PROJET ESCAPE GAME

Le but du projet

Faire participer les élèves de CE2, C3, C4 à la réalisation d'un « Escape Game ». Ce jeu permettra aux visiteurs :

- ✓ d'associer certains objets archéologiques de l'exposition au lieu sur lequel ils ont été découverts
- ✓ de leur faire découvrir leur histoire et l'histoire du site sur lequel ils ont été trouvés

Ses enjeux

L' « Escape Game » vise à inciter les élèves concernés :

- ✓ **à découvrir leur patrimoine local et départemental**
- ✓ **à s'approprier, faire connaître et promouvoir des éléments de leur patrimoine local** en utilisant les outils numériques
- ✓ **à développer ainsi les notions de respect et de sacralisation du mobilier et des** sites patrimoniaux et comprendre **l'intérêt de la sauvegarde de ces éléments**
- ✓ **à percevoir les projets patrimoniaux comme des projets d'intérêts généraux** permettant :
- ✓ **à s'acculturer et s'ouvrir ainsi vers le monde :**
  - « s'enraciner » en s'identifiant à un territoire, une culture,
  - expliquer le passé pour mieux comprendre et construire ensemble le présent
  - développer un comportement citoyen et responsable en s'engageant dans un projet collaboratif avec des partenaires spécialisés (chercheurs, historien, archéologues…)

Ses objectifs

- ✓ **Faire de l' « Escape Game » une action « phare » du parcours citoyen des élèves** :
  - Engager les élèves dans **un projet porteur de sens à dominante EMC** contribuant à **la mise en œuvre et à l'évaluation de leur parcours citoyen**
- ✓ **Mettre en œuvre les programmes 2015 et favoriser l'acquisition des compétences du socle commun :**
  - Engager les élèves dans **un projet pluridisciplinaire**, assurant la continuité et la cohérence des apprentissages transversaux.
- ✓ **Construire une culture commune à partir d'une vision ouverte sur le monde :**
  - Construire des repères culturels en mobilisant l'ensemble des champs disciplinaires.
  - Développer les capacités à analyser, à synthétiser.
  - Développer la curiosité et l'esprit critique.
  - Exploiter les technologies de la communication, s'éduquer aux médias et à l'information

Des rencontres scolaires sur le site de Châteaubleau du 11 au 14 juin 2019 (cf annexes)

- ✓ **Organisation de rencontres sportives « jeux du patrimoine »**
- ✓ **Organisation de tournois de jeux de sociétés antiques**
- ✓ **Atelier d'écriture** antique à l'aide de **l'alphabet gallo-romain**
- ✓ **Visite des expositions**
  - **Jeu « Escape game »** Ce qui permettra à ses concepteurs de tester leurs productions
  - **« Rallye BD » à partir de l'exposition de Silvio Luccisano.**

Présentation du jeu

La légende:

Connaissez-vous la malédiction de Pompéi?

Le malheur s'est abattu sur chaque personne ayant emporté avec elle des morceaux de vestiges archéologiques ramassés sur le site de Pompéi; afin de rapporter un souvenir on ne peut plus authentique.

Le malheur s'est arrêté lorsque les repentis ont rendu les vestiges à leur site….

Conclusion:

Les objets n'aiment pas être séparés de leur site, et la malédiction punit ceux qui confondent « intérêt particulier » et « intérêt général ».

A Châteaubleau évitons la malédiction !

Retrouvez les sites associés aux objets exposés.

Accéder à la connaissance et partagez là!

Le jeu

<u>But pour les visiteurs et les concepteurs :</u>

- ✓ **Devenir détectives de l'histoire et échapper à la « malédiction »,** en identifiant à quel endroit chaque objet désigné par une gommette a été trouvé puis (pour les visiteurs) en réussissant à ouvrir les portes de l'exposition pour se rendre sur ce lieu.
- ✓ **Accéder ainsi à la connaissance et la partager.**

<u>Lieux:</u>

- ✓ **l'église**

  Exposition d'objets archéologiques dont certains sont sélectionnés pour le jeu (cf powerpoint en PJ). Le cartel de chaque objet dont il faudra retrouver le site sera marqué d'une gommette.
- ✓ **Les sites:**

  Ils présenteront la photo de l'objet à l'endroit il a été trouvé. Un QRcode situé sous la photo traduisant le documentaire élaboré par chaque classe expliquera l'histoire de cet objet et de son site.

Organisation :

L'exposition dans l'église

- ✓ **A chaque objet** exposé sera attribué **un Qrcode. Seuls certains Qrcode comporteront une énigme géographique (réalisée par les classes)** situant l'endroit où un objet du jeu (désigné par une gommette) aura été trouvé. Les autres seront des leurres.

  Attention les QRcodes auront été mélangés. La première étape du jeu consistera à faire retrouver à chaque objet désigné (gommette) **son Qrcode (réalisé par l'association)** qui permettra d'identifier ensuite le site et l'endroit sur ce site où il a été trouvé.
- ✓ **Pour trouver le QRcode des objets désignés** il faudra résoudre **la devinette (réalisée par les classes) écrite en bas de leur carte**l **(réalisé par l'association)** qui indiquera quel autre objet le cache**.**
- ✓ **Puis il faudra scanner le QRcode trouvé, et mémoriser les informations** soit sur son téléphone soit sur une feuille de route
- ✓ **Pour s'échapper et se rendre sur les sites il faudra en 30 mn trouver au minimum X flashs codes et résoudre l'énigme (réalisée par l'association) qui permettra l'ouverture des portes.**

  Cette énigme imposera de trouver un mot de passe à partir de l'anagramme des lettres surlignées sur chacun des cartels des objets du jeu.

L'accès aux sites

- ✓ Pour découvrir le site ou se cachent les objets du jeu, il faudra **résoudre l'énigme géographique concernant chacun d'entre eux** à partir des indices prélevés dans l'exposition (QRcodes)
- ✓ De la même façon il s'agira de **découvrir la photo de l'objet sur le site**.

L'accès aux informations sur le site

- ✓ Pour connaître l'histoire de l'objet et du site **(documentaire réalisé par les classes)** il faudra in situ scanner le QRcode apposé sous la photo de l'objet **(ensemble réalisé par l'association)**

Chronologie du projet

- ✓ **Inscriptions jusqu'au 31 décembre**

- ✓ **Choix de l'objet en amont de la visite** après inscription (cf annexes)

- ✓ **Premières recherches dans les classes en amont de la visite (objet sa matière, sa fonction sa datation, son contexte historique, œuvres s'y rapportant (plastiques, musicales, architecturales….) et préparation de questions pour la visite (interview).**

- ✓ **Visite: prise de rendez-vous avec Cyrille Chenaie (cf coordonnées sur plaquette)**

  - **Présentation du site archéologique de Châteaubleau**
  - **Questions/réponses préparée sur l'objet et le site**
  - **Découverte du site où l'objet a été trouvé:** prise d'indices pour l'énigme géographique:
    - Utiliser une application de géo localisation (site et objet dans le site)
    - Utiliser une carte actuelle de Châteaubleau (site)
    - Situer l'objet sur le plan du site
  - **Travail de groupes pour relever et transformer les indices en énigmes:**
    - Transposer sur la carte antique le lieu ou se situait le site, l'objet sur le site
    - Situer l'objet sur la reconstitution 3D quand elle existe
    - Construire l'énigme permettant d'identifier l'objet abritant le QRcode de l'objet choisi.
  - **Les documents de référence et les contacts seront donnés lors de la visite.**

- ✓ **De retour dans les classes**

  - **Finaliser si besoin de la construction de l'énigme géographique sous format numérique comportant :**
    - Les éléments de géo localisation du site
    - Le plan antique situant le site et l'objet dans le site et traçant le chemin de l'église au site
    - L'emplacement de l'objet sur la reconstitution 3D si elle existe
  - **Finaliser si besoin la devinette** qui sera transcrite dans le cartel de l'objet choisi et qui permettra d'identifier l'autre objet auprès duquel sera caché le QRcode de l'énigme géographique
  - **Créer le documentaire relatif à partir des éléments collectés lors de la visite, des recherches documentaires et des éventuels échanges avec les spécialistes**
  - **Voir dossier ressources** pour l'accompagnement des recherches sur des sites ou des objets
  - **Voir dossier « pour aller plus loin »** pour aider éventuellement à la mise en œuvre pédagogique

Calendrier du projet : Inscriptions jussqu'au 31décembre

Période	Actions association	Productions finalisées des élèves

Octobre à Février	Visite des sites archéologiques à Châteaubleau
	Accueil gratuit seul le car est à la charge des écoles
		Les élèves
		- **Choix de l'objet archéologique**
		- **Visite des sites :**
		  - ***Identification de l'espace où il est localisé***
		  - ***Prise d'indices géographiques in situ.***
		  - ***Première prise d'informations sur l'objet***
		- **Création numérique de l'énigme « géographique »**
		- **Envoi des énigmes géographiques Pascale Desplats**
		
		Des pistes pour le maître :
		Mise en œuvre pédagogique
		- **Préparation interview**
		- **Mise en place de débats/ discussions** (choix des informations /validation des productions)…

Mars	**Réception des énigmes géographiques** **Mise en place d'échanges complémentaires si besoin avec :** - **Archéologues** - **Chercheurs** - **Historien** (mail- interview- visites dans les classes…)	***Les élèves :*** **Recueil des éléments d'enquête** sur l'élément du patrimoine choisi à partir des recherches documentaires complémentaires à la visite (Echanges avec des spécialistes - Recherches sur le net) ***Des pistes pour le maître :*** ***Mise en œuvre pédagogique*** - **Elaboration du plan de recherche avec les élèves** - **Mise en place de débats/ discussions** (choix des informations /validation des productions)… - **Education aux médias et à l'information :** permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former des "cybercitoyens" actifs, éclairés et responsables: **savoir comment utiliser les documents trouvés**
avril		***Les élèves :*** **Production du document numérique** (collaboratif ou non) *Produire un documentaire numérique en vue de le diffuser au plus grand nombre :* - Production d'écrit - Lecture à haute voix - Oral : commenter- interviewer-débattre-discuter - Mise en page texte/images fixes ou animées /son **Vérification de la validité des informations trouvées** : distinction de ce qui est subjectif et de ce qui est objectif/ travail sur la fiabilité des sources. **Tests des productions des binômes** ***Des pistes pour le maître :*** ***Mise en œuvre pédagogique*** - **Elaboration du plan de rédaction** - **Mise en place de conseils d'enfants :** classe- école- inter classes (via un espace de travail collaboratif)/ vote / compte rendu des échanges définition des contenus et des rôles/….) - **Mise en place de débats/ discussions/interview** (choix des informations /validation des productions)… **Education aux médias et à l'information :** permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former des "cybercitoyens" actifs, éclairés et responsables de demain : **protéger sa production à l'aide des codes en vigueur.** - **Evaluation des élèves**
15 mai		- **Envoi des productions numérisées à Pascale Desplats**
1er juin	Retour des productions finalisées mise en place des « QRcodes » et de l'exposition	
11au 14juin	Accueil des scolaires (rencontres si suffisamment inscrits)	**Participation possibles aux rencontres scolaires**

Annexes 1 Récapitulatif

Action: Contribuer à l'élaboration d'un ESCAPE GAME	
Spécificités de la création	❖ **Un contexte spécifique** **Créateurs** : Chaque Classe inscrite pourra être éventuellement associée à un binôme dont elle testera les productions et qui testera les siennes. **Destinataires** : Les visiteurs de la fête. **Cadre du jeu** : salle d'exposition/ sites archéologiques Le jeu permettra aux visiteurs d'identifier le site sur lequel l'objet exposé a été trouvé. Il favorisera une découverte dynamique du mobilier, des sites et de leur fonction. ❖ **Echanger avec des spécialistes :** Dossier « pour aller plus loin » et « ressources ».
Cahier des charges des classes	❖ **Choisir un objet du patrimoine à promouvoir** parmi la liste proposée (Cf. document joint). Si deux classes choisissent le même élément, elles produiront des documents collaboratifs. ❖ **Présenter l'objet sous forme d'une énigme « géographique » en format numérique** ce qui permettra aux participants de localiser le lieu de sa découverte (cartes diverses- données géographiques- 3D….). AGRIPPA mettra en scène ces énigmes dans l'exposition. Les joueurs ne pourront sortir qu'après les avoir retrouvés et découvert un mot de passe. ❖ **Produire un écrit documentaire sous format numérique :** synthèse des éléments de connaissance se rapportant à cet objet : diaporamas- vidéo-enregistrement audio…. comportant images et commentaires écrits et oraux- pouvant aussi comporter des extraits de textes documentaires ou littéraires existant, d'œuvres plastiques, musicales ou architecturales se référant à l'objet choisi… ❖ **Reporter l'objet choisi ainsi que les évènements historiques, œuvres (architecturales, musicales, littéraires, plastiques …) s'y rapportant sur une frise numérique** ❖ **Tester éventuellement l'énigme de son binôme** et porter un regard critique et constructif sur le travail effectué (l'énigme géographique est-elle possible à résoudre ? le texte documentaire se rapportant à l'objet est-il compréhensible ? La présentation numérique est-elle de qualité ? Les sources sont –elles fiables ? Reste-t-il des questions en suspens qui mériteraient d'être traitées dans le sujet ?….). **Les classes échangeront par voie numérique.** ❖ **Travailler l'esthétique du document produit pour traduire le contexte temporel et géographique de l'objet.**
Des pistes pour résoudre ce problème	❖ Faire des recherches documentaires pour aider à l'identification ou à la vérification des différentes hypothèses en faire une synthèse ❖ Echanger avec les spécialistes concernés pour valider ou invalider les propositions finalisées ou en cours d'élaboration ❖ Participer à des débats, des discussions, des conseils d'enfants pour valider le choix des informations, les productions….Préparer et participer à des interviews de spécialistes ❖ S'Eduquer aux médias et à l'information : connaitre les conditions d'utilisation des données trouvées sur le net, savoir protéger les documents émis. ❖ Effectuer des recherches sur les arts de l'antiquité ❖ Apprendre à utiliser les outils informatiques…..

20 classes pourront participer et être accueillies sur les sites.

Annexes 2 Liste des objets à choisir

✓ **Voir le diaporama en PJ :**

- Choisir un objet parmi les propositions.
- Contacter Pascale Desplats pour confirmer le choix de l'objet et tous renseignements complémentaires et Cyrille Chenaie pour rendez-vous de visite.

Annexes 3 aide au projet

Aide au suivi des projets après visite des sites de Châteaubleau par la Riobé		
Prêt de mobilier archéologique	**Echanges par mail ou présence dans les classes suivant les disponibilités des spécialistes**	**Prêt écrits documentaires ou scientifiques**
1 Tuile gravée de 4 lignes 2 Tuile gravée de 9 lignes	Echanges avec **Pierre Yves Lambert** (**Ecole Pratique des Hautes Etudes)** sur la traduction de la tuile gauloise/ l'abécédaire gallo-romain./ histoire de l'écriture (ses supports).	Articles et documentation sur la tuile Plusieurs publications nationales et internationales, scientifiques et de vulgarisation
Objets de cultes: - 3 Petit cheval restauré - 4 Ex voto d'œil en os - 5 Patères avec dédicace - 6 Statuette de Vénus anadyomène - 7 Statuette de Mercure - 8 Statuette de l'abondance	Echanges avec **Dominique Hollard** (**après visite des sites de Châteaubleau nationale de France)**: **spécialiste des cultes gaulois et romanisés** : les dieux et déesses à Châteaubleau, modalités des pratiques cultuelles et cohabitation de pratiques cultuelles différentes.	Publication scientifique sur les chevaux et les ex-votos, sur les différents objets liturgiques mis au jour
9 Moules à flans	Echanges ou rencontre avec **Fabien Pilon** (**Président Riobé), Auteur d'une thèse sur les monnaies antiques à Châteaubleau):** Expliquer la présence de faux monnayeurs à Châteaubleau/ Identifier et répertorier différentes monnaies /Apprendre à frapper des monnaies (atelier).	Thèse, publications scientifiques
10 Chaussure en cuir	Echanges avec **Véronique Montembault** : racontera la chaussure en cuir, sa restauration, son histoire	Etudes, dessins des semelles en cuir découvertes
11 Pot de fleur en céramique	Echanges avec Adrien Sarrazin M2 université de Caen	Bilan pour rapport de fouilles
12 Plat de céramique avec des lentilles	Echanges avec Florian Jedruziak	Publication concernant le plat mis au jour avec des restes culinaires (lentilles)
13 Crâne de bœuf	Echanges avec **Jean-Claude Le Blay (archéozoologue : association GRAM)** ou avec **Christophe Wardius**, archéozoologue : Le sacrifice des bœufs à Châteaubleau.	Bilan pour rapport de fouilles et articles de référence
14 Blocs de chaux	Echanges avec François Binet archéologue (La Riobé)	Bilan pour rapport de fouilles
15 Ensemble tubulus/pilette/plaque de suspensura	Echanges avec François Binet archéologue (La Riobé)	Bilans pour rapports de fouilles
16 Enduit peint	Echanges avec François Binet archéologue (La Riobé)	Bilan pour rapport de fouilles
17 Médaillon	Echanges avec Olivier Deforge archéologue (CG 77)	Bilan pour rapport de fouilles
18 Plan du théâtre de Victor Burin	Echanges ou rencontre avec **Fabien Pilon** (**Président Riobé)**	Bilan pour rapport de fouilles
19 Fléau de balance	Echanges avec **François Binet archéologue La Riobé :** Techniques antiques	Documents de référence
20 Pesons métier à tisser	Echanges avec **François Binet archéologue La Riobé :** Techniques antiques	Documents de référence

Annexes 4 proposition planning organisation des rencontres

24 classes pourront être accueillies. Inscriptions ouvertes à tous.

Pour chacune des journées

Accueil de 8 classes et répartition sur les différents espaces à 9h15

- Stade : rencontres jeux du patrimoine (38 classes au total)
- Salles d'exposition : Espace Game et rallye BD
- Barnum : atelier écriture et jeux de société

Rotations des activités dans la journée : classes primaires

Matin 9h30 - 12h30				
Rencontres sportives	Classes 1 – 2 – 3 - 4			
Escape Game salles	**9h30-10h** Classe 5	**10h15-10h45** Classe 6	**11h- 11h30** Classe 7	**11h30- 12h** Classe 8
Escape Game Sites	**10h-10h30** Classe 5	**10h45-11h15** Classe 6	**11h30- 12h** Classe 7	**12h-12h30** Classe 8
Ateliers écriture	**9h30-10h** Classe 6	**10h15- 10h45** Classe 7	**11h45-12h15** Classe 5	
Jeux de sociétés	**9h30-10h30** Classe 8	**10h45-11h45** Classe 5		
Rallye BD	**9h30-10h15** Classe 7	**10h30-11h15** Classe 8	**12h30- 13h15** Classe 6	
Après –midi 13h30- 16h30				
Rencontres sportives	Classes 5- 6 -7 -8			
Escape Game salles	**13h30-14h** Classe 1	**14h15-14h45** Classe 2	**15h- 15h30** Classe 4	**15h30- 16h** Classe 3
Escape Game Sites	**14h-14h30** Classe 1	**14h45-15h15** Classe 2	**15h30- 16h** Classe 4	**16h-16h30** Classe 3
Ateliers écriture	**13h30 -14h** Classe 2	**14h15- 14h45** Classe 4	**15h45-16h15** Classe 1	
Jeux de sociétés	**13h30-14h30** Classe 3	**14h45-15h45** Classe 1		
Rallye BD	**13h30-14h15** Classe 4	**14h30-15h15** Classe 3	**15h30-16h30** Classe 2	

Ces rencontres s'effectueront sur inscription uniquement. (Cf bulletins d'inscription) sous réserve de suffisamment d'inscriptions…

La priorité sera établie en fonction des demandes, aux classes ayant participé à l'élaboration de l'escape Game.