

Règles du jeu à destination des intervenant·es

Calanques sous enquête



Jeu conçu et réalisé par :

Notre Affaire à Tous en partenariat avec les étudiant·es de la clinique juridique
du master Transition Écologique, Risques, Santé coordonné par Christel Cournil
- Sciences Po Toulouse -
2021 - 2026



Sommaire

I- Introduction	2
1. Contexte général de la création du jeu	2
2. Public visé, durée et nombre de joueur·ses	2
3. Présentation du cas	3
4. Matériel	3
A. Matériel inclu	3
B. À prévoir par les intervenant·es	3
II- Déroulé du jeu	4
1. Appropriation du cas : schéma causes/conséquences	4
2. Le procès	5
A. Jeu de rôles	5
B. Issue du procès : préjudices retenus par le juge	6
C. Énigmes	6
3. Fin du jeu	8
III. Toutes les ressources	9

I- Introduction

Durée : 5 minutes

Cette notice contient les consignes permettant d'animer le jeu. Pour vous faciliter la tâche, des scripts (paragraphe en **bleu) devront être lus par l'animateur·ice de la partie à destination des joueur·euses. Vous y trouverez également les solutions des énigmes.**

1. Contexte général de la création du jeu

Lancée en 2015, Notre Affaire à Tous est une association qui utilise le droit comme un levier stratégique de lutte contre la triple crise environnementale - climat, biodiversité, pollution. Elle défend une vision du droit en faveur de la justice sociale et des communautés premières concernées. Après avoir obtenu la condamnation de l'Etat dans l'Affaire du siècle, l'association continue d'agir en justice à l'échelle locale, nationale et européenne. Elle est ainsi à l'origine de recours "systémiques" contre l'inaction des pouvoirs publics (Justice pour le Vivant, Soif de Justice...) et l'impunité des multinationales (Total, BNP Paribas, Arkema...).

Le développement et l'évolution du jeu est assurée depuis plusieurs années par des étudiant·es du master Transition Écologique, Risques, Santé de Sciences Po Toulouse dans le cadre d'une clinique juridique coordonnée par Christel Cournil, en partenariat avec Notre Affaire à Tous.

2. Public visé, durée et nombre de joueur·ses

Ce jeu a été conçu pour des étudiant·es du supérieur mais peut également être proposé à des lycéen·nes.

Nombre de joueur·euses : entre 5 et 12. Si seulement 5 participant·es sont présent·es, l'animateur·ice prendra le rôle de juge.

Avant de débiter le jeu, l'animateur·ice doit rappeler qu'il doit se dérouler dans un cadre bienveillant :

Pour assurer le bon déroulement du jeu, veillez à respecter la parole de chacun·e. Même si les avis peuvent diverger, les débats doivent se dérouler dans un cadre bienveillant. Chacun·e doit pouvoir se sentir à l'aise de s'exprimer ou non, librement.

Afin de faciliter les échanges, l'animateur·ice propose de faire un tour des prénoms durant lequel les participant·es se présentent (prénom, pronom, formation/profession, animal marin préféré).

3. Présentation du cas

Le Parc National des Calanques, créé en 2012 est situé à Marseille. Il constitue une aire protégée de plus 50 000 hectares pour la biodiversité marine et côtière. Sur 10% de cette zone, la pêche est interdite de façon permanente et définitive pour permettre la préservation des espèces marines.

A partir de 2015, la gendarmerie a constaté des actes de braconnage, une enquête s'en est suivie et a débouché sur plusieurs décisions de justice à l'encontre des braconniers entre 2018 et 2021.

Parviendrez-vous à démêler l'affaire des braconniers et des calanques marseillaises ?

4. Matériel

A. Matériel inclu

- 1 plateau divisé en 3 parties :
 - 1. Acteurs (partie jaune)
 - 2. Préjudices reconnus par le juge (partie verte)
 - 3. Décisions de justice (partie bleue)
- 42 cartes :
 - x1 carte rose (Braconnage)
 - x9 cartes oranges (Causes/Conséquences)
 - x5 cartes jaunes (Acteurs)
 - x2 cartes rouges (Juge pénal)
 - x18 cartes grises (Droits & Libertés)
 - x4 cartes vertes (Préjudices reconnus)
 - x3 cartes bleues (Décisions)
- x2 enveloppes :
 - Enveloppe A - décision de 2018 : 1 énigme (décodage)
 - Enveloppe B - décision de 2020 : 3 énigmes (calcul de l'indemnisation : énigmes 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 ; rébus : énigme 2 ; décodage : énigme 3)

B. À prévoir par les intervenant·es

- Le matériel de jeu (voir "Toutes les ressources", en fin de notice)

- De quoi écrire
- Feutres velleda (pour les énigmes)
- 4 feuilles A3 scotchées (pour le schéma Causes / Conséquences)
- 2 feuilles A4 (pour le plaidoyer)
- 2 enveloppes A4

II- Déroulé du jeu

1. Appropriation du cas : schéma causes/conséquences

Durée : 25 minutes

Matériel :

- Carte rose *Braconnage*
- Carte oranges *Causes/Conséquences*
- 2 feuilles A3 scotchées
- De quoi écrire

Déroulé :

Demander aux participant·es de **prendre connaissance de la carte cas *Braconnage*** (carte rose) et de la lire à haute voix.

Cette étape du jeu permet aux joueur·euses de s'approprier le cas et les enjeux auxquels le Parc National des Calanques est confronté, ainsi que les pressions exercées sur les milieux marins.

Nous allons étudier les tenants et aboutissants du cas de braconnage dans les calanques de Marseille. Je vais distribuer les cartes *Causes/Conséquences* que je vous invite à lire à voix haute l'un·e après l'autre.

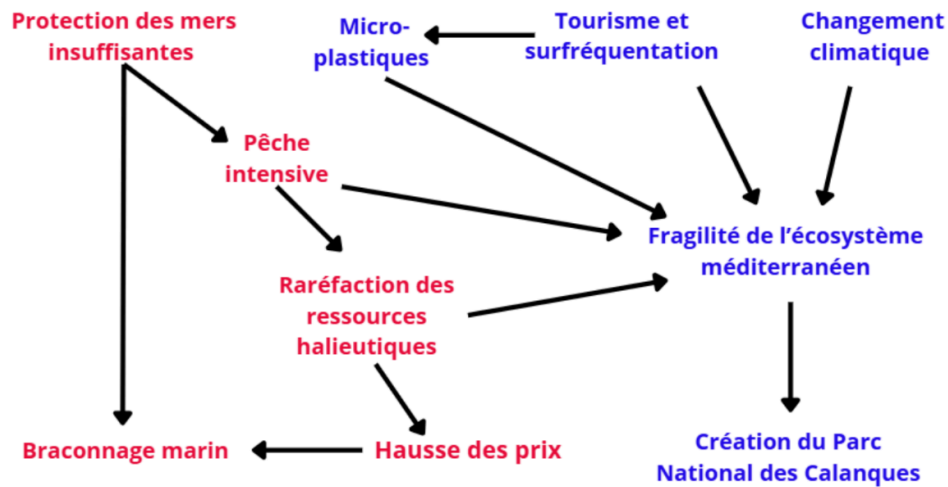
Mettre à disposition des participant·es une grande feuille blanche et des feutres pour réaliser l'étape suivante.

Je vous laisse disposer les cartes selon un schéma causes/conséquences, sur une feuille blanche, en établissant des liens entre les différentes cartes.

Après avoir pris connaissances de toutes les cartes oranges, les participant·es débattent afin de les organiser en fonction des liens de cause à effets qu'ils pensent être les plus probables. Des flèches peuvent être dessinées pour relier les cartes entre elles.

Lorsque le groupe estime avoir fini, l'animateur·rice propose une correction et discute des éventuelles difficultés, tout en précisant que ce n'est pas une solution absolue et que diverses réponses peuvent être apportées.

Proposition de solution



2. Le procès

A. Jeu de rôles

Durée : 35 minutes

Matériel :

- Plateau : partie jaune *Acteurs*
- Cartes jaunes *Acteurs*
- Carte rouge *Juge Pénal*
- Cartes grises *Droits / Libertés*
- 2 feuilles A4
- De quoi écrire

Déroulé :

À présent, place au procès. Vous allez incarner les différents acteur·rices qui sont intervenu·es lors des procès. Je vais vous attribuer une carte *Acteurs* (cartes jaunes) à chacun·e. Placez vos cartes sur le plateau pour connaître votre équipe.

Attribuer une carte *Acteurs* (dont la carte *Juge*) à chaque participant·es, s'il n'y a pas assez de cartes, faire des groupes de deux. Laisser les joueur·euses placer leur carte sur le plateau jaune et se regrouper en équipe (corriger la disposition si besoin).

À vous de jouer, vous allez incarner vos personnages pour plaider lors du procès. Pour construire votre argumentaire et convaincre le juge, je vais vous distribuer des cartes *Droits et libertés* (cartes grises). Vous pouvez choisir celles qui vous

semblent les plus appropriées pour défendre vos intérêts. Vous avez 30 minutes pour préparer un plaidoyer d'environ 3 minutes qu'un·e représentant·e de votre groupe exposera au juge. Pendant la préparation des argumentaires, le juge pourra circuler entre les deux groupes, pour prendre notes des arguments et préparer sa décision.

Distribuer les cartes grises aux deux groupes, ainsi qu'une feuille et des feutres pour préparer leur plaidoyer. Les laisser réfléchir et accompagner leur préparation. Informer le juge de son rôle pour l'organisation du procès.

Je laisse à présent la place au(x) juge(s) pour organiser le déroulement du procès.

Rôle du ou des juge(s) :

- Appeler les parties à la barre (d'abord la partie civile, puis les accusés).
- Gardien·nes(s) du temps : iels demandent aux parties de conclure lorsque les 3 minutes sont écoulées. Il est possible d'afficher un chronomètre au tableau pour permettre à celui·celle qui parle de savoir combien de temps il lui reste.
- Le juge écoute les plaidoiries et rend sa décision personnelle en fonction de ce qui lui semble le plus juste au regard des faits constatés et des arguments avancés par chaque partie.

B. Issue du procès : préjudices retenus par le juge

Durée : 10 minutes

Matériel :

- Plateau : partie verte *Préjudices reconnus par le juge*
- Cartes vertes *Préjudices reconnus*
- Carte rouge *Juge pénal - script*

Déroulé :

Pour savoir comment le procès s'est réellement déroulé, je vais vous distribuer les cartes *Préjudices reconnus* (cartes vertes). Elles correspondent aux véritables arguments qui ont été reconnus par le juge. Elles n'ont pas de titre : vous devez les placer sur le plateau vert pour associer le titre du préjudice à sa définition.

Distribuer les cartes vertes Préjudices et laisser les participant·es en prendre connaissance et les placer sur le plateau vert.

Solution :



Donner au juge la carte *Juge pénal - script* (carte rouge) qui doit la lire à voix haute pour expliquer la position officielle du tribunal.

C. Énigmes

Durée : 35 minutes

Matériel :

- Plateau : partie bleue *Décisions de justice*
- Enveloppe A : 1 énigme
- Enveloppe B : 3 énigmes
- Cartes bleues *Décisions*

Déroulement :

À présent, vous allez devoir résoudre plusieurs énigmes pour connaître les peines retenues à l'encontre des accusés. Pour ce faire, suivez les indications inscrites sur le plateau.

Distribuer l'enveloppe A.

Solution Enveloppe A - Enigme 1: Décalage d'alphabet correspondant au code césar - 1 : chaque lettre doit être remplacée par celle qui la précède dans l'alphabet.

Ce qui amène à trouver "quinze à dix-huit" et "quarante-sept mille".

Quand l'énigme est résolue, donner la carte *Décision* (bleue) du 11 juillet 2018.

Distribuer l'enveloppe B : Jeu de rôle : l'appel des braconniers

Demander à deux participant-es de lire le dialogue entre braconnier et restaurateur (avec leur meilleur accent marseillais et en insistant sur les mots en gras). Les autres jouent le rôle des enquêteur-ices : leur fournir l'énigme 1.1 et les feutres velleda.

Solution Enveloppe B - Enigme 1.1 :

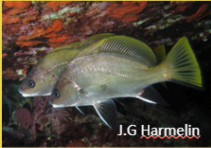
Enveloppe B – Enigme 1.1

À vous de compléter les informations !
Prêtez attention aux quantités pêchées et
aux espèces de poisson mentionnées.

Les braconniers ont pêché :

- 16 170 douzaines d'oursins
- 290 kg de poulpes
- 4 500 kg de poisson

Les espèces de poissons pêchées sont :

			
Hervé Thedy	J.G Harmelin	Xaime Beiro	P. Lelong
Le mérout	Le corb	Le loup (ou bar)	La daurade

CORRECTION

Former deux groupes et leur donner respectivement l'énigme 1.2 ou 1.3, avec une calculatrice par groupe.

Groupe 1 - Solution Enveloppe B - Énigme 1.2 :

- Calcul 1 : $290/2 = 145$ kg
- Calcul 2 : $145/270 = 0,54$ hectares
- Calcul 3 : $0,54 \times 5011,38 = 2706$ €

Groupe 2 - Solution Enveloppe B - Énigme 1.3 :

- Calcul 1 : $4500 \times 10 = 45\ 000$ kg
- Calcul 2 : $45\ 000 \times 0,8 = 36\ 000$ kg
- Calcul 3 : $36\ 000 / 2 = 18\ 000$ kg
- Calcul 4 : $18\ 000 / 270 = 66,67$ hectares
- Calcul 5 : $66,67 \times 5011,38 = 334\ 109$ €

Une fois que les deux ont terminé, donner l'Énigme 1.4. Laisser les participant·es en autonomie, les aider s'ils ont besoin d'indices.

Solution Enveloppe B - Enigme 1.4 :

- Calcul : $16\ 036$ (oursins) + $334\ 109$ (poissons) + $2\ 706$ (poulpes) = $352\ 651$ €

Donner l'Énigme 2.

Solution Enveloppe B - Enigme 2 : Rébus : Vin-mie-le-heure-eau. "20 000€"

Donner l'Énigme 3.

Solution Enveloppe B - Enigme 3 : Chaque ligne donne un chiffre. Il faut pour chaque lettre, (E, S, O, N, SO : points cardinaux), tirer un trait dans la direction correspondante en partant du dernier point. "3 000"

Quand toutes les énigmes de l'Enveloppe B sont résolues, donner la carte *Décision* (bleue) du 6 mars 2020.

Le Juste Prix:

Les participant·es proposent des nombres afin de trouver le montant de la peine imposée aux braconniers pour le préjudice écologique. Sur le modèle du *Juste Prix*, l'animateur·ice indique + ou - jusqu'à l'obtention de la solution.

Solution : 52 000€ pour préjudice écologique.

Donner la carte *Décision* (bleue) du 29 juin 2021.

3. Fin du jeu

Durée : 5 minutes

Déroulement :

Proposer aux participant·es un bilan sur leur ressenti concernant le cas. Leur demander s'ils ont des pistes d'amélioration du jeu.

III. Toutes les ressources

→ Plateau :

https://notreaffaireatous.org/wp-content/uploads/2026/03/Braconnage_Plateau_V3.pdf

→ Énigmes :

https://notreaffaireatous.org/wp-content/uploads/2026/03/Braconnage_Enigmes_V3.pdf

→ Cartes :

https://notreaffaireatous.org/wp-content/uploads/2026/03/Braconnage_Cartes-a-imprimer.pdf

Consignes d'impression :

→ **Plateaux** et **énigmes** à imprimer au format **A3** (trois feuilles A3 par partie pour les trois parties du plateau), et à **plastifier** si possible afin de pouvoir écrire au velleda dessus.

→ **Planches de cartes** directement imprimables au format **A4** sur du **papier semi rigide** (cartonné si possible) **en recto verso** (obligatoire), puis à découper.