

ESCAPE GAME

05 Valeurs de la République

RESEAU-CANOPE.FR

GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

ATELIER CANOPÉ 05 – GAP

Un escape game réalisé grâce au soutien du conseil départemental des Hautes-Alpes

Cet escape game n'aurait pu voir le jour sans le soutien financier du conseil départemental des Hautes-Alpes, partenaire de longue date de l'Atelier Canopé 05 – Gap.

En 2019, grâce à une subvention accordée par le service éducation du conseil départemental, les médiateurs de l'Atelier Canopé 05 – Gap ont pu concevoir, puis faire vivre l'escape game à 13 classes de 8 établissements soit 336 élèves (de 4^e, 3^e, 3^e prépa métiers) entre les mois de novembre 2019 et février 2020.

À présent, forts de ce succès, notre volonté commune est de permettre aux équipes pédagogiques et éducatives de s'affranchir de la présence des médiateurs de l'Atelier Canopé et de leur donner les moyens de déployer l'escape game en totale autonomie.

La confiance et le soutien renouvelé de la collectivité départementale permettent au présent kit et au site internet associé d'exister pour servir cet objectif.

Toute l'équipe de l'Atelier Canopé 05 – Gap et de la direction territoriale PACA de Réseau Canopé exprime sa gratitude au conseil départemental des Hautes-Alpes. Qu'il soit ici vivement remercié.

Conception de l'escape game

Alexandra Grandgeorge, directrice
Atelier Canopé 05 – Gap
Audrey Copetti, Ivan Roustan,
Aurélie Saive, médiateurs Atelier
Canopé 05 – Gap

Correction/Relecture

Hélène Audard, Réseau Canopé

PAO et graphisme

Marisabelle Lafont, Réseau Canopé

Crédits iconographiques

Voir page

[reseau-canope.fr/escape-game-
valeurs-de-la-republique/
credits-iconographiques.html](https://reseau-canope.fr/escape-game-valeurs-de-la-republique/credits-iconographiques.html)

SOMMAIRE

INTRODUCTION: PRÉSENTATION DU PROJET	p. 4
A. Qu'est-ce qu'un escape game ?	p. 4
B. Présentation de l'escape game Valeurs de la République	p. 5
C. Qu'est-ce qu'une session ?	p. 7
D. Un kit clé-en-main	p. 7
ÉTAPE 1: LE CONCEPT DE L'ESCAPE GAME	p. 8
A. Scénario	p. 8
B. But du jeu	p. 8
ÉTAPE 2: PRÉPARATION DU MATÉRIEL	p. 9
A. Espace de jeu	p. 9
B. Liste du matériel nécessaire pour une session	p. 12
ÉTAPE 3: ANIMATION ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ	
DE L'ESCAPE GAME	p. 14
A. Rôle du maître du jeu	p. 14
B. Les trois temps d'une session	p. 16
C. Déroulé détaillé	p. 17
D. Fin du jeu et conclusion	p. 25
E. Retour sur le jeu	p. 25
ILS L'ONT TESTÉ	p. 26
POUR ALLER PLUS LOIN SUR CETTE THÉMATIQUE	p. 27
FICHES PRATIQUES	p. 29
PAS À PAS	p. 29

INTRODUCTION : PRÉSENTATION DU PROJET

A. Qu'est-ce qu'un escape game ?



Une heure



Une équipe



Une enquête

L'escape game est un concept de **divertissement amusant et novateur**. Les participants sont **enfermés à l'intérieur d'une salle à thème** et doivent tenter de sortir **en moins de 60 minutes**. Après un briefing initial qui donne les règles générales, un **maître du jeu** présente l'histoire qui attend les joueurs dans la salle et la façon de commencer (cela peut également se faire via une vidéo de présentation). Ensuite, le groupe de joueurs commence à **explorer la salle, à chercher des indices et à résoudre des casse-têtes et des défis** un par un, afin de s'évader en moins de 60 minutes.

Un escape game pédagogique

Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une ou plusieurs équipes de joueurs doivent résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...). On peut résumer cette définition en cinq mots : « équipe, énigmes, évasion, express et éduquer. »

L'escape game en milieu scolaire vous permet de **mettre en œuvre une pédagogie innovante** basée sur la ludification des apprentissages et **motivante** pour les élèves. Les élèves vont jouer mais ils vont également **développer des compétences transversales importantes** et **travailler leur logique**. Non seulement ils vont travailler différemment, mais en plus, ils vont **montrer leurs compétences et leurs connaissances et les mettre au service de leur équipe**. Ils vont relever ce défi en un temps limité. Une nouvelle expérience ensemble !



Les plus

- Le côté ludique motive les participants.
- La succession d'énigmes renforce la réflexion collaborative.
- Les apprenants travaillent en coopération dans l'espace de la salle de classe.
- Les apports théoriques sont proposés sous des angles différents.
- Le temps chronométré impose une forte concentration.
- L'escape game permet l'utilisation de nombreux supports et outils numériques.

B. Présentation de l'escape game Valeurs de la République

Contexte : sauver les valeurs de la République



Plongés dans une expérience immersive, les élèves se retrouvent projetés dans un futur cataclysmique où les droits, les libertés, mais aussi la solidarité, ont disparu. Derniers remparts de la résistance ils doivent résoudre plusieurs énigmes pour acquérir quatre cartes-clés (Égalité – Fraternité – Laïcité – Liberté) permettant d'accéder à un code chiffré qui dévoilera la solution pour sauver notre société.

Un maître du jeu est présent dans la pièce pour lever les éventuels blocages à l'aide de coups de pouce.

Chaque énigme est l'occasion de s'interroger et d'aborder les notions (valeurs et principe) fondamentales de notre République : liberté, égalité, fraternité, laïcité. La résolution d'énigmes et de défis propose aux élèves un cadre de réflexion qui leur permet de s'approprier la culture des droits de l'Homme et des valeurs de la République.

À l'issue de la session, un débriefing est proposé sur les épreuves rencontrées et les élèves sont invités par groupes à témoigner de leur expérience et de leurs réflexions.

Pourquoi un escape game sur les valeurs de la République ?



- Pour intégrer, par le jeu, les valeurs et principe de la République : liberté, égalité, fraternité, laïcité.
- Pour déconstruire les stéréotypes et rendre les participants acteurs de la lutte contre les discriminations par la transmission d'un message sur les valeurs et principe qui fondent notre République.
- Pour favoriser l'esprit critique et le discours argumenté dans un espace sécurisé défini.
- Pour développer les capacités à travailler en groupe et la coopération entre élèves.
- Pour discuter et apprendre en jouant !

Public cible



Collège et lycée : à partir de la classe de 3^e

Cet escape game peut être mené lors d'une leçon en EMC en classe, au CDI, dans le cadre d'une activité portée par la vie scolaire (sur le climat scolaire) ou durant une activité spécifique autour du « Parcours citoyen ».

Objectifs



- Acquérir et partager les valeurs et principe de la République: connaître les principes, valeurs et symboles de la République française.
- Respecter autrui: comprendre les notions de droits et de devoirs des individus dans une société.
- Comprendre quelques enjeux de la laïcité.

Compétences travaillées

- Coopérer et mutualiser: travailler en groupe, se répartir le travail, s'écouter.
- Penser par soi-même et avec les autres.

Mots-clés

Laïcité – Vivre ensemble – Droits – Liberté – Égalité – Fraternité – Tolérance –
Droits fondamentaux – Lutte contre les discriminations

Conseils

Il ne faut pas oublier que les objectifs d'un escape game sont avant tout **ludiques**. Cependant, cet outil peut également servir de levier pédagogique. Dans ce cas, l'escape game peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici les valeurs républicaines. Dès lors, un temps de débriefing avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu de l'escape game, sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.

C. Qu'est-ce qu'une session ?



1 h 30



1 salle



2 équipes (bleue et rouge)
de 6 à 8 élèves chacune

Une session correspond à une partie d'échappée game.

La partie se joue avec 16 participants maximum (souvent en demi-classe) répartis en deux équipes : bleue et rouge.

Compter 1 h 30 pour une session (lancement : 10 minutes / énigmes : 50 minutes / débriefing : 15 minutes / rangement : 15 minutes).



Pour jouer en classe entière, il vous faudra dupliquer le jeu et le mener simultanément dans deux salles distinctes. Il faudra donc prévoir deux maîtres du jeu et l'impression d'un second kit.

D. Un kit clé-en-main

Une fois que vous avez téléchargé le kit, il vous suffit d'imprimer les documents. Ensuite, préparez les énigmes dans votre classe ou espace de jeu en suivant le guide d'installation. Pas d'inquiétude, c'est simple et rapide !

Le kit regroupe les éléments nécessaires au déroulé du jeu : les événements, énigmes, coups de pouces et indices pour réaliser une session avec 16 élèves au maximum (souvent en demi-classe). Il est composé de quatre dossiers à télécharger. Retrouvez le détail des fichiers à télécharger en annexe [Fiche pratique 4. Arborescence du kit.](#)

Imprimable

Vous pouvez imprimer le kit autant de fois que vous le souhaitez.

Modifiable

Il est possible d'ajouter votre petite touche à l'échappée game, comme le nom de la classe, une anecdote amusante... La personnalisation est facultative, mais si vous avez le temps, tout est possible.

ÉTAPE 1: LE CONCEPT DE L'ESCAPE GAME

A. Scénario

« Nous sommes en l'an 2098. La société française et la démocratie n'existent plus, le temps est à la privation des droits d'expression, de libre circulation, de liberté d'action et de pensée; le temps est aux inégalités, aux injustices, à l'intolérance... »

Les joueurs sont des citoyens résistants, engagés par Marianne pour retrouver quatre cartes-clés (trois valeurs et un principe) pour rétablir l'équilibre. Regroupés dans un bunker, ils sont assaillis par une faction armée qui menace leur plan. Guidés par Marianne, ils ont 50 minutes avant que leur refuge ne soit détruit pour trouver le message qui ramènera la paix.

Les notions de liberté, d'égalité, de fraternité et de laïcité, mais aussi leurs opposés (discriminations, injustice, intolérance...) se cachent dans les énigmes et feront l'objet d'un temps de discussion avec les joueurs à la fin de la partie.

B. But du jeu

Un escape game est une quête collaborative qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve d'esprit d'équipe, de logique, de réactivité pour mener à bien leur mission et résoudre l'énigme finale avant la fin du compte à rebours.



Des épreuves



4 cartes-clés à trouver



1 énigme finale
pour sauver le monde

Pour réussir leur mission, les deux équipes doivent suivre les indices qui sont cachés dans la zone de jeu et résoudre les différentes énigmes. Ces dernières leur permettront d'acquérir quatre carte-clés.

Une fois récupérées, ces quatre cartes-clés doivent être assemblées correctement pour former un code à quatre chiffres (5633). Ce code permet d'activer une vidéo : un message de réussite de Marianne adressé aux élèves.

Si les joueurs parviennent à résoudre les énigmes et à trouver le message final (vidéo) avant la fin du compte à rebours, alors la planète sera sauvée.

ÉTAPE 2 : PRÉPARATION DU MATÉRIEL

A. Espace de jeu

Une salle comme aire de jeu

La salle est de toute évidence l'élément principal de l'escape game. Il faudra porter votre attention sur deux critères :

La taille de la salle

Si la salle est trop petite, elle ne permettra pas une libre circulation des participants. Si elle est trop grande, les énigmes risquent d'être trop dispersées, ce qui nuit à la dynamique du jeu. Vous pouvez alors délimiter l'aire de jeu avec des chaises, des tables, des rubans de balisage... Pensez également à offrir à vos participants un lieu de regroupement pour se concerter.

La décoration

Elle a aussi son importance et contribue pour une grande part à la création d'émotions. Elle est bien sûr liée au scénario retenu avec lequel elle doit rester cohérente. Pensez à éliminer les éléments parasites (affichages, objets inutiles...). Pour un escape game itinérant ou temporaire, la réalisation de panneaux décoratifs amovibles peut être envisagée.

Quelques idées de décoration de salle

1. N'oubliez pas vous êtes des résistants cachés dans un bunker. Vous pouvez occulter les fenêtres avec du papier kraft, renverser des chaises et des tables.
2. Décorer la salle avec des affiches ou des images libres de droits trouvées sur un site gratuit comme Pixabay tels que des poings levés..., des feuilles de papier A4 où vous auriez écrit les mots « Résister » « Combattre », « Justice »...
L'une des énigmes concerne le droit de vote des femmes, une autre la liberté d'expression. Sur ces deux thèmes vous pouvez imprimer des images issues du site charles-de-gaulle.org/lhomme/dossiers-thematiques/droit-de-vote-femmes/ ou de amnesty.fr/liberte-d-expression.
3. Utilisez les ressources présentes dans le CDI de votre établissement (affiche, exposition, livres...)

Effets spéciaux



Les effets spéciaux contribuent à l'ambiance et à l'émergence des émotions. Ils permettent aussi de plonger les participants dans l'aventure. Ils servent aussi à attirer l'attention des joueurs à des moments clés du jeu.

- Effets sonores: vous pouvez diffuser une musique d'ambiance ou associer des sons à certains objets, à certaines actions.
- Effets visuels: des ampoules à lumière noire et des lampes à UV créent des atmosphères particulières.
- Effets de maquillage: si le maître du jeu intervient physiquement au début du jeu ou s'il est présent dans la salle avec les participants, pourquoi ne pas le maquiller et le déguiser pour rendre l'aventure encore plus réaliste? Vous pouvez également envisager de déguiser les participants (une simple blouse peut parfois suffire pour certains scénarios).

Organisation de l'espace

Deux pôles de regroupement: un pour chaque équipe car les joueurs sont répartis en deux équipes. Il faut donc prévoir deux espaces pour que chaque équipe puisse poser son matériel et résoudre ses énigmes.

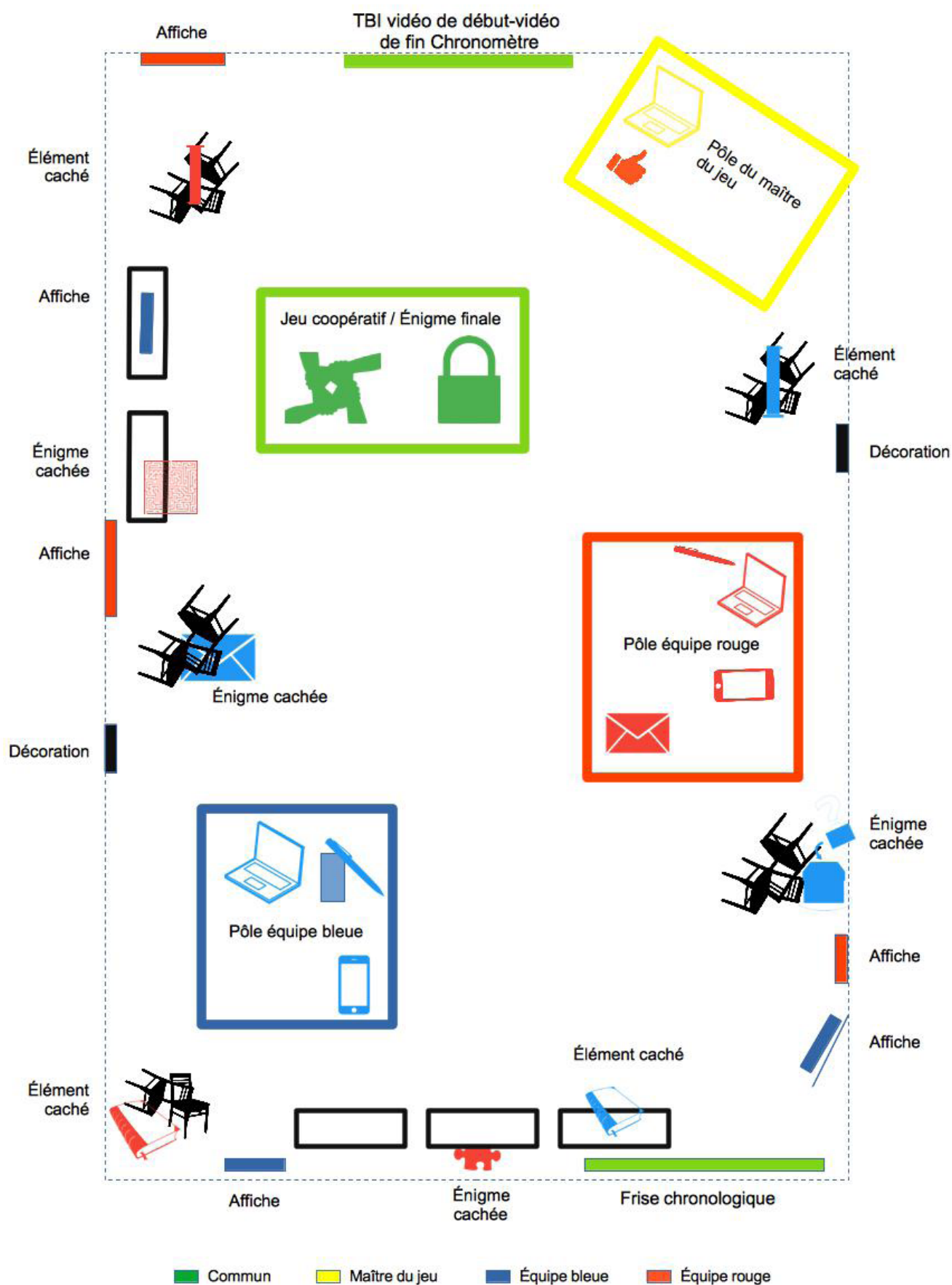
Une table centrale, qui servira de pôle de regroupement pour l'épreuve de lancement et la résolution commune de l'énigme finale.

Des cachettes: utilisez tout ce que vous avez à votre disposition: rayonnages, armoires, fenêtres, corbeilles, dessous de tables, rideaux...

Conseil

Veillez à ce que la zone de jeu ne soit pas trop grande pour que les participants ne perdent pas trop de temps lors de la recherche des indices cachés.

Transformer sa classe en escape room VR



Mise en place de l'escape game



30 minutes de préparation pour aménager l'espace de jeu, le décorer et trouver les cachettes des indices.

15 minutes de battement sont nécessaires entre chaque session d'escape game pour réinstaller la salle, vérifier et ranger l'ensemble du matériel.

Conseil

Pour éviter toute mauvaise surprise, il est recommandé de toujours recompter le matériel à la fin de chaque session et de vérifier l'état de celui-ci. Il est possible que des joueurs aient écrit sur les feuilles, sur certains supports de jeu ou qu'ils aient gardé des indices.

B. Liste du matériel nécessaire pour une session

- Gommettes de deux couleurs Bleu et Rouge pour former les deux équipes
- Patafix / colle/ scotch pour fixer et cacher les énigmes et la décoration
- Crayons de papier, feuilles de brouillon pour chaque équipe
- Minuteur (minuteurs en ligne : scapecenepe.fr/le-minuteur-s-cape.html ou cquesne-escapegame.com/les-comptes-a-rebours)
- Affiche « Charte de la laïcité à l'école »
- Frises chronologiques 1 et 2
- Affiche de la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen
- Affiche planisphère sur la liberté de la presse (publiée chaque année par Reporters sans frontières)
- Crayon coopératif et son tapis sur les symboles de la République française
- Une urne (l'urne des élections des délégués ou à défaut une grande enveloppe kraft) contenant cinq enveloppes de vote
- Deux scytales et leurs rubans associés (si besoin, pour créer un bâton scytale : youtube.com/watch?v=2BR9TdseDPo).
- PC + vidéoprojecteur (dédiés à la diffusion des vidéos de lancement et de la vidéo finale et du chronomètre)
- PC pour le groupe bleu avec le dossier [groupe_bleu_pc](#) installé
- PC pour le groupe rouge avec le dossier [groupe_rouge_pc](#) installé
- Deux à quatre tablettes avec lecteur de QR code et l'application gratuite PégaseLAB
- Quatre affiches avec QR codes de l'énigme 3 bleue
- Quatre portraits de personnalités victimes de racisme et/ou ayant combattu le racisme
- Six portraits de femmes françaises célèbres
- Les énigmes et coups de pouce associés à imprimer
- Éléments de décoration : affiches et images portant sur le droit de vote des femmes, la liberté de la presse, la lutte contre le racisme et les discriminations...

L'ensemble du matériel est nécessaire pour la résolution des énigmes de l'escape game. Il est donc primordial de se procurer toutes ces ressources pour ensuite les installer correctement dans l'espace de jeu.

Pour cela, en annexe les [fiches pratiques 1, 2, 3 et 4](#) vous indiqueront les démarches à suivre pour préparer le matériel de chaque énigme.

Conseils

- Suivez attentivement la [Fiche pratique 2. Check-list pour installer / réinstaller l'escape game](#), en annexe, pour éviter toute mauvaise surprise lors du jeu.
 - Certains indices devront être découpés.
 - En cas de besoin, nous vous recommandons de prévoir deux versions imprimées de tous les supports du jeu.
 - Tous les indices et énigmes ont été conçus pour être imprimés en couleur.
 - Les supports et indices ont des dimensions différentes (formats A4, A3...).
 - Les documents peuvent éventuellement être plastifiés pour garantir la durée de vie entre chaque session d'escape game.
 - Attention, lorsque vous installez la zone de jeu, veillez à vous souvenir de l'emplacement de chaque indice. Cela vous permettra de suivre l'avancée des joueurs durant la partie et de leur donner les bons indices et bons « coups de pouce ».
 - Il n'est pas gênant que les joueurs se trompent sur certains objets déjà présents dans la salle et pensent qu'il s'agit d'indices. Néanmoins il est conseillé de retirer les éléments trop perturbants ou « fragiles ».
-

ÉTAPE 3: ANIMATION ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ DE L'ESCAPE GAME

A. Rôle du maître du jeu



Préparer l'intégralité des supports du jeu, installer la salle, puis la remettre en place.

Accueillir les joueurs et les plonger dans l'ambiance de la mission avant le jeu.

Suivre le déroulement du jeu afin de leur venir en aide en leur donnant les « coups de pouce » et les indices.

Une fois la mission terminée, le maître du jeu est là pour débriefer avec les joueurs en revenant sur les temps forts de leurs missions, les stratégies qu'ils ont mises en place, les notions découvertes...

Conseils

Nous vous recommandons vivement de tester le jeu avec des collègues ou des proches avant de l'animer avec des élèves. Cela vous permettra de vous familiariser avec le déroulé et d'être à l'aise le jour J.

Tout le monde ne s'amuse pas de la même manière. Si certains groupes cherchent le challenge, d'autres peuvent rester plus scolaires. C'est au maître du jeu de s'adapter pour que tout le monde se sente à l'aise. Le maître du jeu doit être dynamique, motivé, rigoureux et attentif durant la partie et pour le rangement du matériel.

Il ne faut pas hésiter à « théâtraliser » un peu son discours pour plonger au mieux les joueurs dans l'ambiance, car l'immersion est l'atout du jeu.

Pendant la partie

La présence du maître du jeu est indispensable pour la réussite des joueurs. Il est considéré comme un acolyte qui peut leur venir en aide et leur donner des coups de pouce en cas de blocage.

Vous pouvez vous présenter comme un compagnon de lutte ou l'envoyé de Marianne.

Il doit suivre discrètement les joueurs pendant la partie pour les aiguiller en cas de difficulté et guetter les faux pas.

Cependant le maître du jeu ne doit pas répondre aux questions des participants, ni intervenir dans leurs discussions. Il est là uniquement pour les guider lorsque la situation lui semble appropriée.

Durant la partie, et notamment lors des dernières minutes, il peut rappeler le temps restant, pour accélérer le rythme et redynamiser les joueurs.

Surtout, le maître du jeu est là pour assurer la réussite des joueurs avant la fin du temps imparti.

Conseil

Dans l'espace de jeu, nous conseillons au maître du jeu de se placer en retrait du groupe, afin de laisser l'espace nécessaire aux joueurs pour qu'ils évoluent en autonomie et soient moins tentés d'attendre les indices ou d'observer ses réactions.

Que faire en cas de blocage ?

Les blocages peuvent être d'ordre technique ou liés aux énigmes et à la dissimulation des objets dans la zone de jeu. Cela peut se traduire par une fausse piste et une perte de temps importante ou une incompréhension de l'énigme ou encore un objet caché que les joueurs n'arrivent pas à trouver.

Dans ce genre de situation, n'attendez pas plus de 5 minutes avant de les aiguiller dans la bonne voie à l'aide d'un indice oral ou d'une carte coup de pouce.

Il est cependant conseillé de laisser un temps de fouille ou de réflexion suffisant aux joueurs avant de leur donner des indices plus précis.

Conseil

Tous les joueurs sont très différents et peuvent bloquer sur des choses que vous n'auriez pas imaginées. Soyez à l'écoute de leurs réactions.

Donner un indice aux joueurs



Les coups de pouce sont des cartes prévues dans le jeu, correspondant à une énigme précise. Elles sont à donner aux joueurs pour les aider à résoudre l'épreuve ou les inciter à mieux feuilleter un ouvrage dans lequel serait caché un indice, par exemple.

Des indices oraux, des phrases très courtes peuvent être dites: « vous chauffez » pour orienter la fouille ou « Ah moi j'ai entendu la réponse » quand un groupe ne s'écoute pas et tourne en rond.

Conseil

Pour accentuer l'immersion des joueurs, vous pouvez donner des indices en jouant sur le scénario: « Marianne vous a laissé... »

B. Les trois temps d'une session



10 minutes

Consignes et introduction



50 minutes

Jeu



15 minutes

Discussion et conclusion

Ces trois temps forts de l'escape game sont détaillés dans le déroulé. Chaque étape est expliquée précisément et indique ce que les joueurs devront faire, le matériel qu'ils utiliseront ainsi que les informations que le maître du jeu leur donnera durant la partie.



15 minutes

Rangement

Les [Pas à pas de 1 à 12](#) situés en annexe vous permettront de mettre en œuvre l'escape game étape par étape : du lancement du jeu jusqu'à l'énigme finale.

C. Déroulé détaillé

Consignes en introduction

Ces consignes sont indispensables pour assurer la réussite et la sécurité du jeu.

1. Commencez par vous présenter aux joueurs et expliquez-leur votre rôle (personnage fictif) et votre mission. Vous serez un acolyte qui les suivra attentivement durant la partie pour leur donner des coups de pouce en cas de blocage.
2. Avant de les faire entrer dans la pièce, déposez une gommette bleue et une gommette rouge sur le dos de la main des joueurs pour former deux équipes égales.
3. Expliquez rapidement aux joueurs le principe d'un escape game.
« Vous allez avoir 50 minutes pour mener une enquête. Vous devrez travailler ensemble, être réactifs, faire preuve de logique et communiquer entre vous, pour réussir votre mission et sortir de la salle avant la fin du compte à rebours ! »
4. Donnez les consignes suivantes :
 - Respecter l'espace de jeu délimité.
 - Nul besoin de force physique, seulement de force mentale. Et aucun indice n'est caché en hauteur, donc pas besoin de grimper sur les meubles.
 - Chaque indice ne sert qu'une fois.
 - Vous pouvez fouiller toute la zone de jeu. N'hésitez pas à regarder attentivement partout et n'oubliez pas le mobilier. Cependant il n'est pas nécessaire de démonter ou de déplacer les meubles.
 - Pensez aux autres joueurs, expliquez ce que vous êtes en train de faire et écoutez-vous les uns les autres. N'hésitez pas à vous répartir les tâches.
 - Enfin n'oubliez pas de garder votre sang-froid et de vous amuser.

Conseil

Il est judicieux de donner les consignes de réussite et de sécurité aux participants en étant en dehors de la zone de jeu. Idéalement dans un endroit calme où les joueurs peuvent écouter le maître du jeu. Ils ne sont pas encore immergés dans le jeu.

Fiche pratique 1. Déroulé simplifié de l'escape game Valeurs de la République

Lancement : présentation du scénario

1. Dirigez-vous vers la zone de jeu avec les participants. Montrez les limites de la zone si vous les avez définies ainsi que les deux espaces de regroupement attribués respectivement à l'équipe bleue et à l'équipe rouge et l'îlot central pour les regroupements.
2. Racontez ensuite le scénario aux joueurs :
« Nous sommes en guerre. Vous venez d'être engagés dans un groupe de résistants placé sous les ordres de notre chef, Marianne. Retenue dans une autre base, elle a laissé un message à votre attention et plusieurs indices. Je vous propose d'écouter la vidéo qu'elle nous a laissée pour connaître la mission confiée à notre groupe. »
3. Visionnage de la vidéo 1



Diffusée une seule fois à partir du PC maître du jeu relié à un vidéoprojecteur.

Dans cette vidéo, Marianne présente le contexte et la mission. Avant que les équipes commencent à se lancer dans la résolution des énigmes, elle souhaite tester leurs capacités à travailler ensemble : à coopérer.

Épreuve test dirigée par le maître du jeu.

4. Épreuve du crayon coopératif

Sur l'îlot central, se trouvent :

- un tapis sur lequel sont figurés douze dessins parmi lesquels six images représentant les symboles de la République française ;
- un crayon coopératif.



Le crayon est figé dans une structure solide dont les extrémités sont reliées à des ficelles.

Les joueurs saisissent une ficelle et dirigent ensemble le crayon pour entourer sur le tapis les six symboles de la République française : le drapeau national, l'hymne national, Marianne, la date de la fête nationale, le coq gaulois, la devise française « liberté, égalité, fraternité ».

5. Visionnage de la vidéo 2 de Marianne



Constitution des deux équipes

Rappel de l'objectif : l'acquisition de quatre cartes-clés

Lancement du premier défi : l'enveloppe Énigme 1 est disposée sur les bureaux respectifs des équipes bleue et rouge.

Lancement du compte à rebours (soit 50 minutes).

Remise des premiers indices

Une fois la vidéo 2 terminée, invitez les deux équipes à rejoindre leurs pôles respectifs (bleu et rouge). Sur chaque pôle est posée une enveloppe Énigme 1. Sur l'ordinateur de chaque équipe lancer le fichier HTML VR. Il les guidera énigme après énigme.



2 groupe-bleu-egalite-fraternite

ÉNIGME 1

L'enveloppe contient le dessin d'une urne de vote avec plusieurs enveloppes. Les joueurs doivent trouver l'urne cachée dans la salle et dans laquelle se trouvent les enveloppes. Les quatre enveloppes de vote contiennent :

- Un dessin d'une scytale
- Le ruban de la scytale qui devra être enroulé sur la scytale (un « bâton »)
- Le symbole féminin
- Une phrase codée

Activité 1

Les joueurs doivent trouver dans la salle le bâton de scytale, puis enrouler le ruban autour de manière à lire la phrase « le 21 avril... ». Attention il y a un sens à trouver.

Activité 2

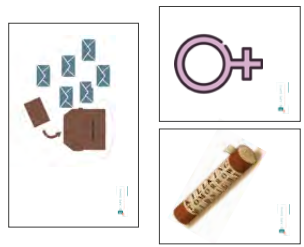
Les joueurs doivent décoder une phrase : « L'année vous donnera le code pour accéder à une vidéo. »

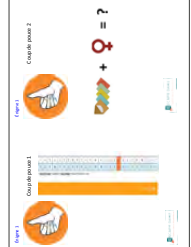
Coup de pouce 1. La clé du code alphabétique

Coup de pouce 2. Photolangage

Indices présents dans la salle

Frise chronologique 1 + affichettes qui commémorent cette date.







3 groupe-rouge-laicite-liberte

ÉNIGME 1

Une enveloppe qui contient :

- Une grille de mots fléchés
- Les définitions des mots à placer
- Une phrase codée

Activité

Les élèves doivent résoudre la grille de mots fléchés. Cela permet de décoder un message qui mène vers l'énigme 2.

Coup de pouce 1. Les mots à trouver

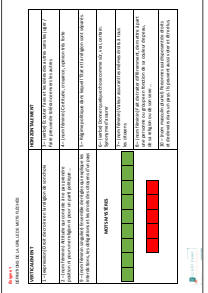
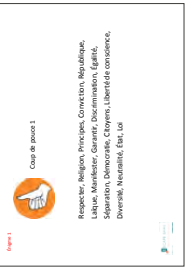
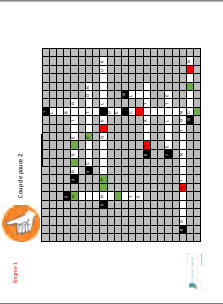
Coup de pouce 2. La grille de mots fléchés partiellement complétée.

Solution de l'énigme 1

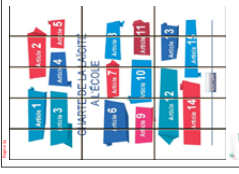
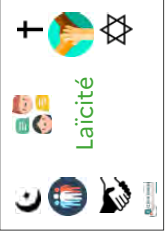
Les mots fléchés appartiennent au champ de la laïcité.

La phrase codée est : « Pour trouver l'énigme suivante, vous devez ouvrir une enveloppe signalée par une marque rouge ».

Les élèves doivent trouver dans la salle l'enveloppe Énigme 2 portant une gommette rouge pour poursuivre le jeu.

Solution à l'énigme 1 Sur l'ordinateur de l'équipe, entrez 1944 (le 21 avril 1944, date du droit de vote des femmes en France) qui permet d'accéder à l'énigme 2.	ÉNIGME 2 Un photolangage apparaît sur le PC. Le maître du jeu remet aussi la version papier de ce photolangage (enveloppe Énigme 2 : si groupe > 6 élèves). Activité Décoder le photolangage. Solution à l'énigme 2 : Égalité Le mot « égalité » permet de débloquent un message de Marianne et de recevoir la carte-clé: ÉGALITÉ Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.
	  

ÉNIGME 2 L'enveloppe Énigme 2 (gommette rouge) est cachée dans la pièce. Elle contient un puzzle qui représente la « charte de la laïcité à l'école ». Énigme 2a Faire le puzzle (énigme 2a) et retrouver dans la salle l'affiche de la charte de la laïcité. Au dos de celle-ci est cachée une phrase codée portant sur l'année de séparation de l'Église et de l'État. Solution à l'énigme 2a Reconstitution du puzzle Coup de pouce 4. La clé du code alphabétique Énigme 2b Décoder la phrase codée (énigme 2b). Coup de pouce 3. Une feuille recto-verso Solution à l'énigme 2b Quelle est l'année de séparation de l'Église et de l'État ? Index présent dans la pièce La frise chronologique 1 permettant de trouver la date (1905) Sur l'ordinateur de l'équipe: entrer 1905 pour débloquent une vidéo de Marianne et recevoir la carte-clé: LAÏCITÉ Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.	     
---	--

Le maître du jeu remet la carte-clé ÉGALITÉ + l'enveloppe Énigme 3 bleue. Il reste encore une carte à trouver.	ÉNIGME 3 L'enveloppe Énigme 3 contient : – Une ou deux tablettes avec l'application PégaseLAB ainsi que le parcours associé. – Une feuille sur laquelle figurent le logo de l'application PégaseLAB et le code pour les élèves qui voudraient installer l'application (gratuite) sur leur propre smartphone. Une fois l'application et l'activité téléchargées, l'épreuve se déroule hors connexion. Installation du parcours – Cliquez sur le signe + en bas à droite de l'écran pour ajouter un parcours. – Entrez le code du parcours: 3690ktm. L'activité « le bien-vivre ensemble dans tous ses états » s'installe. Activité L'objectif du parcours est de collecter en quatre étapes les neuf pièces d'un puzzle qui permet d'accéder à l'épreuve suivante. Chaque étape permet d'identifier une situation qui menace le bien-vivre : Étape 1: homophobie Étape 2: racisme Étape 3: inégalité hommes-femmes Étape 4: discriminations envers les handicapés Coup de pouce 3. Les pièces du puzzle à reconstituer à l'issue du parcours Les quatre images qui concernent le bien-vivre ensemble (flasher le QR code):
--	---

Le maître du jeu remet la carte-clé LAÏCITÉ + l'enveloppe Énigme 3 rouge. Il reste encore une carte à trouver.	ÉNIGME 3 L'enveloppe Énigme 3 contient un ruban annoté. Activité Les joueurs sont invités à fouiller la pièce afin de trouver le bâton (gommette rouge) qui leur permettra d'enrouler le ruban pour déchiffrer la phrase. (Attention, il y a un sens d'enroulement pour que la phrase prenne forme.) Coup de pouce 5. Une image de scytale avec un ruban autour Solution à l'énigme 3 Dans le labyrinthe je suis cachée. Coup de pouce 6. Image du labyrinthe à trouver (énigme 4) Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.
--	---

Solution à l'énigme 3

Les neuf pièces de puzzle obtenues permettent de reconstituer l'image ci-contre.

Le puzzle reconstitué donne accès à un message: « trouvez une grille de mots mêlés » qui mène à l'énigme suivante.

Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.

ÉNIGME 4

Une grille de mots mêlés (imprimée en A3) est cachée dans la salle.

Activité

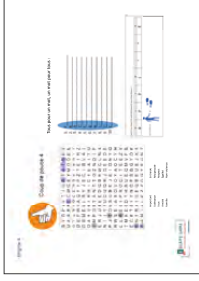
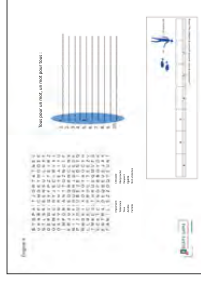
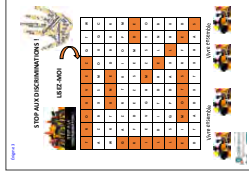
Les élèves doivent:

- Trouver la grille de mots mêlés.
- Compléter la grille qui contient une série de mots autour de la notion de fraternité.
- Trouver l'acrostiche du mot **FRATERNITÉ**.
- Décoder la phrase située dans la partie inférieure de l'affiche.

Coup de pouce 4. La grille de mots mêlés avec la première lettre de chaque mot entourée.

Solution à l'énigme 4

Sur l'ordinateur de l'équipe entrez le mot : **FRATERNITÉ**. Il débloquent la lecture d'une vidéo de Marianne.



ÉNIGME 4

Un labyrinthe (imprimé en A3) est caché dans la salle.

Activité

Les élèves doivent:

- Trouver la sortie du labyrinthe. Le chemin à suivre est celui qui reconstitue la phrase: « Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, même religieuses pourvu que leurs manifestations ne troublent pas l'ordre public établi par la Loi. »
- Trouver de quel texte fondateur est issue cette phrase: la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen.
- Trouver à quel article de la Déclaration la phrase correspond: article 10.

Coup de pouce 7. Le labyrinthe partiellement résolu

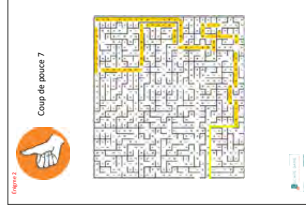
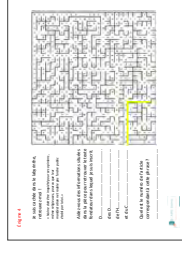
Indice dans la pièce

Une affiche de la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen.

Solution à l'énigme 4

10

Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.



ÉNIGME 5

Bravo ! Pour obtenir la carte-clé suivante, vous devez trouver l'affiche qui représente un homme qui marche (consigne découverte à l'issue de l'énigme 4).

Activité

Les élèves doivent trouver l'album *L'Homme qui marche*, collection Pont des Arts.

Dans l'album ou au dos de l'affiche, les élèves découvrent un QR code qui renvoie à une vidéo « Fraternité générale », un clip slamé autour du thème de la fraternité.

Les joueurs doivent visionner le clip et compter combien de fois le mot « fraternité » est prononcé et écrit.

Solution à l'énigme 5

6 fois

Les élèves entrent ce chiffre sur le PC. Ils reçoivent un message de Marianne les félicitant. Le maître du jeu, remet au joueur la carte-clé: **FRATERNITÉ**.

Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.



ÉNIGME 5

L'enveloppe Énigme 5 contient :

- Un message de Lantisque, crieur de journaux, personnage de *L'Enfant aux pistolets* de la collection Pont des Arts (énigme 5a).
- Une image représentant un homme bâillonné (énigme 5b).

Activité

Les élèves doivent :

- Décoder l'image.
- Retrouver l'album ou l'affiche de la 1^{re} de couverture exposée dans la salle (dans l'album ou derrière l'affiche se cache un QR code qui renvoie vers une vidéo de Lantisque).

Dans la vidéo, Lantisque évoque son métier de crieur de journaux et le manque de liberté. Il demande aux joueurs de trouver le nom de la valeur fondamentale qui existe pourtant depuis 1789.

Coup de pouce 8. Le poème *Liberté* de Paul Éluard

Indice

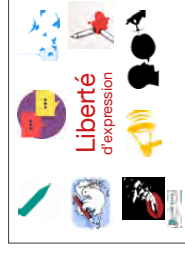
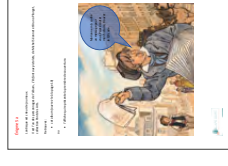
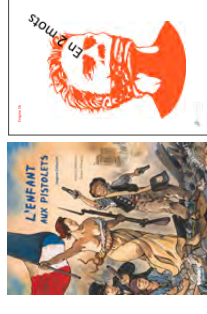
Pour récupérer la carte-clé liée à la **LIBERTÉ**, le maître du jeu annonce aux joueurs qu'ils doivent trouver le planisphère de Reporters sans frontières faisant état de la liberté de la presse dans le monde. La carte-clé est cachée derrière le planisphère.

Solution à l'énigme 5

Liberté d'expression

Les élèves entrent « Liberté d'expression » sur le PC et reçoivent un message de Marianne les félicitant.

Suivre les indications du PC pour passer à l'épreuve suivante.



ÉNIGME FINALE EN COMMUN (équipes bleue et rouge ensemble)

4 [énigme-commune-finale](#)

Les quatre cartes-clés sont en possession des deux équipes.

Le maître du jeu invite les deux équipes à se rassembler sur l'îlot central.

Les quatre cartes-clés sont déposées sur la table où se trouve l'énigme 6.

ÉNIGME 6: Un message de Marianne

Activité

Les joueurs doivent classer les quatre cartes-clés par ordre alphabétique puis, à partir de la première lettre de chaque mot, ils doivent trouver le chiffre correspondant.

Arrêt du chronomètre dès que le code est trouvé (5633).

Les quatre chiffres forment un code qui débloque la dernière vidéo.

Vidéo finale

Message de félicitations de Marianne, qui rappelle l'importance de ces trois valeurs et principe pour le bon fonctionnement de notre société et de nos vies.

Bravo ! Chers citoyens libres, vous avez réussi à trouver les quatre valeurs fondamentales qui sauveront notre planète et notre avenir à tous !

Rangées par ordre alphabétique, chaque première lettre vous donnera un chiffre. Trouvez le code, il vous donnera accès à une vidéo et un coffre.

1: →
2: →
3: →
4: →

Code de 4 chiffres = - - -

© 2019 Jean-Marc LEBLANC. Tous droits réservés. 11 - 1000000000



« Mes amis, vous avez réussi ! Liberté et Égalité sont le symbole de la fin de l'injustice et nous permettent de repousser les forces du mal qui nous encerclent. Grâce à vous les citoyens sont tous égaux : une base pour notre nouvelle République française. C'est pour cela que des lois sont créées, pour que soient respectées ces idées dans tout le pays.

La Fraternité, c'est la solidarité, qui ne peut être imposée par une loi.

La Laïcité, c'est un principe et des lois qui nous permettent de vivre ensemble dans notre diversité tout en se respectant.

Associés, ces mots prennent tout leur sens ! La Liberté sans l'Égalité, c'est la loi du plus fort. L'Égalité sans la Liberté, c'est tout le monde pareil. La Liberté et l'Égalité sans la Fraternité, c'est un pays où chacun pense à soi, sans se soucier des autres.

Désormais vous êtes mes ambassadeurs pour partager ses valeurs sur Terre, dans vos villes, votre collège. »

D. Fin du jeu et conclusion

Indispensable débriefing

Le débriefing est un temps fort de l'escape game. Il permet aux joueurs de partager leur expérience ludique et les engage dans une phase de distanciation critique. Pour l'enseignant ou le formateur, il constitue la phase d'institutionnalisation des connaissances et des compétences mises en œuvre durant le jeu.

Revenir sur les temps forts de la partie

- Le temps que les joueurs ont réalisé.
- Les énigmes que les joueurs ont facilement résolues ou au contraire celles qui ont été plus difficiles.
- Comment les blocages ont été résolus.
- Les échanges, la répartition des tâches durant le jeu.

Revenir sur les trois valeurs et le principe de la République qu'ils ont redécouverts durant le jeu

Rappeler aux joueurs que l'objectif de cet escape game est de mieux comprendre et de s'approprier les valeurs et principe de la République française et de montrer l'importance qu'ils ont dans notre quotidien et dans notre société.

- Les deux équipes n'ont pas vécu les mêmes épreuves et n'ont pas eu à réfléchir sur les mêmes concepts. Il peut être intéressant de demander à chacun de présenter à l'autre groupe les cartes qu'il a acquises et ce qu'il a dû faire pour les obtenir.
- Pour chaque carte-clé: Liberté, Égalité, Fraternité, Laïcité, on peut leur demander de trouver un exemple concret qui illustre cette pratique dans leur vie quotidienne (à l'école, en ville, en milieu associatif...).

E. Retour sur le jeu

- Vous pouvez réaliser une photo de groupe pour immortaliser la partie, avec le nom du groupe, le nom de l'escape game, le temps réalisé. Cela permet de souder un peu plus la classe et d'avoir un souvenir.
- Un petit article sur le site du CDI ou de l'établissement pourra valoriser ce moment.
- Questionnaire de satisfaction (facultatif): chaque joueur peut être invité à remplir un questionnaire de satisfaction. Les retours permettront de savoir ce qui a fonctionné ou au contraire les points qui peuvent être améliorés.

ILS L'ONT TESTÉ



POUR ALLER PLUS LOIN SUR CETTE THÉMATIQUE

Site du ministère de l'Éducation nationale: les valeurs de la République à l'École
education.gouv.fr/les-valeurs-de-la-republique-l-ecole-1109

Eduscol – parcours citoyen

eduscol.education.fr/pid23353/citoyennete.html

Lumni

Des ressources de l'audiovisuel public au service de l'éducation pour les élèves, les enseignants et les éducateurs

lumni.fr/dossier/les-valeurs-de-la-republique

Réseau Canopé: les valeurs de la République

reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique.html

Réseau Canopé propose un ensemble de ressources et d'actions destinées à l'ensemble de la communauté éducative.

Vous y trouverez :

- Des paroles d'experts.
- Des films et ressources numériques pédagogiques sur les notions de liberté, de laïcité, d'égalité, etc.
- Accompagnement pour faire vivre les valeurs de la République au sein de l'établissement scolaire: reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/faire-vivre-les-valeurs-de-la-republique-au-sein-dun-etablissement.html
- Des outils complémentaires comme les plateformes: Égalité filles/garçons, Développer l'esprit critique ou Éduquer contre le racisme et l'antisémitisme.



Des ouvrages

reseau-canope.fr



Des expositions

BNF – La Laïcité en question : classes.bnf.fr/laicite

Les expositions-débats du Moutard : lemoutard-expos.fr/catalogue

Ma France, parlons-en !

La Laïcité parlons-en !

L'Égalité parlons-en !

Cartooning for Peace : cartooningforpeace.org/projetsfr/exposition-itinerante-dessins-pour-la-paix

ANNEXES

FICHES PRATIQUES

1. Déroulé simplifié de l'escape game Valeurs de la République	p. 30
2. Check-list pour installer / réinstaller l'escape game	p. 32
3. Matériel	p. 37
4. Arborescence du kit	p. 38

PAS À PAS

1. Lancement de l'escape game	p. 40
2. Groupe bleu – Énigme 1	p. 42
3. Groupe bleu – Énigme 2	p. 44
4. Groupe bleu – Énigme 3	p. 45
5. Groupe bleu – Énigme 4	p. 47
6. Groupe bleu – Énigme 5	p. 48
7. Groupe rouge – Énigme 1	p. 50
8. Groupe rouge – Énigme 2	p. 51
9. Groupe rouge – Énigme 3	p. 52
10. Groupe rouge – Énigme 4	p. 53
11. Groupe rouge – Énigme 5	p. 54
12. Énigme commune 6	p. 56

FICHE PRATIQUE 1.

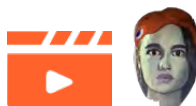
Déroulé simplifié de l'escape game Valeurs de la République

Accueil des élèves (scénarisé)

Distribution de gommettes de couleur (bleu/rouge)

Lancement (en commun)

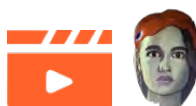
Vidéos 1 et 2



Présentation de la mission

Mise en route (en commun)

Test 1: jeu du crayon coopératif / symboles de la République



Mise en équipe
Premières énigmes
Lancement du compte à rebours
(50 minutes)

GROUPE BLEU

ÉNIGME 1

Dessin d'une urne + une urne de vote disposée dans la pièce et plusieurs enveloppes dont certaines contiennent des indices sur le thème du droit de vote des femmes

- Photo d'une scytale
- Ruban de la scytale: 21 avril....
- Symbole féminin
- Phrase codée / coups de pouce 1 et 2

Résolution: 1944

Code à entrer sur l'ordinateur dédié à l'équipe bleue

Sur l'ordinateur de l'équipe

Énigme 2: photolangage pour deviner le thème Égalité



Accès à une vidéo + carte-clé remise par le messenger + enveloppe énigme 3



GROUPE ROUGE

ÉNIGME 1

Le messenger remet la première enveloppe:

- Grille de mots fléchés
- Carte symboles de la laïcité
- Coups de pouce 1 et 2

ÉNIGME 2

Une enveloppe marquée de rouge est disposée dans la pièce: thème laïcité

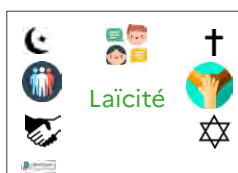
- Puzzle
- Affiche charte de la laïcité à l'école
- Phrase codée sur la séparation de l'Église et de l'État
- Frise chronologique dans la pièce
- Coups de pouce 3 et 4

Résolution: 1905

Code à entrer sur l'ordinateur dédié à l'équipe rouge



Accès à une vidéo + carte-clé remise par le messenger + enveloppe énigme 3



ÉNIGME 3

Activité sur le thème de la fraternité à réaliser avec une tablette à partir de l'application PégaseLAB.

Les élèves doivent reconstituer un puzzle qui leur donne l'indication pour l'énigme 4.

Coup de pouce 3

ÉNIGME 4

- Grille de mots mêlés disposée dans la pièce sur la fraternité
- Acrostiche

Coups de pouce 4 + En bas de la grille des mots mêlés: un indice pour l'énigme 5

ÉNIGME 5

- Album *L'Homme qui marche* ou affiche de la 1^{re} de couverture.
- QR code -> vidéo « Fraternité générale »
- Carte activité d'écoute/vidéo: nombre de fois où le mot fraternité est prononcé et écrit (= 6)

Coups de pouce 5

Résultat: carte-clé n° 2

Remise par le messenger



ÉNIGME 3

Une enveloppe:

- Photo de scytale
- Ruban scytale « je suis cachée dans le labyrinthe »

Coup de pouce 4

ÉNIGME 4

- Labyrinthe disposé dans la pièce (phrase article 10 des droits de l'Homme)
- Affiche des droits de l'Homme

Coup de pouce 5: feuille du labyrinthe, un indice pour l'énigme 5

ÉNIGME 5

- Couverture de *L'Enfant au pistolet*
- QR code -> vidéo
- Carte photolangage = Liberté d'expression
- Carte mondiale sur la liberté de la presse

Résultat: carte-clé n° 2

Remise par le messenger



ÉNIGME 6: EN COMMUN

- Réunion des quatre cartes-clés et mots Égalité, Fraternité, Laïcité, Liberté
- À partir des premières lettres de chaque mot --> Trouver un code chiffré

=

5633



Discours final / Félicitations
Élèves ambassadeurs

FICHE PRATIQUE 2.

Check-list pour installer / réinstaller l'escape game

Conseils

- Recompter le matériel à la fin de chaque session et vérifier son état (indices déchirés, abîmés...).
- Remettre le jeu en place loin des regards des joueurs suivants.
- Au cas où : prévoir deux versions imprimées de tous les supports de jeu (fiches énigmes, coups de pouce...).

Organisation générale		
Élément à installer / replacer	Quoi faire	Fait
PC maître du jeu / vidéoprojecteur Dossier : 1 introduction-lancement	– Installer les vidéos 1 et 2 – Installer le chronomètre (50 minutes) – Le lancer après l'épreuve du crayon coopératif – Installer le fichier HTML de l'épreuve finale : enigme6_dossier-a-installer-PC-maitredujeu. Lancer la page enigme_finale.html pour que les élèves puissent entrer le code + lancement automatique de la vidéo finale de Marianne	
Crayon coopératif et son tapis : 2-tapis-du-crayon-cooperatif-A3.pdf	L'installer sur l'espace de travail commun aux deux équipes	
PC équipe bleue	Installer sur le PC le dossier (HTML) groupe-bleu_pc et le lancer sur Énigme 1	
PC équipe rouge	Installer sur le PC le dossier (HTML) groupe-rouge_pc et le lancer sur Énigme 1	
Quatre cartes-clés : carte-cle-1-egalite.pdf carte-cle-2-fraternite.pdf carte-cle-3-laicite.pdf carte-cle-4-liberte-d-expression.pdf	À placer sous enveloppes	
Enveloppe Énigme 6 commune : enigme-commune6-a-imprimer-en-A3.pdf	À donner à la fin des épreuves aux deux équipes réunies. Contient la fiche Énigme 6	

Groupe Bleu <u>2_groupe-bleu-egalite-fraternite</u>		
Élément à installer / replacer	Quoi faire	Fait
ÉNIGME 1 <u>groupe-bleu-enigme1</u>		
Enveloppe Énigme 1 : <u>groupe-bleu_enigme1_a-placer-dans-enveloppe1.pdf</u>	À déposer sur le « bureau » dédié à l'équipe bleue. Contient : Énigme 1 (photolangage = Urne de vote) => Les élèves doivent trouver l'urne et l'ouvrir.	
Urne de vote : <u>3_contenus-des-enveloppes-a-placer-dans-l-urne</u>	L'urne est à cacher dans la salle. Contient quatre enveloppes avec les indices suivants : – image d'une scytale – ruban de la scytale annoté « 21 avril... » – symbole féminin – une phrase codée.	
Frise chronologique 1 : <u>frise-chronologique1.pdf</u>	À afficher dans la salle	
Bâton scytale marqué d'une gommette bleue	À cacher dans la salle	
Coup de pouce 1 : <u>groupe-bleu_enigme1_coups-de-pouce-1-et-2_a-imprimer-et-placer-sous-enveloppes.pdf</u>	Sous enveloppe : aide pour décoder la phrase	
Coup de pouce 2 : <u>groupe-bleu_enigme1_coups-de-pouce-1-et-2_a-imprimer-et-placer-sous-enveloppes.pdf</u>	Sous enveloppe : aide pour comprendre que les élèves cherchent l'année d'attribution du droit de vote des femmes en France (1944)	
ÉNIGME 2 <u>groupe-bleu-enigme2</u>		
Enveloppe Énigme 2	Donnée par le maître du jeu Contient le photolangage pour deviner le mot ÉGALITÉ	

ÉNIGME 3 <i>groupe-bleu-enigme3</i>		
Enveloppe Énigme 3 : groupe-bleu_enigme3_logo-pegase_instructions-d-installation-a-placer-dans-enveloppe.pdf	Donnée par le maître du jeu Contient une ou deux tablettes + logo de l'application PégaseLAB. Réinitialiser le parcours	
Frise chronologique 2 : frise-chronologique2.pdf	À afficher dans la salle	
Quatre portraits de personnes victimes de racisme ou ayant combattu le racisme : groupe-bleu_enigme3_5_decoration	À afficher dans la salle	
Six portraits de femmes françaises célèbres : groupe-bleu_enigme3_5_decoration	À afficher dans la salle	
Quatre affiches associées à leur QR code : etape1_drapeau-arcenciel-qrcode.png etape2_racisme-qrcode.jpg etape3_inegalites-hommes-femmes-qrcode.png etape4_discrimination-envers-handicapés-qrcode.png	À afficher dans la salle : – Drapeau multicolore – Racisme – Inégalités hommes/femmes – Discrimination envers les handicapés	
Coup de pouce 3 : groupe-bleu_enigme3_coup-de-pouce3.pdf	Sous enveloppe : le puzzle du parcours Pégase	
ÉNIGME 4 <i>groupe-bleu-enigme4</i>		
Grille de mots mêlés A3 : groupe-bleu_enigme4_grille-mots-melesA3.pdf	À cacher dans la salle	
Coup de pouce 4 groupe-bleu_enigme4_coup-de-pouce4.pdf	Sous enveloppe : la grille de mots mêlés avec la première lettre de chaque mot entourée	
ÉNIGME 5 <i>groupe-bleu-enigme5</i>		
Album <i>L'Enfant au pistolet</i> Ou Affiche 1 ^{re} de couverture en A3 affiche-l-homme-qui-marcheHD.png	À cacher dans la salle (si album) et placer le QR code dedans : groupe-bleu_enigme5_qrcode.pdf Ou À afficher dans la salle (si affiche) et coller le QR code au dos	

Groupe Rouge <u>3_groupe-rouge-laicite-liberte</u>		
Élément à installer / replacer	Quoi faire	Fait
ÉNIGME 1 <u>groupe-rouge_enigme1</u>		
Enveloppe Énigme 1: <u>groupe-rouge_enigme1_mots-fleches.pdf</u> <u>groupe-rouge_enigme1_definitions-des-mots-fleches.pdf</u> <u>groupe-rouge_enigme1_message-code-contenu-dans-mots-fleches.pdf</u>	À déposer sur le « bureau » dédié à l'équipe rouge Contient une grille de mots fléchés	
Coup de pouce 1: <u>groupe-rouge_enigme1_coup-de-pouce1.pdf</u>	Sous enveloppe : liste des mots à retrouver	
Coup de pouce 2: <u>groupe-rouge_enigme1_coup-de-pouce2.pdf</u>	Sous enveloppe : grille de mots fléchés partiellement remplie	
ÉNIGME 2 <u>groupe-rouge_enigme2</u>		
Enveloppe Énigme 2a: <u>groupe-rouge_enigme2a-puzzle-a-imprimer-et-decouper_placer-dans-enveloppe-enigme2.pdf</u>	À cacher dans la salle Contient : un puzzle – reproduction de l’affiche « Charte de la laïcité à l’école » A3 découpée (15 pièces de puzzle)	
Affiche Charte de la laïcité à l’école: <u>groupe-rouge_enigme2a-puzzle-a-imprimer-et-decouper_placer-dans-enveloppe-enigme2.pdf</u>	À afficher dans la salle	
Fiche Énigme 2b: <u>groupe-rouge_enigme2b-a-coller-derriere-charte-laicite.pdf</u>	Phrase codée sur la date de séparation de l’Église et de l’État À coller au dos de l’affiche « Charte de la laïcité à l’école »	
Frise chronologique (où figurent les dates du droit de vote des femmes mais aussi l’année de séparation de l’Église et de l’État): <u>frise-chronologique1.pdf</u>	À afficher dans la salle	
Coup de pouce 3: <u>groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce3.pdf</u>	Sous enveloppe : fiche recto-verso	
Coup de pouce 4: <u>groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce4.pdf</u>	Sous enveloppe : la clé de lecture de la phrase codée	

ÉNIGME 3 groupe-rouge_enigme3		
Enveloppe Énigme 3: groupe-rouge_enigme3_ruban-scytale.pdf	À donner aux élèves Contient le ruban de la scytale	
Scytale marquée d'une gommette rouge	À cacher dans la salle	
Coup de pouce 5: groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce5.pdf	Sous enveloppe : image d'une scytale	
Coup de pouce 6: groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce6.pdf	Sous enveloppe : image du labyrinthe à retrouver dans la salle	
ÉNIGME 4 groupe-rouge_enigme4		
Fiche Labyrinthe A3 Énigme 4: groupe-rouge_enigme4.pdf	À cacher dans la salle	
Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen (DDHC): affiche-declaration-des-droits-de-l-homme-170140.pdf	À afficher dans la salle	
Coup de pouce 7: groupe-rouge_enigme4_coup-de-pouce7.pdf	Sous enveloppe : le labyrinthe partiellement rempli	
ÉNIGME 5 groupe-rouge_enigme5		
Enveloppe Énigme 5: groupe-rouge_enigme5a_lantisque.pdf groupe-rouge_enigme5b_coup-de-pouce9.pdf	À donner aux élèves Contient le message de Lantisque, crieur de journaux (énigme 5a) et une image représentant un homme bâillonné (énigme 5b)	
Album L'Homme qui marche Ou Affiche 1 ^{re} de couverture en A3: affiche-enfant-aux-pistolets.png groupe-rouge_enigme5b_qrcode.pdf	À cacher dans la salle (si album) et placer le QR code dedans Ou À afficher dans la salle (si affiche) et coller le QR code au dos	
Planisphère Reporters sans frontières: planisphere_reporters-sans-frontieres.png	À afficher dans la salle Placer au dos la carte-clé : liberté d'expression	
Coup de pouce 8: groupe-rouge_enigme5_coup-de-pouce8.pdf	Sous enveloppe : poème <i>Liberté</i> de Paul Éluard	

FICHE PRATIQUE 3. Matériel

Pour une salle – Deux équipes

Mise en route

- Gommettes bleues
- Gommettes rouges
- 1 PC + vidéoprojecteur pour diffusion: vidéos de lancement 1 et 2 et vidéo finale
- 1 Chronomètre

Décoration de la pièce / indices

→ Obligatoire

- Frises chronologiques 1 et 2
- Affichettes sur le droit de vote des femmes
- Affiche de la Charte de la laïcité à l'école
- Affiche de la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen
- Planisphère sur la liberté de la presse dans le monde 2020 (Reporters sans frontières)
- 4 Affiches avec QR code (énigme 3 bleu)
- 4 Portraits de personnes victimes de racisme ou ayant combattu le racisme
- 6 Portraits de femmes françaises célèbres

→ Les plus

- Affiches sur la lutte contre le racisme...
- Affiche de films sur le thème
- Musique d'ambiance
- Fausses boîtes, enveloppes... sans indices
- Autres décors: thème fin du monde ou autre
- Déguisements

→ Épreuves

- Crayon coopératif et son tapis
- 3 PC
 - 1 pour l'équipe bleue + installation du dossier HTML [groupe-bleu_pc](#)
 - 1 pour l'équipe rouge + installation du dossier HTML [groupe-rouge_pc](#)
 - 1 pour le maître du jeu + installation du dossier [enigme6_dossier-a-installer-PC-maitredujeu](#)
- 2 à 4 tablettes avec
 - lecteur de QR code
 - l'application PégaseLAB (gratuite)
- 2 scytales
 - 1 bâton pour l'équipe bleue (gommette bleue) + ruban associé
 - 1 bâton pour l'équipe rouge (gommette rouge) + ruban associé
- Urne de vote et 4 enveloppes de vote
- Fiches énigmes à imprimer
- Fiches coups de pouce à imprimer
- 4 cartes-clés à imprimer
- Enveloppes des énigmes des groupes bleu et rouge
- Crayons de papier, stylos, gommes
- Feuilles de brouillon pour les élèves
- Scotch

FICHE PRATIQUE 4. Arborescence du kit

[0_guide-du-maitre-de-jeu.pdf](#)

[1_introduction-lancement](#)

[1_video-lancement.mp4](#)

[2_tapis-du-crayon-cooperatif-A3.png](#)

[3_video-constitution-des-equipes.mp4](#)

[2_groupe-bleu-egalite-fraternite](#)

[groupe-bleu_pc](#)

[lancement.html](#)

[docs](#)

[groupe-bleu_pc_notice-installation.docx](#)

[groupe-bleu-enigme1](#)

[frise-chronologique1.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme1](#)

[groupe-bleu_enigme1_coups-de-pouce-1-et-2_a-imprimer-et-placer-sous-enveloppes.pdf](#)

[contenus-des-enveloppes-a-placer-dans-l-urne](#)

[groupe-bleu_enigme1_enveloppe3_message-a-ecrire-sur-le-ruban.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme1_enveloppe4_phrase-codee.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme1_enveloppe1_et_2_dessin-scytale_symbole-feminin.pdf](#)

[groupe-bleu-enigme2](#)

[groupe-bleu_enigme2_photolangage.pdf](#)

[groupe-bleu-enigme3](#)

[groupe-bleu_enigme3_5_decoration](#)

[christine-lagarde.jpg / claudie-haignere.jpg / daniele-obono.jpg /](#)

[edith-cresson.jpg / ilan-halimi.png / jeannie-longo.png / marie-curie.jpg /](#)

[martin-luther-king.jpg / nelson-mandela.jpg / simone-veil.jpg](#)

[etape1_drapeau-arcenciel-qrcode.png](#)

[etape2_racisme-qrcode.jpg](#)

[etape3_inegalites-hommes-femmes-qrcode.png](#)

[etape4_discrimination-envers-handicapes-qrcode.png](#)

[frise-chronologique2.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme3_coup-de-pouce3.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme3_logo-pegase_instructions-d-installation-a-placer-dans-enveloppe.pdf](#)

[groupe-bleu-enigme4](#)

[groupe-bleu_enigme4_grille-mots-melesA3.pdf](#)

[groupe-bleu_enigme4-coup-de-pouce4.pdf](#)

[groupe-bleu-enigme5](#)

[affiche-l-homme-qui-marcheHD.png](#)

[clip-fraternite-generale.mp4](#)

[groupe-bleu_enigme5_qrcode.pdf](#)

[QR-code-fraternite-bleu.jpg](#)

[carte-cle-1-egalite.pdf](#)

[carte-cle-2-fraternite.pdf](#)

3_groupe-rouge-laicite-liberte

[groupe-rouge_pc](#)

[lancement.html](#)

[docs](#)

[groupe-rouge_pc_notice-installation.docx](#)

[groupe-rouge-enigme1](#)

[groupe-rouge_enigme1_coup-de-pouce1.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme1_coup-de-pouce2.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme1_definitions-des-mots-fleches.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme1_message-code-contenu-dans-mots-fleches.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme1_mots-fleches.pdf](#)

[groupe-rouge-enigme2](#)

[charte-de-la-laicite.jpg](#)

[groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce3.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce4.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme2a-puzzle-a-imprimer-et-decouper_placer-dans-enveloppe-enigme2.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme2b-a-coller-derriere-charte-laicite.pdf](#)

[groupe-rouge-enigme3](#)

[groupe-rouge_enigme3_coup-de-pouce5.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme3_coup-de-pouce6.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme3_ruban-scytale.pdf](#)

[groupe-rouge-enigme4](#)

[affiche-declaration-des-droits-de-l-homme-170140.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme4_coup-de-pouce7.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme4.pdf](#)

[groupe-rouge-enigme5](#)

[affiche-enfant-aux-pistolets.png](#)

[QR-code-lantisque-rouge.jpg](#)

[planisphere_reporters-sans-frontieres.png](#)

[message-de-lantisque.mp4](#)

[groupe-rouge_enigme5b_qrcode.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme5b_coup-de-pouce9.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme5a_lantisque.pdf](#)

[groupe-rouge_enigme5_coup-de-pouce8.pdf](#)

4_enigme-commune-finale

[enigme6_dossier-a-installer-PC-maitredujeu](#)

[enigme-finale](#)

[docs](#)

[enigme_finale.html](#)

[enigme-finale_notice-installation.docx](#)

[enigme-commune6-a-imprimer-en-A3.pdf](#)

PAS À PAS 1. Lancement de l'escape game

Lancement et présentation du scénario par le maître du jeu

1. Dirigez-vous vers la zone de jeu avec les participants. Montrez les limites de la zone si vous en avez défini une ainsi que les deux espaces de travail attribués respectivement à l'équipe bleue et à l'équipe rouge et l'îlot central pour les regroupements.
2. Racontez ensuite le scénario aux joueurs :
« Nous sommes en guerre. Vous venez d'être engagés dans un groupe de résistants placé sous les ordres de notre chef, Marianne. Retenue dans une autre base, elle a laissé un message à votre attention et plusieurs indices. Je vous propose d'écouter la vidéo qu'elle nous a laissée pour connaître la mission qui est confiée à notre groupe. »

Immersion: découverte de la mission avec le message vidéo de Marianne

Matériel nécessaire :

- Vidéoprojecteur
- Ordinateur principal avec les vidéos de lancement

A. Projection de la vidéo 1



Diffusée une seule fois sur un ordinateur ou projetée sur un mur de la pièce.



Dans cette vidéo, Marianne présente le contexte et la mission. Mais, avant de commencer, elle doute encore des capacités de ses nouvelles recrues. Elle les soumet à une épreuve test, afin de savoir si elle peut compter sur elles et surtout si elles sont prêtes à travailler ensemble.

B. Mise en activité: épreuve du crayon coopératif

Épreuve test dirigée par le maître du jeu : sur l'îlot central, se trouvent un tapis sur lequel sont figurés douze dessins parmi lesquels se trouvent six images représentant les symboles de la République française : [2_tapis-du-crayon-cooperatif-A3.png](#), et un crayon coopératif.



Le crayon est fixé dans une structure solide dont les extrémités sont reliées à des ficelles.

Les joueurs vont devoir tenir une ficelle et ensemble diriger le crayon pour entourer sur le tapis les six symboles de la République française : le drapeau national, l'hymne national, la Marianne, la date de la fête nationale, le coq gaulois, la devise française « liberté, égalité, fraternité ».

Critères de réussite :

- Les six symboles sont entourés.
- Les élèves sont capables d'expliquer leurs choix.
- Les élèves ont mis en place une stratégie pour atteindre leur objectif : ils ont échangé sur les symboles, ils se sont coordonnés, ils ont synchronisé leurs mouvements.

C. Projection de la vidéo 2: constitution des équipes



- Constitution des deux équipes
- Rappel de l'objectif: l'acquisition de quatre cartes-clés
- Lancement du défi: enveloppes disposées sur les bureaux respectifs de l'équipe bleue et rouge (enveloppe 1 bleu et enveloppe 1 rouge)
- Lancement du compte à rebours (réglé à 50 minutes)

Six des huit symboles de la République française sont mélangés à d'autres images imprimées sur des feuilles A3 posées sur une table.

L'équipe doit entourer ces six symboles: le drapeau tricolore, l'hymne national « la Marseillaise », La Marianne, la devise « Liberté Égalité Fraternité », la date de la fête nationale (le 14 juillet), le coq gaulois.

Les autres images sont laissées de côté (la poule, le bonnet phrygien, la tour Eiffel, le béréty-baguette-verre de vin, le bonnet du père Noël, le drapeau européen, une pièce de monnaie).

Cette activité permettra d'engager une discussion autour de plusieurs symboles, considérés à tort comme représentant la République française :

Le bonnet phrygien: symbole de liberté, il était porté par les esclaves affranchis en Grèce et à Rome. Un bonnet de ce type coiffait aussi les marins et les galériens de la Méditerranée et aurait été repris par les révolutionnaires venus du Midi. Les premières représentations d'une femme à bonnet phrygien, allégorie de la Liberté et de la République, apparaissent sous la Révolution française. Sous la III^e République, les statues et surtout les bustes de Marianne se multiplient, en particulier dans les mairies. Plusieurs types de représentation se développent: le bonnet phrygien est parfois jugé trop séditionnaire et remplacé par un diadème ou une couronne. Ce n'est donc pas le bonnet qui est le symbole, mais la Marianne, avec ou sans ce bonnet.

La tour Eiffel: monument symbole de la ville de Paris, et plus largement de la France, elle n'est pas un symbole de la République.

Le drapeau européen: s'il flotte très souvent aux frontons des bâtiments publics en France, il est le symbole de l'Union européenne (officiellement reconnu comme tel par la France le 19 octobre 2017).

PAS À PAS 2. Groupe bleu – Énigme 1

Matériel

- Table de travail du groupe bleu
- PC sur lequel est installé le dossier [groupe-bleu_pc](#)
- Fiche à imprimer en A4 et à placer dans une enveloppe [groupe-bleu_enigme1_a-placer-dans-enveloppe1.pdf](#)
- 1 urne de vote (celle utilisée lors des élections des délégués / parents d'élèves)
- 4 enveloppes contenant 4 messages / indices glissés dans l'urne
- Scytale : utiliser le bâton d'expédition fourni pour les collèges des Hautes-Alpes ou la fabriquer avec un rouleau en carton (type essuie-tout) marqué de la couleur bleue (à cacher dans la salle)
- Des éléments de décoration (ex. : frise chronologique , illustrations et affiches ayant pour thème le droit de vote des femmes...) [frise-chronologique1.pdf](#)
- 2 cartes coups de pouce à placer dans des enveloppes distinctes et à donner aux élèves en cas de blocage

Énigme 1

Maître du jeu

1. Poser sur la table l'enveloppe Énigme 1 contenant la fiche A4 : photolangage représentant une urne [groupe-bleu_enigme1_a-placer-dans-enveloppe1.pdf](#).
2. Cacher dans la salle l'urne avec les quatre enveloppes à l'intérieur contenant les indices (ruban, phrase codée, symbole féminin, image de scytale) [contenus-des-enveloppes-a-placer-dans-l-urne](#).
3. Cacher dans la salle la scytale.
4. Allumer le PC du Groupe bleu :
 - Ouvrir le dossier [groupe-bleu_pc](#).
 - Cliquer sur la page HTML [lancement.html](#). Suivre les instructions du document [notice_installation_groupe_bleu_pc.docx](#).
 - Laisser le PC allumé sur cette page où un code est à entrer.



Ne pas toucher les autres pages HTML [groupe-bleu_pc](#) ou les images et vidéos associées, ne pas les supprimer au risque de bloquer le programme qui permet aux élèves d'entrer leurs réponses et d'accéder à l'énigme suivante.

Élèves

1. Les élèves ouvrent l'enveloppe Énigme 1 et déchiffrent l'image proposée, qui les invite à chercher une urne.
2. Fouille de la salle à la recherche de l'urne.
3. Découverte de l'urne et ouverture des quatre enveloppes.
4. Deux problèmes sont à résoudre :
 - Une phrase codée à décrypter (décalage alphabétique): « la date vous donnera le code pour lire la vidéo » (si besoin, donner le coup de pouce 1);
 - Un message à lire avec la scytale (bâton de forme circulaire) pour lire la phrase: « le 21 avril???? » (si besoin, donner le coup de pouce 2).

Des indices sous formes d'images et de symboles et la présence de l'urne doivent faire comprendre aux élèves que la date recherchée est celle de l'année d'obtention du droit de vote des femmes en France. S'ils ne connaissent pas l'année, ils peuvent la trouver sur la frise chronologique 1 qui est affichée dans la salle.

5. Une fois la date trouvée, ils doivent entrer l'année 1944 sur le PC qui leur est dédié.



Entrer « 1944 » puis cliquer sur « envoi » et non sur la touche « shift » du clavier.

6. Une nouvelle page internet s'affiche avec l'Énigme 2.



PAS À PAS 3 Groupe bleu – Énigme 2

Rappel

Sur le PC, le groupe bleu vient d'entrer l'année 1944.

Ce code ouvre directement une page internet proposant l'énigme 2.

Matériel

- PC sur lequel est installé le dossier « Groupe bleu – Valeurs de la République »
- Impression du photolangage

Énigme 2

Maître du jeu

Le maître du jeu peut donner l'enveloppe Énigme 2 avec l'impression papier du photolangage qui apparaît sur l'écran du PC. Le programme installé sur le PC [groupe-bleu_pc](#) donne les consignes.

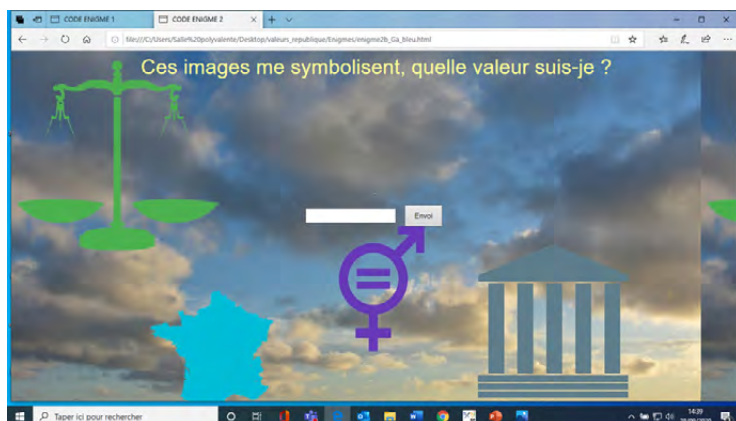
Les élèves découvrent une image qui est un photolangage (un ensemble de symboles ou d'images illustrant l'égalité en France : justice, éducation, homme/femme...).

Les élèves doivent trouver la valeur ÉGALITÉ et entrer ce mot sur le PC.

- Si le mot est faux, un message d'erreur apparaîtra.
- Si le mot est juste (bien orthographié), une vidéo s'enclenche.

Élèves

1. Le groupe bleu voit s'afficher sur l'écran du PC le photolangage ci-dessous :



2. Les élèves entrent le mot : ÉGALITÉ – et cliquent sur « envoi ».
3. Une vidéo de Marianne se lance les félicitant et leur accordant la carte-clé n° 1.
4. Les élèves récupèrent auprès du maître du jeu :
 - La carte-clé ÉGALITÉ : [carte-cle-1-egalite.pdf](#);
 - L'enveloppe Énigme 3.

Le PC guide vers les instructions suivantes.

PAS À PAS 4. Groupe bleu – Énigme 3

Rappel

À l'issue des énigmes 1 et 2, le groupe bleu a trouvé sa première carte-clé ÉGALITÉ remise par le maître du jeu.

Matériel

- 1 à 2 tablettes contenant l'application (gratuite) PégaseLAB (installer le parcours 3690ktm)
- Les smartphones des élèves (s'ils sont autorisés à s'en servir)
- Quatre affiches avec leur QR code associé
- Éléments de décor : quatre portraits de personnes victimes de racisme ou ayant combattu le racisme, six portraits de femmes françaises célèbres [groupe-bleu_énigme3_5_decoration](#)

Énigme 3

Maître du jeu

Le maître du jeu remet au groupe bleu une enveloppe contenant :

- 1 à 2 tablettes ;
- 1 feuille sur laquelle se trouve le logo de l'application PégaseLAB.

Élèves

1. Les élèves doivent comprendre qu'ils ont à utiliser l'application PégaseLAB pour résoudre l'énigme 3 [groupe-bleu_énigme3_logo-pegase_instructions-d-installation-a-placer-dans-enveloppe.pdf](#).
2. Le maître du jeu remet aux élèves le coup de pouce 3 lorsqu'ils ont terminé le parcours Pégase.
3. Sur la feuille qui est dans l'enveloppe, ils disposent des instructions leur permettant d'installer l'application sur leur propre téléphone s'ils y sont autorisés.
4. Ils doivent réaliser le parcours : « le bien-vivre ensemble dans tous ses états ».
5. Ce parcours les amène à découvrir des situations où le bien-vivre ensemble est mis à rude épreuve :
 - homophobie [etape1_drapeau-arcenciel-qrcode.png](#)
 - racisme [etape2_racisme-qrcode.jpg](#)
 - inégalités hommes/femmes [etape3_inegalites-hommes-femmes-qrcode.png](#)
 - discriminations envers les handicapés [etape4_discrimination-envers-handicapés-qrcode.png](#)

6. Les élèves doivent :

- retrouver dans la salle quatre affiches accompagnées de leur QR code ;
- faire les activités proposées dans le parcours :
 - lutte contre l'homophobie : associer une date à un événement ;
 - lutte contre le racisme : associer une personnalité à son destin ;
 - lutte contre les inégalités : memory sur des femmes françaises célèbres ;
 - lutte contre les discriminations envers les handicapés : question sur un dessin.

7. Dès que les élèves flashent le bon QR code ils récupèrent les pièces d'un puzzle.

8. Au terme de l'activité, les élèves :

- reconstituent le puzzle à partir des neuf pièces obtenues
- découvrent leurs éventuelles erreurs sur les activités et le temps qu'ils ont mis pour parvenir au bout du parcours.

9. Le maître du jeu peut éventuellement donner le coup de pouce 3, une enveloppe contenant le puzzle à former [groupe-bleu_enigme3_coup-de-pouce3.pdf](#).

10. La reconstitution du puzzle permet de découvrir la phrase : « Trouvez une grille de mots mêlés ».

PAS À PAS 5. Groupe bleu – Énigme 4

Rappel

À l'issue des énigmes 1 et 2, le groupe bleu a trouvé sa première carte-clé ÉGALITÉ remise par le maître du jeu.

À l'issue de l'énigme 3, le groupe bleu a trouvé un puzzle contenant le message: « Trouvez une grille de mots mêlés ».

Matériel

- Fiche Énigme 4 imprimée en A3: épreuve de mots mêlés + acrostiches [groupe-bleu_enigme4_grille-mots-melesA3.pdf](#)
- Coup de pouce 4

Énigme 4

Maître du jeu

Le maître du jeu cache la grille de mots mêlés (énigme 4) au moment de l'installation de la salle. Il peut guider les élèves pour qu'ils la trouvent.

Élèves

1. Fouille de la salle à la recherche de la grille de mots mêlés.
2. Résolution de la grille de mots mêlés (mots appartenant au champ lexical de la fraternité).
3. Puis résolution de l'acrostiche en utilisant la première lettre de chaque mot de la liste afin de former le mot FRATERNITÉ.
4. Sur la fiche, recherche de l'indice (écrit en tout petit et à l'envers) les conduisant sur la piste de l'énigme 5.



PAS À PAS 6. Groupe bleu – Énigme 5

Rappel

À l'issue des énigmes 1 et 2, le groupe bleu a trouvé sa première carte-clé ÉGALITÉ remise par le maître du jeu.

À l'issue de l'énigme 3, le groupe bleu a trouvé un puzzle contenant le message: « Trouvez une grille de mots mêlés. »

À l'issue de l'énigme 4, le groupe bleu a complété cette grille et décodé le message:

« Bravo! Pour obtenir la carte-clé suivante, vous devez trouver l'AFFICHE qui montre un homme qui marche. »

Matériel

- Album ou affiche A3 de la 1^{re} de couverture de *L'Homme qui marche*, collection Pont des Arts.
- 1 tablette avec un lecteur de QR code

N.B. Si vous disposez de l'album dans votre CDI, il est préférable de cacher l'énigme 5 dans l'album, plutôt que derrière l'impression de la 1^{re} de couverture. Les élèves pourront ainsi feuilleter l'album et prendre connaissance de l'histoire d'un jeune migrant.

Pour le QR code

Utiliser un lecteur de QR code classique installé sur la tablette et choisir la fiche énigme 5 avec le QR code bleu (la vidéo est dans ce cas lue sur Youtube donc en ligne) [groupe-bleu_enigme5_qrcode.pdf](#).

En cas de difficulté d'accès au réseau

Vous pouvez aussi choisir de déposer la vidéo du clip « Fraternité générale » sur le PC dédié à l'équipe bleue dans un dossier intitulé « Énigme 5 » et le faire découvrir aux élèves pour qu'ils réalisent l'activité.

Énigme 5

Maître du jeu

1. Durant l'installation de la salle, cacher la fiche Énigme 5 au dos dans le livre *L'Homme qui marche* ou au dos de l'affiche de la 1^{re} de couverture [groupe-bleu_enigme5_qrcode.pdf](#).
2. À l'issue de l'épreuve: remettre la carte-clé 2 FRATERNITÉ au groupe bleu [carte-cle-2-fraternite.pdf](#).

Élèves

1. Fouille de la salle à la recherche de l'album ou de la 1^{re} de couverture de *L'Homme qui marche*. L'énigme 5 est collée au dos de celle-ci.
2. Résolution de l'énigme :
 - Trouver et utiliser une tablette avec un lecteur de QR code. Lire le QR code.
 - Visionner le clip vidéo + « Fraternité générale » de Henri Poulain et Julien Goets (une à deux fois).
 - Déterminer combien de fois le mot « Fraternité » est prononcé + combien de fois il apparaît écrit dans le clip (3 + 3).
 - Faire la somme. Résultat : 6.
3. Le maître du jeu remet la carte-clé FRATERNITÉ.
4. Suivre les indications du PC qui invite au regroupement avec l'équipe rouge pour l'épreuve finale (Énigme 6).

PAS À PAS 7. Groupe rouge – Énigme 1

Matériel

- Table de travail du groupe rouge
- PC sur lequel est installé le dossier « À installer sur l'ordinateur de l'équipe rouge »
- 3 documents à mettre dans l'enveloppe Énigme 1: mots fléchés, définitions des mots fléchés, message codé: [groupe-rouge_enigme1_mots-fleches.pdf](#), [groupe-rouge_enigme1_definitions-des-mots-fleches.pdf](#), [groupe-rouge_enigme1_message-code-contenu-dans-mots-fleches.pdf](#)
- Coups de pouce 1 et 2

Énigme 1

Maître du jeu

1. Poser sur la table l'enveloppe Énigme 1 contenant les trois documents.
2. Allumer le PC du groupe rouge.
3. Ouvrir le dossier [groupe-rouge_pc](#).
 - Cliquer sur la page HTML [lancement.html](#). Suivre les instructions [groupe-rouge_pc_notice-installation.docx](#)
 - Laisser le PC allumé sur cette page où la première consigne est donnée.
4. Distribuer les coups de pouce 1 et 2 si l'équipe rencontre des difficultés.



Ne pas toucher les autres pages HTML [groupe-rouge_pc](#) ou les images et vidéos associées, ne pas les supprimer au risque de bloquer le programme qui permet aux élèves d'entrer leurs réponses et d'accéder à l'énigme suivante.

Élèves

1. Les élèves ouvrent l'enveloppe de l'énigme 1. Ils se répartissent les trois documents pour :
 - compléter une grille de mots fléchés à l'aide des définitions. Les définitions renvoient à des termes qui évoquent la laïcité ;
 - identifier les lettres vertes et rouges contenues dans la grille de mots fléchés pour décoder le message: « Pour trouver l'énigme 2, vous devez ouvrir une ENVELOPPE signalée par une marque ROUGE. »

La carte coup de pouce 1 comporte la liste des mots à trouver.

La carte coup de pouce 2 est constituée de la grille de mots fléchés partiellement remplie.

Ne pas donner immédiatement les coups de pouce, attendre bien 5 minutes, le temps que les élèves s'organisent et réfléchissent ensemble.

2. Lorsque la grille est complétée et qu'ils ont trouvé le message codé, ils se mettent à la recherche de l'enveloppe marquée de rouge contenant l'énigme.

PAS À PAS 8. Groupe rouge – Énigme 2

Rappel

Les élèves ont complété une grille de mots fléchés et ils ont décodé un message: « Pour trouver l'Énigme 2, vous devez ouvrir une enveloppe signalée par une marque rouge. »

Matériel

- Table de travail du groupe rouge
- PC sur lequel est installé le dossier « A installer sur l'ordinateur de l'équipe rouge »
- Enveloppe Énigme 2 contenant le puzzle de l'affiche « Charte de la laïcité à l'école » [groupe-rouge_enigme2a-puzzle-a-imprimer-et-decouper_placer-dans-enveloppe-enigme2.pdf](#)
- Phrase codée (qui sera cachée au dos de la véritable affiche « Charte de la laïcité à l'école ») [groupe-rouge_enigme2b-a-coller-derriere-charte-laicite.pdf](#)
- Affiche originale « Charte de la laïcité à l'école » exposée dans la pièce
- Frise chronologique 1 sur laquelle figure la date 1905, qui correspond à l'année de séparation de l'Église et de l'État
- Coups de pouce 3 et 4: [groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce3.pdf](#), [groupe-rouge_enigme2_coup-de-pouce4.pdf](#)

Énigme 2

Maître du jeu

1. Lors de la mise en place: cacher dans la salle l'enveloppe Énigme 2.
2. Cacher le message codé au dos de l'affiche « Charte de la laïcité à l'école ».
3. Distribuer les coups de pouce 3 et 4.
4. À l'issue de l'épreuve: donner la carte-clé LAÏCITÉ [carte-cle-3-laicite.pdf](#).

Réponse de la phrase codée: « Quelle est l'année de séparation de l'Église et de l'État ? »

Élèves

1. Suivre les indications du PC.
2. Trouver l'enveloppe Énigme 2 dans la pièce.
3. Résoudre le puzzle: représentation de l'affiche « Charte de la laïcité à l'école ».
4. Se diriger vers l'affiche originale « Charte de la laïcité à l'école », l'observer.
5. Éventuellement: demander au maître du jeu le coup de pouce 3.
6. Trouver la phrase codée au dos de l'affiche.
7. Décoder la phrase, éventuellement avec l'aide du coup de pouce 4.
8. Entrer sur le PC la réponse à l'énigme (1905).
9. Écouter le message de félicitations de Marianne et récupérer la carte-clé LAÏCITÉ.
10. Suivre les instructions du PC pour l'épreuve suivante.

PAS À PAS 9. Groupe rouge – Énigme 3

Rappel

Les élèves ont récupéré leur première carte-clé LAÏCITÉ et le maître du jeu leur dit de trouver l'enveloppe Énigme 3.

Matériel

- Enveloppe Énigme 3 marquée de rouge cachée dans la pièce [groupe-rouge_enigme3_ruban-scytale.pdf](#)
- Ruban annoté « Dans le labyrinthe, je suis cachée »
- Bâton/rouleau scytale marqué d'une gommette rouge à cacher dans la pièce
- Coups de pouce 5 et 6

Énigme 3

Maître du jeu

1. Lors de la mise en place :
 - Cacher l'enveloppe Énigme 3 contenant le ruban annoté : « Dans le labyrinthe, je suis cachée. »
 - Cacher la scytale.
2. Le ruban doit pouvoir s'enrouler sur le bâton de façon à y faire apparaître une phrase parmi d'autres mots. La phrase inscrite sur le ruban est : « Dans le labyrinthe, je suis cachée. »

Élèves

1. Les élèves découvrent le ruban annoté dans l'enveloppe.
2. Ils demandent le coup de pouce 5 s'ils ne comprennent pas quoi faire avec le ruban.
3. Ils fouillent la salle à la recherche du bâton/rouleau qui permet de lire le ruban.
4. Ils enroulent (dans le bon sens) le ruban autour du bâton de façon à faire apparaître la phrase « Dans le labyrinthe, je suis cachée », et suivre les indications données par le PC.
5. Ils demandent le coup de pouce 6 s'ils ne trouvent pas le labyrinthe qui correspond à l'énigme 4.

PAS À PAS 10. Groupe rouge – Énigme 4

Rappel

Les élèves ont récupéré leur première carte-clé LAÏCITÉ. Ils ont décodé le ruban de la scytale : « Dans le labyrinthe, je suis cachée. »

Matériel

- Feuille A3 – Énigme 4 Labyrinthe [groupe-rouge_enigme4.pdf](#)
- Affiche « Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen » à exposer dans la salle [affiche-declaration-des-droits-de-l-homme-170140.pdf](#)
- Coup de pouce 7 [groupe-rouge_enigme4_coup-de-pouce7.pdf](#)

Énigme 4

Maître du jeu

1. Lors de la mise en place, cacher la fiche labyrinthe dans la salle.
2. Donner le coup de pouce 7.

Élèves

1. Les élèves fouillent la salle et trouvent la fiche Labyrinthe.
2. Ils sortent du labyrinthe en retrouvant un article de la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen (DDHC) sur la liberté d'expression.
3. Ils trouvent de quel texte est issue cette citation (DDHC).
4. Puis ils cherchent de quel numéro d'article il s'agit (le 10). Repérer dans la salle la DDHC et retrouver l'article correspondant à la citation du labyrinthe.
5. Ils entrent le nombre 10 sur le PC.

PAS À PAS 11. Groupe rouge – Énigme 5

Rappel

Les élèves ont récupéré leur première carte-clé LAÏCITÉ. Ils ont décodé le ruban de la scytale : « Dans le labyrinthe, je suis cachée. »

Ils sont sortis du labyrinthe, ils ont trouvé la DDHC et ils ont trouvé que la phrase du labyrinthe correspondait à l'article 10 de ce texte.

Matériel

- Enveloppe Énigme 5 donnée par le maître du jeu marquée de rouge contenant :
 - une fiche sur laquelle se trouve Lantisque, personnage de l'album, *L'Enfant aux pistolets*, collection Pont des Arts
 - un photolangage à imprimer en A4
[groupe-rouge_enigme5a_lantisque.pdf](#), [groupe-rouge_enigme5b_qrcode.pdf](#),
[groupe-rouge_enigme5b_coup-de-pouce9.pdf](#)
- Tablette avec accès internet et lecteur de QR code
Carte coup de pouce 8 [groupe-rouge_enigme5_coup-de-pouce8.pdf](#)
- Planisphère de Reporters sans frontières faisant état de la liberté de la presse dans le monde à imprimer en A3 (pour actualiser la carte chaque année, aller sur le site rsf.org/fr/classement)
- La carte-clé LIBERTÉ D'EXPRESSION

Énigme 5

Maître du jeu

1. Placer les deux documents dans l'enveloppe Énigme 5 et la remettre aux élèves.
2. Cacher une tablette avec une gommette rouge.
3. Donner la carte coup de pouce 8 après le visionnage de la vidéo de Lantisque.
4. Afficher dans la salle le planisphère de Reporters sans frontières.
5. Cacher au dos du planisphère la carte-clé LIBERTÉ D'EXPRESSION [carte-cle-4-liberte-d-expression.pdf](#).

Élèves

1. Les élèves suivent les indications du PC.
2. Ils récupèrent l'enveloppe Énigme 5 auprès du maître du jeu [groupe-rouge_enigme5a_lantisque.pdf](#), [groupe-rouge_enigme5b_coup-de-pouce9.pdf](#).
3. Ils trouvent l'album *L'Enfant aux pistolets* ou l'affiche de la 1^{re} de couverture.
4. Ils trouvent le QR code dans l'album (p. 10) ou au dos de l'affiche [groupe-rouge_enigme5b_qrcode.pdf](#).
5. Ils prennent une tablette pour lire le QR code.
6. Ils écoutent la vidéo : le message de Lantisque.
7. Sur le PC, ils entrent : « liberté d'expression ».
8. Ils suivent ensuite les indications du PC : trouver dans la salle le planisphère de Reporters sans frontières sur la liberté de la presse dans le monde.
9. Ils peuvent demander le coup de pouce 8 : *Liberté*, poème de Paul Éluard. Consigne pour trouver le planisphère de Reporters sans frontières.
10. Ils observent la carte et la retournent pour découvrir au dos la carte-clé LIBERTÉ D'EXPRESSION.
11. Enfin, ils suivent les indications du PC, qui les invite au regroupement avec l'équipe bleue pour l'épreuve finale (Énigme 6).

PAS À PAS 12. Énigme commune 6

Rappel

L'équipe bleue a récupéré les cartes-clés : ÉGALITÉ et FRATERNITÉ.

L'équipe rouge a récupéré les cartes-clés : LAÏCITÉ et LIBERTÉ.

Les deux équipes se rassemblent pour résoudre la dernière énigme.

Matériel

- PC (le même que lors du lancement du jeu) : programme HTML correspondant à l'énigme 6 [enigme6_Dossier-à-installer-PC-maitredujeu](#)
- Vidéoprojecteur
- Fiche Énigme 6 [enigme-commune6-a-imprimer-en-A3.pdf](#)
- Les quatre cartes-clés

Énigme 6

Maître du jeu

1. Réunir les deux équipes avec les quatre cartes-clés : Égalité / Fraternité / Laïcité / Liberté d'expression.
2. Remettre la fiche Énigme 6.
3. Préparer le PC commun sur la page HTML : page du code chiffré à entrer.

Élèves

1. Mise en commun des cartes-clés.
2. Résolution de l'énigme 6 : classer les quatre valeurs et principe par ordre alphabétique. Traduite la première lettre de chaque mot par son chiffre (position) dans l'alphabet.
3. Attention : convertir certains nombres afin de n'avoir que des chiffres (compris entre 0 et 9).
4. Trouver et entrer le code sur l'ordinateur : **5633**.

Final

Visionner et écouter attentivement la vidéo et le discours de Marianne.