



**LES ATELIERS  
LUDOSOPHIQUES**

# "Les Chemins de la Liberté"

*Construction d'un jeu d'évasion  
basé sur le triptyque*

*Souvenir Français - Education Nationale - Ateliers*

*Ludosophiques*



# Interprétation du cahier des charges :

5 Parcours :  
6 joueurs  
par équipe

Durée de jeu :  
45 minutes

Exécution :  
Demi-classe +  
tierce personne

Référent(s) en  
soutien à  
l'enseignant

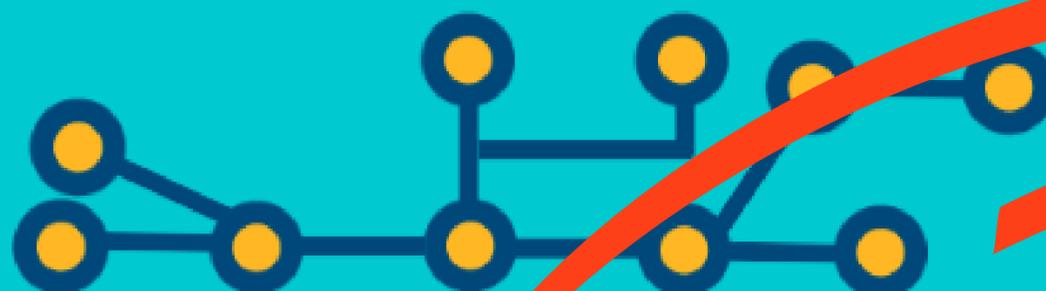
Support  
numérique :  
tablette et  
application  
Pégase

# Type de parcours : OUVERT

## LES DIFFERENTS TYPES D'ENIGMES

### PARCOURS MULTILINEAIRE

Les énigmes sont conçues les unes dans les autres. L'ensemble des solutions mises en commun par les participants, permettra de parvenir à la résolution de la mission et la libération de tous.



### PARCOURS LINEAIRE

Départ



Les énigmes se suivent les unes à la suite des autres et les participants font tous le même parcours

### PARCOURS OUVERT

Les différentes équipes vont effectuer un parcours d'énigmes qui sont complètement différentes et la dernière énigme va être résolue de façon collaborative. La répartition de chaque équipe est donc nécessaire pour résoudre l'énigme finale

Départ équipe 3

Départ équipe 2

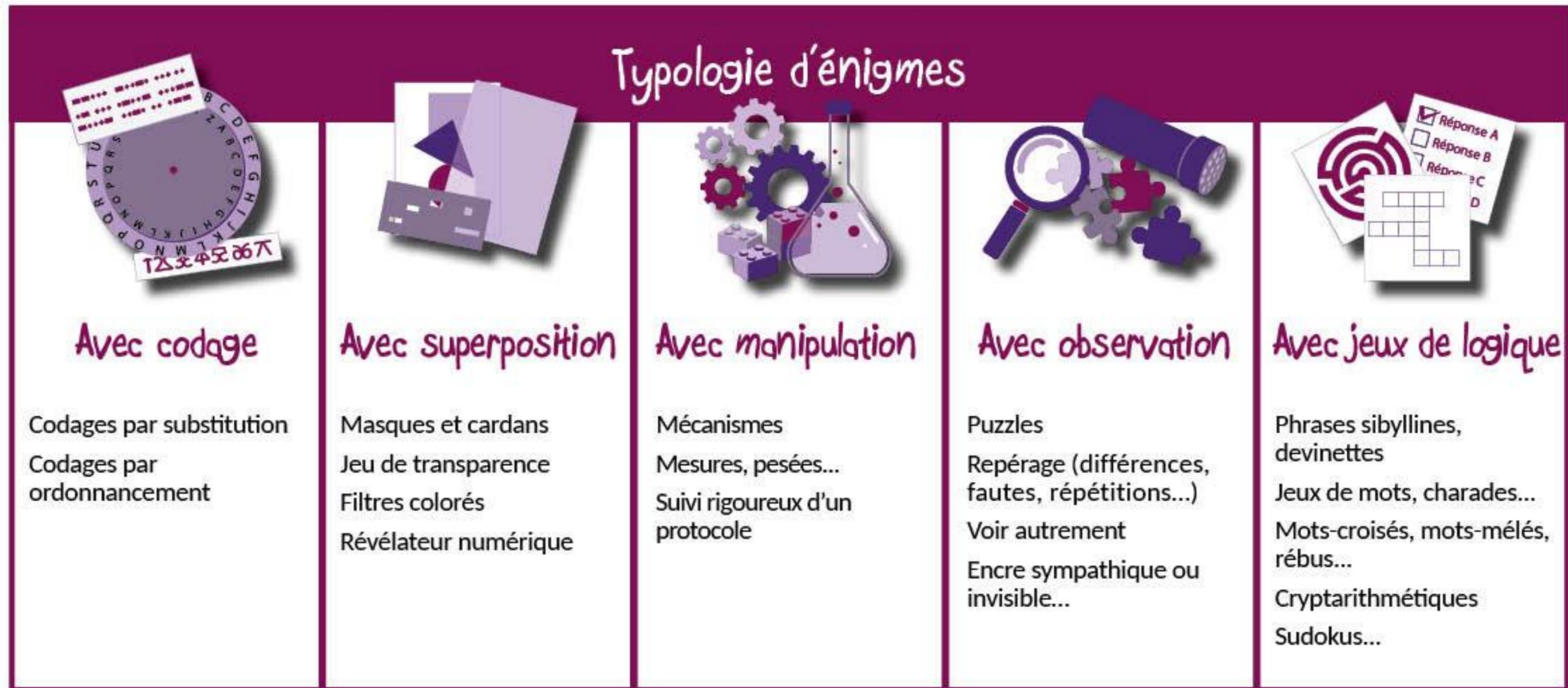
Départ équipe 1



Christelle Quesne



# Typologie des énigmes



Source: Site S'cape

# Trames historiques générales des 5 parcours

1

Parcours autour de **BANYULS**

2

Parcours autour de **PERPIGNAN** (réseau de Dorres Partie 1)

3

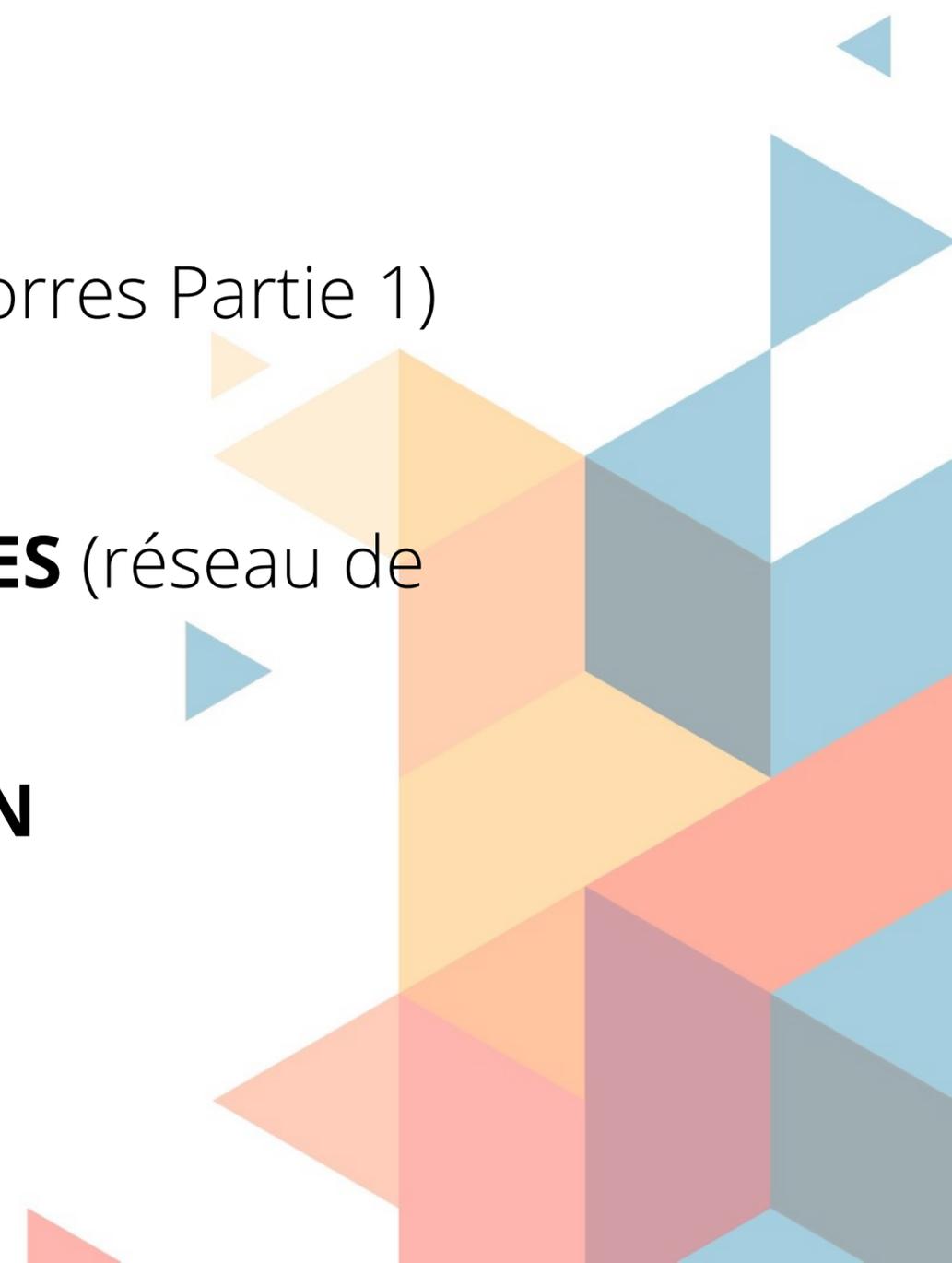
Parcours autour du **Sanatorium des ESCALDES** (réseau de Dorres Partie 2)

4

Parcours autour de la Citadelle de **PERPIGNAN**

5

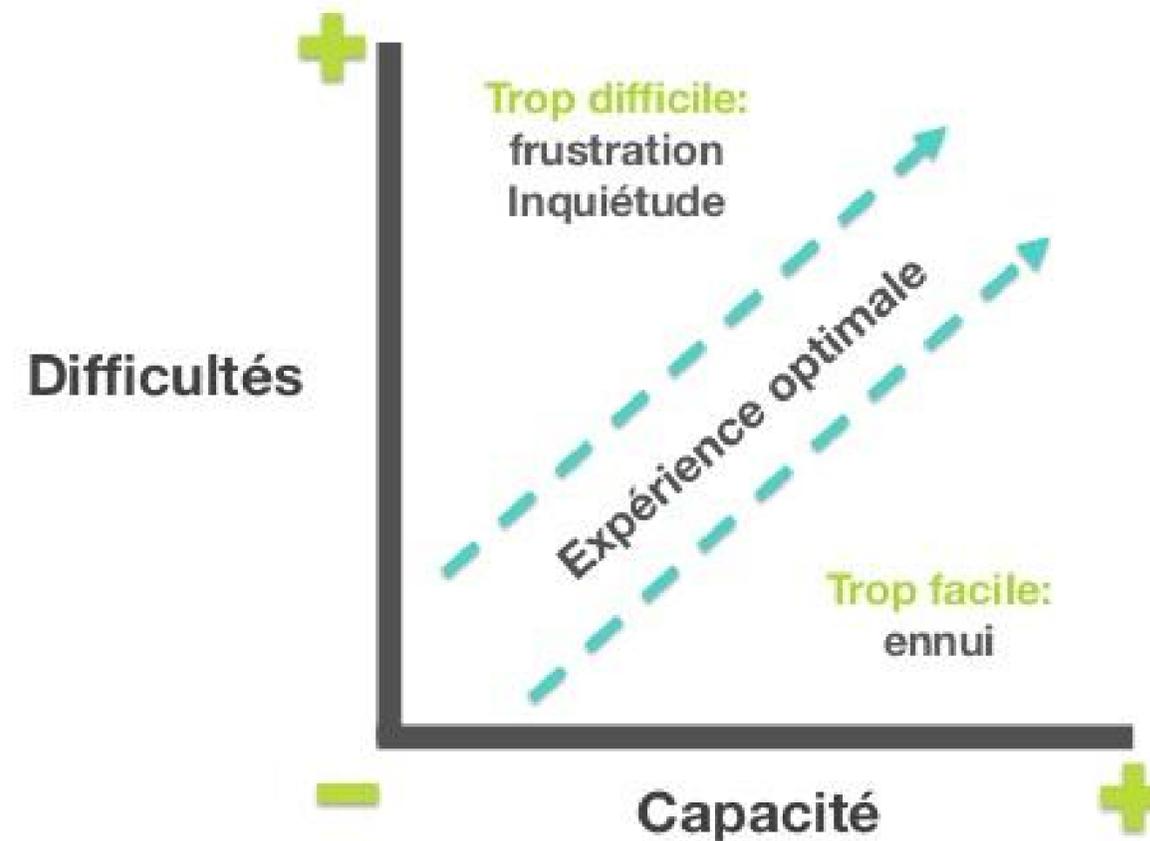
Parcours autour de **CERET**



# Les énigmes:

*Un équilibre entre contenu historique et mécanique ludique*

## Expérience Optimale



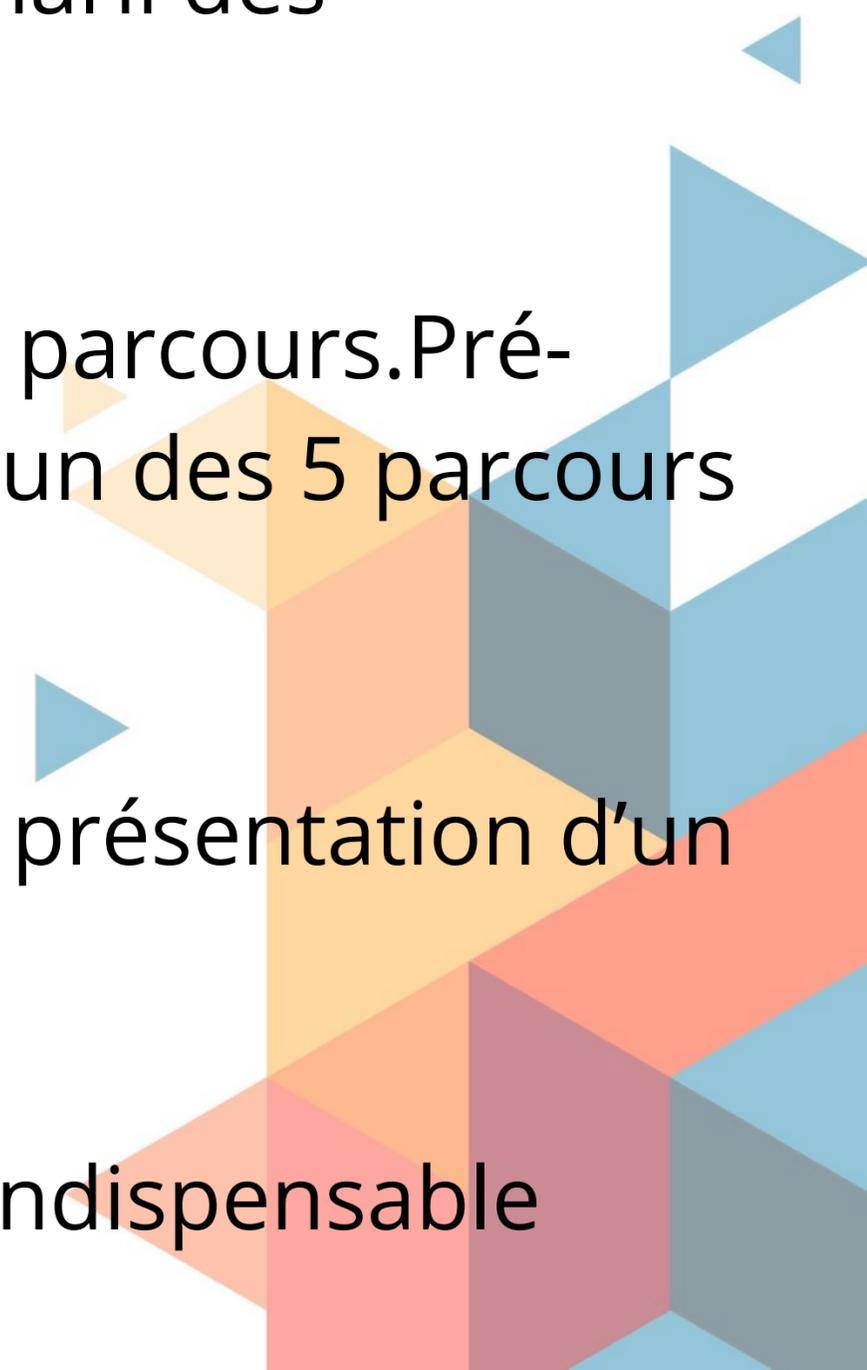
\*Mihaly Csikszentmihalyi





# **Méthodologie de travail**

# Phase 1

- Echanges avec les **historiens** afin d'affiner les recherches et réunir les éléments de fond nécessaires à la conception des scénarii des différentes immersions.
  - Rédaction d'une **trame historique** pour chacun des 5 parcours. Pré-conception du scénario global et des synopsis de chacun des 5 parcours de jeu
  - Présentation aux historiens d'un **premier scénario** et présentation d'un autre jeu d'énigme similaire déjà produit
  - **Validation** par les historiens des trames historiques, indispensable avant l'étape suivante : la conception des énigmes.
- 

# Phase 1

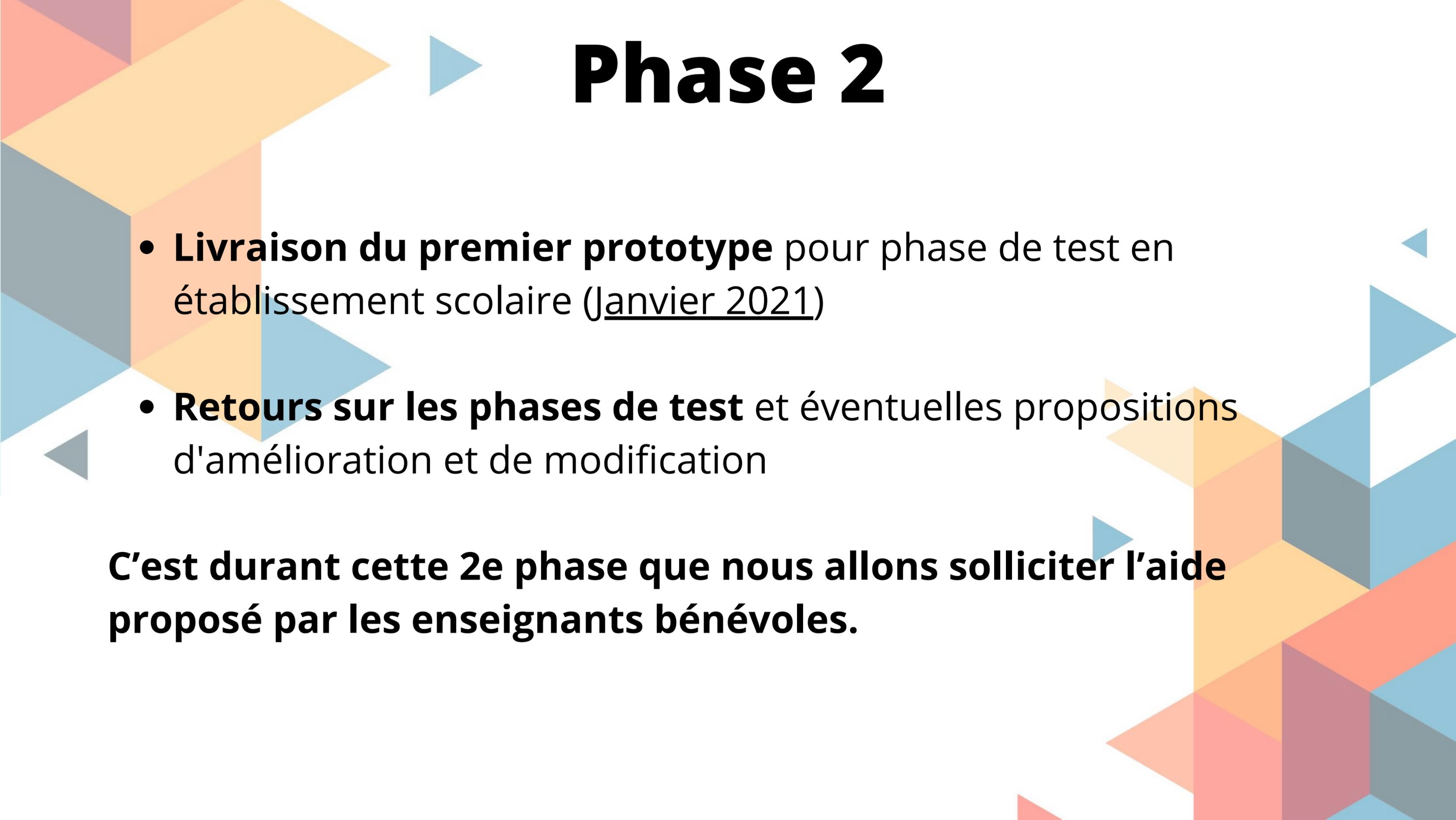
**A ce jour, nous achevons la phase 1 de conception du jeu d'évasion "Les chemins de la Liberté".**

**L'étape de recueil des données a été prolongée jusqu'à la fin août afin d'offrir la possibilité à certains historiens bénévoles de nous transmettre leur travail.**

**Les 5 trames historiques (générales) ayant déjà été validées, nous ferons de notre possible pour y intégrer ces éléments.**

# Phase 2

- **Game design affiné** : détail de chacune des énigmes des 5 parcours
  - **Production des décors** : création de l'univers graphique, achat et conception du matériel.
  - **Production de supports** : supports audios /vidéos / graphique, édition des documents de procédure (livrets de jeu et du guide de l'animateur)
  - **Phase de test en interne**
  - **Echanges avec le comité de pilotage**
- 



# Phase 2

- **Livraison du premier prototype** pour phase de test en établissement scolaire (Janvier 2021)
- **Retours sur les phases de test** et éventuelles propositions d'amélioration et de modification

**C'est durant cette 2e phase que nous allons solliciter l'aide proposé par les enseignants bénévoles.**

# Déroulé hypothétique d'une séquence pédagogique

- 1 Jeu d'évasion : 45 min
- 2 Synthèse en équipe : 30 min
- 3 Exposé devant le reste de la classe: 5 à 10 min
- 4 Mise en commun\*: résolution de l'énigme globale (classe entière)  
*(\*) une fois que chaque équipe est passée*
- 5 Temps d'échange et d'expression (et dilemme moral optionnel)

# Points de vigilance et propositions

- **Capacité d'un enseignant à animer 5 parcours pour 30 élèves:**  
Reflexion sur la possibilité d'une (à deux) personne(s) référentes en soutien à l'enseignant (services civiques ?).
- **Bruit suscité par la présence de 5 tablettes (support audio/vidéo):**  
Procéder en demi-classe afin de minimiser l'impact du bruit et aider à la concentration durant la phase de jeu.



# **Calendrier ENSEIGNANTS**

# SEPTEMBRE

- **Envoie du document de présentation du jeu et des pistes de réflexion**

# OCTOBRE

- **Retour des enseignants, questions et partage des pistes de réflexion**
  - objectifs pédagogiques
  - dilemme moral
  - organisation en classe de la séquence

# NOVEMBRE

- **Organisation d'une session "test"**
  - Présentation du projet (30 min)
  - parcours 1 (45min)
  - retour enseignants (30 min)
  - parcours 2 (45 min)
  - retour enseignants (30 min)

- **Organisation d'une 2e session "test":**
  - présentation documents de procédure
  - parcours 3, 4 et 5 en simultanés (45min)
  - présentation des dilemmes et des fiches "portraits"
  - présentation énigme globale



# **Calendrier HISTORIENS**

# JUIN

- **Réunion du 18 juin:**
  - présentation d'un autre jeu type escape game réalisé par les A.L
  - retour et validation trame détaillée parcours 1
  - validation des 5 trames générales

# JUILLET

- **Echange par mail :**
  - échange autour des recherches documentaires

# AOUT

- **Réunion du lundi 3 aout:**
  - test du parcours 1
  - retour et validation trame détaillée parcours 1 et du parcours 2
- **Envoie des trames détaillées de TOUS LES PARCOURS**

# SEPTEMBRE

- **Réunion du jeudi 10 septembre:**
  - présentation trame détaillée parcours 3, 4 et 5
  - test du parcours 2
- **Retour et validation parcours 3, 4 et 5**