

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE...

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

**NOUVELLE VERSION - EDITION 2020
POUR GRAND GROUPE**

CHARTRE

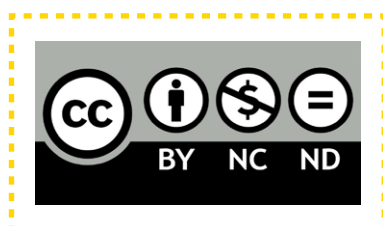
DE BON USAGE DE L'ESCAPE GAME

L'escape game Panique dans la bibliothèque - version grand groupe, créé par Science Animation, avec l'appui de Délires d'encre, est disponible en téléchargement gratuit sur internet. Son contenu est sous licence Creative Commons et son utilisation implique de respecter les engagements suivants :

- Les sessions d'escape game mises en place doivent être gratuites ;
- Toutes modifications ou inspirations du contenu sans accord de Science Animation et de Délires d'encre sont interdites ;
- Les éléments de communication (titre, visuel...) ne doivent pas être modifiés, à l'exception du bandeau blanc prévu pour ajouter des informations.

En cas de questions, merci d'écrire aux adresses suivantes : lena.robert@science-animation.org, audrey.bardon@science-animation.org.

En cas de non respect de cette chartre, les associations Science Animation et Délires d'encre se dégagent de toute responsabilité sur le contenu du jeu.



FOIRE AUX QUESTIONS

En quoi consiste cette nouvelle version de l'escape game Panique dans la bibliothèque ?

Cet escape game est composé de 4 parcours de jeu différents, à animer en parallèle. Ces parcours intègrent des énigmes de l'ancienne version de Panique dans la bibliothèque, ainsi que de nombreuses nouvelles énigmes.

Si un joueur a déjà participé à la version précédente de Panique dans la bibliothèque, peut-il jouer à celle-ci ?

Oui ! Les énigmes ont beaucoup évolué et cela ne devrait en rien gêner son expérience. Néanmoins, vous pouvez les mettre dans les parcours 1 et 4 qui sont totalement différents de l'ancienne version.

Puis-je encore utiliser Panique dans la bibliothèque - Version 1 (2018) ?

Tout à fait. Les ressources sont toujours disponibles.

Cette nouvelle version, plus dense, est proposée pour ceux qui souhaiteraient aller encore plus loin.

Quatre parcours, cela fait beaucoup. Doit-on obligatoirement mettre en place tous ces parcours ?

Les parcours 1 et 2 d'une part, et 3 et 4 d'autre part, vont ensemble, car des énigmes se font entre deux groupes. Il est donc possible de ne mettre en place que 2 parcours, en tenant compte de ce lien.

Quelles ressources humaines ?

Nous vous recommandons d'être au moins 2.

Où organiser l'animation ?

Dans un espace d'une bibliothèque.

Comptez au moins 10 m² par parcours de jeu (plus si les joueurs du groupe sont nombreux), ainsi que de l'espace autour des zones de jeu, pour cacher des éléments.

Pour les 4 parcours de jeu, cela revient à un espace d'au moins 50 m² environ.

Combien de joueurs et à partir de quel âge ?

De 2 à 7 joueurs par parcours de jeu.

À partir de 10 ans.

Quel coût de préparation ?

Les ressources de jeu sont téléchargeables gratuitement.

Des impressions et des achats de matériel peu onéreux (petit matériel de bureau, ustensiles...) sont à prévoir.

Combien de temps de préparation ?

3 à 4 jours pour les 4 parcours (cours comprises).

Quelle est la durée d'une partie ?

60 min.

+15 min d'accueil du public avant le jeu.

+15 min de debriefing après le jeu.

Combien de temps d'installation sur place ? (en ayant préparé tous les éléments)

Environ 2h à 2, pour une première fois.

15 min maximum de remise en place entre 2 sessions.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- A. Contexte - p.5
- B. Pour qui ? Pour quoi ? - p.5
- C. Communiquer sur cette animation - p.6
- D. Besoin d'aide ? - p.6

SCÉNARIO ET BUT DU JEU

- A. Scénario - p.7
- B. Contenu - p.7
- C. But du jeu - p.8
- D. Cas particuliers - p.8

RÔLE DES MAÎTRES DE JEU

- A. Leurs missions - p.9
- B. Gestion d'une partie - p.9

DÉROULÉ DÉTAILLÉ DU JEU

- A. Consignes et introduction - p.12
- B. Déroulé détaillé des énigmes - p.13
 - Parcours 1 - p.14
 - Parcours 2 - p.18
 - Parcours 3 - p.23
 - Parcours 4 - p.27
- D. Fin du jeu et conclusion - p.32
- E. Retours des joueurs - p.33

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

- A. L'espace de jeu - p.34
- B. Liste du matériel nécessaire - p.36
- C. Mise en place de l'escape game - p. 39
 - Mise en place commune - p.41
 - Parcours 1 - p.42
 - Parcours 2 - p.44
 - Parcours 3 - p.47
 - Parcours 4 - p.49

DÉBRIEFING PÉDAGOGIQUE

- A. Débriefing pédagogique - p.51
- B. Les idées reçues abordées - p.51
- C. Quiz - p.53
- D. Visionner une vidéo - p. 54
- E. Ressources complémentaires - p.55
- F. Liens avec les programmes scolaires - p.56

INTRODUCTION

PRÉSENTATION DU PROJET

A. Contexte

UN ESCAPE GAME CLÉ EN MAIN POUR LES LIEUX DISPOSANT D'UNE BIBLIOTHÈQUE*

À l'occasion de la Fête de la Science 2018, les association Science Animation et Délires d'encre ont développé *Panique dans la bibliothèque*, un escape game pédagogique clé en main pour les bibliothèques et CDI.

L'escape game est un jeu d'enquête collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve d'esprit d'équipe, de logique et de réactivité pour mener à bien leur mission avant la fin du compte à rebours.

Le scénario de *Panique dans la bibliothèque* invite les participants à découvrir les idées reçues en science et à développer son esprit critique. Le jeu se base pour cela sur le livre des « 25 vraies fausses idées en sciences » édité pour la Fête de la Science.

UN NOUVEAU FORMAT, SUITE AU SUCCÈS DE « PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE »

Cet escape game a remporté un franc succès, en étant déployé dans plus de 600 bibliothèques, et ce dans 19 pays différents. Les concepteurs ont donc souhaité donner de l'ampleur au projet, en proposant une version plus riche, intégrant plus d'idées reçues et d'énigmes autour de l'esprit critique, et adaptée aux grands groupes allant jusqu'à environ 25 joueurs.

Cette nouvelle version est financée par le ministère de la Culture, et soutenu par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation.

Si vous faites partie des bibliothèques ayant déjà mis en place *Panique dans la bibliothèque*, sachez que cette nouvelle version est plus complexe et demande un peu plus de temps de mise en place. Pas d'inquiétude néanmoins, cela reste tout à fait réalisable, même pour des animateurs débutants.

B. Pour qui ? Pour quoi ?

PUBLIC CIBLE

Cet escape game est à destination des publics des bibliothèques, médiathèques, CDI et BU. Chaque session de jeu se fait en équipe, de 8 à environ 25 joueurs, et à partir de 10 ans (enfants accompagnés d'un adulte).

*Bibliothèques, médiathèques, CDI, bibliothèques universitaires et tous lieux pédagogiques ou culturels disposant d'un espace bibliothèque.

OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME

- Aborder certaines **idées reçues** et infox sur des sujets scientifiques.
- Montrer l'importance de l'**esprit critique** : ne pas se laisser duper par certains obscurantistes.
- Faire connaître le **livre de la Fête de la science**.
- Enrichir l'**offre de culture scientifique** des bibliothèques et médiathèques en proposant une expérience originale, qui favorise la curiosité, la logique et la collaboration.



CONSEILS

Un escape game est avant tout **ludique**. 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 celui des idées reçues en science. 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. Communiquer sur cette animation

Un kit de communication téléchargeable est fourni pour faciliter la communication autour de ce projet. Il comprend une affiche modifiable, un texte de présentation et une bannière web.

Si vous animez ce jeu durant la Fête de la science, nous vous invitons à prendre contact avec votre coordination régionale pour que votre événement soit publié et visible sur le site de la Fête de la Science : **www.fetedelascience.fr**

D. Besoin d'aide ou envie de faire un retour ?

POUR TOUTE QUESTION OU REMARQUE, N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER

- Léna Robert - 05 61 61 00 06 - lena.robert@science-animation.org
- Audrey Bardon - 05 61 61 00 06 - audrey.bardon@science-animation.org

Qui est Science Animation ?

Science Animation, association basée à Toulouse et Montpellier, a pour mission de rendre accessibles à tous les sciences, les techniques et les innovations.
En savoir plus sur : www.science-animation.org

Qui est Délires d'encre ?

Délires d'encre est une association située à Labège (Haute-Garonne) qui œuvre pour la diffusion de la culture scientifique et de la lecture.
En savoir plus sur : www.deliresdencre.org

SCÉNARIO ET BUT DU JEU

A. Scénario

« PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE - LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE »

Les joueurs ont été engagés dans une équipe des renseignements secrets qui recherche un groupe très dangereux : les *Obscurantes*.

Ces individus se font passer pour des « experts », mais sont en réalité des manipulateurs qui diffusent régulièrement de fausses informations scientifiques.

Leur prochaine déclaration aura lieu dès ce soir, sur toutes les télévisions du monde. Ils annonceront l'approche d'une terrible catastrophe naturelle qui mettra en danger la survie de l'espèce humaine. Selon eux, l'unique solution pour s'en sortir vivant sera d'aller vivre sur Mars et ils en profiteront pour vendre des billets à des prix monstrueux !

Cette nuit, alors que Clara, collègue des joueurs, récoltait dans la bibliothèque les dernières preuves pour les faire tomber, elle s'est faite surprendre et n'a pas pu rassembler tous les documents avant de s'enfuir. À l'heure actuelle personne ne sait où elle est. La seule information qu'il reste est un message qu'elle a enregistré juste avant sa disparition et une enveloppe.

B. Contenu

LUTTER CONTRE LES IDÉES REÇUES EN SCIENCES

Le **livre de la Fête de la science** est le fil conducteur de cet escape game, c'est pourquoi l'annonce des *Obscurantes* est basée sur l'une des 25 idées du livre : « Un jour, on pourra vivre sur Mars » (page 16).

Seize autres **vraies/fausses idées et infox en sciences** se cachent dans les énigmes du jeu et feront l'objet d'un temps de discussion avec les joueurs à la fin de la partie. Elles sont réparties par thématique à travers les quatre parcours :

Parcours 1 : Thématique “Évolution et génétique” mené par les agents XY

Parcours 2 : Thématique “Matériau, physique et chimie” mené par les agents H2O

Parcours 3 : Thématique “Histoire et société” mené par les agents SHS

Parcours 4 : Thématique “Environnement” mené par les agents ECO

Des énigmes abordent également des notions d'**éducation aux médias** : la vérification d'information, la recherche de sources, l'importance de l'esprit critique...

C. But du jeu

Les joueurs incarnent donc un groupe de lutte contre les « fausses informations » dont Clara, leur collègue, fait partie.

Pour réussir leur mission, ils devront trouver tous les indices cachés et s'aider du livre de la Fête de la science pour résoudre des énigmes.

Ces énigmes mèneront chaque groupe de joueurs à un morceau de code final (cf [Étape 2 - Déroulé et animation](#)) composé de deux chiffres.

Chaque équipe devra entrer son code à 2 chiffres dans un digicode avant la fin du chronomètre. Ces codes donneront accès à une conversation téléphonique entre deux Obscurantes, enregistrée à leur insu, constituant la preuve de leurs mensonges et mauvaises intentions.

Si les participants parviennent à résoudre toutes les énigmes et débloquent le digicode avant que les 60 minutes ne soient écoulées, alors l'annonce des *Obscurantes* pourra être empêchée.

D. Cas particuliers

Réduire le nombre de parcours

Avant de tester la mise en place de cette version du jeu, nous vous conseillons de tester la première version de l'escape game « Panique dans la bibliothèque », adaptée à un maximum de 6 joueurs. Pour y aller progressivement il est également possible de tester cette version en n'installant que deux parcours au lieu de quatre.

À condition de respecter l'imbrication des parcours, il est possible d'installer au choix :

- le **parcours 1** et le **parcours 2**
- le **parcours 3** et le **parcours 4**

Dans ce cas, vous ne pourrez pas utiliser le digicode classique, il faudra utiliser respectivement :

- Digicode final P1-P3
- Digicode final P2-P4

Respecter les mesures sanitaires pour faire face au coronavirus

L'escape game, comme beaucoup d'animations avec manipulations, pose évidemment question dans le contexte de la crise sanitaire liée au coronavirus. Afin de proposer l'animation dans les meilleurs conditions et le respect des gestes barrières, nous conseillons :

- Port du masque pour tous les joueurs de plus de 11 ans ;
- Désinfection du matériel avant chaque partie ;
- Aération continu de l'espace de jeu ;
- Nettoyage des mains de tous les participants avant chaque partie.



RÔLE DES MAÎTRES DE JEU

A. Leurs missions

- Préparer l'intégralité des supports de jeu, installer la salle puis la remettre en place ;
- Accueillir les joueurs et les plonger dans l'ambiance de leur mission avant le jeu ;
- Suivre la partie afin de leur venir en aide, en leur donnant des indices ;
- Une fois la mission terminée, débriefer avec les joueurs en revenant sur les temps forts de la mission.



CONSEILS

- Dans le cadre d'un escape game pour un grand groupe, c'est à dire avec plusieurs parcours de jeu bien distincts, comme c'est le cas ici, il est recommandé de se répartir entre les groupes afin de pouvoir suivre tous les faits et gestes des participants. Dans ce cas, **un maître de jeu par groupe est idéal.**
- Nous vous recommandons vivement de **tester le jeu avec des collègues ou des proches** avant de l'animer avec du public. Cela vous permettra de vous familiariser avec le déroulé et d'être parfaitement à l'aise le jour J.

B. Gestion d'une partie



La [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) rassemble tous les éléments de discours du maître de jeu, depuis le lancement de la partie jusqu'au débriefing. **Munissez-vous de cette fiche durant l'animation de la partie pour être sûr de ne rien oublier.**

DÉROULÉ D'UNE PARTIE, EN RÉSUMÉ

La partie se déroule généralement ainsi :

- 1) La **fouille** de la zone de jeu : les joueurs fouille l'ensemble de la zone, trouvent des cachettes, et rassemblent un ensemble de documents/objets indices.
- 2) Les joueurs résolvent une **série d'énigmes**, les unes après les autres. Chaque énigme offre un nouvel indice, permettant de résoudre l'énigme suivante, ainsi de suite.
- 3) La dernière énigme réunit tous les joueurs. Les séries de chiffres du code final doivent être entrées sur le digicode, stoppant ainsi la partie.

1. DONNER LES CONSIGNES ET MISSIONS

Avant de lancer la partie, il est essentiel de donner toutes les consignes essentielles à la bonne tenue du jeu.

Lorsque les consignes sont données et comprises, le maître de jeu peut raconter l'histoire de l'escape game aux joueurs, et leur préciser leur mission, c'est-à-dire le but du jeu. Ce dernier doit être bien compris.



CONSEILS

- 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 coin calme où les joueurs peuvent s'asseoir pour écouter attentivement le maître de jeu. Ils ne sont pas encore immergés dans le jeu.
- Nous vous conseillons de former les groupes de joueurs avant de leur donner le scénario et le but du jeu. Cela évite de casser la dynamique du jeu générée par la lecture de l'histoire.
- Insistez bien sur un point : certains indices les enverront en dehors de la zone de jeu. Si une énigme leur dévoile un mot, ils doivent regarder autour d'eux si un objet ou une image correspond à ce mot.
- Il ne faut pas hésiter à théâtraliser un peu son discours pour plonger au mieux les joueurs dans l'ambiance, car l'immersion est la priorité !

2. SUIVRE DISCRÈTEMENT LE GROUPE

Le maître de jeu ne doit pas répondre aux questions des participants, ni intervenir dans leurs discussions. Il est là uniquement pour les aiguiller lorsque la situation semble le nécessiter.



CONSEILS

- Dans l'espace du jeu, placez-vous en retrait du groupe afin de laisser l'espace nécessaire aux joueurs pour évoluer en autonomie et être moins tentés de demander des indices.

3. DONNER DES INDICES

Lors de la partie, les joueurs se retrouveront sans doute bloqués, pour les raisons suivantes :

- Il leur manque un indice, qu'ils n'ont pas encore trouvé dans la fouille ;
- Ils ne comprennent comment résoudre une énigme ;
- Ils partent sur une fausse piste.

Le maître de jeu peut alors donner des « coups de pouce », des indices à donner à l'oral aux joueurs s'ils sont bloqués sur une énigme depuis un bon moment (et semblent s'agacer ou s'ennuyer) ou s'ils semblent perdre beaucoup trop de temps sur une fausse piste.

Ce sont des **phrases courtes** qui doivent être comprises et entendues par tous les joueurs.

Généralement, **n'attendez pas plus de 10 minutes** avant de donner un indice. Si vous voyez qu'ils s'impatientent et n'arrivent plus à rien, n'hésitez pas à leur donner un indice plus tôt. Vous pouvez également leur demander s'ils souhaitent recevoir un indice ou non. Certains joueurs apprécient de réussir sans aide.



La [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) recense plusieurs exemples d'indices qui permettent de débloquent une situation sans leur donner directement la solution. Pour chaque énigme, plusieurs degrés d'aide ont été établis. Cependant le maître de jeu est libre de choisir les indices qu'il souhaite donner, en fonction du niveau des joueurs et de l'avancée du groupe.



CONSEILS

- Pour accentuer l'immersion des joueurs, vous pouvez donner des indices **en jouant sur le scénario** : « Clara était très pressée... », « Clara vous a laissé un mot, à vous de le trouver... ».
 - N'hésitez pas à **jouer sur les mots** ou utiliser des phrases un peu énigmatiques, surtout s'il s'agit d'un groupe qui est très joueur avec un bon niveau. Comme « Les indices sont SOUS vos yeux » pour parler d'un indice caché sous une table.
 - Dans le cas où le groupe est dispersé dans la zone de jeu, le maître du jeu peut **répéter plusieurs fois de suite le même indice** pour que tout le groupe le comprenne et le retienne.
 - Si le groupe est en train de résoudre une énigme, évitez également de donner un indice les envoyant vers une autre piste d'énigmes. **Laissez-les d'abord finir** celle-ci.
 - Soyez particulièrement vigilant sur deux points. Tout d'abord, les joueurs ne doivent pas court-circuiter le jeu en résolvant une énigme ou en trouvant un indice plus tôt que prévu. Si cela arrive, vous pouvez tout simplement détourner leur attention en les envoyant vers une autre tâche à effectuer.
- Par ailleurs, si les joueurs s'obstinent sur une énigme déjà terminée, dites-leur rapidement que celle-ci est déjà résolue et qu'ils devraient plutôt passer à la suite.

4. GÉRER LE TEMPS

Les maîtres de jeu sont aussi les gardiens du temps.

Ils peuvent **rappeler le temps restant** (toutes les 15 minutes par exemple) pour accélérer le rythme et accentuer l'adrénaline des joueurs.

Enfin, les maîtres de jeu sont là pour **assurer la réussite des participants dans le temps imparti**, avant que les 60 minutes ne soient écoulées. Cependant, nul besoin que les joueurs terminent la partie en seulement 30 ou 45 minutes. Les dernières instants, avant que le chronomètre sonne, sont très importants pour la dynamique de jeu. Idéalement, il faut donc que la partie se termine dans les 5 dernières minutes.

Pour cela, il est nécessaire de donner peu d'indices en début de partie, et d'accélérer à la fin selon l'avancement des joueurs.

DÉROULÉ DÉTAILLÉ DU JEU

A. Consignes et introduction



► 15 min

INTRODUCTION ET CONSIGNES



Les consignes et les discours à tenir sont détaillés sur la [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) à garder sur soi lors de la partie.

1. Présentez rapidement le principe d'un escape game.
2. Présentez les consignes pour le bon déroulement du jeu.
3. Répartissez les joueurs (2 à 6 maximum) dans chacun des quatre parcours et attribuez leur le nom d'agents associé :
 - Parcours 1 : Thématique "Évolution et génétique" mené par les agents XY
 - Parcours 2 : Thématique "Matière, physique et chimie" mené par les agents H2O
 - Parcours 3 : Thématique "Histoire et société" mené par les agents SHS
 - Parcours 4 : Thématique "Environnement" mené par les agents ECO
4. Racontez ensuite le scénario suivant aux joueurs :



*Vous venez d'être engagés dans une équipe des renseignements secrets qui recherche un groupe très dangereux, **les Obscurantes**.*

*Ces individus se font passer pour des « experts », mais sont en réalité des manipulateurs qui **diffusent régulièrement de fausses informations scientifiques**.*

***Leur prochaine déclaration aura lieu ce soir**, sur toutes les télévisions du monde. Ils annonceront l'approche d'une terrible catastrophe naturelle qui mettra en danger la survie de l'espèce humaine. Selon eux, l'unique solution pour s'en sortir vivant sera d'aller vivre sur Mars et ils en profiteront pour vendre des billets à des prix monstrueux !*

*Cette nuit, alors que **Clara, votre collègue, récoltait les dernières preuves dans la bibliothèque**, elle s'est faite surprendre et n'a pas pu rassembler tous les documents avant de s'enfuir. À l'heure actuelle vous ne savez toujours pas où elle est... La seule information qu'il vous reste est **un message qu'elle a enregistré juste avant sa disparition**...*



5. Sur une **tablette ou un ordinateur** diffusez **une seule fois la vidéo secrète de Clara** aux joueurs.
6. Placez une **tablette ou un ordinateur** connectée à internet sur une table visible par tous.
Répartissez chaque équipe dans sa zone de jeu.
Annoncez le départ du jeu et lancez le décompte de 60 minutes en activant le **Digicode**.

B. Déroulé détaillé



► 60 min

Le déroulé détaillé du jeu et des énigmes vous permettra d'aiguiller les joueurs en cas de blocage pour savoir quand leur fournir des indices. Il est donc recommandé de le maîtriser autant que possible. Ce déroulé est organisé selon les parcours pour plus de clarté.

À savoir : un code couleur est utilisé dans ce guide afin d'identifier le type de matériel :

COULEUR ROUGE : les ressources à télécharger et à imprimer ;

COULEUR BLEUE : les ressources à mettre à disposition sur place.



CONSEILS

- La première étape de fouille est parfois perturbante pour les joueurs. Ils trouvent de nombreux indices, sans savoir à quoi ils servent. Certains indices peuvent être rapidement utilisés pour résoudre une énigme, tandis que d'autres doivent attendre de trouver de futurs éléments, et peuvent ne prendre de sens qu'au cours de la résolution des énigmes.
- Lors des **10 premières minutes**, les participants auront sûrement besoin de temps pour se lancer dans la dynamique du jeu et trouver ses premiers indices. Ne vous inquiétez donc pas s'ils semblent perdus ou découragés à ce moment-là. La dynamique se lancera toute seule lorsqu'ils réussiront à résoudre une énigme.
- **La fouille n'est pas toujours instinctive** chez les joueurs, c'est pourquoi il est important d'insister sur ce point dès le début de la partie. Les joueurs doivent avoir trouvé tous les éléments de fouille au bout de **25 minutes maximum**.

PARCOURS 1 : EVOLUTION ET GÉNÉTIQUE - AGENTS XY

Objectif final : ce groupe doit trouver le **Morceau n° 1.1 du code final** placé dans un coffre cadénassé et le **Morceau n° 1.2 du code final** caché dans un livre, sur un rayonnage en dehors de la zone de jeu. L'assemblage des deux morceaux donne le code n° 36 qui devra être composé sur le **Digicode** final.

OUVERTURE DE L'ENVELOPPE

À partir de l'**enveloppe kraft** et de ce qu'elle contient, les joueurs ont accès aux indices suivants :

- L'**Affiche ordinateur** et des **feutres**.

FOUILLE

>> D'autre part, les joueurs ont accès à toute leur zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. De cette manière, les indices suivants peuvent être trouvés :

- Une **sacoché d'ordinateur** verrouillée avec un **cadénas à 4 chiffres** cachée dans l'espace ;
- Le morceau n° 1 du **Tweet homme-singe** caché dans l'espace ;
- Le **Post Facebook sur le covid19** fixé au mur ;
- Les trois **Citations sur les dinosaures** cachées dans l'espace ;
- Les deux morceaux du **Code César** cachés dans l'espace.

Enigme 1 - Ordinateurs

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Les ordinateurs nous supplanteront un jour » (p. 20 du livre de la Fête de la science).

Partie 1

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- L'**Affiche ordinateurs** (dans l'**enveloppe kraft** remise aux joueurs au début de la partie) ;
- Un **clavier d'ordinateur** dont certaines lettres sont inversées (trouvé lors de la fouille) ;
- Un **carton** (trouvé **en dehors de la zone de jeu** pendant la résolution de cette énigme) ;

Description :

1. La découverte de l'**Affiche ordinateur** et la lecture du mot de Clara au verso incitent les joueurs à regarder du côté des ordinateurs. Sur un **clavier d'ordinateur** certaines touches ont été mises à l'envers. Ces lettres forment l'anagramme : **CARTON**. Un **carton** se trouve justement en dehors de la zone de jeu, à proximité et visible de celle-ci.
2. L'un des membres du groupe se rend alors **en dehors zone de jeu**, où se trouve un **carton**. À l'intérieur les joueurs trouvent : une **lampe UV**, la **Fiche TXL** et la **Fiches des signes XY**.

Partie 2

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- La **Fiche des signes XY** (trouvée **dans le carton**, en dehors de la zone de jeu) ;
- (Dans le parcours H2O) La **Fiche des signes H2O**.
- La **Fiche TXL** (trouvée **dans le carton**, en dehors de la zone de jeu) ;
- Des **Feutres** (remise aux joueurs au début de la partie) ;
- Une **souris** à l'intérieur de laquelle se trouve un **morceau de papier** (trouvée lors de la résolution de cette énigme) ;

COLLABORATION ENTRE LE PARCOURS 1 ET LE PARCOURS 2

L'équipe des **Agents XY** va devoir collaborer avec les **Agents H2O** en effectuant une série de mimes en silence.

Description :

1. La **Fiche des signes XY** leur indique de collaborer avec les **Agents H2O**. Ils doivent transmettre une information par une série de gestes. Ces derniers pourront alors leur transmettre une information secrète en retour. A noter que cette collaboration ne rapporte pas d'indice aux **Agents H2O**.
2. Grâce à leur **Fiche des signes H2O**, les **Agents H2O** peuvent répondre par une autre series de gestes que les **Agents XY** pourront décrypter à leur tour. Le message obtenu est : "Colorer les lettres I, R, D et O sur la **Fiche TXL**. Ils obtiennent ainsi le mot : **SOURIS**. Cela leur indique de fouiller la souris de l'ordinateur.
3. Les joueurs utilisent les **feutres** pour colorier les lettres I, R, D et O sur la **Fiche TXL**. Ils obtiennent ainsi le mot : **SOURIS**. Cela leur indique de fouiller la souris de l'ordinateur.

Partie 3

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- La **souris** à l'intérieur de laquelle se trouve un **morceau de papier** (trouvée lors de la résolution de la partie 2 ;
- Une **lampe UV** (trouvée **dans le carton**, en dehors de la zone de jeu).
- Le **Code César** (trouvé lors de la fouille) ;

Description :

1. En ouvrant la **souris**, ils trouvent un **morceau de papier** sur lequel est écrit à l'encre invisible trois symboles. La **lampe UV** leur permet de les révéler. Ils s'agit des mêmes symboles que ceux figurant sur le **Code César**.
2. À l'aide du **Code César**, les joueurs décodent les symboles et obtiennent une cote de livre. Ils doivent deviner qu'il faut chercher dans les rayonnages un **livre** correspondant à cette cote.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le livre contient le morceau n°2 du **Tweet homme-singe** ;



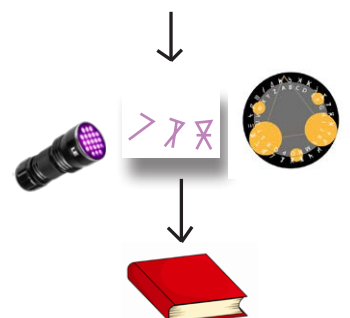
R C N O T A



Fiche des signes des Agents XY



Fiche des signes des Agents H2O



Enigme 2 - Dinosaures

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Les dinosaures ont disparus » (p. 8 du livre de la Fête de la science).

Cette énigme peut être résolue en parallèle de la précédente.

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Les trois Citations sur les dinosaures (trouvées lors de la fouille) ;
- L'Extrait p.9 du livre de la Fête de la science (trouvé lors de la fouille) ;

Description :

1. les trois Citations sur les dinosaures sont réparties dans la pièce. Il s'agit de trois hypothèses pouvant expliquer la disparition des dinosaures. Chacune est signée par un nom d'auteur (préalablement inscrit par les maîtres de jeu). Une seule de ces hypothèse est vraie.
2. L'indication "p.9", sur les citations invite les joueurs à consulter l'Extrait p.9 du livre de la Fête de la science. Le texte de la page 9 va leur permettre d'identifier la bonne hypothèse. Il s'agit de la citation « Les dinosaures ressemblaient à des reptiles à plumes et à des mammifères. Une météorites aurait tué les plus gros, mais des survivants ont évolué pour donner les espèces d'aujourd'hui ».
3. Une fois la bonne hypothèse identifiée, les joueurs vont pouvoir chercher le nom de l'auteur qui lui est associé, dans les rayons de la bibliothèque. Dans l'un de ses livres ils vont trouver deux indices : le morceau n°2 du Tweet homme singe et le Calque du tweet homme singe.



Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le Calque du tweet homme-singe ;
- Le morceau n°3 du Tweet homme-singe.

Enigme 3 - Hommes

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « L'Homme descend du singe » (p. 22 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

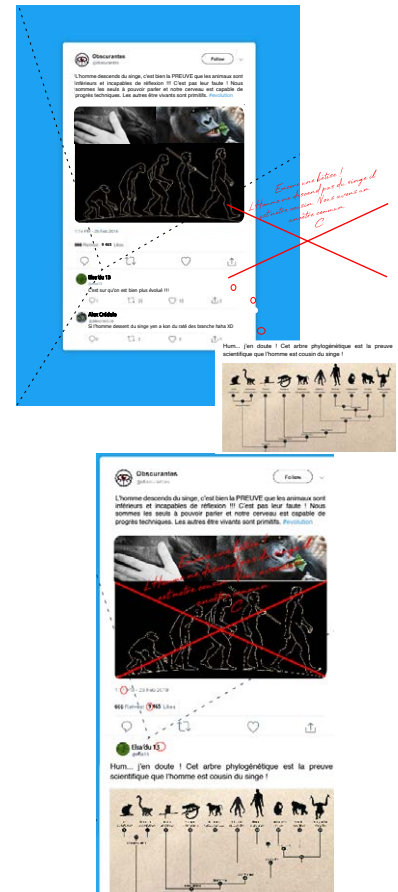
- Le morceau n°1 du Tweet homme-singe (trouvé lors de la fouille) ;
- Le morceau n°2 du Tweet homme-singe (récupéré grâce à l'énigme 1) ;
- Le Calque du tweet homme-singe (récupéré grâce à l'énigme 2) ;
- Le morceau n°3 du Tweet homme-singe (récupéré grâce à l'énigme 2) ;
- Une sacoche fermée à l'aide d'un cadenas à 4 chiffres (trouvée lors de la fouille).

Description :

1. Les joueurs ont récupéré les 3 morceaux du Tweet homme-singe grâce à la fouille et aux énigmes précédentes. Assemblés, ils représentent une publication avec la fausse information « L'Homme descend du singe » positionnant les singes comme des êtres ayant évolué vers l'Homme.
2. Une fois le tweet reconstitué, les joueurs doivent placer le Calque du tweet homme-singe par dessus. Il faut le mettre dans le bon sens pour barrer l'image du tweet et superposer les commentaires. Une fois bien placé, les joueurs remarqueront que certains chiffres sont entourés en rouge.
3. Ces chiffres forment le code **4913** qui permettent d'ouvrir le cadenas à 4 chiffres de la sacoche. Cette dernière contient le Protocole d'image inversée, le Morceau n°1.1 du code final, et une tablette ou un ordinateur où se trouve l'Image douteuse et le Message secret.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Une tablette ou un ordinateur ;
- Le Protocole d'image inversée ;
- L'Image douteuse ;
- Le Message secret ;
- Le Morceau n°1.1 du code final.



Enigme 4 - Recherche d'image inversée

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Protocole d'image inversée** (trouvé lors de la fouille) ;
- Le **Post Facebook sur le covid19** (récupéré grâce à l'énigme 3) ;
- Une **tablette** ou un **ordinateur** (récupéré grâce à l'énigme 3) ;
- L'**Image douteuse** (récupérée grâce à l'énigme 3) ;
- Le **Message top secret** (récupéré grâce à l'énigme 3) ;

Description :

1. Les joueurs ont trouvé le **Protocole d'image inversée**, dans la **sacoché**. Il s'agit d'une procédure pour effectuer une recherche d'image inversée sur internet, via une **tablette** ou un **ordinateur**. Ce procédé permet de retrouver l'origine d'une image douteuse.
2. Sur le bureau de la **tablette** ou de l'**ordinateur** se trouve l'**Image douteuse**. L'**Image douteuse** est la même que celle du **Post facebook sur le covid19** trouvé lors de la fouille. En suivant méticuleusement les étapes du **Protocole d'image inversée**, les joueurs répondent à un QCM sur ce même protocole. Chaque réponse proposée sur ce QCM indique une suite de flèches.
3. Une fois que toutes les réponses du protocole sont renseignées, les joueurs obtiennent une suite de flèches indiquant des directions.
4. Au sol, non loin de la zone de jeu, se trouve une croix au scotch qui indique le point de départ (croix qui figure également sur le **Protocole d'image inversée**). En suivant les flèches correspondant aux bonnes réponses du protocole, les joueurs arrivent face à un rayonnage de livres mais ne savent pas encore quel livre ouvrir.
5. Sur le bureau de la **tablette** ou **ordinateur**, se trouve également un document nommé **Message secret** qui affiche une page blanche avec la phrase : « Révélez la vérité cachée. Interagissez avec la page blanche... ». Les joueurs doivent surligner le texte écrit en blanc sur fond blanc pour le révéler. Le message caché donne l'indice : **HUITIEME LIVRE**.
6. Les joueurs ont donc l'indication du bon livre à ouvrir dans lequel se trouve la **Morceau n° 1.2 du code final**.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Le **Morceau n° 1.2 du code final**.

Résolution finale

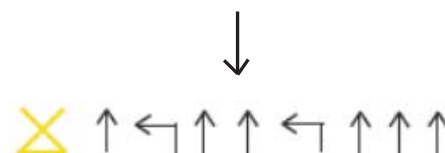
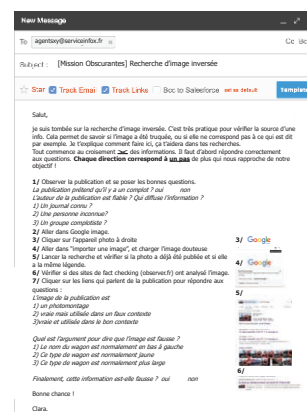
Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Morceau n° 1.1 du code final** ;
- Le **Morceau n° 1.2 du code final**.

Description :

1. Les joueurs doivent aligner correctement les deux parties pour obtenir deux chiffres écrits en blanc sur noir. Ils obtiennent le code **36**.
2. Ils doivent ensuite taper ce code sur la page du **Digicode** concernant les **Agents XY**. Leur parcours est alors terminé.

Contenu : Enigme sur le thème de l'éducation aux médias, en particulier la vérification d'images.



PARCOURS 2 : MATIÈRE, PHYSIQUE ET CHIMIE - AGENTS H2O

Objectif final : Ce groupe doit trouver le **Morceau n°2.1 du code final** qui se trouve dans la pharmacie et le **Morceau n°2.2 du code final** à l'intérieur du **ballon**. L'assemblage des deux morceaux donne le code **48** qui devra être composé sur le **Digicode final**.

OUVERTURE DE L'ENVELOPPE

À partir de l'**enveloppe kraft n°2** et de ce qu'elle contient, les joueurs ont accès aux indices suivants :

- La **Fiche des signes H2O**.

FOUILLE

>> D'autre part, les joueurs ont accès à toute leur zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. De cette manière, les indices suivants peuvent être trouvés :

- La **Grille de cardan** (cachée dans l'espace) ;
- La **Boîte de challies** (ouverte et laissée au sol dans l'espace) ;
- Le **Tableau périodique des éléments** (accroché au mur) ;
- Une **grande feuille** sur laquelle sont écrites trois colonnes de lettres (affichée dans la zone de jeu) ;
- Des **lunettes trafiquées** (cachées dans l'espace) ;
- Une **poubelle** contenant le **Tract 1 sur les vaccins** (placée dans la zone de jeu) ;
- Le **Tract 2 sur les vaccins** (affiché dans la zone de jeu) ;
- La **Fiche intox sur le coronavirus** (cachée dans l'espace) ;
- L'**Affiche signalétique coup de coeur** (affichée dans la zone de jeu) ;
- Les deux **Tracts sur les vaccins** (l'un trouvé dans la poubelle et l'autre ailleurs dans la zone de jeu).

Enigme collaborative

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- La **Fiche des signes H2O**.
- (Dans le parcours XY) La **Fiche des signes XY**.

COLLABORATION ENTRE LE PARCOURS 1 ET LE PARCOURS 2

L'équipe des **Agents H2O** va devoir collaborer avec l'équipe des **Agents XY** en effectuant une série de mimes en silence.

Description :

1. Tout d'abord, les **Agents H2O** se font interpeller par les **Agents XY** qui leur miment une série de gestes.
2. À l'aide de la **Fiche des signes H2O**, les joueurs peuvent reconnaître les signes transmis par les **Agents XY**. Pour chaque signe ils doivent traduire par un autre signe correspondant sur la **Fiche des signes H2O**.
3. Cette seconde série de gestes permet aux **Agents XY** de traduire chaque geste par un mot pour obtenir leur message sous forme de phrase.

Pas d'indice obtenu pour la suite du parcours.



Fiche des signes des Agents XY



Fiche des signes des Agents H2O

Enigme 1 - Point de vue

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

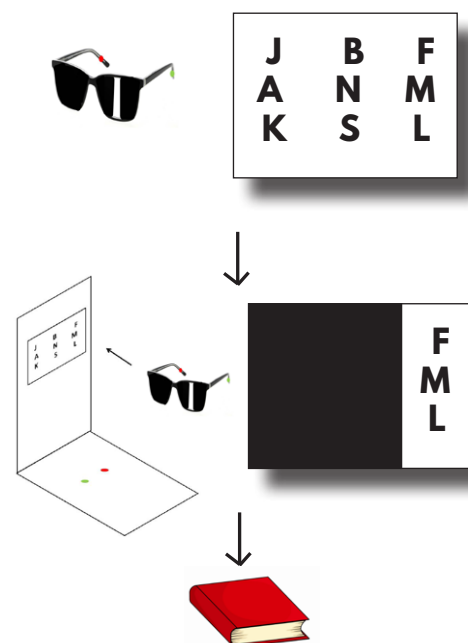
- Une paire de **lunettes trafiquées** (trouvée lors de la fouille) ;
- Une **grande feuille** avec plusieurs lettres et chiffres inscrits (trouvée lors de la fouille) ;
- Deux **gommettes rouges et vertes** placées au sol face à la **grande feuille** (trouvées lors de la fouille).

Description :

1. Les joueurs trouvent la paire de **lunettes trafiquées** : ses verres sont occultés, laissant juste une bande verticale pour voir à travers. Une **gommette verte** se trouve sur la branche de gauche et une **gommette rouge** sur la branche de droite. Cet indice fait référence aux gommettes placées au sol devant la **grande feuille**.
2. Les joueurs doivent donc porter les **lunettes trafiquées** et se placer face à la **grande feuille**, le pied droit sur la **gommette rouge** et le pied gauche sur la **gommette verte**.
3. Lorsque le joueur regarde la **grande feuille** à cet emplacement précis, les verres obscurcis à l'exception d'une bande ne laissent apparaître plus que la colonne de droite. Cette colonne correspond à une côte de livre dans les rayons de la zone de jeu.
4. Les joueurs vont alors ouvrir le livre correspondant à cette côte et y trouver la **Fiche désintox**.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- La **Fiche désintox**.



Enigme 2 - Pub

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- La **Grille de cardan** (trouvée lors de la fouille) ;
- La **Boîte de challies** (trouvée lors de la fouille) ;

Description :

1. Les joueurs trouvent dans la zone de jeu, la **Boîte de challies** et la **Grille de cardan**.
 2. En plaçant correctement la **Grille de cardan** autour de la **Boîte de challies**, cela fait apparaître des mots à travers les trous de la grille ce qui forme la phrase « Méfiez-vous de la pub, rendez-vous dans le sac à dos ».
- Un sac à dos se trouve justement **en dehors de la zone de jeu**, à proximité et visible de celle-ci.
3. L'un des joueurs peut donc sortir de la zone de jeu pour récupérer le **sac à dos** visible.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le **sac à dos** fermé par un **cadenas à 3 chiffres**.

Contenu : Enigme sur le thème de l'éducation aux médias, en particulier sur la publicité et la propagande.



Enigme 3 - Vaccins

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Les vaccins sont dangereux » (p. 33 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Les **Tracts 1 et 2 sur les vaccins** (trouvés lors de la fouille) ;
- La **Fiche désintox** (trouvée dans le livre correspondant à la côte de livre grâce à l'énigme 1) ;
- Le **sac à dos** (récupéré grâce à l'énigme 2).

Description :

1. Lors de la fouille, les joueurs trouvent deux **Tracts sur les vaccins** similaires, mais qui comportent des messages différents. L'un est orienté « antivax » (trouvé dans la poubelle) et l'autre est une affiche de sensibilisation sur l'importance de se faire vacciner (affichée dans l'espace de jeu).
2. La **Fiche désintox** permet de comparer les deux tracts en répondant à un QCM. À côté de chaque propositions de réponse figure un numéro. La bonne réponse donne un bon numéro.
3. Les joueurs suivent les instructions de la fiche en répondant aux questions. Cela leur permet d'obtenir une combinaison de trois chiffres : **236**.
4. Ce code ouvre le **cadenas à trois chiffres** du **sac à dos**. Les joueurs récupèrent alors son contenu : deux **pots** fermés et un **Message polychromatique**.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le **Message polychromatique** ;
- Deux **pots** fermés contenant un liquide rouge et un liquide bleu.



Agence DESINTOX
SIRET : 325 335 399 000 19
34 avenue des arts
75237 PARIS CEDEX 05

CONFIDENTIEL

Objet : Mission Obscurantes
Agents en mission,

face à ceux qui lancent de fausses infos, nous devons flatter l'INTOX. Vous avez été choisis pour décoder les infos douteuses. Attention, tout le monde peut se faire prendre ! Faites confiance à votre instinct et posez-vous les bonnes questions :

La personne qui rédige l'info est-elle une source fiable ?
1- Oui 2- Non

L'information peut rapporter de l'argent à l'auteur ?
3- Oui 4- Non

Combien y-a-t-il de différences dans l'image entre les deux infos ?

Toutes l'équipe de l'Agence Désintox vous souhaite du courage dans cette mission des plus délicate.

Sincères salutations.

Agence Désintox

Enigme 4 - Chimie

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Tout ce qui est chimique est dangereux » (p. 54 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Message polychromatique** (récupéré dans le sac à dos grâce aux énigmes 2 et 3) ;
- Deux **pots** sur lesquels sont collées les **Étiquettes chimie** (récupérés dans le sac à dos grâce aux énigmes 2 et 3) ;
- Le **Tableau périodique** (trouvé lors de la fouille).

Description :

1. Sur chaque **pot**, une étiquette indique aux joueurs de ne pas les ouvrir. Autour de chaque pot est collée une des **Étiquettes chimie** qui indique une liste de molécules et des chiffres dont certains sont en gras.
2. En s'aidant du **Tableau périodique** trouvé lors de la fouille, les joueurs découvrent que chaque chiffre en gras correspond à un numéro atomique d'un atome du tableau. Les atomes sont exprimés par une ou deux lettres.
3. Ainsi, pour chacune des deux étiquettes, les joueurs obtiennent une suite de lettres qui forment un mot. Il s'agit de la substance de contenu dans chaque pot : **FRASE** pour le **pot** contenant le liquide rouge et **POISON** pour le **pot** contenant le liquide bleu. Les joueurs peuvent alors ouvrir le **pot** inoffensif contenant le liquide rouge.
4. À l'intérieur de ce pot se trouve de l'eau colorée en rouge. En plaçant le pot au dessus du **Message polychromatique**, un message se révèle. Il est écrit : « *Produit inoffensif ! Tout ce qui nous entoure est chimique. Rendez-vous à la pharmacie.* »
5. L'un des joueurs peut alors sortir de la zone de jeu pour se rendre à une **boîte à pharmacie** celée par un **cadenas à trois chiffres**. Sur la boîte figure des **Pictogrammes** avec des chiffres et une indication précisant qu'il ne faut pas déplacer la boîte sous peine de contamination. Le joueur doit donc rester sur place.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Une **boîte à pharmacie** fermée d'un **cadenas à 3 chiffres** ;
- Les **Pictogrammes** chiffrés.



TABLEAU PÉRIODIQUE DES ÉLÉMENTS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



Enigme 5 - Coronavirus

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- La **Fiche intox sur le coronavirus** (trouvée lors de la fouille) ;
- Une **boîte à pharmacie** fermée d'un **cadenas à 3 chiffres** (trouvée **en dehors de la zone de jeu** grâce à l'énigme 4) ;
- Les **Pictogrammes** (fixés sur la boîte à pharmacie **en dehors de la zone de jeu** trouvés grâce à l'énigme 3).

Description :

1. Sur la **Fiche intox sur le coronavirus** figure les mêmes **Pictogrammes** que ceux de la **boîte à pharmacie**. Parmi les neuf informations présentes sur la **Fiche intox sur le coronavirus** les joueurs restés dans la zone de jeu doivent identifier quelles sont les trois vraies informations. Chaque information est associée à un pictogramme.
3. En communiquant à distance avec le joueur proche de la pharmacie, ils peuvent lui communiquer les bons pictogrammes. Celui-ci va alors leur donner les chiffres associés à ces pictogrammes.
4. Ils obtiennent alors le code **792** permettant d'ouvrir la boîte à l'intérieur de laquelle se trouve un faux **pansement** usagé et le **Morceau n°2.1 du code final**.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Un **pansement** ;
- Le **Morceau n°2.1 du code final**.

Contenu : Enigme sur le thème de l'éducation aux médias, en particulier les fake news autour du Coronavirus.



Enigme 6 - Coup de coeur

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Un **pansement** (récupéré dans la boîte à pharmacie, grâce à l'énigme 5) ;
- Une **gommette de couleur** (trouvée lors de la fouille sur l'une des fenêtres de la zone de jeu) ;
- L'**Affiche signalétique coups de coeur** (trouvée dans la zone de jeu pendant la résolution de cette énigme) ;
- L'**Affiche espace livres coups de coeur** (trouvée **en dehors de la zone de jeu**, pendant la résolution de cette énigme) ;
- Un **ballon** dans lequel se trouve le **Morceau n° 2.2 du code final** (trouvé **en dehors de la zone de jeu**, pendant la résolution de cette énigme).

Description :

1. Les joueurs ont récupéré un **pansement** sur lequel est collée une **gommette de couleur** et écrit le mot « **BUÉE** ».
2. La même **gommette de couleur** est collée sur une vitre dans la zone de jeu. Il faut souffler à cet endroit pour faire apparaître une inscription, marquée au doigt, en forme de coeur.

Variante spécial Covid19*

1. et 2. > Les joueurs ont récupéré un **pansement** sur lequel est dessiné un coeur.
3. Cette inscription renvoie les joueurs à l'**Affiche signalétique coups de coeur**, placée icognito dans l'espace. Celle-ci évoque l'espace «coup de coeur» se trouvant **en dehors de la zone de jeu**.
4. L'un des joueurs sort de la zone de jeu pour se rendre à l'espace coup de coeur, indiqué par l'**Affiche espace livres coups de coeur** où se trouve un **ballon** de baudruche sur lequel est dessiné un coeur.
5. Les joueurs doivent éclater le **ballon** pour obtenir le **Morceau n° 2.2 du code final** qui se trouve plié à l'intérieur.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Le **Morceau n° 2.2 du code final**.



Résolution finale

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Morceau n° 2.1 du code final** ;
- Le **Morceau n° 2.2 du code final**.

Description :

1. Les joueurs doivent aligner correctement les deux parties pour obtenir deux chiffres écrits en blanc sur noir. Ils obtiennent le code **48**.
2. Ils doivent ensuite taper ce code sur la page du **Digicode** concernant les **Agents H2O**. Leur parcours est alors terminé.



FIN DU PARCOURS 2

* Cette énigme avec la buée est issue de la première version de Panique dans la bibliothèque et plaisait beaucoup aux joueurs. Nous avons donc souhaité la conserver, mais vous proposons une variante respectant les mesures d'hygiène actuelles.

PARCOURS 3 : HISTOIRE ET SOCIÉTÉ - AGENTS SHS

Objectif final : ce groupe doit trouver le **Morceau n° 3.1 du code final** qui se trouve dans le **parapluie**, et le **Morceau n° 3.2 du code final** placé dans un **dictionnaire**. L'assemblage des deux morceaux donne le code n° 72 qui devra être composé sur le **Digicode** final.

OUVERTURE DE L'ENVELOPPE

À partir de l'**enveloppe kraft** de départ, et de ce qu'elle contient, les joueurs ont accès aux indices suivants :

- L'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science** et un **stylo**.

FOUILLE

>> D'autre part, les joueurs ont accès à toute leur zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. De cette manière, les indices suivants peuvent être trouvés :

- Les cinq **Portraits de femmes scientifiques** (cachés dans l'espace) ;
- La fiche **Fact checking** (cachée dans l'espace) ;
- Les étiquettes **Fact checking** (disséminées en dehors la zone de jeu) ;
- Les **Citations d'Einstein** 1 et 2 (cachées dans l'espace) ;
- Une **côte de livre** (cachée dans l'espace) ;
- Une **boîte** fermée d'un **cadenas à 4 chiffres** (cachée dans l'espace) ;
- Des **gommettes** colorées chiffrées (réparties dans la zone de jeu, au sol et sur les murs) ;
- Une **loupe** (cachée dans l'espace).

Enigme 1 - Femmes scientifiques

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue
« La science est plutôt une affaire d'hommes »
(p. 12 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Les cinq **Portraits de femmes scientifiques** (trouvés lors de la fouille) ;
- L'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science** (récupéré dans l'enveloppe de départ).

Description :

1. Les joueurs récupèrent cinq **Portraits de femmes scientifiques** en fouillant la zone. Sur l'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science** sont soulignés les noms des cinq femmes, ce qui peut aider les joueurs pour les reconnaître et trouver ceux qui leur manqueraient.
2. Chaque portrait contient une faute dans son texte. Il s'agit de lettres volontairement « en trop ». Lorsque les portraits sont disposés les uns à côté des autres, dans l'ordre chronologique, ces lettres forment le mot : **ACCUEIL**.
3. L'un des joueurs peut alors se rendre en dehors de la zone de jeu, à la borne d'accueil de la bibliothèque, puisque cet indice l'y invite. À l'accueil est mis en évidence une **enveloppe kraft** affublée d'un logo « **Agents SHS** » et contenant l'**Agroglyphe**.



Indice obtenu pour la suite du parcours :

- L'**Agroglyphe**.

Enigme 2 - Fact checking

Cette énigme peut être résolue en parallèle de la précédente.

Eléments requis pour résoudre cette énigme :

- La fiche **Fact checking** (trouvée lors de la fouille) ;
- Les étiquettes **Fact checking** (disséminées **en dehors de la zone de jeu**).

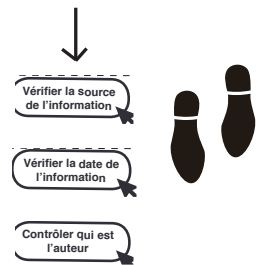
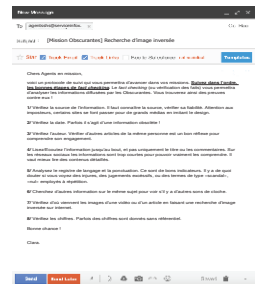
Description :

1. Les joueurs trouvent une fiche **Fact checking**, expliquant les étapes à faire pour vérifier la véracité d'une information. A la limite de la zone de jeu, ils repèrent l'une des étiquettes **Fact checking**, et d'autres un peu plus loin, en dehors de la zone de jeu. Sur chaque étiquette est écrit le nom d'une étape de fact checking décrites dans la fiche. Certaines étiquettes comportent de fausses étapes comme par exemple « Ne pas chercher d'autres opinions ».
2. Les joueurs doivent donc suivre uniquement les étiquettes qui correspondent à la fiche **Fact checking** en respectant l'ordre évoqué. Ces étapes sont :
Vérifier la source de l'information / Vérifier la date de l'information / Contrôler qui est l'auteur / Lire l'information jusqu'au bout / Analyser le vocabulaire / Chercher plus d'infos sur le sujet / Vérifier d'où vient l'image / Vérifier les chiffres.
3. À la manière du petit poucet, les étiquettes guident le joueur au fur et à mesure vers une cachette où se trouve une **boîte** cadenassée.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Une **boîte** fermée par un **cadenas à 4 chiffres**

Contenu : Enigme sur le thème de l'éducation aux médias, en particulier le processus de vérification de l'information.



Enigme 3 - Einstein

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Il paraît qu'Einstein avait tort, finalement » (p. 38 du livre de la Fête de la science).

Eléments requis pour résoudre cette énigme :

- Les **Citations d'Einstein** 1 et 2 (trouvées lors de la fouille) ;
- Une **côte de livre** (trouvée lors de la fouille) ;
- Les **Citations d'Einstein** 3 et 4 (placées dans le livre) ;
- L'**Extrait p38 du livre de la Fête de la science** (placé dans le livre) ;
- Une **boîte** fermée d'un **cadenas à 4 chiffres** (trouvée grâce à l'enigme 2) ;
- Des **gommettes** colorées et chiffrées (réparties dans la zone de jeu, au sol et sur les murs).

Description :

1. Lors de la fouille, les joueurs trouvent deux **Citations d'Einstein**. Ils trouvent également une **côte de livre**. Dans le livre correspondant (dans un rayonnage de la zone de jeu), ils récupèrent deux autres **Citations d'Einstein** et l'**Extrait p38 du livre de la Fête de la science**. Les quatre citations se ressemblent beaucoup. Elle comportent des nuances et formulations différentes.
2. À l'aide de l'**Extrait p38 du livre de la Fête de la science**, les joueurs doivent trouver quelle est la citation d'origine, réellement formulée par Einstein. Ensuite, ils doivent remettre les citations dans l'ordre en déduisant la progression de la déformation de la citation par le principe de « téléphone arabe » (à chaque fois, l'un des mots est modifié). (À noter : les citations peuvent aussi se classer suivant la taille des étoiles sur le visuel.)
3. Une **gommette** de couleur est collée sur chaque citation. D'autres **gommettes** de couleurs sont réparties dans la zone de jeu ; elles portent toutes un numéro. Les joueurs doivent alors retrouver les gommettes identiques à celles des citations.
4. Lorsque les citations seront remises dans l'ordre, les joueurs obtiendront alors le code à 4 chiffres **3678**, qui ouvrira la **boîte** cadenassée.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Une **calculatrice** ;
- La **Conversion agroglyphe** ;
- La **Fiche calcul**.



Enigme 4 - Mathématiques

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Les maths ne servent à rien » (p. 56 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

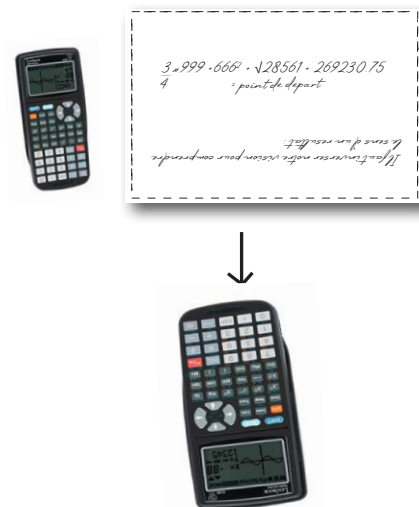
- Une **calculatrice** (récupérée dans la boîte grâce à l'énigme 3) ;
- La **Fiche calcul** (récupérée dans la boîte grâce à l'énigme 3).

Description :

1. Dans la boîte cadenassée, les joueurs ont trouvé une **calculatrice** et la **Fiche calcul**. Cette dernière leur indique un calcul à effectuer : « $\frac{3}{4} \times 2666 + 844^2 + \sqrt{28561} + 0,3 = ?$ ».
2. À l'aide de la calculatrice ils peuvent résoudre la formule et obtenir le résultat suivant : **713705** (סמך 713705 en écriture digitale).
3. En retournant la calculatrice les joueurs voient écrit le mot : **SOLEIL**. Cet indice indique la forme du point de départ à prendre en compte sur l'**Agroglyphe** (voir énigme 5).

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Le mot **SOLEIL**.



Enigme 5 - Histoire

Contenu : Enigme sur le thème des agroglyphes, faisant l'objet de fausses informations.

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

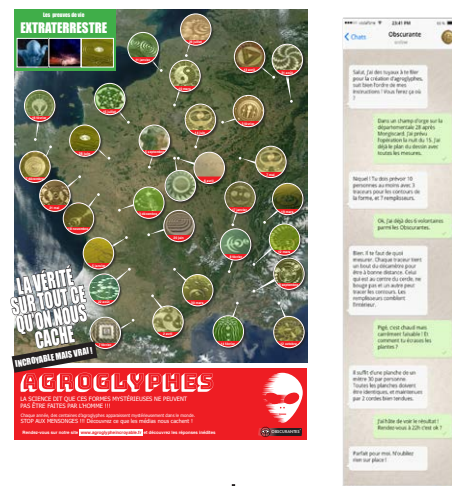
- Le mot **SOLEIL** (trouvé grâce à l'énigme 4) ;
- L'**Agroglyphe** (récupéré à l'accueil grâce à l'énigme 1) ;
- La **Conversation agroglyphe** (récupérée dans la boîte grâce à l'énigme 3).

Description :

1. Les joueurs trouvent l'**Agroglyphe** qui représente une vue aérienne d'une vingtaine de photos d'agroglyphes (dessins réalisés dans des champs) datées et réparties sur une carte de France.
2. En parallèle, les joueurs ont trouvé l'indice **SOLEIL**. Cela indique la seule figure d'agroglyphe correspondant à un soleil et qui n'a pas de date. Ce visuel constitue le point de départ d'un dessin que les joueurs devront tracer.
3. La **Conversation agroglyphe**, trouvée dans la boîte, décrit une conversation entre deux **Obscurantes**. Elle explique la technique de création d'agroglyphes. Au sein de cette discussion, plusieurs indications chiffrées sont mentionnées (**10 personnes**, **2 cordes**, **22 h** etc.).
4. Chaque numéro fait référence à un agroglyphe présent sur la carte de France. Les joueurs doivent relier les agroglyphes avec le stylo suivant leur ordre d'apparition dans la conversation.
5. Une fois les points reliés, les joueurs obtiennent une forme de parapluie. Cet indice invite l'un des joueurs à récupérer le **parapluie** suspendu en **dehors de la zone de jeu**, à proximité et visible de celle-ci, qui contient le **Morceau n°3.1 du code final**, le **Message crypté** sur un **mp3**, et le **Poster de morse**.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le **Morceau n°3.1 du code final** ;
- Le **Message crypté** sur un **mp3** ;
- Le **Poster de morse**.



Enigme 6 - Message extraterrestre

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Message crypté** (dans le mp3, trouvé grâce à l'énigme 5) ;
- Le **Poster de morse** (trouvé dans le parapluie grâce à l'énigme 5) ;
- Une **loupe** (trouvée lors de la fouille).
- (Dans le parcours 4 ECO) La **Planche BD des onomatopées**

COLLABORATION ENTRE LE PARCOURS 3 ET LE PARCOURS 4

L'équipe des **Agents SHS** va devoir collaborer avec l'équipe des **Agents ECO**, chacun possédant la clé de décodage de l'autre. Le but sera de décrypter leurs messages audios respectifs.

Description :

1. Cette énigme requiert une collaboration des joueurs avec les **Agents ECO** pour décrypter le **Message crypté**, un message audio qui se trouve dans le **mp3**. Il correspond à une série de six sons plus ou moins reconnaissables. Le message audio commence par leur indiquer qu'ils doivent contacter les **Agents ECO**.
2. Les joueurs doivent alors imiter les bruitages du **Message crypté** pour les faire reconnaître par les **Agents ECO** qui pourront alors les décrypter grâce à la **Planche BD des onomatopées**. Chacun des six sons correspond à deux lettres. Ainsi, le mot obtenu est **DI-CT-IO-NN-AI-RE**.
4. Les joueurs vont chercher le dictionnaire dans son rayon et récupèrent à l'intérieur le **Morceau n°3.2 du code final**.
5. En échange, les joueurs doivent aider les **Agents ECO** à décrypter leur propre message audio, codé en morse, grâce à la clé de décodage indiquée sur le **Poster de morse**. (voir énigme 5 du parcours 4)

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- le **Morceau n°3.2 du code final**.

Résolution finale

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Morceau n°3.1 du code final** ;
- Le **Morceau n°3.2 du code final**.

Description :

1. Les joueurs doivent aligner correctement les deux parties pour obtenir deux chiffres écrits en blanc sur noir. Ils obtiennent le code **72**.
2. Ils doivent ensuite taper ce code sur la page du **Digicode** concernant les **Agents SHS**. Leur parcours est alors terminé.



Planche BD des onomatopées des Agents ECO



PARCOURS 4 : ENVIRONNEMENT - AGENTS ÉCO

Objectif final : ce groupe doit trouver le **Morceau n°4.1 du code final** qui se trouve derrière l'**Affiche wifi** et le **Morceau n°4.2 du code final** sur l'**Affiche sur la Terre**. L'assemblage des deux morceaux donne le code **28** qui devra être composé sur le **Digicode final**.

OUVERTURE DE L'ENVELOPPE

À partir de l'**enveloppe kraft n°4** et de ce qu'elle contient, les joueurs ont accès aux indices suivants :

- Un **Billet pour Mars** ;
- Un **stylo** et une **gomme** ;
- Une **feuille de note** ;
- Le **Livre de la Fête de la science**.

FOUILLE

>> D'autre part, les joueurs ont accès à toute leur zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. De cette manière, les indices suivants peuvent être trouvés :

- L'**Article sur la déforestation** (*caché dans l'espace*) ;
- Le **Tweet sur la déforestation** (*caché dans l'espace*) ;
- La **Chaîne alimentaire** (*cachée dans l'espace*) ;
- La **Planche BD des onomatopées** (*cachée dans l'espace*) ;
- Des **gommettes de formes différentes**, fléchées (réparties sur des surfaces verticales dans l'espace);
- Un **verre fléché** retourné posé au sol avec une flèche par dessus qui pointe hors zone de jeu (placé à la limite de la zone de jeu) ;
- Une **sacoche** fermée avec un **cadenas à 4 chiffres** (*cachée dans l'espace*) ;
- Un vieil **agenda** (*caché dans l'espace*).

Enigme 1 - Mars

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Un jour, on pourra vivre sur mars » (p. 16 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Un **Billet pour Mars** (récupéré dans l'enveloppe de départ).

Description :

1. Les joueurs trouvent le **Billet pour Mars** dans l'enveloppe qui leur a été remise au début de la partie.
2. En observant le billet de près, les joueurs remarquent que des lettres sont dissimulées dans le visuel (elles ressemblent à des éléments du décor).
3. Ces lettres forment le mot : **GLOBE**. Une **Affiche globe** se trouve justement en **dehors de la zone de jeu**, à proximité et visible de celle-ci.
4. L'un des joueurs sort de la zone de jeu pour se rendre à l'**Affiche globe**. Derrière cette affiche se trouve le **Post instagram CO2**.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Le **Post instagram CO2**.



Enigme 2 - Forêt

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Il y a de moins en moins de forêts en France » (p. 40 du livre de la Fête de la science) ainsi que sur le thème de l'éducation aux médias, en particulier le détournement d'images.

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

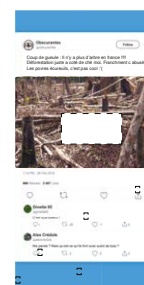
- Le **Tweet sur la déforestation** (trouvé lors de la fouille) ;
- L'**Article sur la déforestation** (trouvé lors de la fouille).

Description :

1. En fouillant l'espace de jeu, les joueurs trouvent le **Tweet sur la déforestation** publié par les **Obscurantes**, il s'agit d'une fausse information pointant du doigt la déforestation massive en France. Ils trouvent aussi l'**Article sur la déforestation** qui évoque des faits réels sur la déforestation en amazonie. Les deux publications ont la même image, mais celle sur le Tweet a été recadrée, détournant ainsi l'image d'origine car on ne peut plus reconnaître qu'il s'agit d'une photo d'Amazonie.
2. À la manière d'une grille de cardan, le tweet est affublé de plusieurs trous. En superposant l'image du **Tweet sur la déforestation** sur la même image de l'**Affiche déforestation**, les joueurs voient apparaître des lettres dans les trous. Ces lettres forment l'anagramme : **PLANTE**. Une plante se trouve justement en **dehors de la zone de jeu**, à proximité et visible de celle-ci.
5. L'un des joueurs sort de la zone de jeu pour se rendre à la **plante**. Là, se trouve une **caisse** contenant des objets : une **seringue**, une **roche**, un **carnet** avec un **stylo** et l'**Affiche radioactivité**. Cette dernière indique « Attention, surtout ne pas toucher au matériel radioactif. Risque de mort. ». Le joueur est coincé, il ne peut pas repartir avec les objets dans la zone de jeu.

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Une **boîte** ;
- Une **seringue** ;
- Une **roche** ;
- Un **carnet** de note avec **stylo** ;
- L'**Affiche radioactivité**.



Enigme 3 - Radioactivité

Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « La radioactivité vient des centrales nucléaires » (p. 28 du livre de la Fête de la science).

Partie 1

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

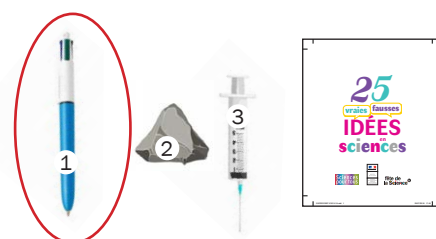
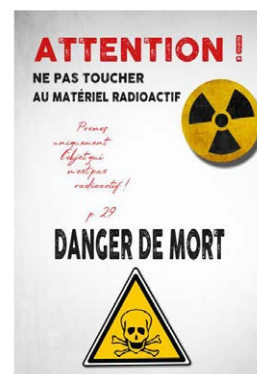
- Une **caisse** (trouvée **en dehors de la zone de jeu**, pendant la résolution de l'énigme 2) ;
- Une **seringue** (trouvée dans la caisse lors de l'énigme 2) ;
- Une **roche** (trouvée dans la caisse lors de l'énigme 2) ;
- Un **stylo** (trouvé dans la caisse lors de l'énigme 2) ;
- Le **Livre de la Fête de la science** (trouvé dans l'enveloppe de départ).

Description :

1. Le joueur qui est sorti chercher la **caisse** se retrouve bloqué. Sur l'**Affiche radioactivité** est inscrit qu'il faut trouver l'objet le moins radioactif parmi les trois objets : une **seringue** sur laquelle est écrit « Produit médical radioactif », une **roche** et un **stylo** sur lequel est écrit « stylo provenant d'une centrale nucléaire ».

2. Préalablement, les joueurs ont consulté le **Livre de la Fête de la science**. À la page 29, le mot "Tchernobyl" est entouré et les mots « centrale nucléaire », « examens médicaux » et « roche granitique » sont soulignés. Il est écrit à la main « L'objet le moins radioactif vous guidera en son centre. »

3. En lisant le texte du livre on comprends que l'objet le moins radioactif est l'objet qui provient de la centrale nucléaire, soit le **carnet** et son **stylo**. Le joueur peut donc repartir dans la zone de jeu avec ces objets.



Partie 2

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Un **stylo** (trouvé dans la caisse lors de l'énigme 2) ;
- Un **agenda** (trouvé lors de la fouille) ;
- Une **gomme** (trouvé dans l'enveloppe de départ).

1. Le **stylo** est dévissable, à l'intérieur les joueurs trouvent un **morceau de papier**. Il s'agit d'un message de Clara : « Le temps n'efface pas les marques de l'histoire... Effacez l'histoire de Tchernobyl le 26 avril 1986. »

2. Ce message indique aux joueurs d'effacer l'inscription notée dans l'**agenda** trouvé lors de la fouille, à la page du 26 avril. À cette page est écrit au stylo effaçable « Commémorations de Tchernobyl ce 26 avril ». Avec la **gomme**, les joueurs effacent cette phrase, cela révèle des lettres inscrits au stylo indélébile, qui forment l'anagramme du mot **TOILETTES**.

3. L'un des joueurs sort alors de la zone de jeu pour se rendre aux toilettes. Là il trouve six **verres** sur lesquels sont fixés les **Logos d'animaux**.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

- Six **verres** où figurent les **Logos d'animaux**.



Enigme 4 - Chaîne alimentaire

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Six verres où figurent les Logos d'animaux (trouvés aux toilettes lors de l'énigme 3) ;
- Des gommettes de formes différentes, fléchées (trouvées lors de la fouille) ;
- Le verre fléché placé à la limite de la zone de jeu et qui pointe hors zone de jeu (trouvé lors de la fouille) ;
- La Chaîne alimentaire (trouvée lors de la fouille).

Description :

1. Les joueurs doivent remettre les verres comportant les Logos d'animaux dans l'ordre selon le schéma de la Chaîne alimentaire qui a été trouvé lors de la fouille. Ils obtiennent ainsi l'ordre suivant :

Feuilles mortes > Champignons > Scarabés > Milles pattes > Oiseau > Chouette.

2. Chaque verre comporte également une gommette d'une forme et couleur particulière. Une fois l'ordre obtenu des verres, les joueurs ont ainsi l'ordre des gommettes.

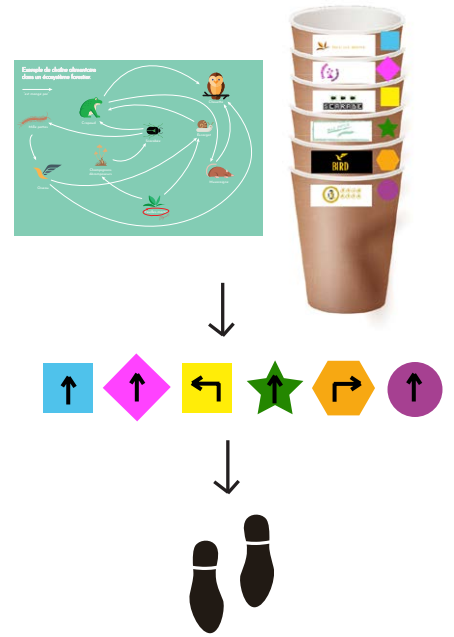
3. Des gommettes similaires sont aussi réparties dans la zone de jeu. Sur ces gommettes sont inscrites des flèches. Grâce à la suite de gommettes obtenue sur les verres, les joueurs obtiennent la suite de flèches, et ainsi une suite de directions. Le point de départ correspond au verre fléché sur le sol.

4. Les joueurs peuvent ainsi suivre les directions pas à pas. Arrivés à la cachette, ils trouvent un mp3 contenant une piste audio, le Message Morse.

Indice obtenu pour la suite du parcours :

> Le Message Morse.

Contenu : Enigme sur le thème de l'importance de la biodiversité.



Enigme 5 - Message Morse

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le Message Morse (trouvé dans le mp3 lors de l'énigme 4) ;
- (Dans le parcours 3 SHS) Le Poster Morse
- La Planche BD des onomatopées (trouvé lors de la fouille).

COLLABORATION ENTRE LE PARCOURS 3 ET LE PARCOURS 4

L'équipe des Agents ECO va devoir collaborer avec l'équipe des Agents SHS, chacun possédant la clé de décodage de l'autre. Le but sera de décrypter leurs messages audios respectifs.

Description :

1. Dans le mp3 la piste audio Message Morse invite les joueurs à entrer en contact avec les Agents SHS. Le message audio enchaîne alors une série de « bips » courts et longs : il s'agit d'un message codé en morse. De leur côté, les Agents SHS disposent du Poster de morse sur lequel est inscrite la clé de décodage pour décrypter le message audio.

2. Les deux équipes doivent donc échanger à distance pour traduire le message. Ils obtiennent ainsi le mot « WIFI » ce qui les oriente directement vers l'Affiche wifi, en dehors de la zone de jeu, à proximité et visible de celle-ci, derrière laquelle se trouve le Morceau n° 4.1 du code final et le Démenti CO2.

3. En retour, les joueurs doivent aider les Agents SHS à décrypter leur propre message audio à l'aide de la Planche BD des onomatopées (voir énigme 6 du parcours 3).

Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le Morceau n° 4.1 du code final ;
- Le Démenti CO2.



Poster Morse des Agents SHS

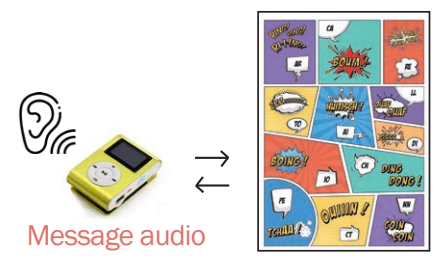


Planche BD des onomatopées des Agents ECO

Enigme 6 - Courbes de CO2

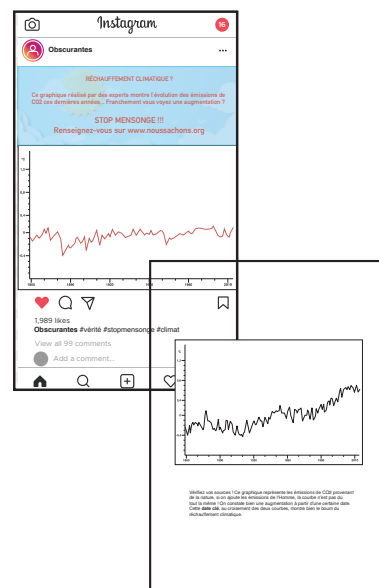
Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « Le réchauffement climatique est naturel » (p. 30 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Une **sacoche** fermée par un **cadenas à 4 chiffres** (trouvée lors de la fouille) ;
- Le **Post instagram** (trouvé derrière l'Affiche globe lors de l'énigme 1) ;
- La **Démenti CO2** (trouvé derrière l'Affiche wifi lors de l'énigme 5) ;
- L'**Affiche sur la Terre** (trouvée dans la sacoche lors de la résolution de cette énigme).

Description :

1. Les joueurs disposent du **Post instagram**, ainsi que du **Démenti CO2** imprimé sur papier calque. Tous deux représentent une courbe de l'évolution du CO2 dans l'atmosphère au cours du temps. Ces deux courbes sont différentes. Lorsque les deux indices sont superposés, les courbes se croisent à plusieurs endroits.
2. Un texte sur le **Démenti CO2** explique que le graphique du **Post instagram** est faux et qu'il y a bien une date clé où l'on constate l'augmentation nette du CO2. Les joueurs doivent comprendre qu'il faut relever le point du dernier croisement des deux courbes à partir duquel la courbe augmente nettement ensuite.
3. Ce croisement indique une date au niveau des abscisses, **1976** correspond au code de la **sacoche** cadennassée. En ouvrant la **sacoche** les joueurs trouvent l'**Affiche sur la Terre**.



Indices obtenus pour la suite du parcours :

- L'**Affiche sur la Terre**.

Enigme 7 - Forme de la Terre

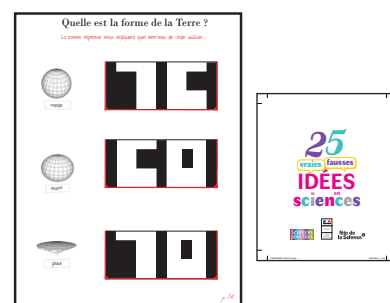
Contenu : Enigme basée sur l'idée reçue « La Terre est ronde » (p. 15 du livre de la Fête de la science).

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- L'**Affiche sur la Terre** (trouvée dans la sacoche lors de l'énigme 6).

Description :

1. Dans la **sacoche** se trouve l'**Affiche sur la Terre** sur laquelle figure trois propositions sur la forme de la Terre, chacune associée à un morceau de code final. La page 14 du **Livre de la Fête de la science** permet d'identifier la bonne réponse (la Terre est oblate) et de trouver le bon morceau de code final, le **Morceau n° 4.2 du code final**.



Indices obtenus pour la suite du parcours :

- Le **Morceau n° 4.2 du code final**.

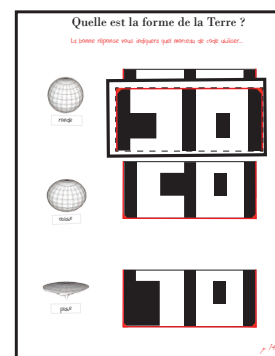
Résolution finale

Éléments requis pour résoudre cette énigme :

- Le **Morceau n° 4.1 du code final** ;
- Le **Morceau n° 4.2 du code final**.

Description :

1. Les joueurs doivent aligner correctement les deux parties pour obtenir deux chiffres écrits en blanc sur noir. Ils obtiennent le code **28**.
2. Ils doivent ensuite taper ce code sur la page du **Digicode** concernant les **Agents ECO**. Leur parcours est alors terminé.



FIN DU PARCOURS 4

C. Fin du jeu et conclusion



► 15 min

> Si les joueurs terminent le jeu à temps (avant que les 60 minutes ne se soient écoulées) :

Ils débloquent le digicode et écoutent le message audio final. Il s'agit d'une conversation téléphonique entre deux Obscurantes, la preuve de leurs mauvaises intentions. Ce message final clôture la partie.

> Si les joueurs ne terminent pas le jeu à temps (les 60 minutes se sont écoulées avant qu'ils ne parviennent à terminer la partie) :

Ils ne débloquent pas le digicode à temps et la partie s'arrête là. Malgré tout, il faut **rester positif** avec les joueurs, même s'ils étaient très loin d'avoir résolu toutes les énigmes. N'hésitez pas à « minimiser » ce qu'il leur restait à faire, quitte à leur mentir un peu...



Les consignes et les discours à tenir sont détaillés sur la [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) à garder sur soi lors de la partie.

REVENIR SUR LES TEMPS FORTS DE LA PARTIE

Il est d'usage de revenir ensuite sur les temps forts de la partie. Ce rituel permet aux joueurs d'évacuer le stress (même positif) ou les frustrations des joueurs afin de rétablir le calme et l'attention qui sera utile pour aborder les notions pédagogiques.

- Le temps que les joueurs ont réalisé (c'est le temps affiché sur le chronomètre lorsqu'ils ont terminé le jeu) ;
- Les énigmes que les joueurs ont facilement résolues ou au contraire celles qui leur ont fait perdre du temps ;
- Ce qui a posé problème et expliquer les énigmes irrésolues ou qui ont fait blocage ;
- Les échanges amusants ou pertinents qu'il y a eu au sein du groupe pendant le jeu ;
- La communication et la répartition des tâches entre les joueurs, etc.

Les joueurs sont invités à s'exprimer sur leur ressenti, s'ils se sont amusés, s'ils ont été frustrés à certains moments, ce qu'ils ont préféré, etc.

REVENIR SUR LES VRAIES/FAUSSES IDÉES ABORDÉES DANS L'ESCAPE GAME

Voir [Étape 4 - Contenu pédagogique](#).

Cette partie peut être plus ou moins étoffée selon l'objectif pédagogique de l'animation. Elle peut être menée par le maître de jeu sans nécessité d'avoir une formation scientifique préalable. Néanmoins, il est conseillé de se documenter un peu sur le sujet. Pour cela, plusieurs ressources sont mises à disposition.

Par ailleurs, pour mener à bien leur mission, les joueurs ont utilisé le livre des « 25 vraies/fausses idées en sciences ». Ce livre pourra être valorisé lors de ce moment d'échange et les joueurs invités à le consulter par la suite.

Rappelez aux joueurs que l'objectif de cet escape game est de déconstruire certaines fausses idées scientifiques et de montrer l'importance de l'esprit critique pour ne pas se laisser duper par des personnes malveillantes et de fausses informations.

D. Retours des joueurs (facultatifs)

Pour finir, vous aurez besoin d'une [ardoise \(avec craies ou feutres\)](#) et des [Questionnaires](#).

PHOTO DE GROUPE

Immortalisez la partie en proposant aux participants de prendre une photo de groupe pour la partager sur les réseaux sociaux (Twitter, Facebook) avec les hashtags : **#PaniquedanslabibliV2**.

Sur l'ardoise indiquez « *le nom de leur équipe* » ont participé à l'*escape game* « *Panique dans la bibliothèque niveau 2, en XX min, « date et lieu* ».

QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION

Chaque participant peut être invité à remplir un questionnaire de satisfaction (cf [Questionnaire](#)). Ces retours permettront de connaître le profil des joueurs et de savoir ce qui a fonctionné dans la mécanique de jeu ou au contraire quels sont les points qui peuvent être améliorés.

Les questionnaires remplis pourront être directement transmises par mail à l'adresse suivante :
paniquedanslabibliothequev2@gmail.com

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

FICHES PRATIQUES



5 fiches pratiques accompagnent et complètent ce guide. Elles pourront vous servir de mémo et vous accompagner pendant l'animation de l'escape game.

A. L'espace de jeu

L'espace doit comporter quatre **zones de jeu principales**, correspondant chacune à un parcours où joue une équipe. Ces zones principales seront délimitées au sol avec du scotch. Les joueurs de chaque équipe ne pourront pas en sortir tant qu'aucun indice ne les enverra au-delà. Idéalement, il est conseillé de prévoir pour chaque zone de jeu **au moins 10 m²**.

Pendant le jeu, les joueurs seront amenés à aller **en dehors de leur zone de jeu, à proximité immédiate** de celle-ci. Il faut donc laisser de l'espace libre autour des zones de jeu afin d'y cacher ou d'afficher des éléments.

Les joueurs seront aussi amenés à aller **en dehors de leur zone de jeu, à des endroits bien spécifiques de votre lieu**, pour récolter des indices à différents endroits.

Enfin les équipes seront amenées à **collaborer avec d'autres, à distance**. Elles ne doivent pas être collées, mais pas non plus éloignées au point de ne pouvoir communiquer.

Les éléments communs que doivent comporter chaque zone de jeu principale :

- **Une table libre**, pour que les joueurs puissent poser et résoudre les énigmes ;
- **Des rayonnages** ;



CONSEILS

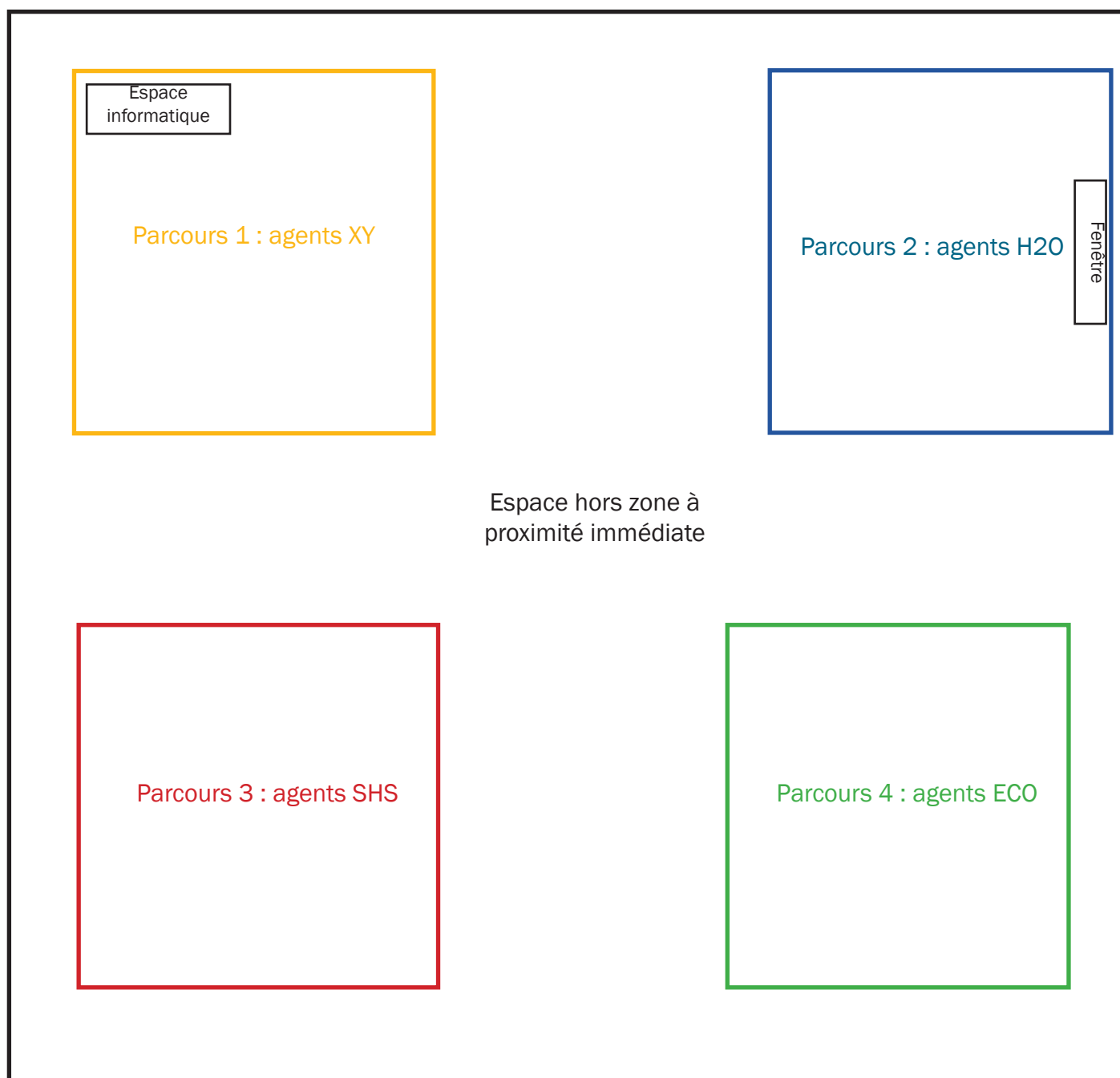
- Nous recommandons de **bien éclairer l'espace**, pour permettre aux personnes ayant des problèmes de vue de bien lire les indices.
- Veillez à ce que **chaque zone de jeu ne soit pas trop grande** pour que les participants ne perdent pas trop de temps lors de la recherche des indices cachés.

N'hésitez pas à **ajouter des éléments** à l'espace pour enrichir la fouille : ajout de chaises, fauteuils, plantes, bacs à magazines...

EXEMPLE DE CONFIGURATION DE L'ESPACE

Nous vous recommandons d'**être vigilants sur les points suivants** :

- Le Parcours 1 doit disposer d'un coin informatique. A défaut, placez-y tout simplement un ordinateur éteint, avec la souris et le clavier (*voir partie installation p42*).
- Le Parcours 2 doit comporter une fenêtre (ou une vitre de manière générale).
- Les zones des Parcours 1 et 2 ne doivent pas être collées. Mais ils doivent pouvoir se voir de loin (énigme collaborative basée sur la communication par gestes). Il faut éviter de les mettre dans des pièces différentes.
- Les zones des Parcours 3 et 4 ne doivent pas être collées. Mais ils doivent pouvoir se parler à distance (énigme collaborative basée sur la communication orale). Il faut éviter de les mettre dans des pièces différentes.
- Nous vous recommandons de laisser de l'espace autour de chaque zone de jeu.



INSTALLATION ET REMISE À ZÉRO



Un temps de préparation (environ 1h30) et de remise à zéro (environ 20 minutes) à deux, est nécessaire en début et fin de jeu pour installer puis ranger l'ensemble du matériel (cf [Fiche pratique 2 - Check list pour réinitialiser le jeu](#)).



CONSEILS

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 les joueurs aient écrit sur le carnet, sur certains supports de jeu ou qu'ils aient gardé des indices avec eux.

B. Liste du matériel nécessaire

CODE COULEUR

Un code couleur est utilisé sur l'ensemble de ce guide et permet de repérer les deux catégories de matériel à mobiliser, à savoir :

COULEUR ROUGE : les ressources à télécharger et à imprimer.

Vous pouvez les télécharger gratuitement sur le site de la Fête de la science, de Science Animation et de Délires d'encre.

COULEUR BLEUE : les ressources à mettre à disposition sur place.

Il s'agit majoritairement de mobilier déjà présent dans les lieux et de petit matériel de bureautique.

Les ressources à télécharger et à imprimer.

Pour l'ensemble des Parcours :

- Vidéo secrète de Clara
- Digicode
- Logos enveloppes
- Code final

Parcours 1

- Affiche ordinateur
- Fiche des signes XY
- Tweet homme-singe
- Calque du tweet homme-singe
- 3 Citations sur les dinosaures
- Post facebook sur le covid 19
- Protocole image inversée
- Image douteuse
- Message secret
- Code César
- Extrait p.8 du livre de la Fête de la science
- Fiche TXL

Parcours 2

- Fiche des signes H2O
- Tracts sur les vaccins 1 et 2
- Boîte de challies
- Grille de cardan
- Tableau périodique
- Pictogrammes
- Fiche intox sur le coronavirus
- Etiquettes de chimie
- Affiche pharmacie
- Message polychromatique
- Fiche désintox
- Affiche espace livres coups de cœur
- Affiche signalétique coups de cœur



LE DIGICODE ET LA VIDÉO SECRÈTE

Pour récupérer le lien vers le digicode et télécharger la vidéo secrète de Clara, indispensable à l'escape game, envoyez un mail (même vide) à l'adresse suivante :

paniquedanslabibliothequev2@gmail.com.

Vous recevrez une réponse automatique avec le lien de téléchargement.

Parcours 3

- 4 Citations d'Einstein
- Agroglyphe
- Conversation agroglyphe
- Fiche calcul
- 5 Portraits de femmes scientifiques
- Extrait p.38 du livre de la Fête de la science
- Poster Morse
- Message crypté
- Fact-checking

Parcours 4

- Billet pour Mars
- Affiche globe
- Tweet sur la déforestation
- Article sur la déforestation
- Affiche radioactivité
- Logos d'animaux
- Planche BD des onomatopées
- Message Morse
- Post instagram
- Démenti CO2
- Affiche wifi
- Affiche sur la Terre
- Chaîne alimentaire

Les ressources à mettre à disposition sur place

N'hésitez pas à recycler du vieux matériel.

Pour l'ensemble des Parcours

- Chaises et tables
- Tablette ou Ordinateur pour diffuser la **vidéo de Clara** et afficher le **Digicode**
- Livre de la Fête de la Science
- Livres sur les sciences
- Rayons de livres
- Objets de fouille (veste à poche, boîte à lunettes...)
- Papier calque
- 5 enveloppes au format A4
- Feuilles blanches
- Stylos
- Scotch de chantier
- Patafix, scotch
- Ciseaux, cutter + support de découpe
- Marqueur noir

Parcours 1

- Ordinateur portable ou tablette connecté à internet (ordinateur/tablette qui servira à faire une recherche sur internet)
- Ordinateur faisant office de coin informatique (il n'a pas besoin de fonctionner)
- Clavier
- Souris d'ordinateur sans fil, c'est-à-dire avec un espace pour mettre des piles
- Lampe UV
- Stylo à encre invisible
- Boîte en carton
- Sacoche
- Cadenas à 4 chiffres
- Feutres
- Petit morceau de papier
- Lecteur Mp3 (ou téléphone portable/tablette)

Parcours 2

- 2 Fenêtres
- Ballon de baudruche
- Fil
- Lunettes sans verre (juste des montures, par exemple de lunettes 3D)
- Grande feuille blanche
- Gommettes de trois couleurs différentes
- Boîte cylindrique (telle qu'un boîte de chips type Pringles)
- Poubelle vide
- 2 Bocaux transparents
- Colorants alimentaires rouge et bleu
- Boîte que l'on peut fermer avec un cadenas.
- 2 Cadenas à 3 chiffres
- Sac à dos
- Transparent (type visioprojecteur)
- Pansement
- 2 Gommettes bleues

Parcours 3

- Calculatrice
- Parapluie
- Gommettes de couleurs différentes
- Coffre que l'on peut fermer avec un cadenas.
- Cadenas à 4 chiffres
- Dictionnaire
- Loupe
- Stylo

Parcours 4

- Plante
- Gommettes de formes et couleurs différentes
- Stylo dévissable
- Stylo effaçable + stylo non effaçable de la même couleur
- Boîte ou sac que l'on peut fermer avec un cadenas.
- Gomme
- Cadenas à 4 chiffres
- 7 Verres en cartons
- Roche/Cailloux
- Seringue (ou pot d'analyse)
- Agenda
- 3 post-it
- Caisse/Bassine
- Lecteur Mp3 (ou téléphone portable/tablette)



LIVRE DE LA FÊTE DE LA SCIENCE 2018

Si vous ne disposez pas déjà du livre de la Fête de la Science 2018, téléchargez sa **version numérique** que vous trouverez sur le site www.fetedelascience.fr.

C. Mise en place de l'escape game

Pour plus de simplicité, il est conseillé de préparer et d'installer le matériel dans l'ordre de présentation suivant. Ces protocoles de mises en place concernent les **4 Parcours de jeu**. Chaque parcours pouvant accueillir 2 à 6 joueurs maximum. Le protocole de mise en place est rédigé parcours par parcours. Suivez attentivement le protocole de mise en place pour éviter toute mauvaise surprise lors du jeu.



CONSEILS

- Vous devez à minima être au moins **deux maîtres de jeu**. Chacun des maîtres de jeu peut prendre en charge deux parcours qui interagissent entre eux. À savoir :
 - le parcours 1 et le parcours 2
 - le parcours 3 et le parcours 4Ces parcours seront ceux que vous suivrez en tant que maître de jeu. Il faut les connaître par coeur.
- Dans le cas où **vous ne souhaitez pas mettre en place tous les parcours**, il est possible d'installer uniquement 2 parcours : soit les 1 et 2, soit les 3 et 4, qui vont respectivement ensemble. Pour le **Digicode** final : il vous suffira d'écrire sur un post-it, placé devant celui-ci, les codes à chiffres des deux parcours non réalisés.
- Bien que cela soit possible de **dupliquer** un seul parcours en plusieurs fois, nous le déconseillons car les joueurs peuvent se suivre entre eux, annulant ainsi l'autonomie et l'effet de surprise. Sinon, il est envisageable de dupliquer deux parcours en les intercalant dans l'espace.
- Nous recommandons de prévoir **deux versions imprimées** de tous les supports de jeu.
- Tous les indices ont été conçus pour être **imprimés en couleurs**.
- Les **dimensions des supports sont importantes**. Surtout, imprimez en sélectionnant bien la dimension indiquée, en choisissant le paramètre « **Taille réelle** » et NON « Ajuster ».
- Les documents peuvent éventuellement être **plastifiés** pour garantir leur durée de vie entre chaque session d'escape game.



CONSEILS

Lors de l'installation

- **Sécurisez la zone de jeu** en posant des affiches « *Escape game en cours* » pour éviter que les autres usagers ne viennent déranger les espaces installés.
- Commencez d'abord par **délimiter les quatre zones** de jeu en prenant compte des espacements nécessaires. Anticipez cela pour que les collaborations des joueurs soient optimales.
- Prévoyez des **espaces hors zone de jeu** proche de chaque zone de jeu pour pouvoir y placer les éléments.
- Utilisez la [Fiche pratique Check list](#) pour **vérifier l'emplacement des éléments de jeu** avant le démarrage. Cette même fiche vous servira pour la remise à zéro des parcours.
- Prévoyez d'**organiser et de diviser le matériel** de chaque parcours. Un sac pour transporter les éléments et une chemise cartonnée par parcours contenant tous les documents.
- Pour la création des **cachettes en dehors des zones de jeu**, évitez les trajets trop longs, ce qui limitera la marge d'erreur liée à la taille des pas de chaque personne.
- Attention, lorsque vous installez la zone de jeu : **veillez à vous souvenir de l'emplacement de chaque indice** ! Vous pouvez les photographier.
- Il n'est pas gênant que les joueurs se fourvoient sur certains objets et pensent qu'il s'agit d'indices. Néanmoins, il est conseillé de retirer les livres ayant des marque-pages qui dépassent pour éviter qu'ils ne les dérangent (annotations, marque-page coups de cœur, etc.). Si cela est trop contraignant, les maître du jeu peut aussi alerter les joueurs au fur du jeu et à mesure de ce qu'ils ne doivent pas toucher, mais **des interruptions répétées peuvent compromettre l'immersion** des joueurs.
- Attention, pensez bien lorsque vous cachez les indices que les joueurs **ne doivent pas avoir à déplacer de lourdes charges ni fouiller en hauteur** (au-delà de 1m20).
- **Ne cachez pas trop** les éléments. Les joueurs n'osent pas fouiller et ont tendance à perdre beaucoup de temps sur cette partie. Ils s'impatientent vite sur cette étape.

PRÉPARATION COMMUNE AUX 4 PARCOURS

1. Imprimez et découpez l'ensemble des documents selon les consignes indiquées.
2. Pour chacune des zones, délimitez au sol la zone de jeu principale avec du [scotch de chantier](#). Veillez à ce que chaque zone ne soit pas trop grande (max 30 m²) et comporte au moins deux rayonnages de livres.

Pour rappel, le Parcours 1 doit disposer d'un coin informatique. A défaut, placez-y tout simplement un ordinateur éteint, avec la souris et le clavier (*voir partie installation p42*).

Le Parcours 2 doit comporter une fenêtre (ou une vitre de manière générale).

Les zones des Parcours 1 et 2 ne doivent pas être collées. Mais ils doivent pouvoir se voir de loin (énigme collaborative basée sur la communication par gestes). Il faut éviter de les mettre dans des pièces différentes.

Les zones des Parcours 3 et 4 ne doivent pas être collées. Mais ils doivent pouvoir se parler à distance (énigme collaborative basée sur la communication orale). Il faut éviter de les mettre dans des pièces différentes.

Nous vous recommandons de laisser de l'espace autour de chaque zone de jeu.

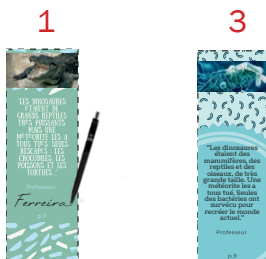
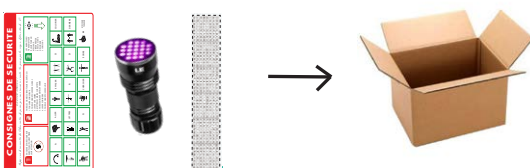
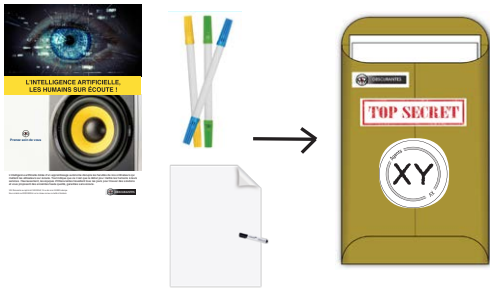
3. Chargez le Digicode et la Vidéo secrète de Clara sur le même ordinateur ou tablette de départ. Connectez bien l'ordinateur à internet, supprimez le mode veille et vérifiez que la batterie est pleine. Les joueurs doivent bien comprendre qu'ils doivent entrer leur code à 2 chiffres ici. Placez le sur une table, en dehors des zones de jeu, mais visible.

Dans le cas où vous ne souhaitez pas mettre en place tous les parcours, il est possible d'installer uniquement 2 parcours : soit les 1 et 2, soit les 3 et 4, qui vont respectivement ensemble.

Pour le Digicode final : il vous suffira d'écrire sur un post-it, placé devant celui-ci, les codes à chiffres des deux parcours non réalisés.

PARCOURS 1 MENÉ PAR LES AGENTS XY

Visuels / Objets



PRÉPARATION DU MATÉRIEL EN AMONT, SANS BESOIN D'ÊTRE SUR PLACE

1. Imprimez et découpez l'ensemble des documents selon les consignes indiquées.

2. À partir du document **Logos enveloppes**, collez un logo « XY » et un « Top secret » sur la face visible d'une **enveloppe A4**. Mettez dedans l'**Affiche ordinateur**, des **feutres** (2 ou 3, peu importe la couleur), un **crayon** et une **feuille blanche** (pour écrire si besoin).

3. Retirez délicatement les lettres C, A, R, T, O, N d'un **clavier** pour les positionner à l'envers. (si vraiment c'est compliqué pour vous, collez simplement des petites gommettes sur les touches. Mais ce sera moins drôle à trouver pour les joueurs.)

4. Chargez le document **Image douteuse** et **Message secret** sur le bureau d'une **tablette ou ordinateur portable**. Vérifiez que la batterie est pleine.

⚠ Veillez à retirer le mot de passe d'accès et tous les logiciels du bureau pouvant brouiller les pistes. Vous pouvez aussi créer un dossier mis en évidence sur le bureau, ou bien une autre session, intitulé « Obscurantes ».

5. Placez la **tablette ou ordinateur portable**, le **Protocole image inversée** et le **Morceau 1.1 du code final** dans une **sacoche**. Réglez un **cadenas à 4 chiffres** sur le code **4913**. Mettez le dans la sacoche, sans la fermer pour le moment. Certains éléments de cette sacoche devront être finalisés sur place, durant l'installation finale.

6. Déposez la **Fiche des signes XY**, la **Fiche TXL** et la **lampe UV** dans le **carton**.

7. Écrivez respectivement les noms de Professeurs «Gregersen» et «Ferreira» sur les **Citations 1 et 3** sur les **dinosaures**. Le 3e nom sera écrit sur place, en utilisant le nom d'un auteur de livre.

INSTALLATION DU MATÉRIEL SUR PLACE

1. **Délimitez la zone de jeu** avec du **scotch de peintre**. Cette zone de jeu doit contenir un coin ordinateur et ne doit pas être mitoyenne à la zone de jeu des **Agents H2O**. Par contre les deux zones doivent restées visibles l'une de l'autre.

2. Placez une **table** qui servira aux joueurs pour résoudre les énigmes. Placez l'**enveloppe kraft** en évidence sur la table.

3. Dans la zone de jeu, choisissez un premier **livre sur les sciences** (ou science fiction, sciences humaines...). Placez dans ce livre le morceau 2 du **Tweet homme singe** et le **Calque du tweet homme-singe**. Rangez le livre à sa place.

Ecrivez le nom de l'auteur sur la **Citation 2 sur les dinosaures**.

4. Prenez un second **livre sur les sciences**. Placez le morceau 1 du **Tweet homme singe** dans le **livre** correspondant à la côte de livre. Rangez le livre à sa place.

Sur un **morceau de papier blanc** écrivez au **stylo à encre invisible** la côte du **livre** en langage codé selon le **Code César**. Pliez le morceau de papier et glissez-le dans l'emplacement de la pile de la **souris**.

5. Placez la **souris** et le **clavier** dans le coin des ordinateurs.

Si vous ne disposez pas d'un coin ordinateurs, déposez simplement sur une table un ordinateur portable, qui ne sera pas utilisé durant la partie et fera office de décor.

6. Formez une croix au sol sur la limite de la zone de jeu avec le **scotch de peintre**. À partir de cette croix déterminez une suite de directions permettant d'arriver face à un rayonnage en dehors de la zone de jeu. Un pas = une flèche. Notez vous quelque part cette suite de flèches.

Sélectionnez le huitième **livre** sur la première étagère du rayonnage en dehors de la zone de jeu. Là où conduisent les directions. Placez-y le **Morceau 1.2 du code final**.

7. Avec ces directions, remplissez alors le **Protocole image inversée** comme expliqué en détails sur les premières pages du document.

8. Connectez la **tablette ou l'ordinateur** à internet. Mettez le en veille, sans mot de passe pour le relancer. Placez la **tablette ou l'ordinateur** et le **Protocole image inversée** complété dans la **sacoche**, où se trouve déjà le **Morceau 1.1 du code final**, et fermez-la avec le **cadenas à 4 chiffres**.

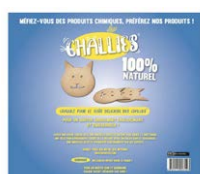
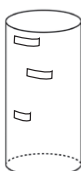
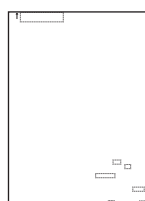
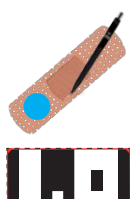
9. Placez le **carton**, **en dehors de la zone de jeu, bien visible depuis celle-ci**.

10. Cachez dans l'espace à différents endroits :

- les deux parties du **Code César** ;
- les **3 Citations de dinosaures** ;
- le morceau 3 du **Tweet homme singe** ;
- le **Post facebook sur le covid19** ;
- l'**Extrait p.8 du livre de la Fête de la science** ;
- la **sacoche** fermée d'un **cadenas**.

PARCOURS 2 MENÉ PAR LES AGENTS H2O

Visuels / Objets



PRÉPARATION DU MATÉRIEL EN AMONT, SANS BESOIN D'ÊTRE SUR PLACE

1. Imprimez et découpez l'ensemble des documents selon les consignes indiquées.

2. À partir du document **Logos enveloppes**, collez un logo « H2O » et un « Top secret » sur la face visible d'une **enveloppe A4**. Glissez-y la **Fiche des signes H2O**, un **crayon** et une **feuille blanche** (pour écrire si besoin).

3. Configurer le code **792** sur un **cadenas à 3 chiffres**. Sur un **pansement** écrivez au stylo le mot « buée » et collez une **gommette bleue** à côté.

Variante spécial Covid19 : Dessinez un cœur sur le pansement, sans mettre de gommette.

Déposez dans une **boîte** (à pharmacie idéalement, ou classique à défaut) le **pansement** avec le **Morceau 2.1 du code final**. Fermez et verrouillez la boîte avec le **cadenas à 3 chiffres**.

4. Collez la fiche **Pictogrammes** sur la **boîte**.

5. Remplissez **2 bocaux transparents** d'1cm d'eau.

⚠ Le fond des bocaux doit absolument être transparent.

Ajoutez trois gouttes de **colorant alimentaire bleu** dans l'un et trois gouttes de **colorant alimentaire rouge** dans l'autre. Placez le bocal rouge sur le **Message polychromatique** et regardez à travers le liquide pour lire le texte. Selon le rendu ajoutez ou diluez le colorant. Le message « *Produit inoffensif ! Tout ce qui nous entoure est chimique. Rendez-vous à la pharmacie.* » doit être suffisamment lisible.

Refermez bien chaque bocal. Collez sur chaque couvercle une étiquette « danger » du document **Étiquette chimie**. Collez l'**Étiquette chimie 1** sur le bocal contenant le liquide rouge et l'**Étiquette chimie 2** sur le bocal contenant le liquide bleu.

6. Placez les **2 bocaux** et le **Message polychromatique** dans un **sac à dos**. Programmez le cadenas à 3 chiffres sur **236** et fermez le sac avec.

7. À l'aide du cutter, découpez les cadres pointillés de la **Grille de cardan** (idéalement, imprimée sur un papier un peu plus épais).

Collez le visuel de la **Boîte de challies** sur une **boîte cylindrique** de type **Pringles**.

Enroulez la grille de cardan autour et scotchez-là de sorte à former un tube avec la feuille. Vérifiez ensuite que la **Grille de cardan** révèle bien la phrase « *Méfiez-vous des pubs. Rendez-vous dans le sac ados* » lorsqu'on l'enfile sur la **Boîte de challies**.

INSTALLATION DU MATÉRIEL SUR PLACE

1. Délimitez la zone de jeu avec du **scotch de peintre**. Cette zone de jeu doit contenir une fenêtre, un mur libre pour afficher une feuille A3 à hauteur d'Homme. Elle doit être non mitoyenne à la zone de jeu des **Agents XY** mais tout de même visible.

2. Placez une **table** qui servira aux joueurs pour résoudre les énigmes. Placez l'**enveloppe kraft** (contenant **Fiche des signes H2O**) en évidence sur la table.

3. Sélectionner **un livre de sciences** (ou science fiction, sciences humaines et sociales) dans la zone de jeu. Glisser la **Fiche désintox** dans le livre et rangez-le à sa place.

Sur la partie droite d'une **grande feuille** (A3 peut convenir), écrivez à la verticale et en grosse lettres la côte de livre. Ajoutez d'autres colonnes de lettres à gauche pour brouiller les pistes. Fixez la **grande feuille** au mur.

4. Découpez deux **transparents** (de visioprojecteur) de la forme des verres de lunettes. Il est important de voir distinctement au travers. Scotchez solidement les transparents à la place des verres sur les **lunettes sans verre**. Mettez les **lunettes** et placez vous à distance de 1 à 2 mètres de la **grande feuille**. À l'aide d'un gros **marqueur noir**, colorez totalement le transparent droit et colorez verticalement une grande partie du verre gauche de sorte à voir uniquement la colonne de lettres correspondant à la côte de livre.

5. Au sol, placez une **gommette verte** pour indiquer l'emplacement du pied gauche et une **gommette rouge** pour le pied droit. Ces gommettes servent de repère pour savoir où se placer pour regarder la **grande feuille**. De même, collez une **gommette rouge** sur la branche droite et une **gommette verte** sur la branche gauche des lunettes.

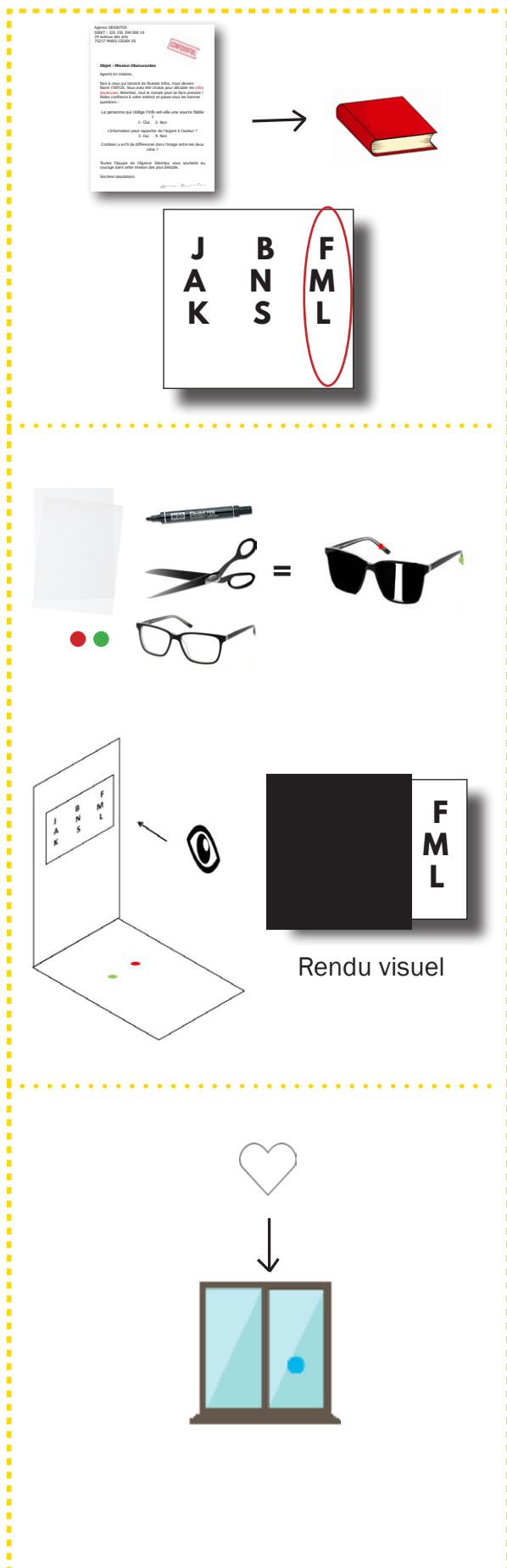
6. Sur une **fenêtre** située dans la zone de jeu, inscrivez un cœur grâce à de la buée (soufflez sur la fenêtre et dessinez). Juste à côté du cœur, collez une **gommette bleue**. Les joueurs doivent découvrir le cœur en le faisant apparaître grâce à de la buée.

Variante spécial Covid19 : Passez cette étape.

⚠ Une vitre trop chaude ou exposée au soleil ne vous permettra pas de faire de la buée. Veillez également à ce que le soleil ou ses reflets ne gênent pas la lecture sur la fenêtre.

⚠ Ne dessinez pas le cœur trop haut pour qu'il reste accessible à tous.

⚠ En cas de mesures sanitaires liées au coronavirus supprimez cette énigme en inscrivant directement un cœur sur le pansement.

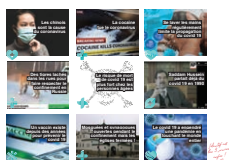
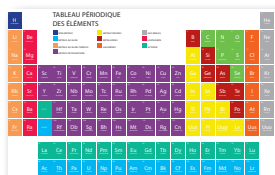




Tract 1



Tract 2



7. Aménagez un espace « Livres coups de coeur » **en dehors de la zone de jeu, éloigné de cette dernière.** Placez-y l'**Affiche de l'espace «Livres coups de coeur»** pour l'indiquer. Roulez et placez le **Morceau 2.2 du code final** dans un **ballon baudruche**. Gonflez le ballon, dessinez un gros cœur au marqueur dessus, et accrochez-le à côté.

8. Froissez le **Tract 1 sur les vaccins** et placez-le dans une **poubelle vide**.

9. Placez la **boîte en dehors de la zone de jeu, bien visible depuis celle-ci.** et fixez l'**Affiche pharmacie** au-dessus.



Retournez bien la boîte de sorte à ce que les pictogrammes ne soient pas visibles, même de loin. Cela évitera que les joueurs sortent de la zone de jeu prématurément.

10. Placez à un autre endroit le **sac à dos en dehors de la zone de jeu, visible depuis celle-ci.**

11. Fixez incognito dans l'espace :

- le **Tract 2 sur les vaccins** ;
- l'**Affiche signalétique de l'espace «Livres coup de coeur»**.

12. Cachez dans l'espace :

- la **Boîte de challies** ;
- la **Grille de cardan** ;
- le **Tableau périodique** ;
- la **Fiche intox sur le coronavirus** ;
- les **lunettes rayées**.

PARCOURS 3 MENÉ PAR LES AGENTS SHS

Visuels / Objets



« Message crypté »



PRÉPARATION DU MATÉRIEL EN AMONT, SANS BESOIN D'ÊTRE SUR PLACE

1. Imprimez et découpez l'ensemble des documents selon les consignes indiquées.

2. Sur l'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science** soulignez les noms des 5 femmes scientifiques (dans l'ordre : Sophie Germain, Marie Curie, Hypatie d'Alexandrie, Rosalind Franklin et Maryam Mirzakhani)

3. À partir du document **Logos enveloppes**, collez un logo « SHS » et un « Top secret » sur la face visible d'une **enveloppe A4**.

Placez l'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science** (préalablement préparée), un **crayon** et une **feuille de note** dans une **enveloppe kraft**.

4. Placez l'**Agroglyphe** dans une autre **enveloppe kraft**.

5. Configurez le code que vous souhaitez sur un **cadenas à 4 chiffres**. Par exemple : **3678**.

Découpez la **feuille Calcul** et collez la tête d'extraterrestre sur la **calculatrice**.

Placez la **calculatrice** (vérifiez qu'elle fonctionne), la **Conversation agroglyphe** et la **Feuille de calcul** dans un **coffre**. Fermez-le avec le cadenas.

6. Collez **4 gommettes de couleurs différentes** sur les **4 Citations d'Einstein**. Placez les citations dans le bon ordre, comme ci-contre.

Prenez 4 autres **gommettes de couleurs** identiques à celles des **Citations d'Einstein** et inscrivez au **stylo** les chiffres du code du cadenas en respectant l'ordre des citations.

Prenez un lot d'autres **gommettes** de couleurs différentes de celles des Citations, et inscrivez des chiffres dessus, peu importe lesquels (pour brouiller les pistes).

7. Chargez le fichier .mp3 **Message crypté** sur un **lecteur mp3**.

⚠ Il ne doit y avoir qu'un seul fichier audio sur le mp3.

Vous pouvez également charger le fichier en widget sur le fond d'écran d'un smartphone. Cela permettra de diffuser du son sans avoir besoin d'écouteurs. Par contre, n'oubliez pas de retirer toutes les autres applications du fond d'écran.

8. Placez le **Morceau n°3.1 de code final**, le **Poster de morse** et le **mp3** contenant le **Message crypté** dans le **parapluie**.

INSTALLATION DU MATÉRIEL SUR PLACE

1. **Délimitez la zone de jeu** avec du **scotch de peintre**. Cette zone de jeu doit contenir l'espace informatique et doit être proche de la zone de jeu des **Agents ECO** pour permettre la collaboration.

2. Placez une **table** qui servira aux joueurs pour résoudre les énigmes. Placez l'**enveloppe kraft** (contenant l'**Extrait p.12 du livre de la Fête de la science**, un **crayon** et une **feuille de note**) en évidence sur la table.

3. Choisissez un **livre sur les sciences** (ou science fiction, sciences humaines et sociales) dans la zone de jeu. Écrivez la côte du **livre** sur un **bout de papier**. Placez les **Citations d'Einstein 3 et 4** et l'**Extrait p.38 du livre de la Fête de la science** dans le **livre**. Rangez-le à sa place.

4. Répartissez dans l'espace, en les collant au sol, les **gommettes de couleurs**.

5. Suivez les recommandations de la fiche indice Fact checking. Déterminez l'emplacement d'une cachette éloignée en dehors de la zone de jeu. Choisissez un point de départ sur la limite de la zone de jeu et placez la première étiquette («Vérifier la source de l'information»). En dehors de la zone de jeu, répartissez les étiquettes de **Fact checking** à la manière « petit poucet », en respectant l'ordre inscrit sur la fiche **Fact checking**. Puis rajoutez des fausses pistes en plaçant les fausses étapes fact-checking en s'éloignant du chemin. Placez le **coffre cadenassé** au bout de la cachette.

6. Placez le **parapluie** (contenant le **Morceau n°3.1 de code final**, le **Poster de morse** et le **mp3** contenant le **Message crypté**) **en dehors de la zone de jeu, visible depuis celle-ci**.

7. Posez l' **enveloppe kraft** contenant l'**Agroglyphe** à l'**accueil en dehors de la zone de jeu**.

9. Placez le **Morceau n°3.2 de code final** dans le dictionnaire.

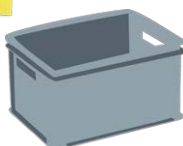
8. Cachez dans l'espace :

- les **5 Portraits de femmes scientifiques** ;
- la fiche **Fact checking** ;
- les **Citations d'Einstein 1 et 2** ;
- une **côte de livre** ;
- une **loupe**.



PARCOURS 4 MENÉ PAR LES AGENTS ECO

Visuels / Objets



« Message morse »

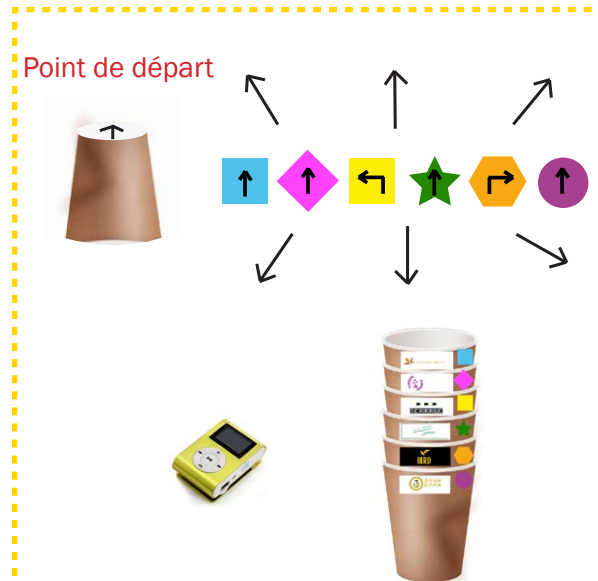


PRÉPARATION DU MATÉRIEL EN AMONT, SANS BESOIN D'ÊTRE SUR PLACE

1. Imprimez et découpez l'ensemble des documents selon les consignes indiquées.
2. A la page 29 du [livre de la Fête de la science](#), entourez le mot "Tchernobyl" et soulignez "centrale nucléaire", "examens médicaux" et "roche granitique". Ecrivez "L'objet le moins radioactif vous guidera en son centre." sur la page.
3. À partir du document [Logos enveloppes](#), collez un logo « ECO » et un « Top secret » sur la face visible d'une [enveloppe A4](#). Glissez-y la [Fiche des signes H2O](#), le [Billet pour Mars](#), le [livre de la Fête de la science](#), une [feuille de papier](#), un [stylo](#) et une [gomme](#).
4. Programmez le [cadenas à 4 chiffres](#) sur le code 1976. Glissez l'[Affiche sur la Terre](#) dans le [sac à dos](#) et fermez-le avec le cadenas.
5. Ecrivez sur un [bout de papier](#) «26 avril : Effacez l'histoire de Tchernobyl. Le temps n'efface pas les marques de l'Histoire...». Enroulez-le et glissez-le dans le [stylo dévissable](#).
⚠ Attention, le stylo doit rester fonctionnel malgré tout.
6. Ouvrez un [agenda](#) à la page du 26 avril et écrivez au [stylo effaçable](#) : « Commémorations de la centrale de Tchernobyl ce 26 avril ». Repassez par dessus l'écriture au [stylo non effaçable](#) de sorte à former les lettres « t.o.i.l.e.t.t.e.s » : « Commémorations de la centrale de Tchernobyl ce 26 avril ». Ainsi, l'anagramme du mot «toilettes» apparaît une fois la phrase effacée.
7. Ecrivez sur un [post it](#) « Stylo provenant d'une centrale nucléaire », sur un 2e « Produit médical radioactif », et sur le 3e « Roche ». Placez l'[Affiche radioactivité](#), le [stylo dévissable](#), la [roche](#) et une [seringue](#) (ou flacon à défaut) remplie d'un liquide coloré dans une petite [caisse](#). Collez sur chaque objet le [post it](#) correspondant.
8. Découpez les trous du [Tweet sur le déforestation](#) au cutter sur un support de découpe, selon les pointillés indiqués.
9. Collez les six [Logos d'animaux](#) en haut de chaque [verre en carton](#). Sur chaque verre, collez une [gommette de couleur et/ou forme différentes](#). A noter que vous devez disposer d'un double de chacune de ces gommettes. Sur le 7e verre (sans logo) écrivez une flèche en dessous.
10. 7. Chargez le fichier .mp3 [Message morse](#) sur un [lecteur mp3](#).
⚠ Il ne doit y avoir qu'un seul fichier audio sur le mp3. Vous pouvez également charger le fichier en widget sur le fond d'écran d'un smartphone. Cela permettra de diffuser du son sans avoir besoin d'écouteurs. Par contre, n'oubliez pas de retirer toutes les autres applications du fond d'écran.

INSTALLATION DU MATÉRIEL SUR PLACE

1. **Délimitez la zone de jeu** avec du **scotch de peintre**. Cette zone de jeu doit contenir l'espace informatique et doit être proche de la zone de jeu des **Agents ECO** pour permettre la collaboration.

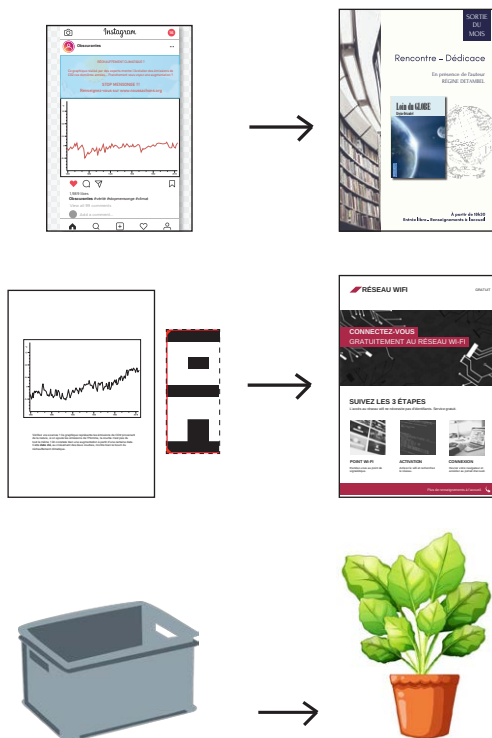


2. Placez une **table** qui servira aux joueurs pour résoudre les énigmes. Déposez l'**enveloppe kraft** (contenant le **Billet pour Mars**, le **livre de la Fête de la science**, une **feuille de papier**, un **stylo** et une **gomme**) sur la table.

3. Suivez les explication indiquées sur la **fiche indice des Logos d'animaux** pour créer un parcours fléché jusqu'à une cachette. Fixez d'abord au sol, avec du scotch, le **7e verre** (sans logo), à l'envers, à la limite de la zone de jeu, juste à l'extérieur, la **flèche pointant vers l'extérieur de la zone de jeu**. À partir de ce verre, déterminez une suite de 6 pas (tout droit, vers la gauche ou vers la droite) permettant d'arriver à une cachette. Un pas = une flèche. Notez vous quelque part cette suite de flèches. Déposez le lecteur **mp3** contenant le **Message Morse** à l'emplacement de la cachette.

⚠ Pour éviter les soucis sanitaires liés à l'emploi d'écouteurs, vous pouvez utiliser un téléphone portable en préparant un widget de la piste audio sur le fond d'écran. Veillez à supprimer toutes les applications sur le fond d'écran.

Ecrivez ensuite comme indiqué sur la fiche indice les 6 flèches sur les doubles de **gommettes** mises sur les verres, en respectant le bon ordre des animaux.



4. Placez les **six verres** empilés dans le désordre aux toilettes.

5. Placez la **caisse** contenant les objets radioactifs **en dehors de la zone de jeu**, à côté d'une **plante** bien visible depuis la zone de jeu.

⚠ Vous pouvez aussi utiliser une grande image de plante si vous n'avez pas de plante.

6. Fixez le **Post instagram** derrière l'**Affiche globe**. Fixez l'**Affiche globe en dehors de la zone de jeu, visible depuis celle-ci**.

7. Fixez le **Morceau 4.1 du code final** et le calque du **Démenti CO2** derrière l'**Affiche wifi**. Placez cette dernière **en dehors de la zone de jeu, visible depuis celle-ci**.

8. Cachez dans l'espace :

- le **Faux tweet sur la déforestation** ;
- l'**Article sur la déforestation** ;
- la **Planche BD des onomatopées** ;
- la **Chaîne alimentaire** ;
- l'**agenda**.



ÉTAPE 4

CONTENU PÉDAGOGIQUE

A. Débriefing pédagogique

Quel est le but du débriefing pédagogique ?

L'escape game est un outil ludique intéressant en lui-même, mais il peut également servir de levier pédagogique. Le moment de jeu permet d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui de l'importance de l'esprit critique et l'éducation aux médias.

Pour aller plus loin, un temps de débriefing avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu pédagogique de l'escape game sur lequel ils n'auront pas eu le temps de s'attarder durant la partie. Après avoir débriefé sur le jeu en lui-même (déroulement, difficultés posées par les énigmes...), vous pouvez revenir sur le contenu abordé dans l'escape game (voir ci-dessous). Puis, afin d'approfondir la thématique générale avec les participants, nous vous proposons plusieurs outils très simples d'animation, selon le temps dont vous disposez et votre aisance avec le sujet :

- QCM sur l'esprit critique
- Quiz « Vrai/Faux » sur les idées reçues

Enfin, pour en savoir plus sur cette thématique, vous pouvez vous appuyer sur les ressources listées ci-dessous.

B. Les idées reçues abordées

Chacun des parcours se basait sur plusieurs idées reçues du livre des « 25 vraies/fausses idées reçues en science ». L'explication détaillée de chaque idée reçue figure dans le livre auquel vous pouvez vous référer pour déconstruire une idée reçue. Posez d'abord la question aux joueurs.



- *Pendant cet escape game, vous avez été confrontés à de fausses informations scientifiques que les Obscurantes font circuler, avez-vous saisi lesquelles ?*
- *Avez-vous découvert des choses différentes de ce que vous pensiez savoir ?*



Il est fort probable que les joueurs n'aient pas perçu l'idée reçue, happés par le jeu. C'est pourquoi cette étape permettra d'explicitier le propos.

D'autres sujets comme le coronavirus ou le fact checking y ont également été intégrés.

Qui se cache derrière les fake news ? « *Diviser pour mieux régner* » est probablement la meilleure expression pour illustrer l'impact des infos. Bien qu'il soit difficile de placer une identité derrière les générateurs de fausses infos, plusieurs raisons peuvent motiver les auteurs de troubles. Un pays qui souhaiterait redorer son image ou détériorer celle des autres. Dans ce cas, les visées sont plutôt géopolitiques animées par une volonté de déstabilisation. On pointe du doigt les capacités de gestion de crise d'un état par rapport à d'autres. Mais cela peut être simplement pour provoquer le buzz et générer des vues qui peuvent rapporter gros via les publicités. Certains s'en servent aussi pour servir leurs propos, la crise du coronavirus a par exemple servi de justification aux propos racistes contre les asiatiques.

Le Fact checking ou vérification des faits désigne une forme de traitement journalistique qui vise à examiner et à vérifier les dires d'un responsable politique ou lors de débat public. Né aux Etats-unis il y a une dizaine d'année, le fact checking a transformé le journalisme. Aujourd'hui, ce concept est sorti du champ politique pour s'étendre à la diffusion d'information sur les réseaux sociaux notamment.

Quelques sites de fact-checking :

- factcheck.org
- www.arretsurimages.net
- www.liberation.fr/desintox,99721
- www.lemonde.fr/les-decodeurs
- afp.com

La recherche d'image inversée est un moyen de découvrir l'origine d'une image publiée sur internet via un moteur de recherche. Les algorithmes du moteur de recherche permettent d'identifier les images similaires et de voir dans quels contextes elles ont été employées.

La crise du coronavirus a largement impactée les médias par une véritable épidémie de fausses informations. A tel point que le site de l'AFP (Agence France Presse) a créé une rubrique spéciale coronavirus sur son site «Factuel» <http://factuel.afp.com>, dédiée à l'analyse des informations véhiculées par les médias.

Parcours 1 : AGENTS XY

Idée n° 1. Les dinosaures ont disparus (p. 8) - *Enigme 2*

Idée n° 7. Les ordinateurs nous supplanteront un jour (p. 20) - *Enigme 1*

Idée n° 8. L'Homme descend du singe (p. 22) - *Enigme 3*

* Enigme supplémentaire sur la recherche d'image inversée - *Enigme 4*

Parcours 2 : AGENTS H2O

Idée n° 13. Les vaccins sont dangereux (p. 33) - *Enigme 2*

Idée n° 24. Tout ce qui est chimique est dangereux (p. 54) - *Enigme 3*

* Enigme supplémentaire sur le coronavirus - *Enigme 4*

Parcours 3 : AGENTS SHS

Idée n° 3. La science est plutôt une affaire d'hommes (p. 12) - *Enigme 1*

Idée n° 16. Il paraît qu'Einstein avait tort, finalement (p. 38) - *Enigme 3*

Idée n° 25. Les maths ne servent à rien (p. 56) - *Enigme 4*

* Enigme supplémentaire sur le fact checking - *Enigme 2*

* Enigme supplémentaire sur les agroglyphes - *Enigme 2*

Parcours 4 : AGENTS ECO

Idée n° 4. La Terre est ronde (p. 15) - *Enigme 6*

Idée n° 5. Un jour, on pourra vivre sur mars (p. 16) - *Enigme 1*

Idée n° 11. La radioactivité vient des centrales nucléaires (p. 28) - *Enigme 3*

Idée n° 12. Le réchauffement climatique est naturel (p. 30) - *Enigme 6*

Idée n° 17. Il y a de moins en moins de forêts en France (p. 40) - *Enigme 2*

* Enigme supplémentaire sur le détournement d'images - Enigme 2

* Enigme supplémentaire sur l'importance de la biodiversité - Enigme 4

C. Quiz

Divisez les participants en plusieurs équipes et posez les questions suivantes à l'ensemble du groupe. Le groupe qui répond en premier gagne 1 point. Suite à la réponse, vous pouvez lire le complément d'information avant de passer à la question suivante.

Le groupe qui comptabilise le plus de points gagne la partie.

Question 1 : Qu'est-ce que la mission Mars One ?

- A. Un aller sans retour sur la planète Mars
- B. La nouvelle barre chocolatée de la marque Mars
- C. Le projet d'envoyer le petit frère du robot Curiosity avant 2030 sur la planète Mars

RÉPONSE A : Une compagnie appelée Mars One a lancé un appel à volontaires pour coloniser Mars en 2026. Il s'agit d'un aller mais sans retour possible car il serait trop coûteux. Pourtant, il y a eu 200 000 candidatures parmi lesquelles 24 personnes ont été sélectionnées. Ce projet a été étudié par le Département d'aéronautique et d'aérospatial du Massachusetts Institute of Technology (MIT) qui a révélé les failles d'un point de vue scientifique.

Par exemple, le rapport remet en question le plan prévu par Mars One pour se nourrir. Si la récolte est utilisée comme seule source alimentaire, comme ils le prévoient, cela produira des niveaux d'oxygène dangereux dans l'habitat provoquant l'asphyxie de ses habitants.

Pour éviter ce scénario, il faudrait utiliser un système d'extraction de l'oxygène en excès... Mais il s'agit d'une technologie qui n'existe pas encore. L'étude estime donc la mort des individus au bout de 68 jours.

Question 2 : Quelle est la vraie forme de notre planète Terre ?

- A. Sphérique
- B. Oblate
- C. Plate

RÉPONSE A : La Terre est Oblate, c'est-à-dire qu'elle est légèrement plus épaisse à l'équateur qu'aux pôles. La différence est d'à peine 0.33%.

Question 3 : Qu'est-ce qu'une « fake news » ?

- A. Une fausse bonne nouvelle
- B. Une nouvelle totalement fausse
- C. Une nouveauté

RÉPONSE B : Bien souvent c'est une production qui peut faire référence à plusieurs choses :

- une fausse information : il existe un certain nombre de personnes ou de sites internet faisant circuler de fausses informations (en citant des chiffres qui n'existent pas ou en montrant des images retouchées pour en dénaturer

le sens) dans le but de soutenir leur propre discours.

- la manipulation : beaucoup de rumeurs partent de bribes d'informations qui sont en soi parfaitement réelles, mais qui sont ensuite déformées pour en changer le sens.
- un canular : on peut parfois tomber sur des récits imaginaires qui se basent sur la réalité dans le but de faire rire. Les sites satiriques et parodiques se multiplient, il en existe plus d'une centaine dans le monde aujourd'hui, et certains comme actualite.co proposent même à tout internaute d'inventer un article et de le partager sur les réseaux sociaux.

Question 4 : L'Homme descend du singe...

- A. Vrai
- B. Faux

RÉPONSE B : Hommes et chimpanzés, ont un ancêtre commun : un singe hominoïde âgé de 5 à 10 millions d'années. Mais leurs lignées ont évolué chacune de leur côté. Si nous partageons aujourd'hui 98% de nos gènes avec le chimpanzé, ce ne sont pas nos pères mais plutôt nos cousins.

Question 5 : Quel est le pourcentage de notre cerveau que nous utilisons ?

- A. 10%
- B. 89%
- C. 100%

RÉPONSE C : Aucune zone de notre cerveau n'est inactive de façon permanente. L'ensemble de celui-ci est utilisé, bien que chacune des régions ne soit pas mobilisée au même instant. L'idée qu'il existerait des zones cérébrales non affectées et susceptibles d'offrir des potentialités nouvelles n'a donc pas de réalité.

D. Visionner une vidéo

Pour sensibiliser les participants à la vérification d'informations vous pouvez leur proposer de visionner une vidéo mettant en scène des Fact checkeur sur un sujet scientifique.

Voici deux exemples probants :

- Les vaccins sont-ils dangereux ? - Hugo Décrypte
- Le sida a été créé par les USA ?! - WTFake #20 - Aude WTFake

Sinon, vous pouvez aussi leur faire visualiser des vidéos mettant en scène de fausses informations afin qu'ils aiguisent leur esprit critique. Faites leur lire les commentaires pour voir ce que ce genre d'information peut susciter chez les personnes qui la croient.

- 10 Nourriture Faux Chinois Remplis De Matières Plastiques - Tous les Top 10



- Que trouvez-vous de crédible ou de suspect dans cette vidéo ?
- Lisez les commentaires, que constatez-vous ?



On constate de nombreux commentaires racistes, évoquant même les origines du coronavirus. Cette vidéo est clairement suspecte (voix trafiquée, propos improbables, vidéo de mauvaise qualité, sources

non citées, chaîne raccoleuse etc.) mais toutes ne sont pas aussi évidentes à reconnaître.

Lorsqu'une information semble douteuse on peut aller la vérifier. Pour cela on peut se référer à la recherche d'image inversée ([parcours 1](#)), les exemples de factchecking sur le coronavirus ([parcours 3](#)) présentés sur le site Factual de l'AFP, aux étapes de fact checking ([parcours 2](#)), ou encore le projet de colonisation de Mars ([parcours 4](#)) porté par le milliardaire Elon Musk. Tous ces exemples sont autant de support pour échanger avec les participants sur les deux piliers abordés dans ce jeu :

- l'analyse de l'information

Y'a-t'il des sources ? Quel point de vue est présenté ? Quel vocabulaire, intonation ? Qui en est le créateur ? Y'a-t'il des truccages ? Que dit l'image ?

- la vérification d'information

D'où vient l'image, les chiffres, le graphique, la vidéo ? Qui est l'auteur, le média ? Les sources sont-elles fiables ? Par qui l'information est-elle partagée ? Quels sont les autres points de vues ?

Lorsque vous visionnez une information, gardez à l'esprit que vous allez probablement être influencé par ce que vous croyez déjà sur le sujet. Il ne faut pas se fier uniquement aux informations que l'on a envie de croire. Le piège c'est aussi de tomber dans l'hyperscepticisme et ne plus croire en rien, ceci touche particulièrement les adolescents.

E. Ressources

Si vous le souhaitez, vous pouvez également consulter les ressources mises à disposition. Certains sites, spécialisés dans l'éducation aux médias proposent également des ateliers et animations à faire en groupe.



POUR ALLER PLUS LOIN

- <https://www.fondation-lamap.org/fr/esprit-scientifique> est le projet « esprit scientifique, esprit critique » de La main à la pâte
- www.clemi.fr Allez piocher dans le site de référence du CLEMI, la catégorie ressources offrent de nombreux exemples de fact checking, vidéos pédagogiques et ateliers à mener en groupe comme celui-ci : <https://www.clemi.fr/fr/declic-info-intox.html>
- Consultez les nombreuses ressources mises à disposition par le réseau Canopé dans leur catégorie « Développer l'esprit critique »
- Dossier « Face à l'infodémie, des clés pour aiguïser l'esprit critique des jeunes » sur le site The Conversation.
- Court métrage - Fake news par la youtubeuse Maud Bettina-Marie
- Atelier « esprit critique au collège » - Cortecs
- Chaînes Youtube - « La tronche en biais », « Hygiène mentale » et « Aude WTFake »
- Bande dessinée, Fred se méfie des fausses infos
- Livre « C'est quoi une fake news ? » - Jacques Azam

F. Lien avec les programmes scolaires

CYCLES 3 ET 4 et lycée

Parmi l'ensemble des ressources, conçues et réalisées par des groupes d'experts en partenariat avec l'inspection générale de l'éducation nationale, certaines ont été identifiées comme mobilisant des compétences en éducation aux médias et à l'information dans les disciplines suivantes :

- Français :

Comprendre l'importance de la vérification et du recoupement des sources, la différence entre fait brut et information, les effets de la rédaction et du montage.

Comparer le traitement d'une même information dans différents médias.

- Mathématiques :

« L'enseignement de l'informatique au cycle 4 n'a pas pour objectif de former des élèves experts, mais de leur apporter des clés de décryptage d'un monde numérique en évolution constante. Il permet d'acquérir des méthodes qui construisent la pensée algorithmique et développe des compétences dans la représentation de l'information et de son traitement, la résolution de problèmes, le contrôle des résultats. »

Extraits du programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4), Volet 3 : les enseignements, Mathématiques.

- Arts plastiques :

Définir l'image dans son pouvoir de représenter.

Présenter les enjeux éducatifs de l'image numérique.

- Technologie :

Acquérir et transmettre des informations ou des données.

« En continuité de l'éducation scientifique et technologique des cycles précédents, la technologie au cycle 4 vise l'appropriation par tous les élèves d'une culture faisant d'eux des acteurs éclairés et responsables de l'usage des technologies et des enjeux associés. »

Extraits du programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4), Volet 3 : les enseignements, Technologie.

- Histoire-Géographie :

Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à internet.

Travailler la compétence « s'informer dans le monde du numérique ».

- Sciences de la vie et de la Terre :

« Au cours du cycle 4, il s'agit, en sciences de la vie et de la Terre, de permettre aux jeunes de se distancier d'une vision anthropocentrée du monde et de distinguer faits scientifiques et croyances, pour entrer dans une relation scientifique avec les phénomènes naturels ou techniques, et le monde vivant. Cette posture scientifique est faite d'attitudes (curiosité, ouverture d'esprit, esprit critique, exploitation positive des erreurs...) et de capacités (observer, expérimenter, modéliser,...). »

Extraits du programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4), Volet 3 : les enseignements, Arts plastiques.