



Figure 1: logo Ecowear

## *Ecowear, jeu de société éducatif*

**Equipe de projet:** *Ivy Toussaint, Eva Berger et Levy Stoller*

**Métier :** *Médiamatique*

**Année d'apprentissage :** *1ère*

**Nom de l'école ou de l'entreprise :** *cpnv*

**Nom de l'enseignant ou du maître d'apprentissage :** *Gaetan Decrausaz*

**Catégories du concours :** *Projet Sensibilisation*

### **Résumé du projet :**

*Nous voulons créer un jeu de société éducatif pour sensibiliser les enfants sur le recyclage dans le milieu de l'habillement. Le jeu incitera à acheter des vêtements recyclés ou produit de manière écologique plutôt que d'en acheter sur internet a des entreprises de fast-fashion*

## Sommaire

<b>1. Introduction .....</b>	<b>3</b>
1.0. Informations sur le concours et le projet .....	3
1.1. Situation de départ .....	3
1.2. Motivations .....	3
<b>2. Recherche d'idées / définition du projet.....</b>	<b>4</b>
2.1. Recherches d'idées.....	4
<b>3. Planification du projet.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Mise en œuvre concrète .....</b>	<b>9</b>
<b>5. Conclusion.....</b>	<b>10</b>
<b>6. Bibliographie .....</b>	<b>11</b>
<b>7. Annexes .....</b>	<b>12</b>

## 1. Introduction

### 1.0. Informations sur le concours et le projet

*Durant cette séance, nous avons discuté du sujet et avons fini par départager en prenant les vêtements. Puis, nous nous sommes décidés du support de notre projet qui est, pour notre projet, un jeu de société sur plateau avec cartes.*

### 1.1. Situation de départ

*La Suisse est l'un des plus grands consommateurs d'énergie par habitant en Europe, le climat à augmenter de 2% contrairement aux autres pays qui ont une augmentation de 1%/1,5%. Il est donc important de poursuivre les efforts pour réduire la consommation d'énergie et encourager l'utilisation d'énergies renouvelables pour limiter les impacts du changement climatique.*

### 1.2. Motivations

*On aimerait influencer les comportements des enfants par rapport au recyclage des vêtements et du fast fashion. Cela pourrait aidez à les sensibiliser sur le sujet du réchauffement climatique.*

## 2. Recherche d'idées / définition du projet

### 2.1. Recherches d'idées

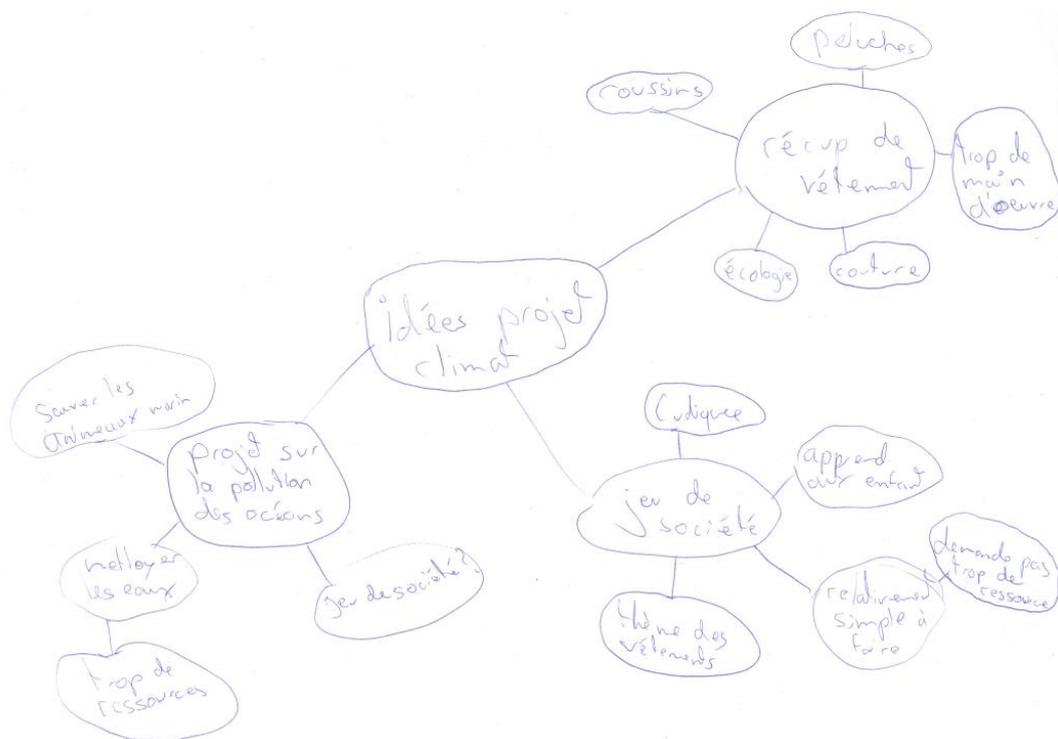


Tableau de pondération ecowear

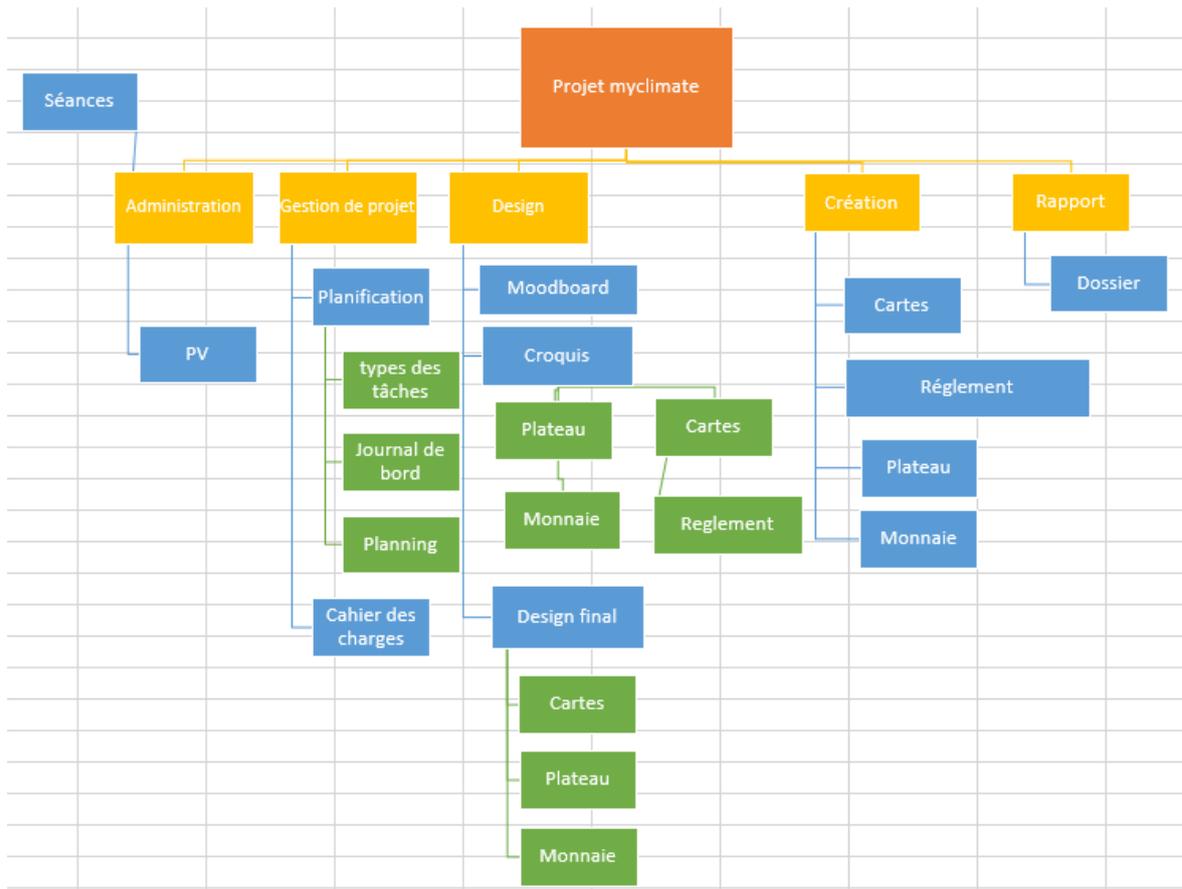
pondération	2	1	2	2	0,5		
critères	Faisabilité	Impact	Ecologie	Economique	Intérêt		
idées:							
Jeux de société	5	4	5	4	5	34,5	
recup habits	2	3	5	3	3	24,5	
Océan	1	2	4	2	2	17	

*Checklist démarrage projet :*

<i>Projet en vue</i>	<i>Jeu de société sur les vêtements, fast-fashion</i>	<i>Récupérations de vêtements pour les transformé en doudous/ coussins</i>	<i>Jeux/roulette pour sensibiliser des élèves sur la pollution des Océans</i>
<i>De quoi il y a-t-il besoin (argent, matériel, ...) pour commencer le projet ?</i>	<i>Carton, papier</i>	<i>Main d'œuvre, moyen d'obtenir des vêtements</i>	<i>Cartons, papier</i>
<i>Qui d'autre travaille sur ces questions ?</i>	<i>Des écoles</i>	<i>Bénévoles pour aider à coudre</i>	<i>Les élèves (9-12 ans)</i>
<i>Qui pourrait nous soutenir dans notre projet ?</i>	<i>Des élèves</i>	<i>Des personnes qui donne leur vieux habits</i>	<i>Les écoles</i>
<i>Dans quel domaine aimerions-nous approfondir nos connaissances ?</i>	<i>La surconsommation</i>	<i>La surconsommation d'habits</i>	<i>Pollution dans les océans</i>
<i>Qu'est-ce qui nous motive à mettre ce projet en place ?</i>	<i>Éduquer sur la surconsommation de vêtements</i>	<i>Recycler des vêtements plutôt que jeter</i>	<i>Apprendre la pollution des océans</i>
<i>Quels pourraient être les points forts de notre projet ?</i>	<i>Accessible aux enfants et aux parents, Amusants</i>	<i>Réalisable, mignon.</i>	<i>Bonne sensibilisation</i>
<i>Comment pourrions-nous motiver les personnes concernées par le projet ?</i>	<i>En leur apprenant dès le plus jeune âge</i>	<i>Transformé des habits en doudous/coussin</i>	<i>Passer dans des classes pour éduquer sur la pollution</i>
<i>Quels imprévus pourrions-nous rencontrer ?</i>	<i>Manque de carton</i>	<i>Pas de participation, de bénévoles</i>	<i>Manque d'idée</i>
<i>Objectif : Nous aimerions atteindre ce but</i>	<i>Avoir un jeu de société pour sensibiliser sur le fast-fashion</i>	<i>Vendre des doudous ou coussins fait avec des vieux habits</i>	<i>Roulette qui sensibilise sur la pollution des océans</i>

### 3. Planification du projet

No tâches		Tâches principales		Charges de travail		Ev		Ivy		Levy		Total		Durées		Etat		No Sem projet																
ou Jalons		Lots de tâches/jalons		travail		0		0		0		ressources		prévues		Jalons/tâche		vacances																
1		Administration																																
1.1	1.1	Séances		270		100%		100%		100%		300%		90		TERMINÉ 5																		
1.2	1.2	Rédaction PV		45		100%		0%		0%		100%		45		TERMINÉ 1																		
2		Gestion de projet																																
2.1	2.1	Planification		270		100%		10%		10%		120%		225		TERMINÉ 8																		
2.2	2.2	Cahier des charges		90		100%		0%		0%		100%		90		TERMINÉ 2																		
3		Design																																
3.1	3.1	Croquis		225		0%		90%		90%		180%		120		TERMINÉ 3																		
3.2	3.2	Design intermédiaire		180		10%		100%		100%		210%		90		TERMINÉ 4																		
3.3	3.3	Design final		105		10%		100%		100%		210%		45		TERMINÉ 1																		
4		Création																																
4.1	4.1	Règlement		135		0%		100%		100%		200%		75		TERMINÉ 7																		
4.2	4.2	Plateau		105		100%		0%		0%		100%		105		TERMINÉ 4																		
4.3	4.3	Cartes		90		0%		100%		0%		100%		90		TERMINÉ 6																		
4.4	4.4	Normales		90		100%		0%		0%		100%		90		TERMINÉ 1																		
5		Rapport																																
5.1	5.1	Dossier		180		60%		60%		60%		180%		105		TERMINÉ 6																		
Total du projet (seulement lots des tâches)				1785		721.5		583.5		493.5				1170		#																		
				29 h 45		12 h 01		9 h 43		8 h 13				19 h 30																				
Total A FAIRE (0%)				0		min						#####		0																				
Total EN COURS (0%)				0		min						#####		0																				
#####				1785		min						#####		1170																				
Nombre de tâches et jalons terminés														12		sur 12																		



*Nous avons tout d'abord effectué un planning au début du projet pour organiser nos tâches. Puis, tout au long du projet nous avons rempli notre journal de bord par rapport aux tâches effectuées.*

*Nous pouvons observer que le temps de notre journal de bord est nettement plus grand que le temps du planning, avec environ 10 heures de différence.*

*Et nous avons passé peu de temps sur le dossier et beaucoup sur le design et la création, car notre projet était concentré sur ça.*

Journal de bord

Projet : Ecowear

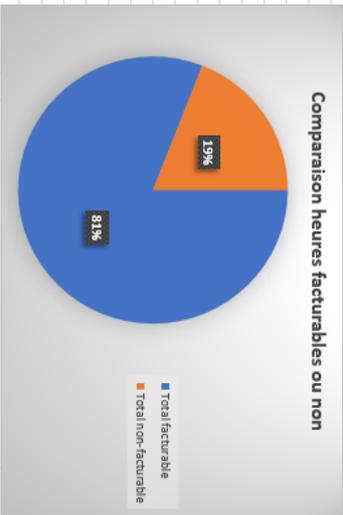
Chef de projet : Eva Berger

Charges totale du 43:20

F = facturabile (noter X)

Date	Début	Fin	Durée	Facturable	Non facturable	Charge	Tâches principales	Lots de tâches	F	Travail effectué	Decision-remarque	Lieu
#####	08:50	10:35	01:45	X	X	05:15	Administration	Séances		Séance de Kick Off		CPNV
#####	08:00	09:35	01:35	X	X	01:35	Gestion de projet	Planification	X	Organisation des tâches		CPNV
#####	08:50	09:35	00:45	X	X	01:30	Création	Règles	X	Règlement		CPNV
mer 29 mars 21	14:20	15:05	00:45	X	X	00:45	Administration	Rédaction PV		Rédaction PV		CPNV
mer 29 mars 21	15:20	16:05	00:45	X	X	01:30	Design	Croquis	X	Premiers croquis		CPNV
mer 29 mars 21	08:50	08:50	00:50	X	X	00:50	Gestion de projet	Planification	X	Création du tableau de pondération		CPNV
mer 29 mars 21	14:20	15:05	00:45	X	X	00:45	Gestion de projet	Liste de tâche	X	Mise à jour de la liste des tâches		CPNV
mer 05 avr 23	08:00	09:30	01:30	X	X	01:30	Rapport	Dossier	X	Word à rendre		CPNV
mer 29 mars 21	08:50	09:35	00:45	X	X	00:45	Design	Croquis	X	Croquis pour le logo		CPNV
mer 5 avril 23	14:20	15:05	00:45	X	X	00:45	Design	Design Interim	X	Création du mascote numérique		CPNV
mer 26 avr 23	08:00	09:35	01:35	X	X	01:35	Design	Croquis	X	Croquis de cartes de jeu		CPNV
mer 26 avr 23	08:00	09:35	01:35	X	X	01:35	Design	Design Interim	X	Pictogramme cartes de jeu		CPNV
mer 26 avr 23	09:50	10:35	00:45	X	X	00:45	Design	Croquis	X	Création du moodboard		CPNV
mer 26 avr 23	14:20	16:00	01:40	X	X	03:20	Rapport	Dossier	X	Mise en page du dossier		CPNV
mer 3 mai 23	08:00	09:35	01:35	X	X	04:45	Gestion de projet	Planification	X	Finalisation du rendu partie 2		CPNV
mer 3 mai 23	09:50	10:35	00:45	X	X	00:45	Rapport	Dossier	X	Avancement dans le rapport		CPNV
mer 3 mai 23	09:50	10:35	00:45	X	X	02:15	Gestion de projet	Planification	X	Rendu de la partie 2		CPNV
mer 10 mai 23	08:00	09:35	01:35	X	X	03:10	Design	Design Interim	X	Avancement du design		CPNV
mer 10 mai 23	08:50	09:35	00:45	X	X	00:45	Création	Règles	X	Commencement de la création des règles		CPNV
mer 10 mai 23	08:00	09:35	01:35	X	X	01:35	Création	Plateau	X	Création numérique du plateau de jeu		CPNV
mer 10 mai 23	09:50	10:35	00:45	X	X	00:45	Création	Cartes	X	Avancement des cartes de jeu		CPNV
mer 17 mai 23	08:00	08:50	00:50	X	X	00:50	Gestion de projet	Planification	X	Journal de bord + planif		CPNV
mer 17 mai 23	08:50	09:35	00:45	X	X	00:45	Création	Cartes	X	Continuation de la création de cartes		CPNV
mer 17 mai 23	09:50	10:35	00:45	X	X	01:30	Rapport	Dossier	X	Association des infos dans le dossier		CPNV
mer 17 mai 23	09:50	10:35	00:45	X	X	00:45	Création	Plateau	X	Création du plateau		CPNV
mer 24 mai	08:50	09:35	00:45	X	X	00:45	Création	Règles	X	Création d'une brochure de règles		CPNV
mer 24 mai	08:00	08:50	00:50	X	X	00:50	Création	Plateau	X	Finalisation du plateau de jeu		CPNV
mer 24 mai	08:00	09:35	01:35	X	X	01:35	Création	Cartes	X	Finalisation des dernières cartes		CPNV
mer 24 mai	09:50	10:35	00:45	X	X	00:45	Création	Monnaie	X	Création de la monnaie		CPNV

Totaux	12 h 40	16 h 35	14 h 05	43 h 20	Total facturabile	35 h 05	81%	Total non-facturable	8 h 15	19%
--------	---------	---------	---------	---------	-------------------	---------	-----	----------------------	--------	-----



#### 4. Mise en œuvre concrète



Figure 3: Moodboard

Illustrator pour les icônes, le plateau et le logo et nous avons effectué des retouches sur Photoshop, notamment en ajoutant du texte et en ajustant les dimensions des cartes.

Nous avons commencé par répartir les tâches. Nous avons ensuite travaillé sur ce projet pendant notre cours d'espace entreprise. Nos livrables consistaient à créer notre identité visuelle (moodboard, mind map, logo). Nous avons également conçu les cartes de jeu, les règles et le plateau. Nous avons utilisé plusieurs logiciels, tels que Word pour le rapport, où nous avons rédigé et mis en page le document. Nous avons également utilisé Canva principalement pour l'identité visuelle, notamment le moodboard.

Pour la partie design, nous avons utilisé



Figure 2: carte de jeu

## 5. Conclusion

**Rétrospective :** Nous avons atteint notre objectif en créant un jeu sur la sensibilisation du recyclage d'habits. Malgré la gestion du temps qui a été complexe, nous avons pu remplir nos livrables à temps. L'organisation a été dure à gérer et les rôles ont mis du temps avant d'être assignés. La chef de groupe a, au milieu du projet, à donner des rôles à chacun des membres pour que le projet puisse avancer.

**Prise de conscience :** Nous sommes plutôt satisfaits de nos résultats, bien sûr il y a toujours quelque chose à améliorer mais vu nos résultats bien qu'ils ne soient que numériques, il y a de quoi. Nous avons pu observer durant ce projet les rôles qui correspondaient à chacun des membres du groupe et cela nous aidera pour la suite de nos projets et de notre carrière. On a appris à mieux utiliser les logiciels. Je pense que durant notre prochain projet, nous devrions attribuer les rôles dès le début et de mieux organiser notre temps.

**Perspective :** Un projet de première année, nous n'avons pas projeté de futur pour ce projet.

**Le changement climatique et moi :** Nous souhaitons pour le futur que les énergies renouvelables prennent le dessus sur les énergies fossiles. Que les gens se rendent compte de l'impact et respectent l'environnement. Et que les entreprises écologiques prennent le dessus sur les autres. Les gens à faibles moyens seront encore plus en difficulté qu'actuellement vu les prix des biens et services écologiques. Nous devons respecter notre environnement, donc ne pas le polluer. Et personnellement nous souhaitons créer chacun une entreprise et il est de notre devoir d'en faire une respectueuse de l'environnement voire écologique.

## 6. Bibliographie

### *Table des illustrations*

Figure 1: logo ecowear .....	.....
Figure 2: carte de jeu.....	.....
Figure 3: Moodborad.....	.....

*Pour ce rapport, nous avons utilisé nos illustrations.*

## 7. Annexes

PV

Green Play

Signature  
Votre entreprise

Green Play

Signature  
Patron

Eva Berger

Signature  
Client

My Climate

Green Play

### Projet (Eco wear)

Séance du 22 mars 2023 au CPNV, salle A304

*PV rédigé par Eva Berger*

Présences : Ivy Toussaint, Levy Stoller et Eva Berger

Absences :

Ordre du jour :

1. Bienvenue
2. Sujet
3. Support
4. Tâches
5. Divers

Points traités	Commentaires, discussions, questions	Priorité	Qui	Décisions
1. Bienvenue			Ivy Toussaint	
2. Sujet	Nous avons un doute entre l'océan et les vêtements.		Ivy Toussaint, Levy Stoller et Eva Berger	Nous avons pris les vêtements.
3. Support	Nous avons discuté de comment sensibiliser le public par rapport aux vêtements.		Ivy Toussaint, Levy Stoller	Et nous avons choisi de faire un jeu de société en visant les enfants de + 6 ans.
4. Tâches	Ensuite nous avons discuté de la répartition des tâches parmi les collaborateurs.		Ivy Toussaint, Levy Stoller et Eva Berger	
5. Divers				

Mind-map



Cahier des charges

**Cahier des charges**

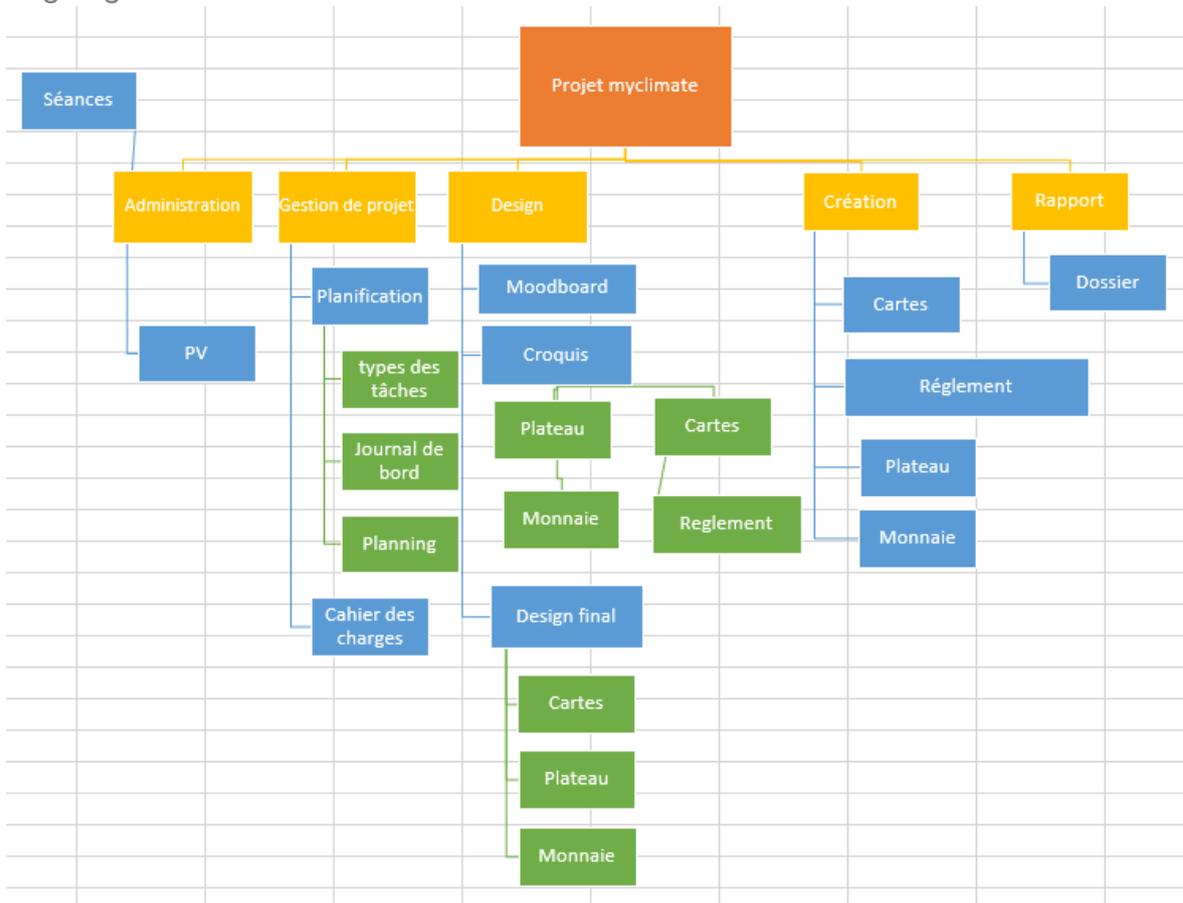
<b>Titre du projet</b>	Ecowear, jeu de société éducatif
<b>Elèves</b>	Eva Berger, Levy Stoller et Ivy Toussaint
<b>Client</b>	My Climate
<b>Buts du projet (livrables)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Réaliser un projet qui sensibilise à l'écologie</b></li> <li>2. <b>Réaliser un jeu de société sur le gaspillage de vêtements</b></li> </ol>
<b>Objectifs opérationnels</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etablir un cahier des charges, une liste des tâches et un planning</li> <li>• Tenir à jour un journal de bord</li> <li>• Ecrire le règlement</li> <li>• Rédiger un rapport</li> <li>• Concevoir le design</li> </ul>
<b>Objectifs spécifiques</b>	<p>Spécifique : C'est un jeu ciblant la sensibilisation sur les vêtements.</p> <p>Mesurable : Nous allons faire un exemplaire du jeu pour le moment</p> <p>Atteignable : créer un jeu de société à partir de rien est un défi mais on peut le relever</p> <p>Réaliste : nous avons à disposition la PAO pour créer les éléments</p> <p>Temporellement défini : Dans un délai, 3 mai</p>
<b>Délais</b>	<p>26 avril 2023 : Rendu partie 1</p> <p>3 mai 2023 : Planning + Cahier des charges</p> <p>31 mai : Partie 3</p>
<b>Contraintes</b>	Sensibilisation sur le climat
<b>Risques</b>	<p>Panne d'imprimante</p> <p>Perte de fichier</p>
<b>Suppositions</b>	Jeu de plateau avec des cartes, imprimés en Pao, avec une boîte

Signature de l'élève : 

Signature du maître : 

Date : 31.05.2023

Organigramme des tâches



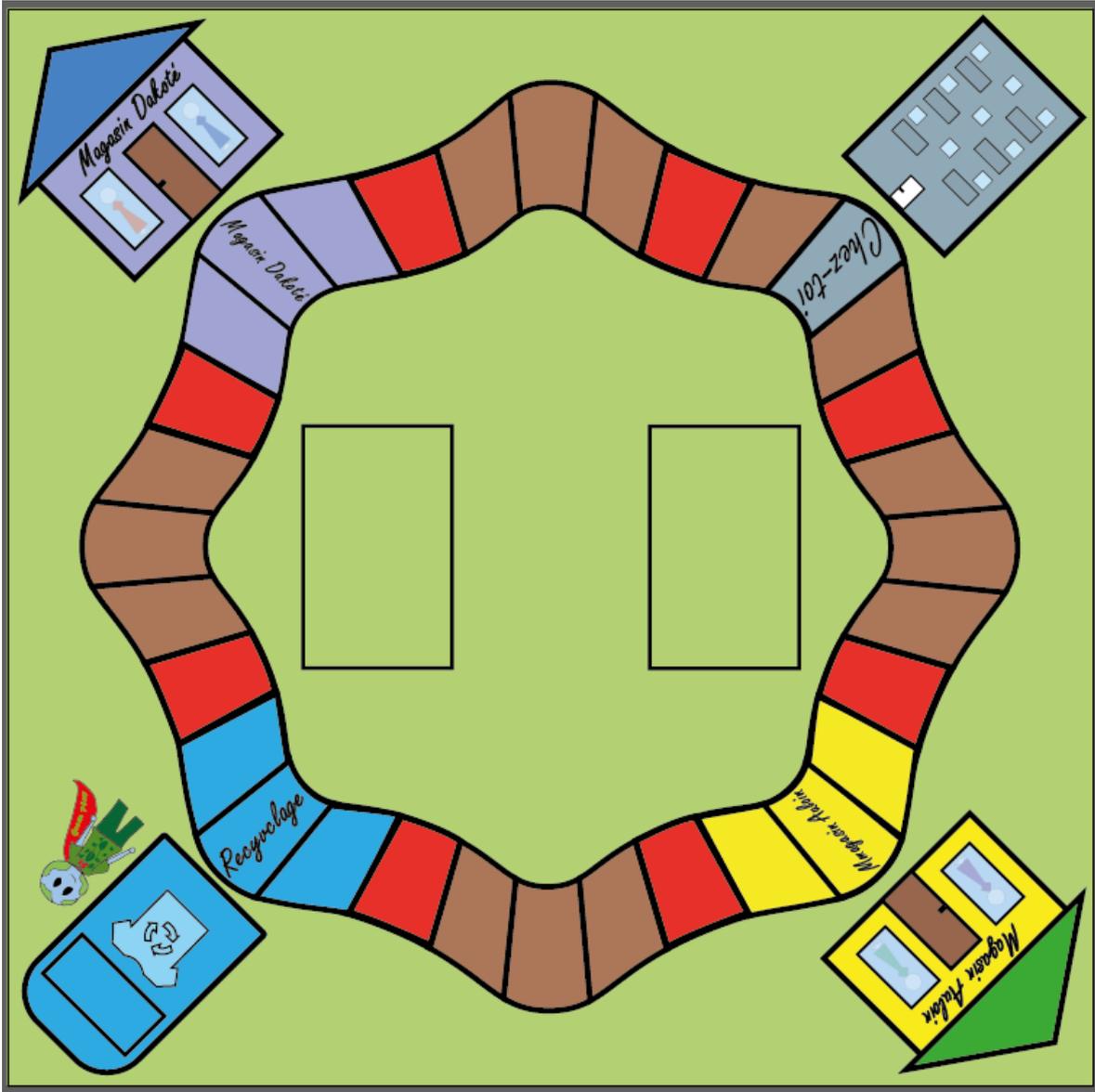


Croquis





Visuels



 <p>Casquette</p> <p>+ Réduction de 10.- sur tout tes achats - Recule de 2 cases à chaque tour</p>	<p>Carte Habits Carte Habits</p>	 <p>Casquette</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>	<p>Carte Habits Carte Habits</p>
 <p>T-Shirt</p> <p>+Tu reçois 10.- d'argent de poche en plus -Tu recule de 6 case</p>	 <p>Chaussures</p> <p>+Tu peux modifier ton déplacement d'une case. -Cette carte est valable qu'1 tour de plateau sur 2</p>	 <p>Chaussettes</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>	 <p>T-Shirt</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>
 <p>Pull</p> <p>+ Tu peux relancer le dé - Tire une carte événement</p>	 <p>Jeans</p> <p>+Tu peux avoir une carte de plus en mains -Cette carte est valable 2 tours de plateau</p>	 <p>Pull</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>	 <p>Jeans</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>
 <p>Chaussettes</p> <p>+ Tu peux annuler un malus d'une carte événement - Cette carte est disponible seulement pour 2 utilisations</p>	 <p>Chaussures</p> <p>Bravo, grace à ton action tu aide à sauver la planète!</p>		



## ÉVÉNEMENT

Ta grand-mère ta tricoté des chaussettes!  
Cette carte compte maintenant comme une carte chaussettes écologique.

Ta grand-mère ta tricoté un t-shirt!  
Cette carte compte maintenant comme une carte t-shirt écologique.

Vous tombez par terre, vous trouvez votre pantalon, défaussez votre carte pantalon si vous en avez une. Vous n'aurez pas de pénalité pour avoir pollué.

Vous trouvez une boule de terre par terre. Vous prouvez l'utiliser sur quelqu'un s'il est à moins de 7 cases de vous quand vous voulez. Piochez alors une de ses cartes vêtements portées actuellement au hasard qu'il devra défausser. Il n'aura pas de pénalité pour avoir pollué. Cette carte est utilisable qu'une seule fois.

Ta grand-mère ta tricoté un pull!  
Cette carte compte maintenant comme une carte pull écologique.

C'est ton anniversaire!  
Tes parents t'offrent 20.-

Ta grand-mère ta tricoté un pantalon!  
Cette carte compte maintenant comme une carte pantalon écologique.

Ta grand-mère ta tricoté un bonnet !  
Cette carte compte maintenant comme une carte couvre-chef écologique.

Tu as trouvé un bon de réduction de 10.- pour La friperie Dakoté, utilise-le quand tu veux!

Tu as trouvé un bon de réduction de 5.- pour La friperie Dakoté, utilise-le quand tu veux!

Tu as trouvé un bon de réduction de 5.- pour Le magasin Auloïn, utilise-le quand tu veux!

Tu as trouvé un bon de réduction de 10.- pour Le magasin Auloïn, utilise-le quand tu veux!

Tu as trouvé un billet de 5.- par terre.  
Tu récupère l'argent

Tu as trouvé un billet de 10.- par terre.  
Tu récupère l'argent

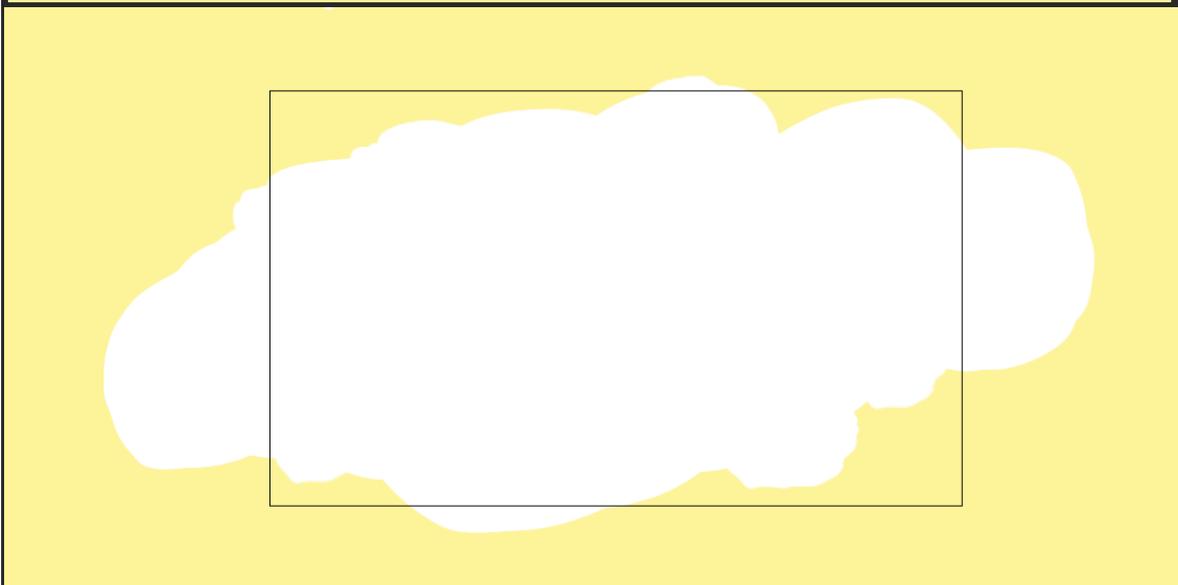
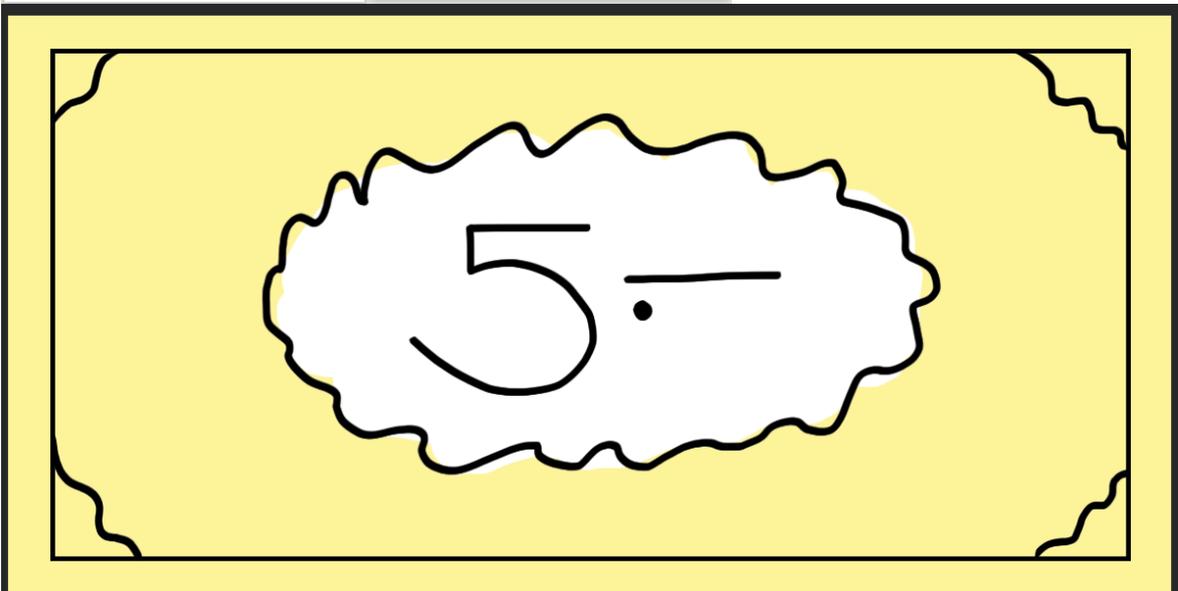
Tu marches sur un caillou. Si tu n'as pas de chaussure équipée passe ton prochain tour car tu as trop mal pour continuer à marcher.

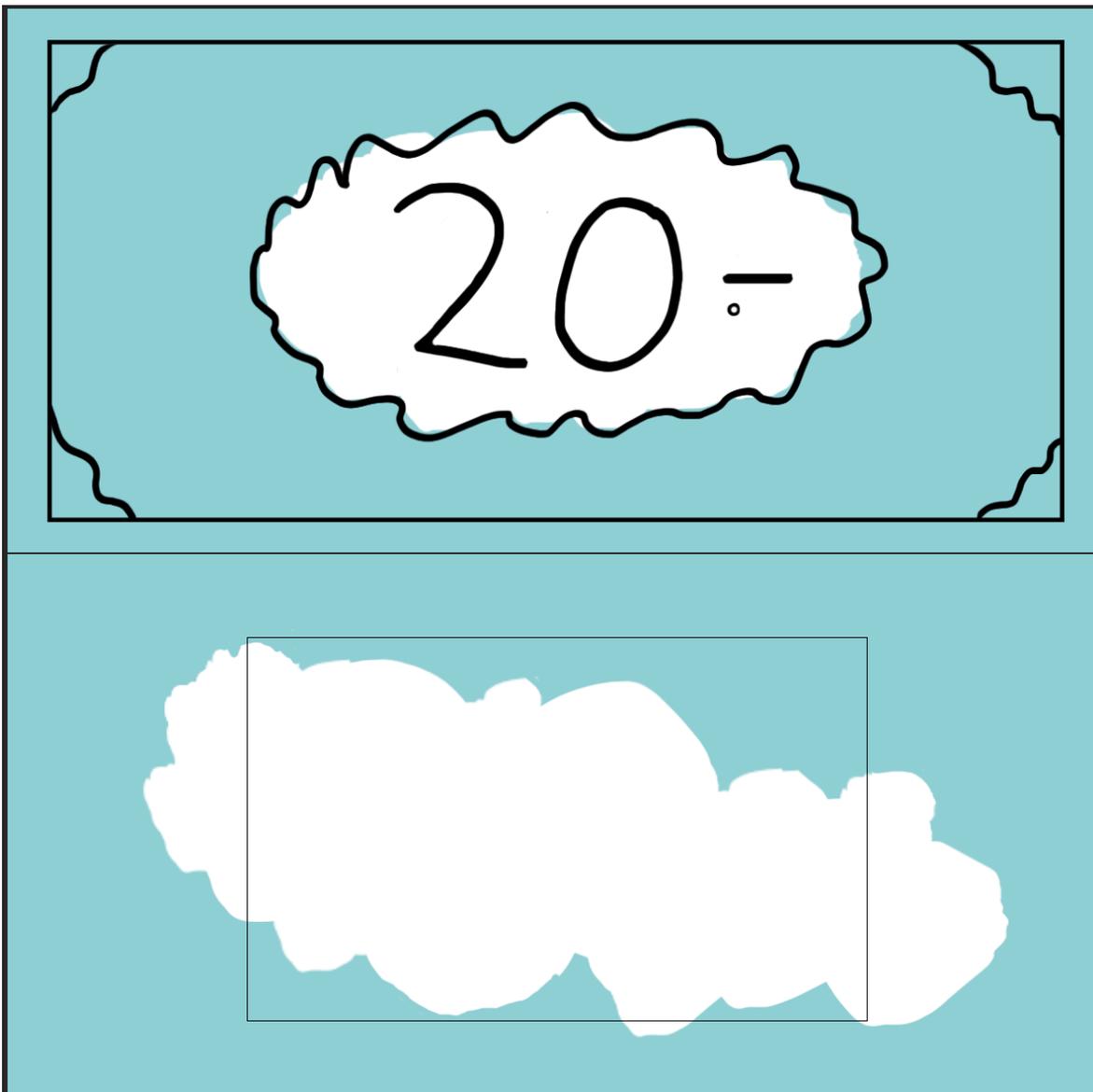
Tu marches dans une flaque de boue qui salit tes chaussures! La tâche ne part pas, tu dois défausser ta carte chaussures.  
(Ou tes chaussettes si tu n'en as pas). Tu ne reçois pas de pénalité pour avoir pollué.

Tu es en retard pour le souper ! Tu es puni d'argent de poche et ne recevras rien la prochaine fois que tu rentres chez toi.

Tu as eu une bonne note!  
Tu recevra 5.- de plus la  
prochaine fois que tu  
rentre chez toi.

Ton sac à dos se casse. Si  
tu a une carte dedans,  
défausses la. Si tu en as  
deux, défausses en une  
au hasard. Tu ne  
receveras pas de pénalité  
pour avoir pollué.









## Mise en place

- 1) Prenez les cartes événement et les cartes vêtements et mettez les au centre du plateau
- 2) Choisissez vos pions. Le but est d'utiliser ce que vous voulez (une gomme, un trombone, un bout de papier etc...)

## Début du jeu

- 1) Au début, tout le monde commence avec la même somme d'argent de 40.-
- 2) Pour savoir qui commence, lancez chacun le dés et celui qui commence est celui qui a le meilleur score, en cas d'égalité recommencez
- 3) Vous commencez sur la case « chez toi »
- 4) Lancez-le dés, vous pouvez ensuite avancer du nombre de case que le dés indique.
- 5) Pour gagner, soyez le premier à réunir une tenue 100% écologique composée d'une paire de chaussures, de chaussettes, d'un pantalon, d'un t-shirt, d'un pull et d'un couvre-chef.

## Déroulement du jeu

- 1) Si vous tombez sur une case événement, une case rouge vous devez tirer une carte événement, lisez-la et appliquez ce qui est écrit.
- 2) Si vous tombez sur une case Friperie Dakoté, une case violette, vous pouvez acheter un vêtement si vous le voulez. En échange de 25.-, vous pouvez piocher une carte vêtements au hasard dans la pioche.

- 3) Si vous tombez sur une case Magasin Autloin, une case jaune, vous pouvez acheter deux vêtements si vous le voulez. En échange de 35.-, vous pouvez piocher deux cartes vêtements au hasard dans la pioche. Vous ne pouvez pas en acheter un nombre impair dans ce magasin, c'est tout ou rien.
- 4) Vous avez le droit à maximum 7 cartes vêtements en même temps dans votre main, une seule carte à le droit d'être un doublon qui ira dans votre sac à dos, ses bonus potentiels ne seront pas comptés.
- 5) Vous ne pouvez équiper de chaussures si vous n'avez pas mis de chaussettes avant. Si vous obtenez des chaussures sans avoir de chaussettes, elles comptent comme un doublon et vont dans le sac à dos jusqu'à ce que vous obteniez des chaussettes.
- 6) Si vous tombez sur une case recyclage, une case bleue, vous pouvez jeter vos vêtements sans pénalité.
- 7) Vous pouvez jeter vos vêtements par-terre, mais vous ne pourrez plus jouer pendant un tour car cette action pollue.
- 8) Vous pouvez vendre ou échanger des vêtements à vos coéquipiers. Vous pouvez choisir le prix vous-même, le négocier ou le vendre aux enchères.
- 9) Lors ce que vous retournez chez vous, vous recevez 20.-. Vous n'avez pas besoin de tomber exactement sur la bonne case, il suffit de la dépasser.

## Bonus

1) Les cartes vêtements non écologique vous rapportent des bonus et malus :

- Les chaussures vous permettent d'ajuster d'une case votre déplacement, si le dèc vous fait arriver une case à côté de ce que vous voulez, vous pouvez y aller, mais elle est valable que un tour sur deux.

- Les chaussettes vous donnent le droit d'annuler le malus d'une carte événement, mais le bonus n'est valable que pour 2 utilisations.

- Le pantalon vous permet de contenir une carte de plus dans votre main, donc le nombre de vêtements maximum dans votre sac à dos passe à 2, mais le bonus n'est valable que 2 tours de plateau.

- Le t-shirt vous permet de recevoir 10.- d'argent de poche en plus par tour, mais vous devez reculer de 6 cases lors ce que vous le recevez.

- Le pull vous permet de relancer le dé et de choisir lequel des 2 résultat vous convient le mieux avant d'avancer, mais vous devez tirer une carte événement lors ce que vous le recevez.

- Le couvre-chef vous permet d'avoir une réduction de 10.- sur tous les vêtements que vous achetez, mais vous devez reculer de 2 cases à chaque tours.

2) les cartes écologique ne vous donne pas de bonus ou malus, mais vous rapproche de la victoire !

*Insérez ici les documents en annexe (liste non-exhaustive).*

*Partie 1*

- *Mind-mapping*
- *Cahier des charges*
- *Prise de note*
- *PV*
- *Organigrammes des tâches si terminé lors du rendu intermédiaire*
- *Planning initial si terminé lors du rendu intermédiaire*

*Partie 3*

- *Organigramme, plannings, JB*
- *Visuels, croquis*
- *Visuels pour la promotion (pour groupe de 4)*
- *PowerPoint si terminé lors du rendu final*