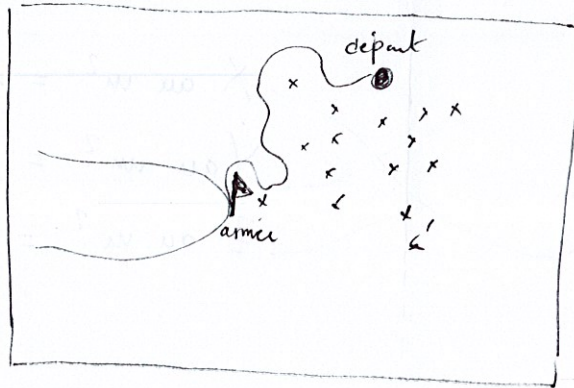


Cahier de vacances TKPL (ou carnet de Jeux, fil rouge à discuter)

1. Labyrinthe sur carte de ville

« Rejoins le vieux port depuis la gare Saint Charles sans être vu »

= plan de la zone avec points pour identifier les caméras, le joueur trace son chemin en les évitant et peut réaliser seule la difficulté de les éviter sans faire un large détour du quartier



2. Jeu des différences

« Ces caméras ont l'air de se ressembler, mais elles ne sont pas tout à fait les mêmes ! Trouve les X différences »

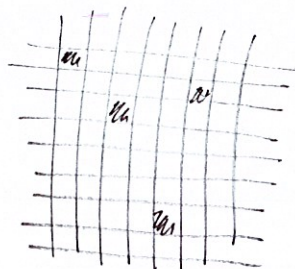
= joueur peut identifier facilement des différences entre des caractéristiques, le but pouvant être de nommer les fonctionnalités pour chaque différence afin d'informer sur ce dont les caméras sont capables de faire et filmer en fonction des modèles



3. Mots croisés/fléchés

= potentiellement plus difficile à construire, peut être un pêle mêle du vocabulaire ou une manière de visualiser une/des informations

Exemple : « Remplis la grille et découvre combien coûte l'entretien du réseau de caméras sur Marseille »

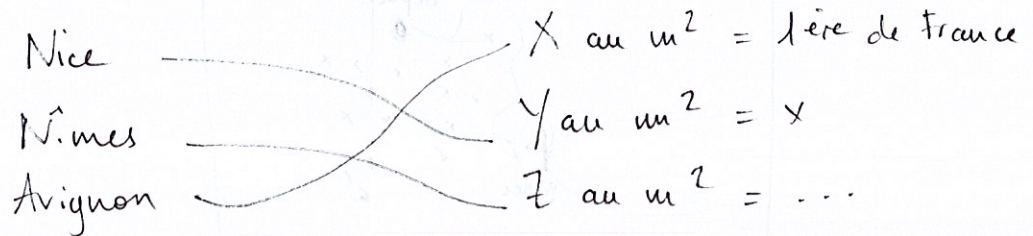


SEPTMILLIONS

4. Jeu d'association

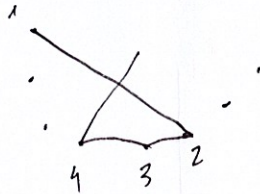
« Combien de caméras pour combien d'habitants ? Retrouve pour chaque ville le nombre de caméras installées et découvre le top 5 du palmarès des villes de France »

= permet de visibiliser des volontés territoriales (présence plus forte dans le sud de la France), voire ouvrir sur l'international et donner des exemples de villes très surveillées VS des villes moins surveillées



5. Connecter les points

= par le dessin, visibiliser une information/un objet avec un jeu de traits de points à points numérotés



6. Jeu de dessin/Mandala

= voir idée Amélie, créer un mandala dans l'univers TkPL