

# PROJET ESCAPE GAME

## Le but du projet

Faire participer, en partenariat avec L'AJEP, le Conseil Départemental, le CRDP, le SRA, le Ministère de la Culture et de l'Education Nationale, les élèves de CE2, C3, C4, lycéens et jeunes des espaces jeunesse à la réalisation d'un « Escape Game ». Ce jeu permettra aux visiteurs :

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

## Ses enjeux

L'« Escape Game » permet aux élèves et aux jeunes concernés de :

- ✓ découvrir leur patrimoine local et départemental, se l'approprier, le faire connaître et le promouvoir en utilisant les outils numériques, en s'éduquant aux médias et aux techniques de communication
- ✓ percevoir les projets patrimoniaux comme des projets d'intérêts généraux
- ✓ s'acculturer et s'ouvrir ainsi vers le monde en se socialisant :
  - « s'enraciner » en s'identifiant à un territoire, une culture,
  - expliquer le passé pour mieux comprendre et construire ensemble le présent
  - **développer un comportement citoyen et responsable** en s'engageant dans un projet

## Ses objectifs

- ✓ Faire de l'« Escape Game » une action « phare » du parcours citoyen des élèves et des jeunes
- ✓ Construire, dans une cohérence et une progressivité des apprentissages ; une culture commune à partir d'une vision ouverte sur le monde :
  - Construire des repères culturels en mobilisant l'ensemble des champs disciplinaires.
  - Développer les capacités à analyser, à synthétiser.
  - Développer la curiosité et l'esprit critique.

## Des rencontres sur le site de Châteaubleau du 11 au 14 juin 2019

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

## Ce projet s'inscrit dans un projet culturel élargi qui vise à

- ✓ Exploiter l'aspect fédérateur de ce patrimoine pour initier une cohésion sociale sur le territoire intercommunal: En effet s'il existe dans les consciences de Brie Nangissiens une réalité territoriale, la cohésion sociale intercommunale reste virtuelle.
- ✓ Pérenniser le travail effectué pour l'Escape Game :
  - En l'utilisant pour organiser des visites interactives sur les sites
  - En poursuivant et en enrichissant dans le cadre de l'accueil sur les sites (classes/jeunes)

# Présentation du jeu

## La légende:

### Connaissez-vous la malédiction de Pompéi?

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

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



### *Conclusion:*

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

*A Châteaubateau évitons la malédiction !*

## Le jeu

### But pour les visiteurs et les concepteurs :

- ✓ Devenir détectives de l'histoire et échapper à la « malédiction », en identifiant le site et l'endroit sur ce site où chaque objet a été trouvé .
- ✓ Accéder ainsi à la connaissance et la partager.

### Les concepteurs devront :

- ✓ S'inscrire avant le **31 décembre** et choisir l'objet sur lequel ils travailleront (cf annexes)
- ✓ Effectuer les premières recherches documentaires (net/ livres) en amont de la visite (objet sa matière, sa fonction sa datation, son contexte historique, œuvres s'y rapportant (plastiques, musicales, architecturales....) et préparer des questions pour la visite (interview).
- ✓ Venir découvrir l'objet sur le site de Châteaubateau: prise de rendez-vous avec Cyrille Chenaie
- ✓ Prendre des indices géographiques pour créer une énigme numérique qui permettra au visiteur d'identifier le lieu du site, et l'endroit où l'objet a été trouvé.
- ✓ Prendre des indices culturels sur l'objet lui-même, le site où il a été trouvé, pour créer un documentaire numérique qui renseignera le visiteur (QRcode).
- ✓ Prendre des indices culturels sur l'objet qui abritera l'énigme géographique dans l'exposition.
- ✓ Les documents de référence et les contacts seront donnés lors de la visite.
- ✓ **Après visite**
  - Finaliser la construction de l'énigme géographique sous format numérique (QRcode)
  - Faire une devinette qui permettra d'identifier l'objet abritant l'énigme géographique de l'objet.
  - Créer le documentaire numérique (QRcode) relatif à l'objet choisi et au site à partir des éléments collectés lors de la visite, des recherches documentaires et des éventuels échanges avec les spécialistes

## Annexes 1 aide au projet

### Aide au suivi des projets après visite des sites de Châteaubleau par la Riobé

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

## Annexes 2 proposition planning organisation des rencontres

### Pour chacune des demies-journées

#### Accueil de 4 groupes et répartition sur les différents espaces à 9h15

- Salles d'exposition : Espace Game et rallye BD
- Barnum : atelier écriture et jeux de société

### Rotations des activités dans la demie - journée

Matin 9h30 - 12h30				
Escape Game salles	9h30-10h Groupe 1	10h15-10h45 Groupe 2	11h- 11h30 Groupe 3	11h30- 12h Groupe 4
Escape Game Sites	10h-10h30 Groupe 1	10h45-11h15 Groupe 2	11h30- 12h Groupe 3	12h-12h30 Groupe 4
Ateliers écriture	9h30-10h Groupe 2	10h15- 10h45 Groupe 3	11h45-12h15 Groupe 1	
Jeux de sociétés	9h30-10h30 Groupe 4	10h45-11h45 Groupe 1		
Rallye BD	9h30-10h15 Groupe 3	10h30-11h15 Groupe 4	12h30- 13h15 Groupe 2	
Après -midi 13h30- 16h30				
Escape Game salles	13h30-14h Groupe 1	14h15-14h45 Groupe 2	15h- 15h30 Groupe 4	15h30- 16h Groupe 3
Escape Game Sites	14h-14h30 Groupe 1	14h45-15h15 Groupe 2	15h30- 16h Groupe 4	16h-16h30 Groupe 3
Ateliers écriture	13h30 -14h Groupe 2	14h15- 14h45 Groupe 4	15h45-16h15 Groupe 1	
Jeux de sociétés	13h30-14h30 Groupe 3	14h45-15h45 Groupe 1		
Rallye BD	13h30-14h15 Groupe 4	14h30-15h15 Groupe 3	15h30-16h30 Groupe 2	

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