



Livret 2

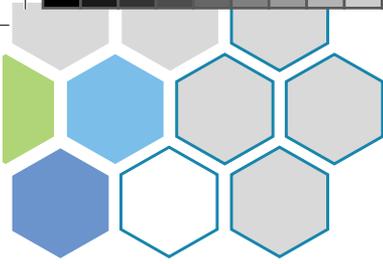
Mettre en œuvre l'animation  
de l'escape game pédagogique

# Sauvons la diversité



Illustrations : Astrid Scaramus, graphisme : Marina Dupuy © Réseau Canope, 2021.

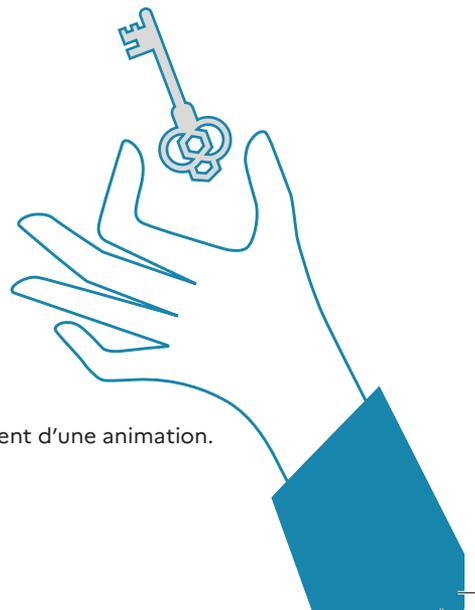
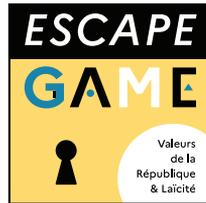






Livret 2

Mettre en œuvre l'animation  
de l'escape game pédagogique  
**Sauvons la diversité**



Prise en main, préparation et installation, déroulement d'une animation.







# Sommaire

---

## 1. Découvrir et se familiariser avec l'escape game

- 1.1 Scénario détaillé
- 1.2 Organigramme
- 1.3 Énigmes

## 2. Préparer l'escape game, se préparer à mener une session

- 2.1 Descriptif du kit
- 2.2 Rangement du kit
- 2.3 Contenus numériques
- 2.4 Matériel non fourni dans le kit
- 2.5 Décor

## 3. Installer l'escape game

- 3.1 Check-list d'installation
- 3.2 Entre 2 sessions : réinstallation

## 4. Mener une animation

- 4.1 Accueil des joueurs
- 4.2 Lancement du jeu
- 4.3 Phase de jeu
- 4.5 Retour d'expérience / bilan

## 5. Annexes



L'ensemble des livrets et tous les documents à imprimer se trouvent sur la clé USB.





# 1. Découvrir et se familiariser avec l'escape game

## 1.1 Le scénario détaillé

Un groupe de jeunes est appelé à mettre fin aux agissements d'un dangereux savant dont le projet est d'uniformiser le monde. Emmenés dans une quête pour découvrir la formule du vaccin qui permettra de redonner leur liberté aux individus, les joueurs devront déjouer les plans diaboliques de ce savant et redonner couleurs et saveurs au monde qui les entoure.

Pour mener à bien leur mission, les joueurs devront franchir une rivière pour parvenir à l'entrée du laboratoire du savant fou. Une fois la clé leur permettant d'ouvrir la porte du laboratoire découverte, ils pénétreront dans l'antre du savant fou où ils découvriront les détails de son dangereux projet. L'exploration du laboratoire va leur révéler de nombreux indices permettant d'ouvrir coffre, cage, malle et résoudre plusieurs énigmes, tout cela convergeant vers un seul but : trouver et tester la recette du vaccin.



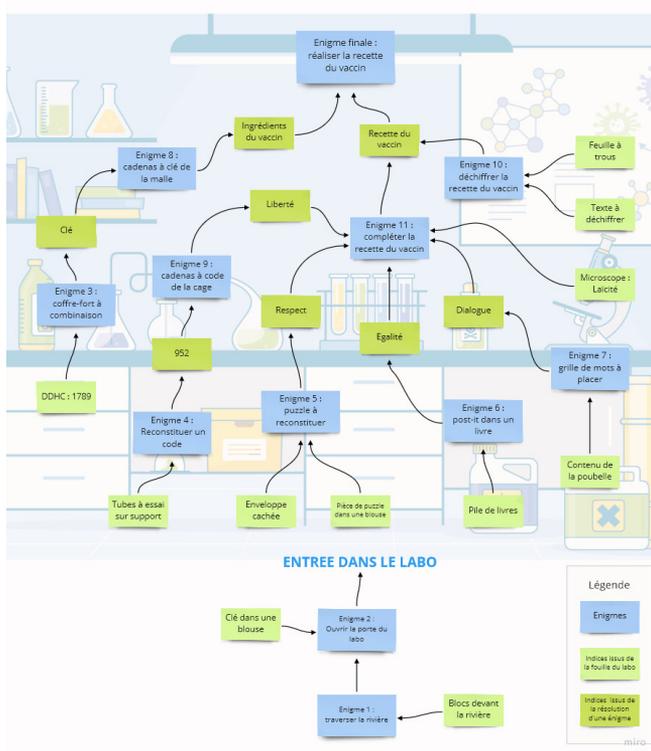
## 1.2 L'organigramme

Le jeu d'évasion est constitué de onze énigmes plus l'énigme finale. Il faut avoir résolu l'ensemble des onze premières énigmes pour pouvoir résoudre l'énigme finale.

Le schéma suivant représente une vue synthétique permettant de visualiser les différentes étapes du jeu conduisant à la résolution de l'énigme finale et l'imbrication des différentes énigmes entre elles.

Post-it bleus = les énigmes

Post-it verts = les indices, issus de la fouille ou de la résolution des énigmes





## 1.3 Les énigmes

Pour bien comprendre tous les mécanismes de jeu, chaque énigme est détaillée dans une fiche complète illustrée.

Important : les énigmes sont numérotées pour faciliter l'organisation et le repérage, mais lors des sessions de jeu, les énigmes seront résolues dans un ordre aléatoire (sauf énigme 1 et 2) ; seule l'énigme finale ne peut être résolue que si l'ensemble des autres énigmes a été réalisé.

L'ensemble des fiches énigmes est disponible pour une impression au format A4 **sur la clé USB**.

Pour aider l'animateur du jeu, nous indiquons ici le texte de la recette du vaccin décryptée et complétée (énigmes 11 et 12) :



### Recette du vaccin

Dans la bouteille posée sur le plateau mélange cinquante millilitre de **respect** soixante quinze millilitres de **égalité** vingt cinq de **dialogue** et une pipette de **laïcité** mets les lunettes de sécurité et verse rapidement le tube de **liberté**.





## Énigme n°1 : Traverser la rivière



### Énigme

Traverser la rivière de lave sans mettre les pieds dans l'eau (présence de crocodiles).



### Clé

Utiliser les pierres de rivières en coopérant pour arriver à faire traverser tout le groupe.



### Récompense

Arrivée devant le laboratoire.



### Dépendances

Réussite obligatoire pour poursuivre le jeu.



### Apports

Valeurs : entraide, coopération.





10

Fiche énigme

## Énigme n°2 : *Entrer dans le labo*



### Énigme

La porte du laboratoire du savant fou est verrouillée.



### Clé

Les joueurs disposent de clés dans la poche de leur blouse. La clé du labo se trouve sur le trousseau noir.



### Récompense

Entrée dans le laboratoire.



### Dépendances

Réussite obligatoire pour poursuivre le jeu



### Apports

Préparation à la suite du jeu : nécessité de fouiller pour trouver la solution.





## Énigme n°3 : Coffre-fort à combinaison



### Énigme

Coffre-fort avec combinaison alphanumérique présent dans l'espace du laboratoire.



### Clé

Affiche de la DDHC avec la date 1789 entourée + note  
*Ajouter un A à la fin du code.*

**Code du coffre : 1789A**



### Récompense

Une clé permettant d'ouvrir le cadenas de la malle.



### Dépendances

La clé trouvée permet de résoudre l'énigme n°8.



### Apports

Date clé à reprendre dans le débriefing.



## Énigme n°4 : Reconstituer un code



### Énigme

Porte-tubes avec 6 tubes à essai dont :

- 3 tubes gradués remplis à différents niveaux (le chiffre figure aussi sous le tube à essai),
- 4<sup>e</sup> tube contenant un morceau de papier roulé sur lequel est écrit *Ouverture de la cage*.



### Clé

Le niveau de remplissage de chacun des 3 tubes donne 3 chiffres (ordre donné par les lettres ABC).



### Récompense

Code à 3 chiffres 952 servant à ouvrir le cadenas de la cage.



### Dépendances

Le code trouvé permet de résoudre l'énigme n°9.





## Énigme n°5 : Puzzle



### Énigme

Pièces de puzzle dans une enveloppe cachée sous une table + une pièce dans une des blouses des joueurs.



### Clé

Reconstituer le puzzle.



### Récompense

Sur le puzzle, le mot "Respect" encadré en rouge (le dos du puzzle est rouge également).



### Dépendances

Le mot "Respect" est un des indices permettant de résoudre l'énigme 11.



### Apports

Notion de "Respect" à mettre en écho avec la valeur "Fraternité" dans le débriefing.



## Énigme n°6 : Post-it dans un livre



### Énigme

Livre *Ni poupées ni super-héros* de D. Beauvois et C. Cantais (Ed. La Ville brûle) avec un post-it jaune.



### Clé

Indication sur le post-it *Premier mot sur la pancarte*.



### Récompense

Le mot "Égalité".



### Dépendances

Le mot "Égalité" est un des indices permettant de résoudre l'énigme 11.



### Apports

Valeur de "Égalité" à reprendre dans le débriefing.





## Énigme n°7 : Grille de mots à placer



### Énigme

Dans la poubelle, une feuille froissée avec une grille de mots à placer entamée.



### Clé

Placer les mots de la liste sur les lignes horizontales.



### Récompense

Une fois tous les mots placés, le mot "Dialogue" apparaît dans la colonne verticale surlignée en rose.



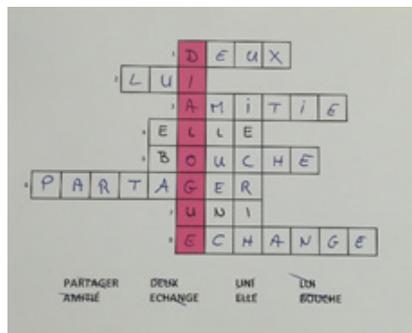
### Dépendances

Le mot "Dialogue" est un des indices permettant de résoudre l'énigme 11.



### Apports

Notion de "Dialogue" à reprendre dans le débriefing.





16

Fiche énigme

## Énigme n°8 : Malle cadenassée



### Énigme

Une malle mystérieuse fermée avec un cadenas à clé.



### Clé

La clé trouvée dans le coffre-fort.



### Récompense

Ingrédients et matériel nécessaires à la réalisation de la recette du vaccin.



### Dépendances

L'ouverture de la malle est indispensable pour réaliser l'énigme finale (énigme 12).



### Apports

Les ingrédients ont des noms à reprendre lors du débriefing.





## Énigme n°9 : Ouvrir la cage des animaux



### Énigme

Une cage contenant des animaux en peluche fermée avec un cadenas à 3 chiffres.



### Clé

Code trouvé à l'énigme 4 : **952**



### Récompense

Ouverture de la cage.  
Une carte verte "Liberté" dissimulée au fond de la cage.



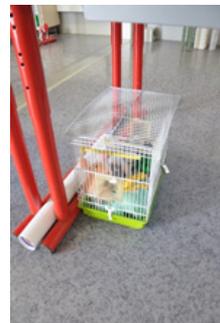
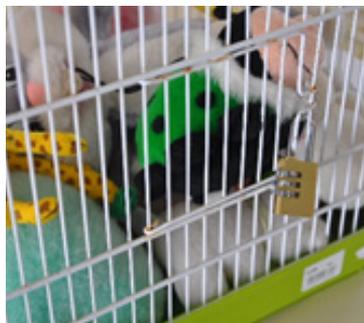
### Dépendances

La carte verte "Liberté" est un des indices permettant de résoudre l'énigme 11.



### Apports

Valeur de "Liberté" à reprendre dans le débriefing.







## Énigme n°11 : Compléter la recette du vaccin



### Énigme

Recette du vaccin décryptée avec le cache mais le nom des ingrédients est manquant.



### Clé

A l'aide des couleurs, faire le lien avec les indices trouvés au cours du jeu : "liberté, égalité, respect, laïcité, dialogue".



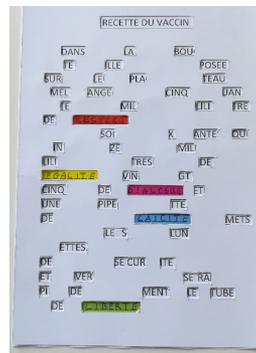
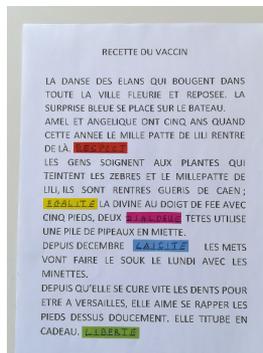
### Récompense

Recette complète du vaccin.



### Dépendances

Associée à l'ouverture de la malle (énigme 8), la résolution de cette énigme permet de résoudre l'énigme finale (énigme 12).





20

Fiche énigme

## Énigme n°12 : Réaliser la recette du vaccin



### Énigme

Défi initial : trouver et réaliser la recette du vaccin.



### Clé

La recette décryptée et complétée, les ingrédients et le matériel trouvés dans la malle.



### Récompense

L'apparition d'une mousse bleue.

Important : le journaliste doit lancer le son de fin de jeu sur l'application de la tablette lorsque l'expérience est réussie.

 2. Dans le laboratoire > Son de fin de jeu"





# Récapitulatif des indices à découvrir



## 2. Préparer l'escape game, se préparer à mener une session

Cette partie décrit l'ensemble du matériel nécessaire à la mise en place de l'escape game (énigmes, éléments de décor, documents à imprimer...).

L'ensemble du matériel nécessaire est fourni dans le kit, à l'exception de quelques éléments listés au point 2.2. Certains produits fournis sont éventuellement à renouveler si le stock est épuisé.

### 2.1 Descriptif du kit

#### 1 carton à dessin contenant

- 1 tableau périodique des éléments
- 1 affiche avec des formules chimiques
- 1 affiche "Mon projet pour un monde parfait / idéal"
- 1 affiche frise chronologique
- 1 affiche "Etapas / formule du virus"
- 1 affiche "Formules testées"
- 1 affiche "Uniformisator ? Tous pareils ?..."
- 8 crocodiles en carton (4 grands et 4 petits)
- 1 affiche A3 "Labo"
- 1 affiche A3 "Danger"
- 1 affiche A3 "Baignade interdite"

#### 1 cage contenant

- 7 animaux en peluche

#### 1 boîte en plastique transparent étiquetée **Réassort**

- 1 bouteille de vinaigre
- 1 boîte de bicarbonate
- 1 set de colorants alimentaires
- 1 paquet de lentilles
- 5 charlottes
- 10 gants jetables
- 2 champs stériles
- 1 flacon contenant de l'eau colorée bleue
- 3 tubes à essai + bouchons
- 4 piles AA pour le coffre-fort



## 1 malle en métal contenant

- 6 blocs en plastique colorés (pierres de rivière) dans leur carton d'emballage
- 3 ou 4 pièces de bâche à bulles bleue
- 1 coffre-fort à combinaison\*
- 1 microscope dans son emballage avec 2 lamelles bleues où est inscrit le mot "laïcité"
- 1 affiche roulée de la *Déclaration des droits de l'homme et du citoyen*
- Livre *Mon école à nous*
- Livre *Ni poupées ni superhéros* avec post-it jaune "Premier de mot de la pancarte"
- 2 bouteilles vides étiquetées produits dangereux
- 5 blouses blanches

*Le contenu des boîtes et des pochettes est détaillé ci-dessous.*

1 boîte en plastique transparent étiquetée *Avant le labo* contenant

- 1 tablette numérique avec l'application EG\_Diversité installée
- 1 chargeur pour la tablette
- 1 badge de journaliste et son cordon
- 1 gilet jaune floqué "presse"
- 5 charlottes
- 1 minuteur muni d'une pile AAA dans son emballage
- 1 clé USB

1 boîte en plastique transparent étiquetée *Dans le labo* contenant*Éléments pour les énigmes (indispensables pour le bon déroulement du jeu)*

- 1 support tubes à essais avec 6 tubes à essai
  - 1 tube gradué avec bouchon rempli jusqu'à 9 (gommette A sur le bouchon, 9 sur le fond)
  - 1 tube gradué avec bouchon rempli jusqu'à 5 (gommette B sur le bouchon, 5 sur le fond)
  - 1 tube gradué avec bouchon rempli jusqu'à 2 (gommette C sur le bouchon, 2 sur le fond)
  - 1 tube à essai non bouché avec papier roulé indiquant "Ouverture des cages"
  - 2 tubes à essai avec bouchon non étiquetés (décor)
- 1 pot blanc étiqueté "discrimination" contenant de la semoule
- 1 pot blanc étiqueté "neutralité" contenant du gros sel
- 1 pot blanc étiqueté "civilité" contenant du sucre en poudre
- 1 pot transparent étiqueté "respect" contenant des lentilles
- 1 pot transparent étiqueté "égalité" contenant du bicarbonate de sodium
- 1 support de tubes avec 6 tubes à essai
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "laïcité" contenant de l'eau colorée bleue
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "civisme" contenant du sel
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "tolérance" contenant du café
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "liberté" contenant du vinaigre
  - 2 tubes avec bouchon non étiquetés (décor)
- 1 flacon carré transparent étiqueté "dialogue" contenant de l'eau
- 1 plateau
- 2 erlenmeyers
- 1 pelle de mesure
- 1 entonnoir
- 2 pipettes
- 1 bécher gradué 100 ml
- 2 béchers gradués 50 ml
- 1 paire de gants jetables
- 1 paire de lunettes de protection
- 1 champ stérile

\* Les piles de coffre-fort se trouvent dans la boîte **Réassort**, et le mode d'emploi pour programmer la combinaison dans la pochette **Documents utiles pour l'installation**.



**Dans un sachet en plastique**

- 1 cadenas à combinaison à 3 chiffres (déjà programmé)
- 1 cadenas à clé avec sa clé sur porte-clé jaune
- 1 porte-clé bleu avec 2 clés de secours du cadenas
- 1 porte-clé blanc avec 2 clés de secours du coffre-fort
- 1 porte-clé vert avec 2 clés
- 1 porte-clé rouge avec 3 clés
- 1 porte-clé noir avec 1 clé (sur lequel sera fixée la clé de la pièce servant de laboratoire]

**Éléments de décor (sans utilité pour le jeu, permettant de renforcer l'ambiance de laboratoire)**

- 1 support de tubes avec 6 tubes à essai remplis de divers produits
- 4 flacons avec liquide coloré étiquetés produits dangereux
- 11 contenants de différentes tailles étiquetés produits dangereux contenant divers produits alimentaires (ex. flocons de purée, café...)
- Des molécules en plastique
- 1 pince en bois
- 1 pince en plastique

**1 pochette cartonnée étiquetée Documents utiles pour l'installation contenant**

- 5 exemplaires de la check-list décrivant le contenu du kit
- 3 livrets d'accompagnement du kit :
  - Livret 1 - Découvrir l'escape game pédagogique *Sauvons la diversité*
  - Livret 2 - Mettre en œuvre l'animation de l'escape game pédagogique *Sauvons la diversité*
  - Livret 3 - Sortir du jeu *Sauvons la diversité*
- Organigramme du jeu (sous pochette plastique)
- Mode d'emploi du coffre-fort pour configurer le code
- 5 exemplaires de la check-list d'installation du jeu

**1 pochette cartonnée étiquetée Document pour les énigmes contenant**

- 1 feuille A4 découpée (cache pour déchiffrer la recette du vaccin)
- 2 feuilles A4 à découper (caches de rechange)
- 5 exemplaires de la recette du vaccin à décoder
- 5 exemplaires de la grille de mots à caser
- 1 enveloppe contenant 9 pièces de puzzle
- 3 cartes vertes "Liberté"

**1 pochette cartonnée Décor signalétique danger contenant**

- 1 affiche "Danger crocodiles"
- 1 affiche "Baignade interdite"
- 1 affiche "Port des équipements obligatoires"
- 1 affiche "Accès interdit sauf personnel autorisé"
- 4 affiches "Danger" / "Produits dangereux"

**1 pochette cartonnée Décor labo contenant**

- 1 feuille A4 plastifiée "Liberté, Egalité, Fraternité"
- Plusieurs feuilles de formules chimiques, schémas...



## Descriptif du kit

### 🔑 Descriptif général



### 🔑 1 malle en métal contenant





# 26

## Escape game

1 boîte en plastique transparent étiquetée *Avant le labo* contenant



1 boîte en plastique transparent étiquetée *Dans le labo* contenant



Éléments pour les énigmes



Éléments de décor





## 2.2 Rangement du kit

À l'issue de l'animation de l'échappé game, veiller à ranger le matériel en respectant la composition du kit et à réimprimer les documents utilisés, en particulier la recette du vaccin à décoder et la grille de mots à caser (les fichiers se trouvent sur la clé USB).

**Attention : bien penser à enlever la vraie clé de la pièce servant de laboratoire du porte-clé noir.**

Penser également à enlever les piles du coffre-fort. Un réassort des consommables (vinaigre, bicarbonate, etc.) pourra s'avérer nécessaire après plusieurs sessions de jeu. Seul le respect des consignes de rangement garantit une prise en main optimale du kit par les nouveaux utilisateurs qui ne connaissent pas le jeu.

## 2.3 Contenus numériques

### Contenu de la clé USB

- Check-list décrivant le contenu du kit
- check-list d'installation du jeu,
- 3 livrets d'accompagnement du kit :
  - Livret 1-Découvrir l'échappé game pédagogique *Sauvons la diversité*
  - Livret 2 - Mettre en œuvre l'animation de l'échappé game pédagogique *Sauvons la diversité*
  - Livret 3 - Sortir du jeu *Sauvons la diversité*,
- organigramme du jeu,
- fiches énigmes,
- documents énigmes à imprimer,
- mode d'emploi du coffre-fort pour configurer le code.

### Application EG\_Diversité installée sur la tablette organisée en 3 parties

1. Avant d'entrer dans le laboratoire : contient les 4 "Unes" de presse à présenter aux joueurs au début du jeu
2. Dans le laboratoire : propose l'organigramme du jeu, les fiches énigmes, le son de fin jeu
3. Une fois sortis du laboratoire : regroupe le support du debriefing, un glossaire et une bibliographie pour aller plus loin.



## 2.4 Matériel non fourni dans le kit

Tables, chaise, poubelle, crayons, stylos, ruban adhésif, patafix, feuilles blanches, enveloppe, eau.

Prévoir également un torchon, une éponge et un point d'eau à proximité pour nettoyer le matériel de l'expérience à la fin de chaque session de jeu.

## 2.5 Décor

Le kit contient un certain nombre d'éléments de décor permettant de recréer une atmosphère de laboratoire. Vous avez tout à fait la possibilité d'ajouter des éléments de votre initiative pour renforcer cette atmosphère. Nous vous invitons à privilégier les objets incassables et éviter notamment les récipients en verre. Il faut cependant veiller à ce que les ajouts n'interfèrent pas avec les éléments de jeu.

# 3. Installation de l'escape game

## 3.1. Check-list d'installation

Ce tableau vous permet de vérifier que tous les éléments sont bien présents une fois l'escape game mis en place.

La vérification de cette check-list avant chaque session de jeu est indispensable afin qu'aucun élément manquant ou mal installé ne vienne perturber le bon déroulement de la phase de jeu.

Il est conseillé d'avoir toujours en réserve un double de tous les documents imprimés nécessaires pour le jeu. Cette check-list est disponible sur la clé USB.



➤ **Sas d'entrée dans le jeu**

**1 équipement du journaliste**

- 1 gilet jaune "presse"
- 1 badge de presse + cordon porte-badge
- 1 tablette numérique avec l'application EG\_Diversité ouverte sur la page d'accueil
- 1 minuteur réglé sur 40 min

➤ **Entre le sas et le labo (couloir ou espace assez long)**

**1 bâche bleue symbolisant la rivière**

**Faux crocodiles sous la bâche**

**6 pierres de rivière**

**Signalétique**

- 1 affiche "Baignade interdite"
- 1 affiche "Danger crocodiles"

➤ **Devant la porte du labo**

**Équipement des joueurs**

**4-5 blouses blanches suivant le nombre de joueurs**

- 1 blouse 1 avec trousseau de clés dont la clé du labo (porte-clé noir)
- 1 blouse 2 avec trousseau de clés (porte-clé rouge)
- 1 blouse 3 avec trousseau de clés (porte-clé rouge)
- 1 blouse 4 avec une pièce de puzzle

**4-5 charlottes**

➤ **Sur la porte du labo**

**Signalétique a minima (suivant disposition et espace disponible)**

- 1 affiche "Labo" (format A3)
- 1 affiche "Port des équipements spéciaux obligatoires"
- 1 affiche "Accès interdit à toute personne étrangère au service"
- 3 affiches "Danger / produits chimiques / toxiques"

**Intérieur du labo**

➤ **Mur de données**

**5 posters décrivant le projet du savant fou**

- 1 affiche "Mon projet pour un monde parfait / idéal"
- 1 affiche frise chronologique
- 1 affiche "Etapes / formule du virus"
- 1 affiche "Formules testées"
- 1 affiche "Virus = Uniformisator ? Tous pareils ?..."

**1 image Liberté / Égalité / Fraternité**



1 tableau périodique des éléments

### ↗ Table 1

Table de travail du savant fou avec décor de laboratoire : pots et flacons, tubes à essai, feuilles avec formules chimiques et schémas...

1 chaise

1 microscope avec lamelle bleue "Laïcité"

1 champ stérile bleu avec la recette du vaccin dissimulée dessous

1 porte-tubes à essai avec 6 tubes à essai

- 1 tube à ouvrir avec un morceau de papier roulé à l'intérieur sur lequel est écrit "Ouverture de la cage"
- 1 tube gradué scellé rempli jusqu'à la graduation 9 + étiquette 9 sous le fond
- 1 tube gradué scellé rempli jusqu'à la graduation 5 + étiquette 5 sous le fond
- 1 tube gradué scellé rempli jusqu'à la graduation 2 + étiquette 2 sous le fond
- 2 tubes remplis sans graduation (décor)

L'ordre des tubes à essai scellés est repérable grâce aux lettres A, B, C figurant sur les bouchons et sur le porte-tube.

### ↗ Table 2

1 malle fermée avec un cadenas à clé contenant

- 1 support de tubes à essai avec 6 tubes 
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "liberté" > vinaigre
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "laïcité" > eau colorée bleue
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "civisme" > sel
  - 1 tube avec bouchon étiqueté "tolérance" > poivre
  - 2 tubes remplis sans graduation (décor)
- 1 plateau
- 1 erlenmeyer
- 1 pelle de mesure
- 1 entonnoir
- 1 pipette
- 1 bécher gradué 100 ml
- 2 béchers gradués 50 ml
- 1 paire de gants jetables
- 1 paire de lunettes de protection
- 1 pot étiqueté "Respect" > lentilles
- 1 pot étiqueté "Égalité" > bicarbonate de sodium
- 1 flacon carré étiqueté "Dialogue"
- 1 flacon étiqueté "Discrimination" > semoule
- 1 pot blanc étiqueté "Neutralité" > sucre glace
- 1 pot blanc étiqueté "Civilité" > café/cacao



1 cache pour déchiffrer la recette posée sur la table

Éléments de décor : matériel de laboratoire  
et feuilles avec formules chimiques et schémas

### 1 Table 3 au centre de la pièce

- Table vide (sauf feuilles blanches et crayons/stylos) au centre de la pièce où les élèves pourront poser les éléments découverts
- Enveloppe > pièces du puzzle cachée sous la table

### 1 Espace du labo

- Cage remplie d'animaux en peluche, fermée par un cadenas à 3 chiffres (code du cadenas : 952). À l'intérieur de la cage, une carte verte avec le mot "Liberté" cachée sous les animaux
- Une poubelle contenant :
  - 1 feuille froissée avec une grille de mots à caser
  - des feuilles froissées ou déchirées sans importance
- Une affiche roulée de la *Déclaration universelle des droits de l'homme et du citoyen* avec 1789 entouré/souligné
- Un coffre contenant la clé du cadenas de la malle [code du coffre-fort : 1789A]
- Étiquette collée sur le côté du coffre : "Ajouter un A à la fin du code".
- Livre *Mon école à nous*
- Livre *Ni poupées, ni superhéros* avec un post-it jaune indiquant "Premier mot sur la pancarte", marquant la page avec une pancarte sur laquelle figure une pancarte avec les mots "Égalité, mixité, parité" (vers la fin du livre)
- 2 bouteilles étiquetées produits chimiques

L'installation de l'échappée game s'adapte à la configuration de la pièce où le jeu se déroulera et aux éléments de mobilier qui la composent. Les indications données ci-dessus sont des préconisations a minima et restent assez générales pour que chacun puisse exploiter au mieux l'espace et le mobilier dont il dispose. Ainsi, une étagère présente dans la pièce pourra être utilisée pour disposer les livres présents dans le kit et des éléments de décor. Un placard vide pourra servir de cachette à un élément de jeu.

Vous trouverez deux exemples d'installation de l'échappée game en annexe.



### 3.2 Entre deux sessions : réinstallation

La réinstallation entre deux sessions de jeu se fait sur un temps relativement court pendant lequel il faut remettre en place tous les éléments de jeu sans rien oublier.

Voici un récapitulatif de tout ce qu'il y a à faire :

- ranger la salle,
- vérifier le matériel,
- récupérer et repositionner tous les cadenas,
- replacer tous les indices cachés,
- vérifier et compléter le cas échéant les quantités d'ingrédients nécessaires pour l'expérience,
- repositionner tous les éléments nécessaires au jeu (affiches, objets, documents, etc.),
- remplacer les documents s'ils ont été griffonnés, déchirés...
- réinitialiser le minuteur sur 40 min,
- vérifier l'installation à l'aide de la check-list.

Le temps de remise à zéro est estimé à environ 25 minutes. Un animateur aguerri et expérimenté peut réduire cette durée à 15 minutes.

## 4. Mener une animation

Une animation se déroule en quatre temps :

- accueil des joueurs – rappel des règles de jeu,
- lancement du jeu,
- phase de jeu,
- retour d'expérience / bilan.

Ces quatre temps sont indispensables, aucun ne doit être négligé.

La durée totale de l'animation est de 60 minutes, réparties comme suit :

- accueil des joueurs et lancement du jeu : 5 min
- phase de jeu : 40 min
- retour d'expérience / bilan : 15 min.

#### Rôle de l'adulte pendant l'animation

Durant toute l'animation, l'adulte pose le cadre et sécurise les joueurs qui peuvent ainsi s'investir pleinement dans l'activité.



Il va jouer un double rôle :

- dans les phases d'accueil des joueurs et de retour d'expérience, il est dans sa posture d'adulte (animateur, enseignant...),
- dans les phases du jeu l'adulte endosse le rôle d'un journaliste qui va aider à entrer dans le "cercle magique". C'est dans ce rôle-là qu'il va lancer les joueurs dans leur quête et les accompagner tout au long du jeu. Il est là pour rassurer, donner des coups de pouce, assurer la sécurité notamment lors de la réalisation de l'expérience.

Pour mener à bien l'animation, l'adulte doit connaître parfaitement le jeu : l'intrigue, les solutions (codes des cadenas), les ressources utilisées, le plan d'implantation et les emplacements cachés des indices. C'est la condition nécessaire au bon déroulement du jeu.

Il pourra se référer à l'application dédiée installée sur la tablette, rassemblant différents documents (organigramme, fiches énigmes...) sur lesquels il pourra s'appuyer tout au long de l'animation.

 L'application est organisée en 3 parties :

1. Avant d'entrer dans le laboratoire > "Une" de presse à présenter lors du lancement du jeu (cf 4.2).
2. Dans le laboratoire > organigramme du jeu, fiches énigmes, son de fin de jeu (cf. 4.3).
3. Une fois sortis du laboratoire > glossaire, support du debriefing, ressources pour aller plus loin (cf. 4.4).

## 4.1. Accueil des joueurs

4.1.1 Accueillir les joueurs par un mot de bienvenue et se présenter.

4.1.2 Introduire la phase de jeu.

*Avez-vous déjà vécu un EG ? Avez-vous des peurs, des appréhensions, des stratégies...?*

### Charte du joueur

Ce que je dois faire :

- porter la blouse blanche et la charlotte,
- laisser mes affaires personnelles à l'extérieur, y compris téléphone portable,
- respecter le matériel et l'espace de jeu (matériel fragile, produits potentiellement dangereux).



Ce que je peux faire :

- observer, manipuler, fouiller, trouver,
- partager, communiquer, coopérer pour résoudre plus vite les énigmes,
- m'amuser.

Ce que je ne peux pas faire :

- ne pas casser, déchirer, jeter le matériel au sol,
- ne pas courir, ne pas bousculer, ne pas grimper,
- ne pas crier.

**A retenir :** Votre temps est limité ! Utilisez votre force mentale et la force collective ! Un indice ne sert qu'une seule fois !

#### 4.1.3 Annoncer le démarrage du temps de jeu

*Vous aurez 45 minutes pour réussir votre mission. Est-ce que tout est clair pour vous ? Alors c'est parti...*

## 4.2. Lancement du jeu

Changement de posture de l'adulte : il endosse le rôle du journaliste en se dotant d'accessoires : badge, tablette, gilet jaune.

*Olalalala... Non, mais c'est pas possible !!! vous savez ce qui se passe ?? Regardez ce que nous venons de découvrir au journal* (passe en revue les différentes UNE et commente, ajoute de l'info : bien préciser que le savant veut uniformiser le monde grâce à son virus "Tous pareils").

*Il semblerait que des choses se passent ici* (une avec le maire du Teil). *Du coup, j'ai été envoyé-e au Teil spécialement pour vous suivre dans votre enquête.*

Formulation du défi : *aujourd'hui vous avez une mission spéciale à accomplir. Vous devez trouver et tester la recette du vaccin qui anéantira les effets du virus "Tous pareils"*

*Je crois que je vois le Laboratoire en face... Allez, on y va ?*

Le journaliste doit veiller à bien démarrer le minuteur à ce moment-là.

1. "Avant d'entrer dans le laboratoire"



### 4.3. Phases de jeu

Le jeu se déroule en quatre étapes, durant lesquelles le journaliste pourra se référer à l'application sur la tablette.

- 1<sup>re</sup> étape : traverser la rivière : une activité "levier" pour générer une implication collective, un esprit d'équipe, pour fédérer,
- 2<sup>e</sup> étape : ouvrir la porte labo : étape permettant aux joueurs de se familiariser avec le concept d'énigme, la nécessité de chercher, fouiller...,
- 3<sup>e</sup> étape : phase de jeu dans le labo : fouille de la pièce, résolution des énigmes jusqu'à l'énigme finale,
- 4<sup>e</sup> étape : quand les joueurs réussissent à réaliser l'expérience (apparition d'une mousse bleue) : le journaliste lance sur la tablette le fichier audio de fin de jeu.

 2. "Dans le laboratoire"

 2. "Dans le laboratoire > son de fin de jeu"

Durant tout le temps du jeu, et notamment dans le laboratoire, l'adulte/ journaliste devra veiller à ce que les joueurs restent concentrés et motivés pendant toute la durée du jeu. Si les joueurs sont en difficulté, il pourra les pousser à chercher de nouveaux indices ou les aiguiller pour résoudre les énigmes, grâce à des coups de pouce. Il ne doit cependant pas être trop intrusif, ce sont les joueurs qui sont au cœur du jeu. Le journaliste peut donner des conseils aux joueurs :

- il peut les inciter à regrouper les indices sur la table centrale après les premiers instants de fouille : **vous avez trouvé des choses ? et si on les regroupait sur cette table ? ce sera plus facile de s'y retrouver / de trouver comment les utiliser,**
- il peut les inciter à utiliser les feuilles blanches à disposition si le besoin s'en fait sentir,
- les joueurs peuvent écrire directement sur la recette du vaccin et sur la grille de mots à caser.



Le journaliste pourra être amené à encadrer les joueurs pour éviter les débordements : leur rappeler qu'ils sont dans un laboratoire avec des produits potentiellement dangereux, du matériel fragile...

Pour cela il peut s'appuyer sur la signalétique présente dans le laboratoire :

*Vous avez vu, il y a des panneaux danger / fragile / c'est plein de produits chimiques, faites attention quand vous manipulez les flacons / les produits...*

#### 4.4. Retour d'expérience et bilan

Une fois la formule trouvée et à la sortie du laboratoire, un temps de retour sur l'expérience et d'expression guidée avec le groupe de jeunes joueurs est essentiel. Il s'agit pour l'adulte accompagnateur d'animer un temps d'échange sur le vécu du jeu et d'aider les enfants à identifier les principaux contenus thématiques autour des VRL. Ces différents éléments qui auront été seulement aperçus ou rapidement manipulés par les enfants au cours de la phase de jeu précédente dans le laboratoire, doivent maintenant impérativement être mis en lumière. C'est ainsi que l'escape game prend tout son sens.

Cette phase est incontournable et modulable en fonction du temps disponible et des modalités d'organisation choisies (cf. Livret 1). Elle doit durer au moins 15 minutes et gagnera à être enrichie de séances complémentaires. Ces séances d'approfondissement pourront s'envisager en classe ou au cours d'animations péri ou extra scolaires (cf. Livret 3 Scénarii pédagogiques et ressources).

Le débriefing se déroule en 2 temps :

- un temps de recueil des impressions à chaud,
- un temps pour identifier les contenus à approfondir.

3. "Son > sortie du labo"

Un déroulé plus détaillé précisant les éléments à mettre en avant au cours de cette phase est à retrouver dans le livret 3 et sur la tablette.

L'animation globale de l'escape game se termine à l'issue de cette phase de débriefing.



## 5. Annexes

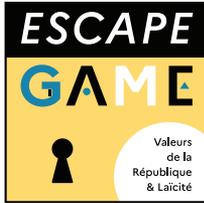
Vous trouverez ci-dessous deux exemples d'installation de l'escape game, un dans un vestiaire de gymnase, l'autre dans une salle de classe d'une école. Les photos ont été réalisées lors des phases de tests de l'escape game. Des éléments ont pu être modifiés ou du matériel changé à la suite de ces tests. Il est donc normal que tous les éléments ne soient pas identiques à ceux présents dans le kit mis à votre disposition.



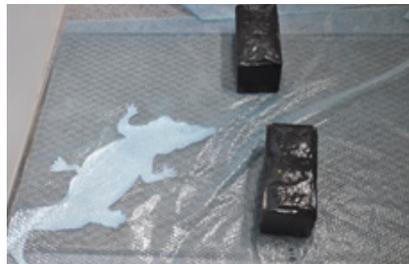


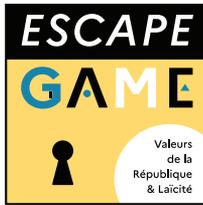
38

# Escape game



## Installation dans la salle de classe d'une école





## Installation dans le vestiaire d'un gymnase





## Remerciements

### A l'initiative du projet

- Sihème BOUMRAH, déléguée du Préfet à la Politique de la ville, Ardèche
- Claire CHEVALIER, conseillère d'éducation populaire et de jeunesse, formatrice Valeurs de la République et Laïcité (VRL) F1
- Nathalie GRIMOUD, directrice service culture et développement social, Le Teil

### Formation Valeurs de la République et laïcité

- Antoine COCHET, secrétaire général Fédération des Œuvres Laïques de l'Ardèche, formateur VRL F2

### Accompagnement à la création

- Corinne LARCHER, coordinatrice innovation, Réseau Canopé, Auvergne Rhône Alpes
- Christelle RIVAL, médiatrice ressources et services, Réseau Canopé, Auvergne Rhône Alpes

### Equipe de création du jeu

- Audrey ADEN OKIE, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Nathalie ARNAUD, directrice périscolaire, association Mediacom, Le Teil
- Farès BERHAIL, référent Programme de Réussite Educative, ville de Le Teil
- Nadège BODY, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Sandrine BOUAZZA, conseillère pédagogique, circonscription du Teil
- Valérie GERVAIS, directrice des services Sport et Éducation, ville de Le Teil
- Sylvie GIACOMELLI, directrice périscolaire, ville de Le Teil
- Cathia HERNANDEZ, responsable Enfance, centre social Les Clefs, Le Teil
- Gwenaëlle LE PAGE, professeur des écoles, école de Frayol, Le Teil
- Arafa MBAE, adulte relais, quartiers cœur de ville, Le Teil
- Lucie RIPOLLES, responsable Jeunesse, centre social Les Clefs, Le Teil

