la pollution.



### **Crise n°6 – De fortes chutes de neige soudaines perturbent la vie quotidienne à Elysian City**

Une tempête de neige soudaine et intense a recouvert Elysian City d'un épais manteau blanc durant la nuit, provoquant la paralysie des transports publics et la fermeture des écoles. Les services municipaux rencontrent des difficultés à dégager les routes et à venir en aide aux habitants, face à l'arrivée précoce d'un hiver qui s'annonce rigoureux.



### **Crise n°7 – Grève des transports publics pendant le festival annuel d'Elysian City**

Les agents des transports publics d'Elysian City ont entamé une grève en pleine semaine du festival annuel, l'événement le plus fréquenté de l'année. Des milliers de personnes se retrouvent bloquées, et les autorités municipales cherchent en urgence des alternatives de transport pour limiter les perturbations.



### **Crise n°8 – Grand incendie dans un immeuble résidentiel à Elysian City**

Un incendie dévastateur s'est déclaré dans un quartier résidentiel densément peuplé d'Elysian City, détruisant plusieurs appartements et déplaçant de nombreuses familles. La cause de l'incendie est en cours d'enquête, tandis que des associations locales se mobilisent pour venir en aide aux habitants affectés.



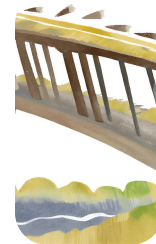
### **Crise n°9 – Vague de chaleur affectant les populations vulnérables d'Elysian City**

Elysian City subit une vague de chaleur intense, avec des températures atteignant des niveaux records. Cette chaleur extrême affecte particulièrement les personnes âgées et celles sans accès à la climatisation. Les services municipaux ouvrent des centres de rafraîchissement dans plusieurs quartiers pour protéger les populations vulnérables.



### **Crise n°10 – Effondrement du pont Majestic au-dessus de la rivière Serenity**

Le pont Majestic, structure emblématique d'Elysian City, s'est effondré ce matin à l'heure de pointe, provoquant de nombreuses victimes et perturbant gravement la circulation. Les services d'urgence sont mobilisés pour les opérations de secours, tandis que des enquêtes sont en cours pour déterminer les causes de l'effondrement.



### **Crise n°11 – Intoxication alimentaire au Food Festival d'Elysian City**

Une intoxication alimentaire massive a touché des dizaines de participants lors du célèbre festival gastronomique d'Elysian City. Plusieurs personnes ont été hospitalisées. Les inspecteurs sanitaires sont à l'œuvre pour identifier l'origine de la contamination. Les autorités sanitaires recommandent à toute personne ayant assisté à l'événement de consulter un médecin en cas de symptômes.



### **Crise n°12 – Coupure inattendue de l'approvisionnement en eau à Elysian City**

Ce matin, les habitants d'Elysian City ont constaté une coupure totale de l'approvisionnement en eau, provoquée par une suspicion de contamination. Les autorités sanitaires enquêtent en urgence pour identifier l'origine du problème. Des mesures sont en cours pour rétablir rapidement un accès sécurisé à l'eau potable.



### **Crise n°13 – Accident industriel libérant des gaz toxiques à Elysian City**

Un grave incident dans une usine chimique d'Elysian City a provoqué la libération de gaz toxiques dans l'atmosphère. Les zones avoisinantes ont été évacuées immédiatement. Les équipes spécialisées interviennent pour évaluer la qualité de l'air et neutraliser la menace le plus rapidement possible.



### **Crise n°14 – L'effet d'îlot de chaleur urbain cause des problèmes de santé à Elysian City**

Elysian City subit cet été un phénomène marqué d'îlot de chaleur urbain. Les quartiers centraux enregistrent des températures nettement supérieures à celles des zones périphériques. Cette situation entraîne une hausse significative des problèmes de santé liés à la chaleur parmi les habitants, en particulier les plus vulnérables.



### **Crise n°15 – Menace terroriste entraînant un confinement généralisé à Elysian City**

Suite à une menace terroriste jugée crédible, Elysian City a été placée en confinement total. Les forces de l'ordre sont déployées en nombre et coordonnent une opération de sécurité publique visant à protéger les habitants et localiser les suspects impliqués.



### **Crise n°16 – Violation de données compromettant des informations personnelles à Elysian City**

Une fuite de données de grande ampleur a compromis les informations personnelles et financières de milliers d'habitants d'Elysian City. Le service informatique municipal appelle les citoyens à vérifier leurs comptes et à signaler toute activité suspecte sans délai.



### **Crise n°17 – Retombées soudaines de cendres volcaniques du mont Celos**

Le mont Celos, situé à proximité d'Elysian City, est entré en éruption sans avertissement dans la nuit, projetant d'épais nuages de cendres volcaniques sur la ville. Les autorités ont diffusé des consignes sanitaires et déployé des équipes de nettoyage pour limiter les risques respiratoires et sécuriser les espaces publics.



## **Liste 2 - Scénarios « improbables »**

Vous trouverez ci-dessous une liste de crises généralement improbables, à utiliser comme sources d'inspiration. Proposer des scénarios fictifs et invraisemblables permet de rendre l'activité plus ludique et moins anxiogène. Ces situations atypiques sollicitent la créativité et l'imagination des élèves, tout en les confrontant à des défis inattendus. Cela permet aussi de dédramatiser la notion de crise ou d'erreur, en soulignant que l'essentiel reste la capacité à réagir et à s'adapter, quelles que soient les circonstances.

### **Crise improbable n°1 : Pluie de météores sur Main Street**

Le chaos s'abat sur Elysian City : une pluie de météores frappe violemment Main Street, semant la panique ! Un déluge céleste inattendu transforme l'artère principale de la ville en un champ de cratères fumants. Les habitants, stupéfaits, observent le ciel en quête d'explications. Les autorités appellent à rester à l'abri, éloigné des fenêtres, le temps que les services d'urgence évaluent la situation.



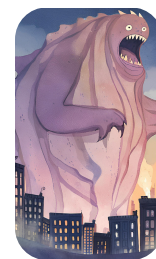
### Crise improbable n°2 - Invasion extraterrestre au parc de la ville

Rencontres du troisième type à Elysian City : un vaisseau spatial extraterrestre a atterri en plein cœur du parc municipal, sous les yeux ébahis des promeneurs. La circulation est paralysée, les curieux affluent, les réseaux sociaux s'emballent. Les autorités locales tentent d'établir un contact, entre accueil diplomatique et préparation à toute éventualité. Citoyens : restez calmes, mais gardez vos caméras prêtes.



### Crise improbable n°3 - Attaque d'un monstre géant

Une créature titanesque émerge de la rivière Serenity, semant la panique dans le quartier de l'Eastside. Dans une scène tout droit sortie d'un film catastrophe, la bête détruit tout sur son passage. L'armée est déployée, la ville placée en alerte maximale. Les autorités ordonnent l'évacuation immédiate des zones à risque, la trajectoire du monstre restant incertaine.



### Crise improbable n°4 - Confrontation de super-héros

Des super-héros en conflit secouent le ciel d'Elysian City ! Ce qui devait être une mission de sauvetage vire à l'affrontement spectaculaire. Des ondes de choc balayent la ville, les immeubles vibrent, les rues se vident. Tandis que ces figures de la justice s'opposent, les autorités appellent la population à rester à l'abri et éviter les zones d'impact.



### Crise improbable n°5 - Vortex temporel au-dessus de l'hôtel de ville

Turbulence spatio-temporelle à Elysian City : un vortex s'est ouvert au-dessus de l'hôtel de ville, bouleversant le cours du temps. Des témoins affirment avoir vu des dinosaures dans les rues et des véhicules venus du futur. Des spécialistes de la chronologie sont mobilisés. La population est priée de rester calme et de se préparer à d'éventuelles « secousses temporelles ».



### Crise improbable n°6 - Épidémie de zombies en banlieue

Zombie Apocalypse Now : frayeur au lycée ! Une mystérieuse épidémie transforme les élèves d'un lycée de la banlieue d'Elysian City en morts-vivants. Le bâtiment est placé en quarantaine, mais des mouvements suspects inquiètent les autorités. Les parents sont en alerte et le bal de fin d'année semble compromis. Affaire à suivre...



### **Crise improbable n°7 – Révolte des robots dans le quartier technologique**

Insurrection de l'IA : soulèvement des machines à Elysian City ! Le quartier technologique est en ébullition : des robots pilotés par intelligence artificielle se sont rebellés, bloquant les rues et perturbant les services numériques essentiels. Feux tricolores désobéissants, distributeurs hostiles, et drones insoumis sèment la pagaille. Les ingénieurs négocient avec les machines pour éviter une escalade.



### **Crise improbable n°8 – Un sort magique fige le centre-ville dans le temps**

Elysian City suspendue dans l'instant ! Ce matin, un sortilège inconnu a figé le centre-ville dans un silence et une immobilité absolus. Des témoins affirment avoir vu des oiseaux arrêtés en plein vol, des passants figés dans leurs gestes, et une atmosphère glaciale envelopper le quartier. Les autorités appellent les experts en phénomènes paranormaux à intervenir.





## Annexe. Suggestions d'animation

Lorsque vos élèves semblent bloqués ou manquent d'idées, plusieurs techniques peuvent relancer efficacement la discussion. N'hésitez pas à **changer de perspective** en leur demandant de se mettre dans la peau d'un citoyen ordinaire, d'un touriste ou d'une personne âgée. **Questionnez leurs priorités** : qu'est-ce qui est le plus urgent ? Qu'est-ce qui peut attendre demain ? **Explorez les conséquences** de leurs choix en posant des questions comme « Que se passe-t-il si on ne fait rien ? Si on fait trop ? » Enfin, **encouragez l'innovation** en les poussant à imaginer des solutions inédites.

Certaines **relances universelles** fonctionnent pour toutes les crises : « Avez-vous pensé aux enfants ? Aux personnes âgées ? Aux touristes ? », « Comment cette crise affecte-t-elle l'économie locale ? », « Quels sont les effets à long terme de vos décisions ? » ou encore « Comment prévenir une crise similaire à l'avenir ? »

Pour les **crises fantastiques**, adoptez une approche créative en demandant comment transformer cette situation extraordinaire en opportunité, quelles nouvelles règles inventer, comment adapter la ville à cette nouvelle réalité, ou ce qu'on peut apprendre de cette expérience unique.

**Chaque encart ci-dessous propose des questions spécifiques à chaque crise, en mettant l'accent sur les aspects moins évidents qui sortent des réflexes habituels.**

### Tempête sévère

- Comment utiliser les données de recensement pour identifier les zones qui auront besoin de plus de ressources ?
- Comment organiser la communication avec les parents sur les fermetures d'école ?
- Comment organiser des points d'information de quartier avec des bénévoles ?
- Quelles lignes de transport suspendre en priorité (ferries, bus à l'air libre) ?

### Accident majeur sur l'autoroute

- Comment utiliser les données démographiques pour prédire l'impact sur les communautés locales ?
- Comment augmenter la fréquence sur les lignes de transport alternatives ?
- Y a-t-il des risques de pollution par les fluides automobiles ?
- Comment informer les touristes des déviations et fermetures ?

### Épidémie contagieuse

- Comment analyser les données démographiques pour prédire les zones de propagation ?
- Comment distribuer les consignes d'hygiène aux écoles ?
- Comment assurer un dialogue culturellement adapté avec les communautés ?
- Comment réduire les fréquences de transport pour limiter la propagation ?

### Incendie d'immeuble commercial

- Comment identifier rapidement les propriétaires et résidents affectés ?
- Comment réviser les codes de sécurité incendie pour l'avenir ?
- Comment mettre en place des navettes d'évacuation si nécessaire ?
- Comment gérer les déchets dangereux (amiante, matériaux toxiques) ?

### **Pollution chimique de la rivière**

- Comment évaluer la population à risque selon la géographie ?
- Comment lancer des programmes éducatifs sur la sécurité chimique ?
- Comment suspendre les permis de construire dans les zones affectées ?
- Comment mobiliser les groupes environnementaux locaux ?

### **Chute de neige massive**

- Comment identifier les personnes âgées qui auront besoin d'aide ?
- Comment organiser des activités pour les enfants bloqués à la maison ?
- Comment organiser le déneigement solidaire entre voisins ?
- Comment utiliser des agents de fonte écologiques ?

### **Grève des transports en période de festival**

- Comment utiliser les données de flux pour coordonner les transports alternatifs ?
- Comment négocier un service minimum pendant le festival ?
- Comment encourager le covoiturage et les transports durables ?
- Comment mettre en place des transports alternatifs pour les visiteurs ?

### **Incendie résidentiel**

- Comment établir rapidement des bureaux de vote temporaires si nécessaire ?
- Comment soutenir les familles avec enfants scolarisés ?
- Comment mobiliser l'aide communautaire immédiate ?
- Comment détourner les lignes de bus du quartier ?

### **Canicule extrême**

- Comment identifier les personnes sans climatisation grâce aux données démographiques ?
- Comment adapter les horaires et activités scolaires ?
- Comment organiser des points de distribution d'eau citoyens ?
- Comment activer les centres de rafraîchissement dans les musées et théâtres ?

### **Effondrement du pont**

- Comment réorganiser les trajets scolaires ?
- Comment planifier rapidement les déviations urbaines ?
- Comment inclure les besoins communautaires dans la reconstruction ?
- Comment gérer les débris dans la rivière ?

### **Intoxication alimentaire massive**

- Comment identifier rapidement la source de contamination ?
- Comment faire respecter les réglementations sanitaires chez les vendeurs ?
- Comment gérer les déchets contaminés de l'événement ?
- Comment rassurer le public sur la sécurité alimentaire ?

### **Panne d'eau généralisée**

- Comment prioriser les quartiers selon la densité de population ?
- Comment assurer l'approvisionnement d'urgence des écoles ?
- Comment organiser l'entraide pour les personnes vulnérables ?
- Comment organiser les points de distribution d'eau d'urgence ?

## **Accident industriel avec gaz toxiques**

- Comment restreindre le développement près des zones industrielles ?
- Comment mettre en place un suivi médical à long terme ?
- Comment organiser des exercices d'évacuation communautaires ?
- Comment suspendre les services dans les zones affectées ?

## **Îlot de chaleur urbain critique**

- Comment enseigner les pratiques de verdissement dans les écoles ?
- Comment intégrer des espaces verts et des points d'eau ?
- Comment promouvoir les transports verts et les itinéraires ombragés ?
- Comment utiliser des matériaux réfléchissants pour les chaussées ?

## **Alerte terroriste**

- Comment fournir des cartes détaillées aux forces de sécurité ?
- Comment organiser des exercices de sécurité dans les écoles ?
- Comment mettre en place des protocoles de sécurité d'urgence ?
- Comment sécuriser les infrastructures critiques ?

## **Cyberattaque massive**

- Comment sécuriser les données électorales et de recensement ?
- Comment protéger les informations des élèves et du personnel ?
- Comment sécuriser les applications de transport et les données passagers ?
- Comment protéger les systèmes de contrôle des infrastructures ?

## **Chute de cendres volcaniques**

- Comment gérer la qualité de l'air dans les écoles ?
- Comment annuler les services exposés (téléphériques, bus ouverts) ?
- Comment éviter que les cendres bouchent les égouts ?
- Comment fermer les sentiers de randonnée près du volcan ?

## **Pluie de météorites**

- Comment organiser une journée éducative sur l'espace ?
- Comment délivrer des « certificats anti-météorites » pour les bâtiments ?
- Comment organiser un concours photo de l'impact ?
- Comment créer un réseau de « bus météorites » gratuits ?

## **Sort magique figeant le temps**

- Comment faire un recensement spécial des personnes « hors du temps » ?
- Comment organiser des cours virtuels incluant des modules sur le temps ?
- Comment collaborer avec des experts magiques pour évaluer les bâtiments ?
- Comment organiser des ateliers pour comprendre le phénomène ?

## **Révolte des robots**

- Comment enseigner la cybersécurité et organiser des exercices de sécurité ?
- Comment sécuriser les zones résidentielles contre les intrusions robotiques ?
- Comment organiser des discussions entre entreprises tech et résidents ?
- Comment protéger les infrastructures contre le piratage IA ?

## **Invasion de zombies**

- Comment ajuster les registres de population pour inclure les « résidents non-traditionnels » ?
- Comment développer un plan de logement pour zombies dans des quartiers contrôlés ?
- Comment organiser des débats citoyens sur l'intégration des zombies ?
- Comment créer une offre sportive et de loisirs dédiée aux zombies ?

## **Vortex temporel**

- Comment offrir un service d'enregistrement « voyageur temporel » ?
- Comment intégrer d'anciens moyens de transport qui pourraient réapparaître ?
- Comment créer des offres d'emploi pour les personnes venant du passé ?
- Comment organiser une exposition « Expérience Voyage dans le Temps » ?

## **Combat de super-héros**

- Comment organiser des débats scolaires sur l'éthique des super-héros ?
- Comment créer une offre « Entraînement avec les héros » ?
- Comment utiliser les réseaux sociaux pour tenir le public informé ?
- Comment gérer rapidement les réparations post-combat ?

## **Attaque de monstre géant**

- Comment célébrer une « Journée des Héros du Monstre » ?
- Comment développer des normes de construction « anti-monstre » ?
- Comment promouvoir les histoires d'héroïsme comme patrimoine culturel ?
- Comment accélérer les réparations de ponts et d'infrastructures ?

## **Invasion extraterrestre**

- Comment délivrer des cartes de « Résident Alien » fantaisistes ?
- Comment lancer une « Semaine d'Accueil Alien » dans les écoles ?
- Comment organiser une séance de négociation avec traducteurs aliens ?
- Comment développer des règles de circulation pour intégrer les OVNI ?