

Variante pour 1 ou 2 joueurs

S'il n'y a qu'un joueur ou deux, il s'agira moins d'un jeu que d'un moyen de tester ses connaissances sur le vocabulaire d'HGGSP. Il suffit de tirer des cartes NOM DE CODE au hasard et d'essayer de les définir et/ou de les replacer dans un contexte et/ou de donner des exemples concrets d'application. A deux, le premier qui échoue perd la manche. Lorsqu'il(s) en a(ont) pioché 20 au moins, le ou les joueurs peu(ven)t essayer de les classer par familles (retrouver les thèmes par exemple).



Variante pour 2 joueurs

À deux, les joueurs jouent dans la même équipe et tentent d'obtenir le score le plus élevé contre un adversaire imaginaire.

Installez le jeu comme indiqué de manière classique. Votre équipe commence à jouer. Jouez ensuite votre tour normalement, toujours en évitant de désigner les NOMS DE CODE adverses ou l'Assassin.

Chaque fois que c'est au tour de l'adversaire imaginaire de jouer, le Maître-Espion recouvre un mot de la couleur adverse de son choix.

Si votre équipe découvre le NOM DE CODE Assassin ou si tous les Informateurs ennemis sont recouverts, vous perdez la partie.

Si votre équipe trouve tous ses Informateurs avant l'équipe adverse, votre score est égal au nombre de tuiles Identité qu'il reste à l'équipe adverse. Le but est de faire naturellement le score le plus élevé possible.

On est un bon agent lorsque le score est supérieur ou égal à 4 et excellent à 6.



Conception du jeu

» Un jeu de Vlaada Chvátil
» Illustrations : Tomáš Kucеровsky
» Design couverture : Stéphane Gantiez
» Conception graphique : Filip Murmak
» Traduction française : Virginie Gilson
» Édition française, adaptation et relecture : IELLO

www.iello.info

Ce jeu est une adaptation par Hélène Cormy d'un jeu créé par Vlaada Chvatil.

Il s'agit d'aider les élèves d'HGGSP Terminale à réviser l'épreuve du bac de manière ludique.

Le jeu est à imprimer en recto-verso. L'arrière des cartes NOM DE CODE indique à quel thème appartiennent les mots.



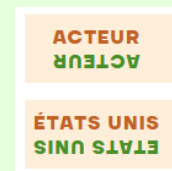
HGGSP

Il s'agit d'un jeu d'association d'idées pour 2 à 10 joueurs répartis en 2 équipes.

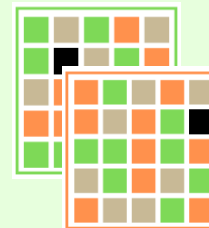
Les joueurs incarnent des détectives/espions qui doivent communiquer entre eux et trouver les mots codes ennemis sans déclencher le mot qui les mettra, sans défense, face au redoutable assassin.

Le jeu de Vlaada Chvatil a ici été adapté au vocabulaire étudié en HGGSP, tout particulièrement pendant l'année de terminale, et permet aux futurs candidats au bac de s'exercer sur leur maîtrise des concepts et termes importants de leurs cours.

Matériel



Cartes NOM DE CODE : ce sont les cartes que les Maîtres-Espions doivent faire deviner à leurs équipes respectives.



Cartes CLE : elles révèlent l'identité de chaque carte NOM DE CODE pour cette partie. Elle correspond à la grille des cartes posées sur la table.

- en vert : les mots de l'équipe verte
- en orange : les mots de l'équipe orange
- en beige : les fausses pistes
- en noir : l'assassin sur lequel il ne faut tomber sous aucun prétexte

La couleur de la bordure de la carte indique quelle équipe commence la partie.

Tuiles IDENTITÉ : elles représentent les informateurs des deux équipes. Elles servent à matérialiser l'identité des informateurs découverts au fur et à mesure du jeu.



Équipe verte



Équipe orange



Tuile "Fausse piste"



Tuile Assassin : l'équipe qui la découvre perd

But du jeu

Le Maître-Espion qui parvient à faire deviner tous les mots identifiés pour son équipe par la carte CLE à ses Agents remporte la manche.
Une partie se joue en 2 manches gagnantes.

Mise en place

- 1- Répartissez les joueurs en 2 équipes équitables.
- 2- Désignez un joueur de chaque équipe qui deviendra le Maître-Espion pour la manche. Les deux Maîtres-Espions se placent du même côté de la table.
- 3- Les autres joueurs deviennent des Agents et s'installent en face du Maître-Espion de leur équipe.
- 4- Les Maîtres-Espions reçoivent les tuiles IDENTITE, 9 pour celui qui commencera (regardez la couleur de la bordure de la carte CLE) et 8 pour l'autre.
- 5- Choisissez aléatoirement 25 cartes NOM DE CODE après les avoir mélangées (vous pouvez regarder l'arrière de ces cartes pour ne jouer qu'avec les concepts de tel ou tel thème ainsi qu'avec le vocabulaire général de l'HGGSP). Disposez les ensuite sur la table de manière à former une grille de 5 sur 5.
- 6- Les Maîtres-Espions piochent au hasard une carte CLE qu'ils placent sur le support (fourni mais à construire en le pliant) dans n'importe quel sens. Attention, seuls les Maîtres-Espions doivent la voir, et en aucun cas les Agents.

Déroulement de la partie

Les équipes jouent chacune à leur tour et c'est l'équipe désignée par la carte CLE qui commence.

Première phase d'un tour : le Maître-Espion de la 1ère équipe donne un mot d'indice accompagné d'un chiffre. Celui-ci indique combien de mots ses Agents peuvent trouver grâce à cet indice. Il est intéressant de chercher un indice pouvant se rapporter au maximum de NOMS DE CODE.

Par exemple, il doit faire deviner DÉMOCRATIE, PARTI et LIBERTÉ. Il peut dire ELECTIONS 3.

Il est possible de donner un indice pour un seul mot.

Attention, vous ne pouvez donner qu'un seul mot comme indice (pas d'expression) et il est interdit de donner des indications supplémentaires.

Il est interdit de donner certains indices :

- une partie d'un NOM DE CODE à deviner (*GUERRE pour GUÉRILLA*)
- un mot de la même famille (*GUERROYER pour GUERRE*)
- un homonyme ou un mot trop proche phonétiquement (*SERRE pour GUERRE*)
- une traduction du NOM DE CODE dans une langue étrangère
- un mot déjà visible sur la table
- un mot qui se rapporte à l'emplacement du NOM DE CODE sur la table (*GAUCHE n'est pas indice valable*)
- un chiffre qui se rapporte au nombre de lettres qui composent le NOM DE CODE (*SIX pour GUERRE*)

Le Maître-Espion se doit de garder une attitude neutre pendant la partie, notamment quand ses Agents s'interrogent sur tel ou tel NOM DE CODE à choisir.



Deuxième phase du tour :

D'abord, les Agents débattent entre eux pour savoir quelle(s) cartes NOM DE CODE correspondant à l'indice donné par leur Maître-Espion désigner.

Lorsqu'ils ont désigné une carte, il y a 4 possibilités :

- soit c'est bien un NOM DE CODE de l'équipe. Dans ce cas, le Maître-Espion recouvre la carte NOM de CODE par une Tuile IDENTITÉ correspondant à son équipe. Dans ce cas, les Agents peuvent proposer un 2e NOM DE CODE si le Maître-Espion avait donné un indice avec un nombre supérieur à 1. Ils peuvent renouveler l'opération jusqu'à arriver au nombre de cartes correspondant à celui annoncé par le Maître-Espion.
- soit c'est un NOM DE CODE de l'équipe adverse. Dans ce cas, le Maître-Espion adverse recouvre la carte NOM DE CODE par une tuile IDENTITÉ de son équipe. Le tour s'arrête alors immédiatement et c'est à l'autre équipe de jouer.
- soit c'est un NOM DE CODE correspondant à une fausse piste. Le Maître-Espion le signale en recouvrant la carte avec une tuile IDENTITÉ Fausse piste.
- soit c'est le NOM DE CODE de l'Assassin. Alors le Maître-Espion recouvre la carte avec la tuile IDENTITÉ Assassin et la partie s'achève. L'équipe qui l'a désignée perd.



Ensuite, c'est à la 2nde équipe de jouer en procédant de la même manière. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe ait trouvé tous ses NOMS DE CODE ou que l'Assassin ait été découvert.

ACTEUR ACTEUR	ETAT ETAT	ONG ONG	COMMUNE COMMUNE	ENTREPRISE ENTREPRISE	CITOYEN CITOYEN
ÉTATS UNIS ETATS UNIS	CHINE CHINE	BRESIL BRESIL	INDE INDE	MALI MALI	FRANCE FRANCE
UE UE	ONU ONU	SDN SDN	ALLEMAGNE ALLEMAGNE	ROYAUME UNI ROYAUME UNI	ITALIE ITALIE
HISTOIRE HISTOIRE	GEOGRAPHIE GEOGRAPHIE	GÉOPOLITIQUE GÉOPOLITIQUE	POLITIQUE POLITIQUE	PUISSANCE PUISSANCE	SOUVERAINETE SOUVERAINETE
FRONTIERE FRONTIERE	EGLISE EGLISE	RELIGION RELIGION	LAICITE LAICITE	DEMOCRATIE DEMOCRATIE	MEDIA MEDIA
FAKE NEWS FAKE NEWS	CROISSANCE CROISSANCE	DISSERTATION DISSERTATION	OTAN OTAN	RUSSIE RUSSIE	URSS URSS
COMMUNISME COMMUNISME	TRAITÉ TRAITÉ	ONG ONG	SOURCE SOURCE	HISTORIEN HISTORIEN	HARD POWER HARD POWER
SOFT POWER SOFT POWER	LOI LOI	CONSTITUTION CONSTITUTION	ENJEU ENJEU	CAUSE CAUSE	CONSEQUENCE CONSEQUENCE
REVOLUTION REVOLUTION	COUP D'ETAT COUP D'ETAT	MULTILATERALISME MULTILATERALISME	UNILATERALISME UNILATERALISME	CONGRES CONGRES	DIPLOMATIE DIPLOMATIE

[illegible]

TERRITOIRE TERRITOIRE	GUERRE FROIDE GUERRE FROIDE	HUMANITE HUMANITE	GUERRE GUERRE	PAIX PAIX	NUCLEAIRE NUCLEAIRE
TRANSPORT TRANSPORT	INTERNET INTERNET	RESEAU RESEAU	INDE INDE	MALI MALI	FRANCE FRANCE
UE UE	ONU ONU	SDN SDN	BRICS BRICS	POUVOIR POUVOIR	REPUBLIQUE REPUBLIQUE
SYMBOLE SYMBOLE	VALEUR VALEUR	MONARCHIE MONARCHIE	PLURALISME PLURALISME	LIBERTE LIBERTE	REGIME REGIME
ETAT DE DROIT ETAT DE DROIT	PARTI PARTI	ASSOCIATION ASSOCIATION	PARLEMENT PARLEMENT	BREXIT BREXIT	IMPOTS IMPOTS
NORD NORD	SUD SUD	DIASPORA DIASPORA	IMMIGRATION IMMIGRATION	ONCLE SAM ONCLE SAM	MARIANNE MARIANNE
MONDE MONDE	EMPIRE EMPIRE	IMPERIALISME IMPERIALISME	CONSEIL DE SECURITE CONSEIL DE SECURITE	ETAT FEDERAL ETAT FEDERAL	COLONISATION COLONISATION
GOVERNANCE GOVERNANCE	RIVALITE RIVALITE	CONFLIT CONFLIT	ARMEE ARMEE	COOPERATION COOPERATION	DEPENDANCE DEPENDANCE
INDEPENDANCE INDEPENDANCE	DRAPEAU DRAPEAU	ONG ONG	EMPIRE ROMAIN EMPIRE ROMAIN	BOMBE ATOMIQUE BOMBE ATOMIQUE	AMBASSADEUR AMBASSADEUR

[illegible]

OCEAN OCEAN	ESPACE ESPACE	OEKOUMENE OEKOUMENE	SATELLITE SATELLITE	ZEE ZEE	ISS ISS
HAUTE MER HAUTE MER	LUNE LUNE	MARS MARS	INDE INDE	ENCLAVEMENT ENCLAVEMENT	DETROIT DETROIT
CANAL CANAL	SURPECHE SURPECHE	RESSOURCE RESSOURCE	FUSEE FUSEE	PORTE AVION PORTE AVION	SNLE SNLE
SNA SNA	DRONE DRONE	NEW SPACE NEW SPACE	NAVY NAVY	MARINE MARINE	ESA ESA
NASA NASA	CMA CGM CMA CGM	DISSUASION DISSUASION	TAIKONAUTE TAIKONAUTE	AMP AMP	BRI / NRS BRI / NRS
LIVRE BLANC LIVRE BLANC	APPROPRIATION APPROPRIATION	BRISE GLACE BRISE GLACE	TIANGONG TIANGONG	LONGUE MARCHÉ LONGUE MARCHÉ	SPACE X SPACE X
BLUE ORIGIN BLUE ORIGIN	COPERNIC COPERNIC	GAGARINE GAGARINE	AMSTRONG AMSTRONG	MAGELLAN MAGELLAN	STAR WARS STAR WARS
IDS IDS	TELESCOPE TELESCOPE	ARIANE ARIANE	BEIDOU BEIDOU	GPS GPS	SPACE FORCE SPACE FORCE
NASA NASA	CMA CGM CMA CGM	LAPIN DE JADE LAPIN DE JADE	MINERAIS MINERAIS	OFF SHORE OFF SHORE	ROUTE DU NORD-EST ROUTE DU NORD-EST

[illegible]

GUERRE INTERÉTATIQUE GUERRE INTERÉTATIQUE	GUERRE INTRAETATIQUE GUERRE INTRAETATIQUE	IDÉOLOGIE IDÉOLOGIE	GUÉRILLA GUÉRILLA	CLAUSEWITZ CLAUSEWITZ	ALLIANCE ALLIANCE
MERCENAIRE MERCENAIRE	BELLIGERANT BELLIGERANT	COALITION COALITION	CESSEZ-LE-FEU CESSEZ-LE-FEU	IRENOLOGIE IRENOLOGIE	PAIX POSITIVE PAIX POSITIVE
PAIX NÉGATIVE PAIX NÉGATIVE	GUERRE ASYMÉTRIQUE GUERRE ASYMETRIQUE	CONSCRIPTION CONSCRIPTION	ISLAMISME ISLAMISME	CYBERGUERRE CYBERGUERRE	GUERRE ABSOLUE GUERRE ABSOLUE
GUERRE RÉELLE GUERRE REELLE	BROUILLARD BROUILLARD	TERRORISME TERRORISME	GUERRE REGULIERE GUERRE REGULIERE	DJIHAD DJIHAD	PIRATERIE PIRATERIE
CHARIA CHARIA	SUNNITES SUNNITES	CHIITES CHIITES	COLONIE COLONIE	OMP OMP	CASQUES BLEUS CASQUES BLEUS
HEGEMONIE HEGEMONIE	NON-INGERENCE NON-INGERENCE	ORDRE WESTPHALIEN ORDRE WESTPHALIEN	DROIT DE VETO DROIT DE VETO	TIERS MONDE TIERS MONDE	PETROLE PETROLE
PANARABISME PANARABISME	GUERRE DU GOLFE GUERRE DU GOLFE	11 SEPTEMBRE 2001 11 SEPTEMBRE 2001	ACCORDS D'OSLO ACCORDS D'OSLO	IRAK IRAK	AFGHANISTAN AFGHANISTAN
SYRIE SYRIE	AL-QAIDA AL-QAIDA	KOFI ANNAN KOFI ANNAN	NAPOLEON NAPOLEON	BEN LADEN BEN LADEN	ANTONIO GUTTERES ANTONIO GUTTERES
14 POINTS 14 POINTS	DAECH DAECH	MAFIA MAFIA	FRONT FRONT	ARMES ARMES	ATTENTAT ATTENTAT

[illegible]

MÉMOIRE MÉMOIRE	JUSTICE JUSTICE	SHOAH SHOAH	TSIGANES TSIGANES	MÉTHODE MÉTHODE	SOURCE SOURCE
TÉMOIGNAGE TÉMOIGNAGE	OUBLI OUBLI	DEVOIR DE MÉMOIRE DEVOIR DE MÉMOIRE	MÉMOIRE OFFICIELLE MÉMOIRE OFFICIELLE	CRIME CONTRE L'HUMANITÉ CRIME CONTRE L'HUMANITÉ	CPI CPI
GÉNOCIDE GÉNOCIDE	LOI MÉMORIELLE LOI MÉMORIELLE	LIEUX DE MÉMOIRE LIEU DE MÉMOIRE	MÉMORIAL MÉMORIAL	PLAQUE COMMÉMORATIVE PLAQUE COMMÉMORATIVE	HISTORIOGRAPHIE HISTORIOGRAPHIE
PROPAGANDE PROPAGANDE	CENSURE CENSURE	RECU RECU	REGARD CRITIQUE REGARD CRITIQUE	OAS OAS	PIEDS-NOIRS PIEDS-NOIRS
HARKIS HARKIS	ALGÉRIE ALGÉRIE	ANCIENS COMBATTANTS ANCIENS COMBATTANTS	FLN FLN	TORTURE TORTURE	DIKTAT DIKTAT
REPENTANCE REPENTANCE	RÉPARATIONS RÉPARATIONS	REVANCHISME REVANCHISME	CRIMES DE MASSE CRIMES DE MASSE	IMPRESCRIPTIBILITÉ IMPRESCRIPTIBILITÉ	AMNISTIE AMNISTIE
CVR CVR	JUSTICE TRANSITIONNELLE JUSTICE TRANSITIONNELLE	GACACA GACACA	JURISPRUDENCE JURISPRUDENCE	COMPÉTENCE UNIVERSELLE COMPÉTENCE UNIVERSELLE	IMPUNITÉ IMPUNITÉ
TRANSMISSION TRANSMISSION	SILENCE SILENCE	MERCANTILISME MERCANTILISME	PROCÈS PROCÈS	TOURISME MÉMORIEL TOURISME MÉMORIEL	AUSCHWITZ AUSCHWITZ
AMNÉSIE AMNÉSIE	PORAJMOS PORAJMOS	SOLUTION FINALE SOLUTION FINALE	PURGE PURGE	PARDON PARDON	MONUMENT AUX MORTS MONUMENT AUX MOTS

[illegible]

PATRIMOINE PATRIMOINE	UNESCO UNESCO	HÉRITAGE HÉRITAGE	TESTAMENT TESTAMENT	CODE CIVIL CODE CIVIL	REGALIA REGALIA
VANDALISME VANDALISME	ABBÉ GRÉGOIRE ABBÉ GRÉGOIRE	PATRIMOINE MATÉRIEL PATRIMOINE MATÉRIEL	PATRIMOINE IMMATERIEL PATRIMOINE IMMATERIEL	PATRIMOINE NATUREL PATRIMOINE NATUREL	NATION NATION
INVENTAIRE INVENTAIRE	JOURNÉES DU PATRIMOINE JOURNÉES DU PATRIMOINE	TRANSLOCATION PATRIMONIALE TRANSLOCATION PATRIMONIALE	SPOLIATION SPOLIATION	MEMOIRE DU MONDE MEMOIRE DU MONDE	PATRIMONIALISATION PATRIMONIALISATION
MARQUE MARQUE	SITE SITE	MONUMENT MONUMENT	RECONNAISSANCE RECONNAISSANCE	LABEL LABEL	MECENAT MECENAT
GÉNOCIDES CULTUREL GÉNOCIDES CULTUREL	VERSAILLES VERSAILLES	ARCHÉOLOGIE ARCHÉOLOGIE	SUBVENTIONS SUBVENTIONS	ATHÈNES ATHÈNES	LOI AILLAGON LOI AILLAGON
LOUVRE LOUVRE	BRITISH MUSEUM BRITISH MUSEUM	RESTITUTION RESTITUTION	CRIMES DE MASSE CRIMES DE MASSE	DIPLOMATIE DU PANDA DIPLOMATIE DU PANDA	AUTHENTICITÉ AUTHENTICITÉ
PLU PLU	MUSEE DU QUAI BRANLY MUSEE DU QUAI BRANLY	AIR BNB AIR BNB	DISNEYLANDISATION DISNEYLANDISATION	DIPLOMATIE CULINAIRE DIPLOMATIE CULINAIRE	VENISE VENISE
GENTRIFICATION GENTRIFICATION	SURTOURISME SURTOURISME	SANCTUARISATION SANGTUARISATION	FAC SIMILE FAC SIMILE	TOURISME MÉMORIEL TOURISME MÉMORIEL	RESTAURATION RESTAURATION
VALORISATION VALORISATION	PROTECTION PROTECTION	FOLKLORISATION FOLKLORISATION	DESTRUCTION DESTRUCTION	ÉMOTION ÉMOTION	DÉMOCRATISATION DÉMOCRATISATION

[illegible]

ECOMUSEE ECOMUSEE	MUSEIFICATION MUSEIFICATION	RAYONNEMENT RAYONNEMENT	ANDRE MALRAUX ANDRE MALRAUX	PROSPER MERIMEE PROSPER MERIMEE	ARCHITECTE ARCHITECTE
VANDALISME VANDALISME	DECENTRALISATION DECENTRALISATION	INSPECTEUR GENERAL DU PATRIMOINE INSPECTEUR GENERAL DU PATRIMOINE	STEPHANE BERN STEPHANE BERN	LOTO DU PATRIMOINE LOTO DU PATRIMOINE	CORON CORON
INP INP	CONSERVATEUR CONSERVATEUR	FONDATION DU PATRIMOINE FONDATION DU PATRIMOINE	GUIDE GUIDE	MEMOIRE DU MONDE MEMOIRE DU MONDE	CLASSEMENT CLASSEMENT
DRAC DRAC	SARAJEVO SARAJEVO	DJIHADISTE DJIHADISTE	MUR DE BERLIN MUR DE BERLIN	VIOLET LE DUC VIOLET LE DUC	PARIS PARIS
TOMBOUCTOU TOMBOUCTOU	VERSAILLES VERSAILLES	BARON HAUSSMANN BARON HAUSSMANN	SUBVENTIONS SUBVENTIONS	ATHÈNES ATHÈNES	LOI AILLAGON LOI AILLAGON
DEVELOPPEMENT DEVELOPPEMENT	BRITISH MUSEUM BRITISH MUSEUM	TOURISME TOURISME	CITE DE PALMYRE CITE DE PALMYRE	GROUND ZERO GROUND ZERO	BARCELONE BARCELONE
PLU PLU	SYMBOLE SYMBOLE	MACCU PICCHU MACCU PICCHU	RIVERAINS RIVERAINS	INONDATIONS INONDATIONS	SEISME SEISME
BAGUETTE BAGUETTE	CIBLE CIBLE	TRADITIONS TRADITIONS	TEMPS TEMPS	ACCIDENT ACCIDENT	USURE USURE
GASTRONOMIE GASTRONOMIE	ART ART	HUMANITÉ HUMANITÉ	GRÈCE GRÈCE	STATUE STATUE	PATRIMOINE MONDIAL PATRIMOINE MONDIAL

ZOONOSE ZONNOZ	COLLAPSOLOGIE GOLLAPSOLOGIE	BIODIVERSITÉ BIDIVERSITÉ	CONFLIT D'USAGE CONFLIT D'USAGE	EMPREINTE ECOLOGIQUE EMPREINTE ECOLOGIQUE	POLLUTION NOILLUTION
CONTRAINTTE CONTRAINTTE	ANTHROPISATION ANTHROPISATION	DÉVELOPPEMENT DURABLE DÉVELOPPEMENT DURABLE	ARCHEOBOTANIQUE ARCHEOBOTANIQUE	COLBERT COLBERT	RISQUE RISQUE
ECOLOGIE ECOLOGIE	WILDERNESS WILDERNESS	E. LE ROY LADURIE E. LE ROY LADURIE	RESSOURCE RESSOURCE	GAZ A EFFET DE SERRE GAZ A EFFET DE SERRE	NÉOLITHIQUE NÉOLITHIQUE
NATURE NATURE	MILIEU MILIEU	EXPLOITER EXPLOITER	DENDROCHRONOLOGIE DENDROCHRONOLOGIE	GRETA THUMBERG GRETA THUMBERG	PNUE PNUE
PROTÉGER PROTÉGER	CONSERVER CONSERVER	RAPPORT MEADOWS RAPPORT MEADOWS	BIOCAPACITÉ BIOCAPACITÉ	GREENPEACE GREENPEACE	RENÉ DUMONT RENÉ DUMONT
DÉCROISSANCE DÉCROISSANCE	JOHN MUIR JOHN MUIR	PRESERVER TOURISME	ANTHROPOCÈNE ANTHROPOCÈNE	NATURA 2000 NATURA 2000	ONF ONF
RESILIENCE RESILIENCE	CLIMAT CLIMAT	GIFFORD PINCHOT GIFFORD PINCHOT	WWF WWF	INONDATIONS INONDATIONS	RÉVOLUTION INDUSTRIELLE RÉVOLUTION INDUSTRIELLE
OPTIMUM CLIMATIQUE OPTIMUM CLIMATIQUE	FAMINE FAMINE	SECURITE ALIMENTAIRE SECURITE ALIMENTAIRE	GLACIER GLACIER	ÉMEUTE FRUMENTAIRE ÉMEUTE FRUMENTAIRE	RÉSERVE INTÉGRALE RÉSERVE INTÉGRALE
CHANGEMENT CLIMATIQUE CHANGEMENT CLIMATIQUE	DÉSERTIFICATION DÉSERTIFICATION	WEAK POWER WEAK POWER	BENGLADESH BENGLADESH	DETTE CLIMATIQUE DETTE CLIMATIQUE	PATRIMOINE NATUREL MONDIAL PATRIMOINE NATUREL MONDIAL

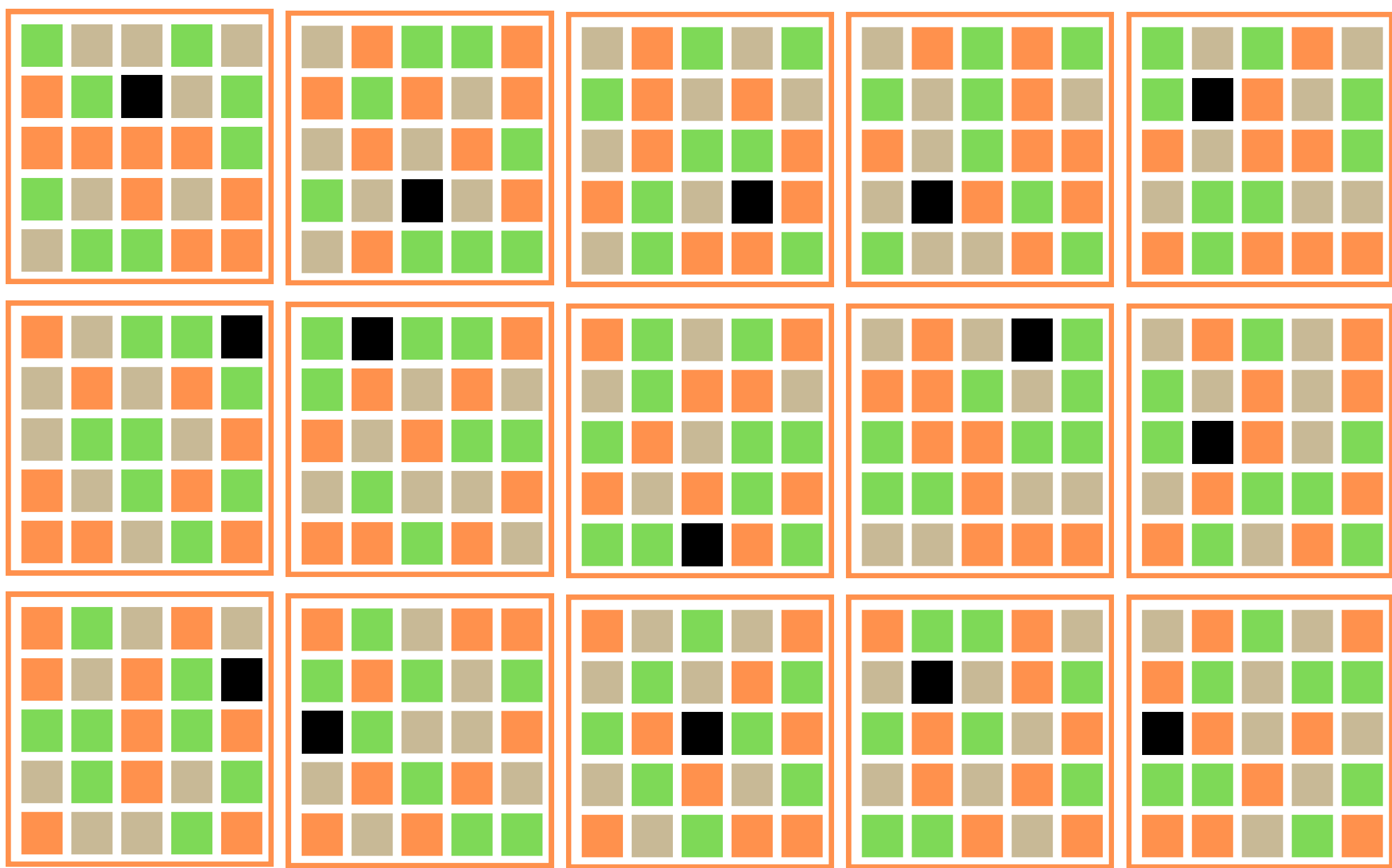
[illegible]

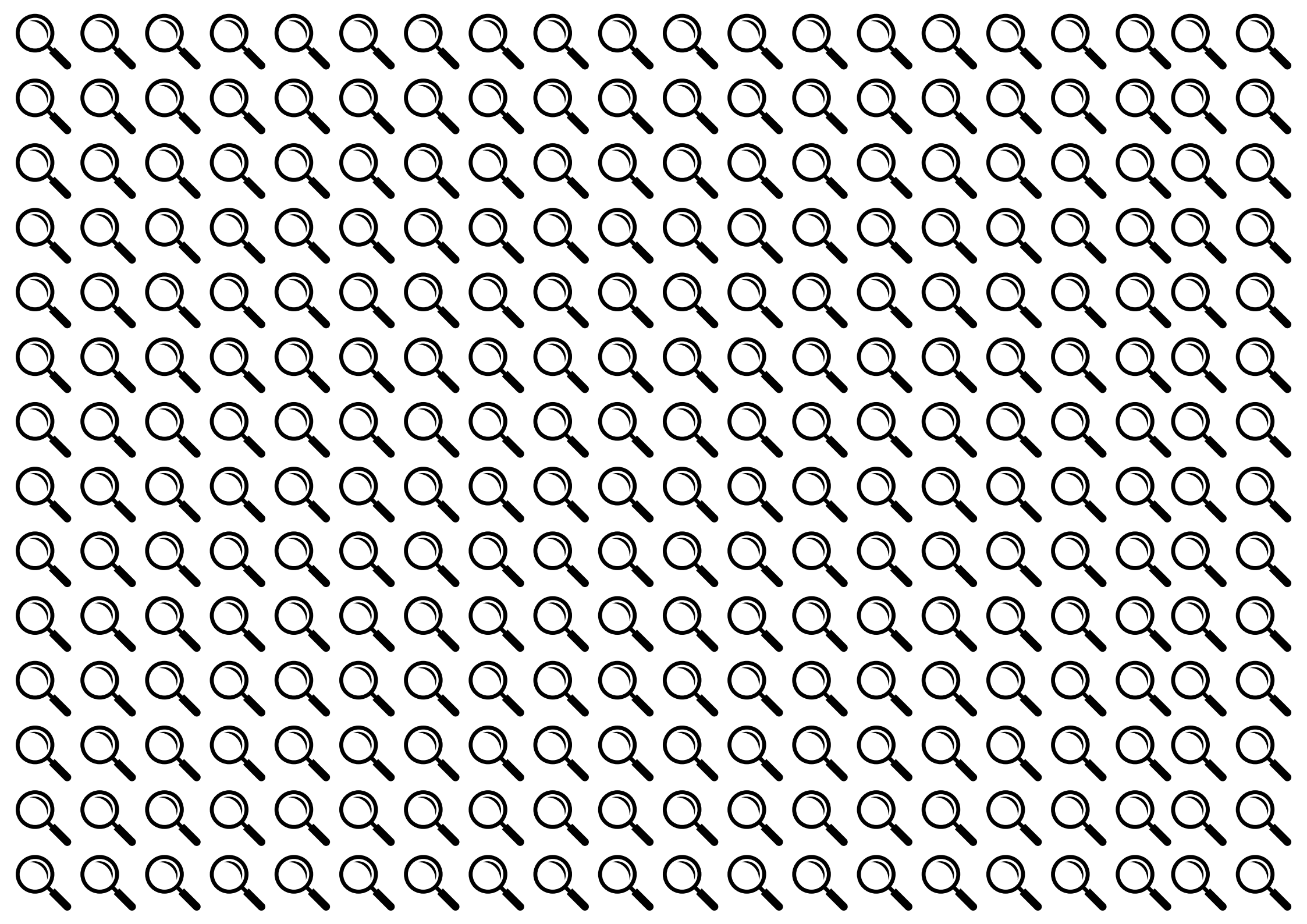
OMM MMO	BARACK OBAMA BARACK OBAMA	GIEC GIEC	MIGRATIONS CLIMATIQUES MIGRATIONS CLIMATIQUES	ACCORDS DE PARIS ACCORDS DE PARIS	COP COP
INCENDIE INCENDIE	KYOTO KYOTO	MINI AGE GLACIAIRE MINI AGE GLACIAIRE	DONALD TRUMP DONALD TRUMP	STOCKHOLM STOCKHOLM	FOND VERT FOND VERT
FRONTIER FRONTIER	PARC DU YOSEMITE PARC DU YOSEMITE	THEODORE ROOSEVELT THEODORE ROOSEVELT	DUST BOWL DUST BOWL	CLIMATOSCEPTICISME CLIMATOSCEPTICISME	ESPRIT PIONNIER ESPRIT PIONNIER
GREENWASHING GREENWASHING	EPA EPA	LOBBYING LOBBYING	GAZ DE SCHISTE GAZ DE SCHISTE	AMERICAN DREAM AMERICAN DREAM	PARC DU YELLOWSTONE PARC DU YELLOWSTONE
FORÊT FORÊT	ALASKA ALASKA	CROISSANCE CROISSANCE	REPUBLICAINS REPUBLICAINS	DEMOCRATES DEMOCRATES	DESTINÉE MANIFESTE DESTINÉE MANIFESTE
SOCIÉTÉ SOCIÉTÉ	DEMAIN DEMAIN	LÉGISLATION LÉGISLATION	PAYSAGE PAYSAGE	CONTRASTE CONTRASTE	ICONOGRAPHIE ICONOGRAPHIE
ECOSYSTEME ECOSYSTEME	VIGNE VIGNE	OURAGAN OURAGAN	EELV EELV	ACTION ACTION	YVETTE VEYRET YVETTE VEYRET
ESPÈCE ESPÈCE	TEMPS TEMPS	MARÉE NOIRE MARÉE NOIRE	ÉQUILIBRE ÉQUILIBRE	ACTEURS PUBLICS ACTEURS PUBLICS	PAUL CRUTZEN PAUL CRUTZEN
OURS POLAIRE OURS POLAIRE	TSUNAMI TSUNAMI	REVOLUTION REVOLUTION	RUPTURE RUPTURE	ACTEURS PRIVÉS ACTEURS PRIVÉS	VIKINGS VIKINGS

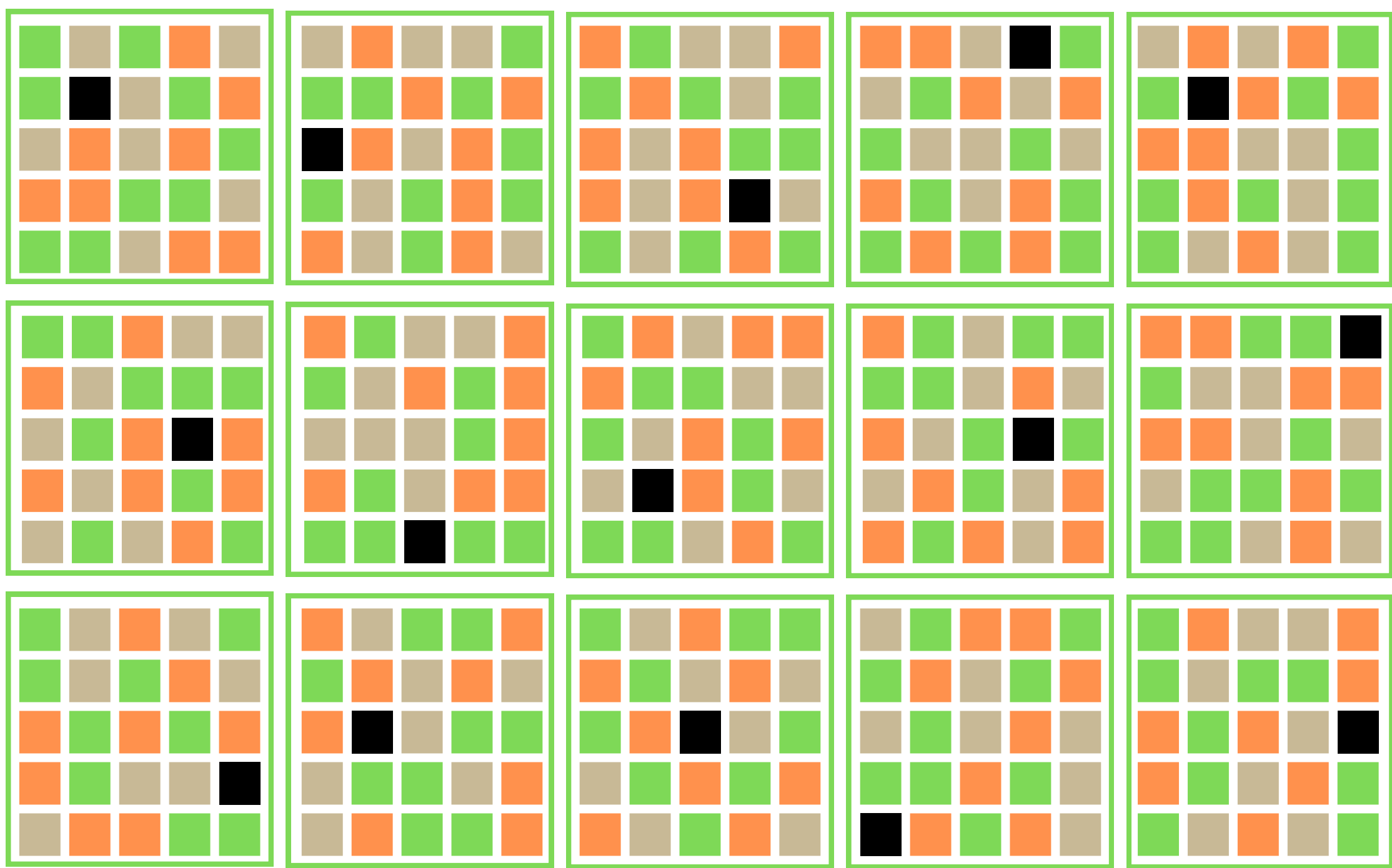
[illegible]

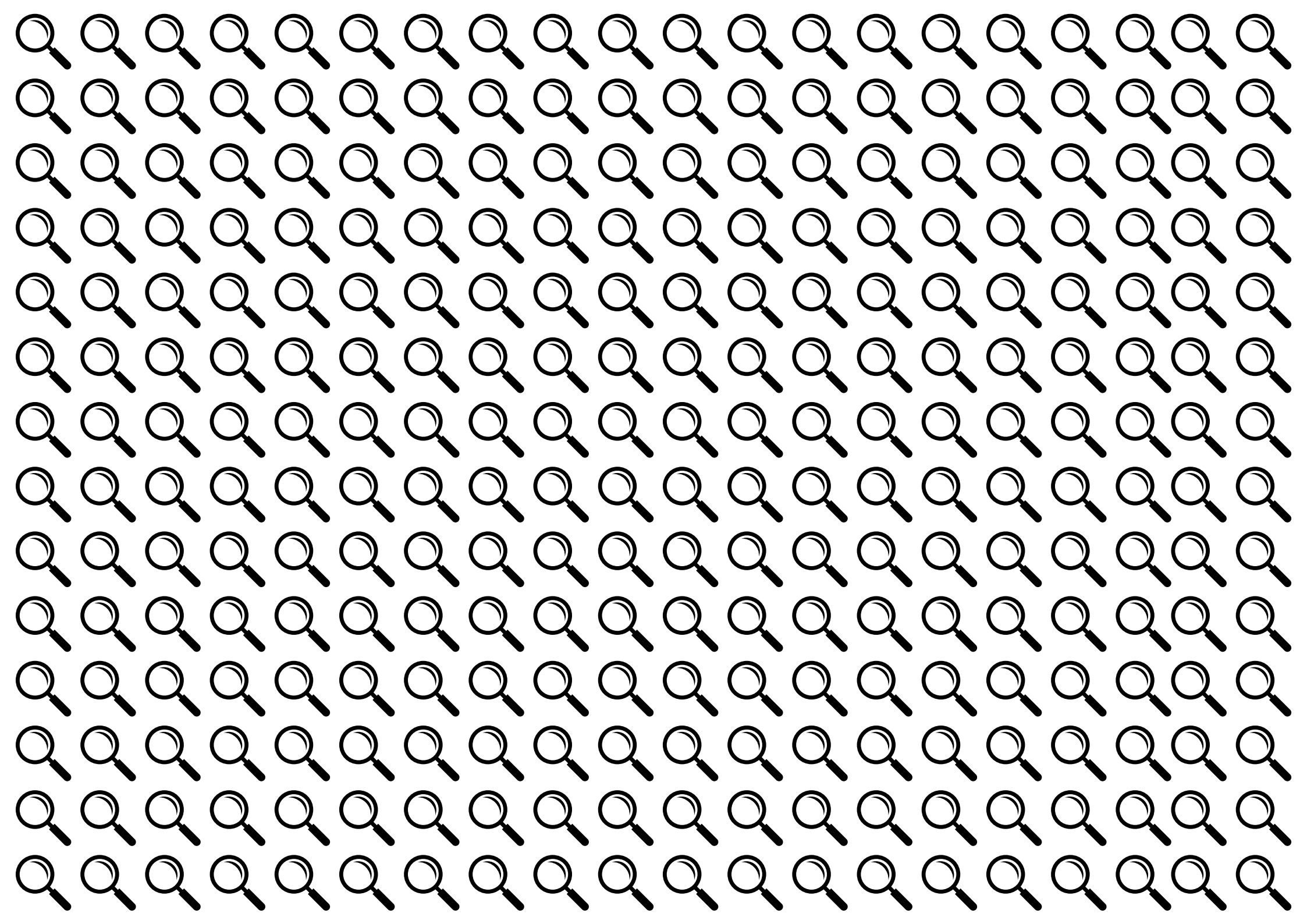
CONNAISSANCE CONNAISSANCE	PETER DRUCKER PETER DRUCKER	INFORMATION INFORMATION	WIKIPEDIA WIKIPEDIA	CAPITAL HUMAIN CAPITAL HUMAIN	NTIC NTIC
INCENDIE INCENDIE	INEGALITES INEGALITES	RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT	FRACTURE NUMERIQUE FRACTURE NUMERIQUE	INNOVATION INNOVATION	INSTRUCTION INSTRUCTION
DISCRIMINATION DISCRIMINATION	COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE	SPLINTERNET SPLINTERNET	CONGRES CONGRES	VULGARISATION VULGARISATION	ACADÉMIE ACADÉMIE
REVUE REVUE	UNIVERSITE UNIVERSITE	CNRS CNRS	BRAIN DRAIN BRAIN DRAIN	RADIOACTIVITE RADIOACTIVITE	BOMBE ATOMIQUE BOMBE ATOMIQUE
LAICISATION LAICISATION	UNICEF UNICEF	BIOETHIQUE BIOETHIQUE	ARCHIVES OUVERTES ARCHIVES OUVERTES	BREVET BREVET	PRIX NOBEL PRIX NOBEL
REFORME REFORME	ESPIONNAGE ESPIONNAGE	ENCYCLOPÉDIE ENCYCLOPÉDIE	HUMANISME HUMANISME	ILLETTRISME ILLETTRISME	ALPHABETISATION ALPHABETISATION
CIA CIA	GAFAM GAFAM	KGB KGB	NSA NSA	ROBERT OPPENHEIMER ROBERT OPPENHEIMER	MARIE CURIE MARIE CURIE
TECHNOCRATIE TECHNOCRATIE	STATISTIQUES STATISTIQUES	TRANSFERT DE TECHNOLOGIE TRANSFERT DE TECHNOLOGIE	CYBERESPACE CYBERESPACE	PROJET MANHATTAN PROJET MANHATTAN	PAUL CRUTZEN PAUL CRUTZEN
RÉSEAU RÉSEAU	HACKTIVISTE HACKTIVISTE	CYBERGUERRE CYBERGUERRE	CABLES CABLES	COMCYBER COMCYBER	RGPD RGPD

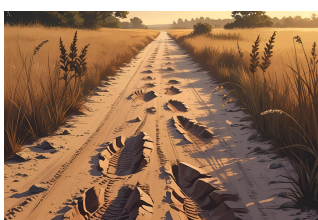
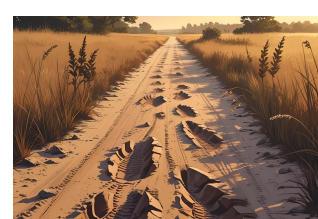
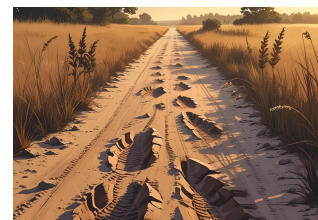
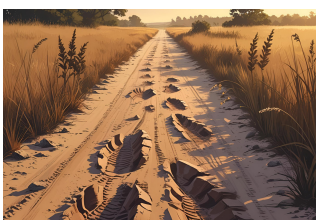
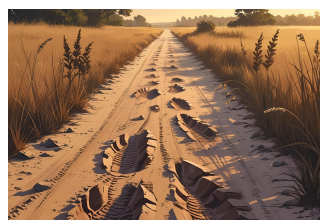
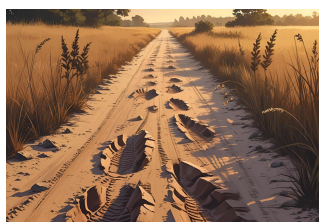
[illegible]











Les 3 grands rectangles doivent être pliés pour former une pyramide et scotchés ensemble. Le plus petit de ces 3 rectangles forme la base. Ensuite, le plus petit rectangle devant doit être relevé. On obtient ainsi un présentoir pour placer la carte CLEF.

