

ESCAPE GAME

Il faut sauver la rivière Ouvèze



Salut ! Je suis Léa, l'animatrice de la FRAPNA, une association de protection de la nature. On s'est peut-être déjà rencontrés en classe, sinon, enchantée ! J'espère que cette petite enquête te plaira, c'est parti pour l'aventure !

Nous nous retrouvons aujourd'hui dans le monde Pokémon, dans cet univers, différents Pokémon évoluent et acquièrent, au fil du temps, des pouvoirs spéciaux.

Au fil des années, Carapuce a évolué pour devenir Tortank, cependant les ennemis ont aussi évolué et sont devenus plus redoutables et souhaitent le défi.

Entre dans la peau de Tortank pour résoudre les énigmes et combattre le mal. Tortank et ses amis sont les gardiens d'une ressource précieuse ; l'eau. En effet, de nombreux Pokémon en dépendent et elle est en danger !

La Team Rocket est de retour pour nous jouer de mauvais tours, et souhaite s'emparer de l'eau. Coûte que coûte, nous devons les arrêter, car cette eau est nécessaire à la vie de toutes les espèces. Tes amis demandent de l'aide. Viens rejoindre l'équipe et prépare-toi à l'aventure.

La Team Rocket a installé des barrages sur les versants des montagnes qui empêchent les sources d'alimenter la rivière Ouvèze. La ville de Privas a quelques réserves d'eau en cas de sécheresse, mais elle ne tiendra pas longtemps sans l'eau de la rivière.

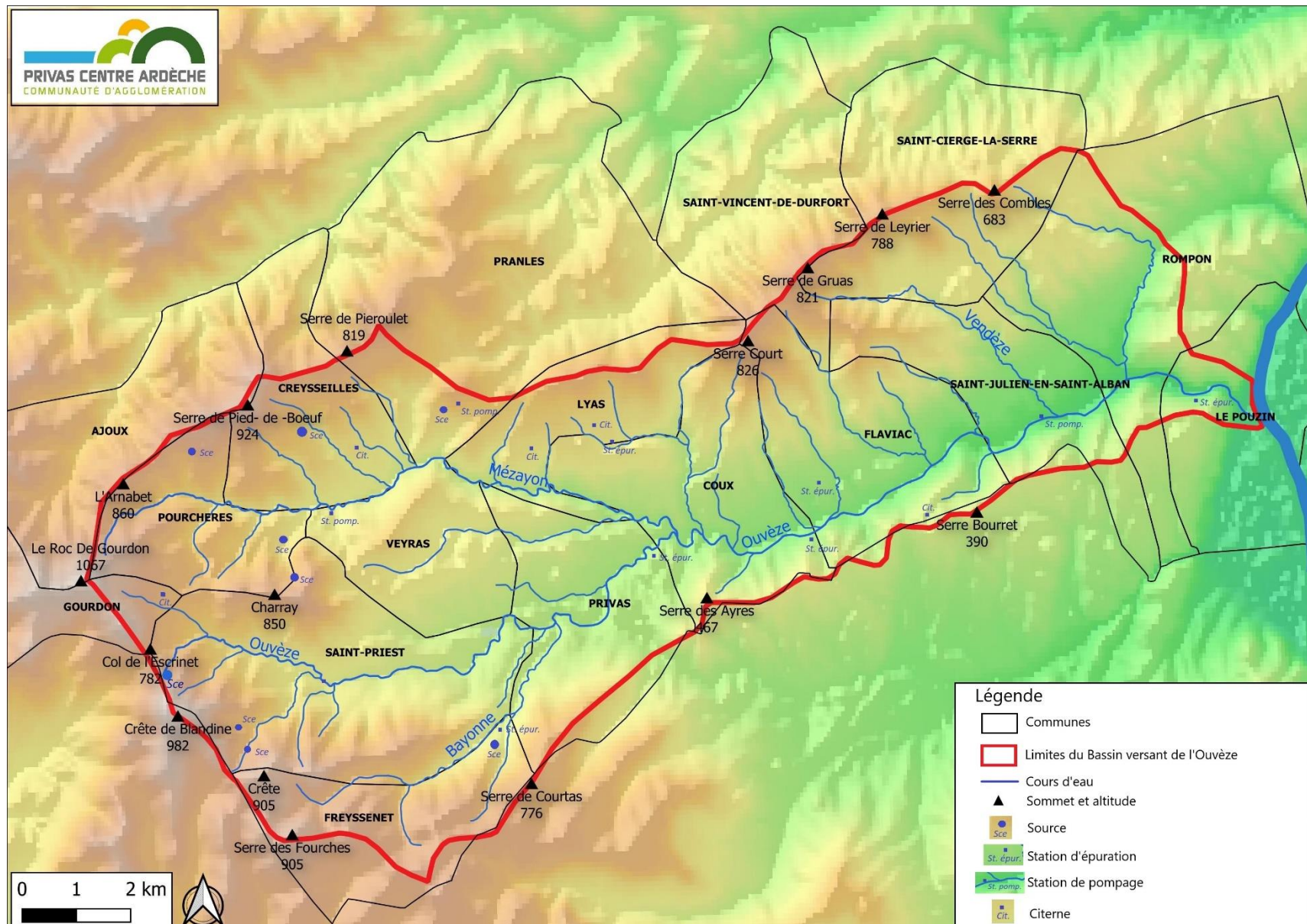
La Team Rocket, toujours très joueuse, te lance un défi : chaque énigme résolue enlèvera un barrage. Pour restituer son eau à la rivière Ouvèze, il te faudra résoudre une à une les énigmes de la Team Rocket et trouver le mot-clef final qui te permettra de sauver la rivière, Privas et ses villages voisins.

C'est parti ! Le temps presse, nous devons retrouver l'eau de l'Ouvéze









Voici les outils qui te seront indispensables pour réussir ta mission :

1. La carte





Légende

-  Communes
-  Limites du Bassin versant de l'Ouvèze
-  Cours d'eau
-  Sommet et altitude
-  Source
-  Station d'épuration
-  Station de pompage
-  Citerne

2. Le tableau à utiliser pour inscrire les mots que tu trouveras tout au long de ta mission

Ce tableau te permettra de résoudre l'énigme en trouvant le mot-clef final qui sauvera la vallée du sort de la Team Rocket.

Comment ça fonctionne ?

A chaque étape, tu trouveras un mot, son numéro ainsi que le nombre de lettres de ce mot. Tu devras replacer ce mot dans la grille à la place qui lui correspond. Exemple : le mot n°1 que tu trouveras dans la première énigme fait 12 lettres, il faut donc les replacer dans les cases rouges ci-dessous.

Si tu tombes sur un mot composé, inscris-le dans la grille sans les espaces ou les traits d'union.

Exemple : Rouge-gorge s'écrira rougegorge dans la grille

A la fin du jeu, tu trouveras un code à 15 chiffres. Chaque numéro de ce code indique la lettre du mot qu'il faut entourer.

Exemple : 1 – 6 – 5 – 8 signifie que tu dois prendre la première lettre du mot 1, la 6^{ème} lettre du mot 2, la 5^{ème} lettre du mot 3 et la 8^{ème} lettre du mot 4.

Avec toutes ces lettres, tu trouveras le mot-clef final.

numéro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
À trouver														
Mot1														
Mot2														
Mot3														
Mot4														
Mot5														
Mot6														
Mot7														
Mot8														
Mot9														
Mot10														
Mot11														
Mot12														
Mot13														
Mot14														
Mot15														

Si tu es bloqué sur une énigme, n'hésite pas à me demander de l'aide, en envoyant un message à cette adresse : etudes-ardeche@frapna-aura.org, ou à me passer un petit coup de téléphone : Léa 06 45 03 03 50.

Bonne chance !



Enigme n°1

Te voilà à la source de l'Ouvèze, c'est là que la rivière commence, et ton aventure aussi. L'eau sort de la montagne grâce à la source, c'est là que l'eau de l'Ouvèze est la plus pure. En effet, plus on descendra le cours d'eau, plus l'eau perdra en qualité et sera polluée. C'est donc ici que tu pourras rencontrer les habitants les plus exigeants de la rivière, comme des larves d'insectes aquatiques, ou encore des petits poissons qui ne peuvent pas vivre dans des eaux polluées.

La Team Rocket nous rappelle à l'ordre, vite le temps presse !
Place à la première énigme.

Observe bien la carte et sa légende,
Vois-tu l'Ouvèze ? Retraces son parcours avec ton doigt

Selon toi, dans quel sens coule cette rivière ? D'où part-elle et où va-t-elle ?
➔ Indique ta réponse sur la carte avec une flèche le long de la rivière.

Questions	Mots	Réponses
Trouve le plus haut sommet	Mot n°1 (12 lettres)	
Où se situe la source de ce cours d'eau ?	Mot n°2 (14 lettres)	
Quel est le nom du cours d'eau principal ?	Mot n°3 (6 lettres)	

Grâce à ces premières réponses tu as pu démolir le premier barrage se situant à la source même de l'Ouvèze.

Continue ton trajet en te laissant guider par la rivière. En descendant le cours d'eau, tu rencontres la Bayonne, un peu avant Privas. La Bayonne est un affluent de l'Ouvèze, cela signifie que la Bayonne se jette dans l'Ouvèze. Un affluent désigne un petit cours d'eau qui se jette dans un plus gros, celui-ci apporte un flux d'eau supplémentaire à un autre cours d'eau que l'on considère comme étant le plus important des deux.

Voici la deuxième énigme de la Team Rocket.

Enigme n°2

Devinette : Au fil de l'eau

On m'appelle la flèche de la rivière
car je vole très vite, mon plumage est
orange et bleu. Mon nid se trouve
dans la berge.
Qui suis – je ?



Mot n °4 (13 lettres)

Voilà une photo qui devrait pouvoir t'aider à résoudre cette énigme :



Bravo ! L'eau reprend ses droits et tu peux déjà voir la végétation du bord de la rivière, aussi appelée ripisylve, reprendre des couleurs. Tu peux en être fier ! Cependant, nous ne sommes qu'au début de l'aventure, continuons !

Voilà que la Team Rocket voudrait te ralentir, il se mettent en travers de ton chemin et te posent trois questions. A toi de jouer !

Question 1 : Je respire sous l'eau et je suis la proie des pêcheurs **mot n° 5 (7 lettres)**

Question 2 : Trouve l'intrus entre la marmotte, le castor et la loutre **mot n° 6 (8 lettres)**

Question 3 : À quelle grande famille appartiennent les grenouilles ? Les Amphibiens, les Mammifères ou les Mollusques **mot n° 7 (10 lettres)**

Enigme n°3

Te voilà presque arrivé à Privas.

Voici la 3^{ème} énigme. Ci-dessous, se trouve alphabet décalé, le B correspond au A, le C correspond au B et ainsi de suite.

Voici le code secret à déchiffrer : **MJCFMMVMFT**, remplace les lettres par les lettres qui leur correspondent dans l'alphabet.

Indice : je suis un insecte qui ressemble à un hélicoptère.

Mot n° 8 (10 lettres)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A

Tu as compris le principe ? Super, alors voilà un autre alphabet mélangé. Dans celui-ci, A vaut K (avocat !). Déchiffre les mots suivants.

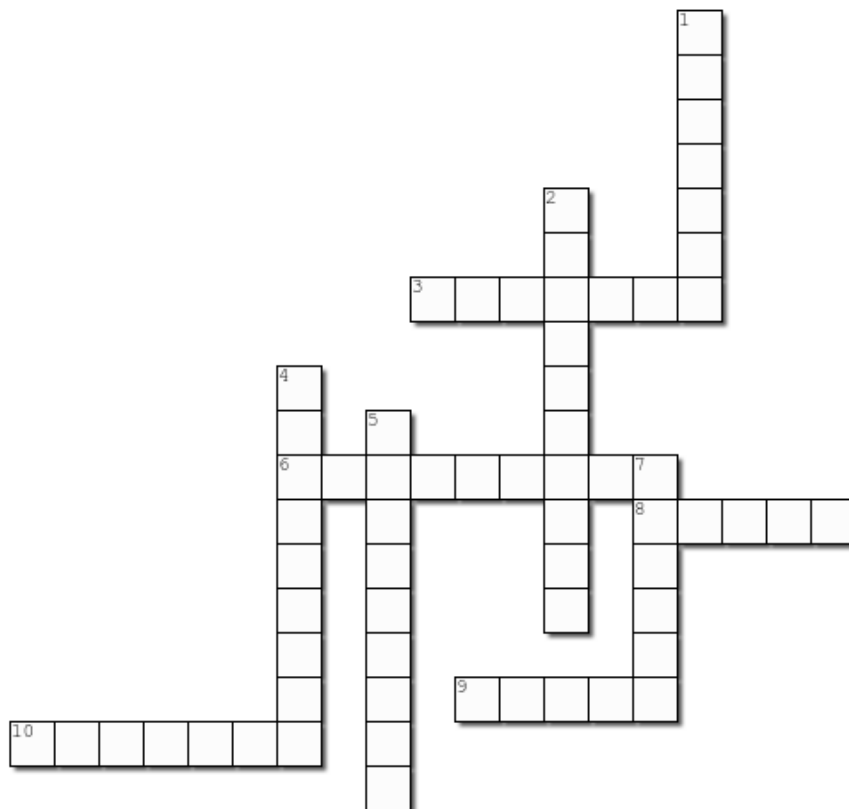
- zbydoqob **mot n° 9**
- xkdebo **mot n° 10**

Avec ce code, le mot « ANIMATION » devient « KXSWKDSYX »

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	S	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Ce n'est pas fini, voici une grille de mots croisés. Résous les devinettes, remplis la grille et retiens le mot n°3 ce sera le **Mot n°11** de ta grille globale.

Indice supplémentaire pour le mot 3 : famille d'animaux



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Horizontal

- 3. J'ai 6 pattes et 2 paires d'ailes
- 6. Ce qu'utilisent les poissons pour respirer
- 8. Plante qui vit sous l'eau
- 9. Grand oiseau pêcheur à long bec et longues pattes
- 10. Ouvrage du castor ou de l'homme

Vertical

- 1. Cours d'eau qui se jette dans un fleuve
- 2. Je coasse
- 4. Insecte qui ressemble à un hélicoptère
- 5. La famille du castor et de la loutre
- 7. Je remonte le courant pour aller pondre dans l'eau pure des rivières

Enigme n°4

Ville en vue, te voilà arrivé à Privas, principale consommatrice de l'eau de l'Ouvèze. Nous pouvons apercevoir un barrage juste en haut, allons questionner La Team Rocket afin de trouver une solution pour le supprimer.

Sort tes crayons de couleur !

Consignes :

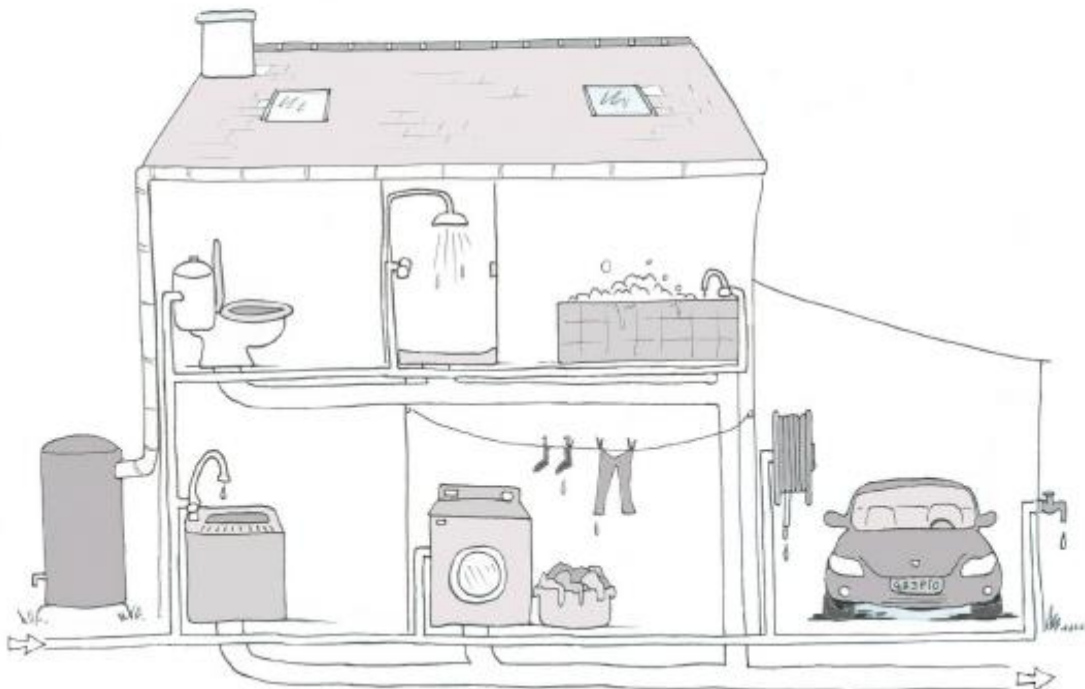
Imprime cette feuille en noir et blanc. Si tu n'as pas d'imprimante, pas de panique, tu peux recopier ce dessin ou dessiner ta propre maison, avec ses tuyaux, en t'inspirant de ta vraie maison par exemple.

Colorie les tuyaux en fonction du type d'eau qu'ils transportent :

1. Il y a deux sortes de tuyaux dans la maison, les vois-tu ?
2. Trouve par quel tuyau l'eau arrive dans la maison
3. Trouve maintenant celui par lequel l'eau repart de la maison

Certains transportent de l'eau propre ou potable, colorie-les en **bleu** !
Les autres transportent l'eau salie ou usée, colorie les en **rouge**.

Il y a un troisième type d'eau dans cette maison, cette eau n'est ni potable, ni usée, et elle ne va pas dans les mêmes tuyaux que les deux autres, où est-elle ?
Si tu la trouves, colorie-la en **vert** !



D'où vient cette eau que tu as coloriée en vert ? C'est de l'eau de **Mot n° 12 (5 lettres)**

Quelle action de tous les jours peux-tu faire avec de l'eau potable mais pas avec de l'eau non potable ? **Mot n° 13 (5 lettres)**

Tu commences à être assis depuis bien trop longtemps !
Allons se dégourdir les jambes, trouve le compteur d'eau de ta maison, il ressemble à ça :



Note le nombre que le compteur indique :

Ceci indique le nombre de litres d'eau qui ont consommés chez toi depuis que le compteur a été installé. Cet instrument est très utile pour savoir combien tu consommes d'eau, ou encore pour **repérer d'éventuelles fuites d'eau chez toi**.

Recette pour repérer les fuites d'eau :

Il te suffit pour cela de noter le nombre indiqué par le compteur avant d'aller te coucher et de le comparer à celui indiqué le lendemain matin. Il faut bien faire attention à n'avoir pas utilisé d'eau entre les deux relevés. Si le chiffre est le même, il n'y a pas de fuite d'eau chez toi. En revanche, si le chiffre a changé, il y a peut-être une fuite quelque part, il faut donc la chercher ou appeler un plombier !

Enigme n°5

Maintenant que tu as vu comment l'eau circulait dans la maison, n'es-tu pas curieux.se de voir ce qu'il se passe avant et après la maison ? Cette eau potable, d'où vient-elle ? Et les eaux usées où vont-elles ? Lilou, Noa et Goutedo t'emmènent découvrir le *cycle de l'eau domestique*. Clique sur l'image qui t'emmènera vers la vidéo, ou cherche la vidéo qui s'intitule « Le cycle de l'eau domestique » sur youtube. Regarde-la attentivement et répond à la question ci-dessous !



Question : Comment s'appelle l'usine qui nettoie les eaux usées ? **Mot n° 14 (9 lettres)**
D'où vient l'eau que tu utilises à la maison ?

Continuons à descendre la rivière vers la prochaine mission, la station d'épuration fonctionne enfin. Prends la carte sous les yeux si tu es perdu.

Enigme n°6

Te voilà arrivé au bout de l'Ouvèze, à cet endroit l'Ouvèze se jette dans le Rhône. Voyons si tu as suivi, l'Ouvèze est donc un du Rhône.

Regarde bien la carte,

Dans quelle ville te trouves-tu ? **mot n° 15**

Tu sais maintenant que l'eau que tu utilises au quotidien provient en partie de la rivière, mais tu sais aussi que nous ne sommes pas les seuls à utiliser la rivière, il y a toute une faune et une flore qui ne peuvent pas vivre sans cette eau. Pendant les périodes de sécheresse, que nous connaissons bien en Ardèche, toutes ces espèces souffrent, elles-aussi, du manque d'eau, d'où l'importance de l'économiser !

Connais-tu des astuces à la maison pour économiser l'eau ?
.....
.....

Si tu n'as pas d'idée, tu peux aller voir [cette vidéo](#) (Les conseils de Claire pour économiser l'eau... C'est simple, c'est clair !)

Voici le code secret

5 - 1 - 1 - 6 - 2 - 4 - 5 - 10 - 3 - 1 - 3 - 2 - 5 - 5 - 5

Dès que tu as la réponse, envoie-là par mail à cette adresse

etudes-ardeche@frapna-aura.org

Je te dirai si l'eau de l'Ouvèze continue de couler et si tu peux faire partie de l'équipe pour les prochaines aventures !

Merci de ta participation !

