



GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

sans énigme numérique



Ce document vous permet de guider vos élèves dans le jeu : mise en scène, distribution des énigmes, calcul du temps... nous avons tout prévu. Bien sûr il s'agit juste d'une aide, vous pouvez animer le jeu comme vous l'entendez.



But du jeu

François, maître verrier et son apprentie Lola ont disparu ! Non seulement c'est très inquiétant mais le lustre, magnifique et éclatante pièce en cristal qu'ils ont fabriqué ensemble est également introuvable. Cette pièce fabriquée à la main doit partir demain pour le Japon ». Cet escape game permet de faire découvrir la fabrication du verre artisanal et le métier de maître verrier aux enfants.

La règle du jeu

L'escape game se joue par équipe de 3 ou 4 élèves*. La diversité des énigmes permet de mettre en valeur chacun des joueurs car elles font appel à des compétences diverses. Le jeu dure 50mn** et il est chronométré : la mission doit être réalisée dans le temps imparti, c'est le principe de l'escape game ! Avec l'installation des équipes et la conclusion des séquences, prévoyez 20 mn de plus.

Le matériel

Toutes les énigmes sont proposées en version papier.

Que contient le dossier que vous avez téléchargé (dossier sans énigme numérique)?

- 1 mission
- 1 guide du maître du jeu que vous avez en main
- 7 énigmes et 2 indices en PDF sans énigme numérique
- 1 jeu
- Le corrigé des jeux pour les enfants qui font le jeu seuls à la maison

Imprimez autant de missions, d'énigmes et d'indices qu'il y a de groupes d'enfants

Le scénario

François, maître verrier et son apprentie Lola sont en retard à la manufacture ce matin et cela n'arrive jamais ! Tout le monde est très inquiet d'autant que c'était aujourd'hui qu'ils devaient terminer l'extraordinaire lustre en cristal commandé par le palais impérial de Son Oda en Asie. Il faut faire vite ! Votre mission est de retrouver François, Lola et le lustre. Pour cela, il vous faudra résoudre des énigmes et vous découvrirez plein de secrets sur le verre à la main !

Le déroulé

Commencez par accueillir les élèves.
Si vous avez envie, jouer la comédie ! Prenez une voix grave pour leur dire qu'ils ont une mission très importante à réaliser ! Demandez-leur de constituer les équipes (ou constituez-les à l'avance si vous pensez que cela prendra trop de temps).
Puis lisez-leur la mission

Distribuez la mission (une par équipe)

Expliquez-leur la contrainte de temps : il y a urgence à retrouver François et Lola, voilà pourquoi ils n'ont que 50 minutes... et que ce sera la première équipe qui aura résolu toutes les énigmes qui aura gagné. Indiquez-leur qu'ils devront vous donner les réponses et que parfois, vous pourrez les aider en leur donnant un indice supplémentaire.



Exemple de script

Voici la mission pour que vous puissiez la relire. Il s'agit donc de retrouver deux personnes, un maître verrier et son apprentie qui ont disparu. Vous avez 50mn car il faut absolument terminer le lustre aujourd'hui !

Je suis votre maître du jeu, je vous donne les énigmes, vous me dites quand vous avez trouvé ou si vous êtes bloqué, je peux vous aider ! Faites appel à moi. Je vous donnerai également des indications sur le temps qui passe car il faut absolument résoudre les énigmes dans le temps donné. Grâce à vous, le lustre impérial pourra être livré à temps !

** A adapter si vous le souhaitez en plus petits ou plus grands groupes. L'escape game peut se jouer seul à la maison, il faudra se référer au corrigé pour avancer dans le jeu.*

*** Le script est adapté à cette durée, vous pouvez bien sûr l'adapter aux joueurs.*

Temps approximatif	Description et solution des énigmes et indices + transitions entre les énigmes	Votre rôle	Exemple de script pour vous inspirer
Enigme 1 10 mn 0h10	<p>L'énigme 1 est un message codé dans le répertoire de Pierre permettant de trouver le numéro de téléphone de François. Il y a deux types de code : les proportions de matériaux pour fabriquer du verre et deux images de rébus. Le numéro de téléphone de François est le 06 70 10 15 14.</p> <p>Si les joueurs ont des difficultés ou se trompent, l'indice donne les proportions des matières nécessaires à la fabrication du verre et cela permet de trouver les numéros..</p>	Distribuez l'énigme 1 aux joueurs.	<p>Demandons à Pierre le numéro de téléphone de François ! Oh mais il est en vacances aujourd'hui c'est vrai... Comment faire ? Il note les numéros de téléphone dans un répertoire, à l'ancienne ! Il dit que s'il perd son portable au moins, il retrouvera les numéros. Malheureusement Pierre a une façon très étrange de noter les numéros !</p> <p>A vous de le retrouver ! Quand vous avez trouvé, vous m'appellez pour me donner ce numéro. Et si vous avez du mal, je peux vous aider en vous remettant un indice supplémentaire.</p>
Enigme 2 5 mn 0h15	<p>L'énigme 2 permet de découvrir quels types d'objets peuvent être réalisés par les verriers. Il faut découvrir l'objet sur lequel est gravé un mot de passe permettant d'avoir accès à un message laissé par François.</p> <p>C'est le principe du jeu « Qui suis je ? » : on exclut les objets selon ce qu'ils font, sont ou ne sont pas afin de trouver le bon.</p> <p>La réponse est : le flacon.</p>	Donnez-leur l'énigme n°3 en papier lorsqu'ils vous donnent la réponse « le flacon ».	<p>Le verre est partout autour de nous. Il peut être fabriqué de manière industrielle (notamment les emballages comme les pots de confiture ou les bouteilles mais aussi les vitres de nos fenêtres, les écrans de nos portables ou encore nos verres pour boire (qui portent bien leurs noms) !</p> <p>De nombreux objets en verre ou en cristal (c'est aussi du verre mais qui contient un ingrédient supplémentaire ce qui lui donne un transparent et un éclat beaucoup plus importants que le verre ordinaire) sont réalisés de manière artisanale. Ce sont souvent de vrais objets d'art : des perles, des vases, des verres et carafes, des flacons et bouteilles, des objets de décoration ou comme l'oeuvre que l'on recherche un lustre !</p>

Temps approximatif	Description et solution des énigmes et indices + transitions entre les énigmes	Votre rôle	Exemple de script pour vous inspirer
Enigme 3 10 mn 0h25	<p>La solution de l'énigme 3 sera trouvée en replaçant dans le bon ordre les images de la fabrication du verre à la main. Les deux premières images donnent une adresse qu'il faudra ensuite la placer sur un plan (énigme 4).</p> <p>Les joueurs ont découvert dans l'énigme 1 quelles matières étaient utilisées, ils vont maintenant apprendre comment on fabrique du verre.</p> <p>La solution est 159, rue du nitre.</p>	<p>Vous pouvez leur donner l'énigme 4 lorsqu'ils ont découvert l'adresse.</p>	<p>Nous savons maintenant pourquoi François et Lola ont disparu : François a eu l'impression d'être suivi et il craint sans aucun doute des voleurs. Le lustre vaut une petite fortune ! Cela représente des milliers d'heures de travail.</p> <p>Pour découvrir où ils se trouvent, voilà encore une énigme. Décidement il cultive le secret l'ami François.</p>
Enigme 4 5 mn 0h30	<p>L'énigme 4 permet de travailler la compétence de lecture d'un plan. Il faut positionner l'adresse trouvée lors de l'énigme 3.</p> <p>Des numéros ont été placés sur la rue du Nitre, il faut en déduire l'endroit où se trouvent François et Lola..</p>	<p>Lorsque les participants ont trouvé, ils vous donnent le plan et en échange, vous leur distribuez la nouvelle énigme n°5.</p>	<p>Il faut indiquer aux collègues de François et Lola où se trouve l'adresse que vous avez trouvée. Je vous laisse regarder, positionner d'une croix l'endroit secret et me rendre le plan. Je vous donnerai l'énigme suivante.</p> <p>Le nitre est un minéral. La légende, selon Pline l'Ancien, raconte que le verre a été découvert par des marchands phéniciens qui venaient d'accoster sur les rives du fleuve Bélus. Ils avaient faim et ont voulu faire chauffer leur marmite. Pour la poser sur le feu, ils ont pris par hasard des morceaux de nitre, une sorte de roche. Sous l'effet de la chaleur, le nitre mélangé au sable s'est transformé en une matière liquide et translucide inconnue : le verre !</p> <p>Dans les faits, les plus anciens objets en verre découverts datent de 3000 ans avant Jésus Christ !</p>

Temps approximatif	Description et solution des énigmes et indices + transitions entre les énigmes	Votre rôle	Exemple de script pour vous inspirer
Enigme 5 5mn 0h40	<p>Pour découvrir le mot mystère à donner à Lola à l'interphone, il faut plier la feuille !</p> <p>Cela permet de découvrir le mot nitre</p>	Si les joueurs bloquent, vous pourrez leur proposer l'indice. Lorsque le groupe d'enfants a trouvé, ils vous donnent la solution et vous pouvez leur confier la prochaine énigme.	On y est presque !
Enigme 6 10 mn 0h50	<p>Cette fois, il faut faire correspondre des lettres en japonais (les idéogrammes qui désignent 3 villes du Japon) avec un mot correspondant à l'univers du verre. Tous les autres mots n'ont pas de rapport avec le verre.</p> <p>Il s'agit du four bien sûr, et cela désigne la ville d'Akita.</p>	Vous pouvez aider les participants en leur montrant qu'on retrouve des idéogrammes dans tous les mots proposés et leur rappeler comment commence la fabrication du verre.	<p>François et Lola sont en pleine forme, le lustre est même terminé, il faut maintenant l'envoyer avec beaucoup de précautions bien sûr, car le verre et le cristal, ça casse !</p> <p>Avec toutes ces émotions, plus personne ne se souvient dans quelle ville du Japon le lustre doit être livré. Sans parler japonais, avec un peu de concentration je suis sûr(e) que vous allez trouver rapidement.</p>
Enigme 7 et jeu Options	<p>C'est la dernière énigme. Comme le jeu qui figure ensuite, vous n'êtes pas obligé de la distribuer. Tout dépend du temps qui s'est écoulé : si vous voyez que la fin du chrono arrive, vous pouvez stopper le jeu à l'énigme précédente pour permettre à une équipe de gagner !</p> <p>En effet, la mission est remplie ! Le petit plus consiste à trouver qui a souhaité voler le lustre pour aider les gendarmes !</p> <p>C'est Jean qui voulait voler le lustre.</p>	Si vous souhaitez que plus de joueurs réussissent la mission, un jeu vous est proposé pour faire patienter les vainqueurs ! Cela peut permettre une discussion dans un second temps : artiste, artisan, artisan artiste quelle différence ?	La mission est donc terminée... mais peut être est-ce que cela vous intéresse de savoir qui était le mystérieux homme qui a suivi François pour lui dérober le lustre ?

Conclusion

Le jeu se conclura par une construction de savoirs en collectif :
Qu'avons-nous appris sur le verre ?
Comment est-il fabriqué ?
Quels sont les objets en verre industriel et en verre à la main que l'on peut avoir autour de nous ?
Vous pouvez leur montrer le dessin animé « **Les usages du verre** » ou d'autres dessins animés (sur le recyclage par exemple, qui figurent dans le dossier téléchargé).
La question « Quelle est la différence entre « industriel » et « artisanal » peut être posée et susciter une discussion collective.

Autres ressources

Cet escape game peut servir d'introduction (ou de conclusion !) à une leçon plus longue de sciences et technologie portant sur le verre.
Vous trouverez sur le site **www.parlonsverre.fr** de nombreuses ressources pédagogiques pour aborder le sujet avec vos élèves : kit pédagogique, jeux et quiz.

