DÉLÉGUÉS CONTRE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Niveau : collège
Contexte : formation des délégués
Nombre de joueurs : 10 maximum (dans l'idéal)
Type d'escape game : linéaire
Auteur : Louise Daubigny

« Une organisation secrète a entrepris de pirater l'ENT du collège et a dérobé les livrets des délégués... Vous, délégués du collège, devez tout faire pour empêcher cette sinistre entreprise ! Une enveloppe vous indiquera votre prochaine mission... Si vous l'acceptez... »



Cet escape game a été réalisé pour offrir un moment de convivialité à l'occasion de la **formation des délégués**, tout en revenant sur des éléments importants du fonctionnement de l'établissement. Le jeu commence avec une **vidéo d'introduction**, où l'on voit un personnage vêtu d'une cape et d'un masque s'emparer des livrets des délégués dans le bureau de la CPE avant de prendre la fuite. Une voix off explique les enjeux de la mission. L'**enveloppe** qui servira à lancer l'activité apparaît brièvement dans la vidéo. Elle est déposée sur la table, près du **coffre cadenassé** qui contient les livrets des délégués et l'enveloppe finale... Une **icône** repérable est dessinée sur chaque élément du jeu.

1. Épreuve 1 : Les valeurs des délégués

La **première enveloppe** contient un **message** (« Les valeurs des délégués vous permettront-elles de venir à bout de ce sinistre complot ? »), un **jeu de mots-mêlés** avec les valeurs des délégués à rayer ; un **stylo 4 couleurs**. Le jeu de mots-mêlés peut être facilement créé en ligne avec un logiciel dédié. Une fois les mots rayés, les lettres restantes forment « allez voir à l'accueil ».





2. Épreuve 2 : L'organigramme

L'agent d'accueil donne aux élèves une **boîte** contenant le **premier chiffre du cadenas** + **18 photos des personnels** du collège. Celles-ci sont à replacer sur un **organigramme** présenté sur une table du CDI. Une fois les photos placées et retournées, on découvre des lettres au dos des photos, formant les mots KIOSQUE ONISEP SANTÉ.

3. Épreuve 3 : Les instances du collège

L'étagère du kiosque ONISEP correspondant aux métiers de la santé dissimule une **deuxième enveloppe** contenant le **2e chiffre du cadenas**, une **clé USB** et des **cartons** portant le nom des différentes instances du collège.

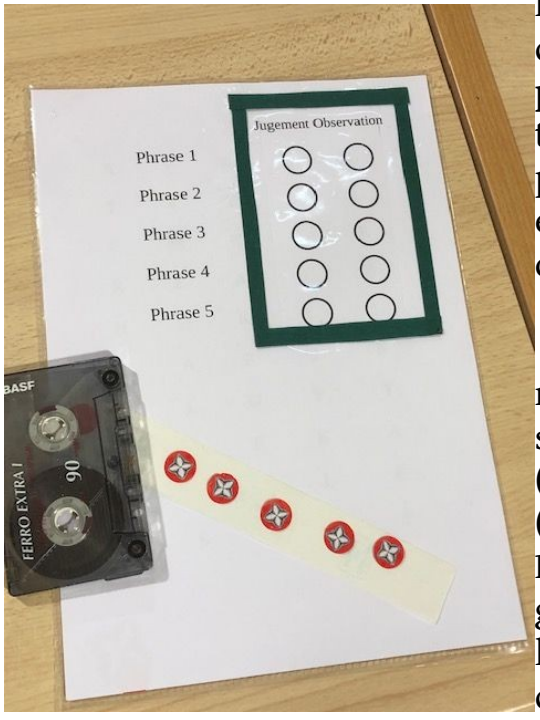
La **clé USB** contient un **document libre office protégé par un mot de passe** (au moment de l'enregistrement) ainsi qu'une **vidéo**. La vidéo comporte l'**énigme des instances** : plusieurs personnels de l'établissement décrivent une instance qui doit être devinée par les élèves (exemple : « Je suis une instance qui se réunit lorsqu'un élève a commis une faute très grave ». Pour chaque énigme, les joueurs

lèvent le **carton** correspondant à l'instance décrite. En fin de vidéo, une voix off félicite les joueurs et annonce le **mot de passe du fichier**.
Le fichier libre office contient la phrase « Avez-vous bien examiné le **stylo** qui vous a permis de remplir votre première mission ? ».

4. Épreuve 4 : Le plan du collège
Le **stylo** se dévisse et contient un papier portant une **adresse URL**. Il mène à un jeu créé sur learningapps.org avec la fonction « placer sur image ». Les élèves doivent replacer les noms des salles sur le plan du collège. Quand l'activité est réussie, le jeu est validé et annonce le **numéro de la salle** dans laquelle les élèves doivent à présent se rendre…

5. Épreuve 5 : Jugement et observation.
Dans la salle indiquée, les élèves trouvent une **nouvelle enveloppe** contenant le **3e chiffre du cadenas**, une **lampe UV** et un **indice** : « L'enveloppe top secrète par la magie de la lampe son secret révélera ». Il s'agit de revenir à la première enveloppe du jeu et de l'éclairer avec la petite lampe pour obtenir l'indice menant à la **prochaine cachette**. Ici il s'agit d'un tigre en peluche indiqué par l'indice « Le prédateur rayé vous remettra sur la piste ».

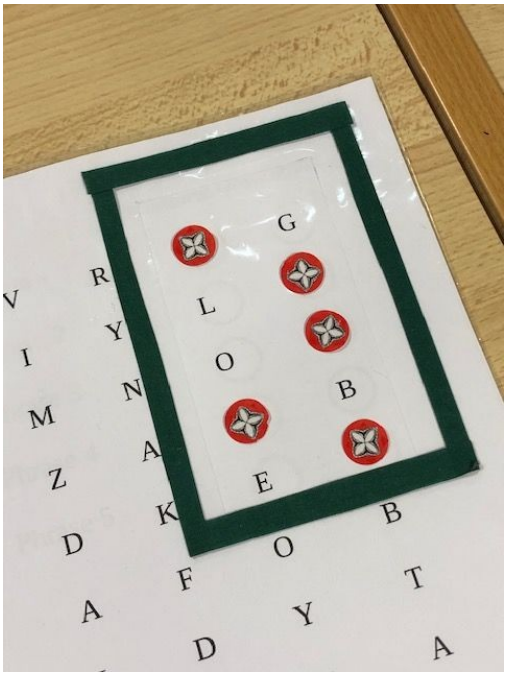
Sous le tigre en peluche, on trouve une **cassette audio** et une **grande enveloppe**. Une chaîne hifi permet d'écouter la cassette audio… à condition que les élèves trouvent le moyen de l'utiliser !



La cassette donne les instruction de la mission et le déroulé. Dans l'enveloppe, les élèves trouvent une **pochette transparente** avec une **feuille** portant un tableau à double entrée et des **gommettes**. Cinq phrases sont prononcées dans la **cassette audio** : les élèves doivent déterminer s'il s'agit d'un **jugement** ou d'une **observation**.

Les phrases sont « Tu es rentré après la sonnerie ce matin » (observation) ; « Tu es vraiment nul en sciences » (jugement) ; « Tu es une vraie brute ! » (jugement) ; « Les bavardages sont trop nombreux » (observation) ; « Tu es un vrai fainéant » (jugement). Pour chaque phrase, les élèves doivent placer une gommette sur la pochette transparente à l'emplacement du tableau pour indiquer s'il s'agit d'un jugement ou d'une observation.

Quand toutes les gommettes sont collées, les élèves pourront remplacer la page présente dans la pochette transparente par une **seconde page** contenant des lettres dont certaines sont entourées d'un rectangle. Les lettres qui ne sont pas cachées par les gommettes forment le mot « GLOBE ».



6. Épreuve finale

Sous le globe du CDI, les élèves trouvent la **partie 4 du code final**.

Le code reconstitué forme les 4 chiffres qui permettent d'ouvrir le **coffre (cadenas à code)**.

Le coffre contient une **clé USB** menant à une **vidéo de fin** : les délégués ont vaincu l'organisation secrète, des instructions suivent pour retrouver les livrets des délégués, un goûter mérité sera offert cet après-midi en récompense...

