

20
CÉNÉ-
RATION
24

**ESCAPE
GAME**

**MODE
D'EMPLOI**



PARIS 2024



PARIS 2024





O1 - CONTEXTE

Captain a besoin de vous !

L'infâme docteur Flemme, aidé de ses fidèles Fléméchants, tente régulièrement de plonger le Monde dans les Ténèbres de l'apathie... Heureusement, Captain, super-détective protégeant inlassablement les valeurs sportives, Olympiques et Paralympiques, veille !

Mais cette fois, Captain ne saura pas s'en sortir sans aide : alors que les Fléméchants ont réussi à voler les Flammes Olympique et Paralympique, le maléfique docteur l'a capturé !

C'est pourquoi nous avons besoin de vous, la Génération 2024, les jeunes héros qui portez les valeurs qui l'amèneront à surmonter cette épreuve !

Saurez-vous déjouer les actions des vils gredins, libérer Captain, et permettre aux Flammes Olympique et Paralympique de briller à nouveau sur le monde ?

Nous comptons sur vous !



Durée

45 minutes



Nombre de participants

5 équipes réparties en 5 QGs (tables disposées à 5 endroits de la pièce).

Votre rôle

Vous êtes le « Maître du Jeu ».

À ce titre, vous :

Introduisez la partie (accueil, mise en équipe et lancement du jeu),

Distillez des indices aux joueuses et joueurs au fil de l'eau pour qu'ils ne restent pas bloqués,

Assurez la restitution une fois la partie terminée.

But du jeu

Les joueuses et joueurs doivent résoudre les missions qui leur sont confiées en moins de 45 minutes, en alternant phase de réflexion et de manipulation.

Les 5 équipes doivent chacune trouver une partie des solutions nécessaires à avancer dans le jeu. C'est tous ensemble que les jeunes accompliront la mission !

O2 - PRÉPARATIFS

► Matériel

En amont :

Si vous avez téléchargé ce kit :

- 1 imprimante, du papier et des ciseaux
- De quoi fixer des documents sous les tables (masking tape, ruban adhésif par exemple)
- 3 pochettes pour classer les éléments de jeu

Pendant la partie :

- 1 ordinateur pour lancer la partie interactive du jeu – à positionner de telle façon que toutes les équipes puissent voir les vidéos qui seront diffusées.
- Sur chaque QG d'équipe : papier, stylo ou crayon (pour prendre des notes), marqueurs pour tableau blanc (effaçables).

► Préparation

1

Lisez ce document
« Mode d'emploi ».

2

Connectez-vous au site :

escapegame-generation.paris2024.org

accessible depuis la plateforme Génération 2024. Puis, **si vous n'avez pas de connexion internet durant la partie :**

cliquez sur l'icône « Télécharger l'application » (dans ce cas, vous devez vous connecter depuis Google Chrome).

3

Si vous avez téléchargé ce kit :
Imprimez le fichier « ESCAPE-GAME-GENERATION2024 » (recto-couleur).

4

Si vous avez téléchargé ce kit :
Découpez les éléments
 des **pages 2 à 26** du fichier
 « **ESCAPE-GAME-GENERATION2024** ».

5

Préparez 3 pochettes contenant les éléments de jeu pour faciliter la mise en place :

POCHETTE

« À LAISSER VISIBLE SUR LES QGS » :



- Les fiches descriptives
« Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques Paris 2024 »,
p.2 à 6



- Les panneaux de liège,
p.2 à 6



- Les fiches « Symboles olympiques et paralympiques »,
p.7 à 8



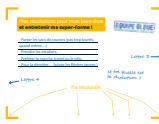
- Les fiches « Valeurs »,
p.8 à 10



- Les « Interfaces de contrôle mobiles »,
p.12 à 14

POCHETTE

« À CACHER SOUS LES TABLES » :



- Les fiches
« Mes résolutions »,
p.10 et 11



- Les fiches « Super appareil identificateur d'énergie »,
p.17 à 19



- Les fiches « Les différents sports olympiques et paralympiques »,
p.19 à 21



- Les fiches
« Les 10 conseils de Captain »,
p.22 à 24



- Les codes de désactivation de la machine infernale,
p.24 à 26



- Les plans des installations olympiques et paralympiques,
p.27 à 31



- Les Gazettes,
p.32 à 36

POCHETTE

« À GARDER AVEC VOUS » :



- Les procédures de changement de QG,
p.14 à 16

REMARQUE - LES GAZETTES -



Chaque exemplaire de gazette est présenté sur **une seule page A4** dans le fichier « ESCAPE-GAME-GENERATION2024 », par souci d'économie d'encre et de papier.

Si vous souhaitez les obtenir au format standard (quatre pages A4) : imprimez le document « **Gazette** » du dossier **en 5 exemplaires** et **n'imprimez pas** les pages 32 à 36 du document « ESCAPE-GAME-GENERATION2024 ».

O3 - MISE EN PLACE

- 1 Installez les tables** en 5 ilots représentant les QGs des 5 équipes.
- 2 Disposez le contenu** de la pochette « À laisser visible » sur les QGs (1 exemplaire de chaque document - Respectez bien les couleurs d'équipe : **Bleue / Noire / Rouge / Jaune / Verte**) et fixez au centre de la table le document « Interfaces de contrôle mobiles » de la couleur de chaque équipe. Il permettra d'identifier facilement chaque QG.
- 3 Fixez les éléments** contenus dans la pochette « À cacher » sous chacun des QGs – Attention à bien placer sous chaque QG les éléments correspondant à la même couleur !
- 4 Gardez à portée de main** ce mode d'emploi (avec les indices et les solutions) et les éléments de la pochette « À garder sur vous ».
- 5 Installez votre ordinateur** de telle manière que toutes les équipes puissent le voir, et connectez-vous au site : escapegame-generation.paris2024.org ou, **si vous n'avez pas de connexion internet, lancez l'application « Escape Game » téléchargée précédemment.**

DÉROULÉ, INDICES ET SOLUTIONS



ACCUEIL

5 minutes

- 1 **Vous accueillez les joueuses et joueurs**, les répartissez en 5 équipes que vous envoyez chacune à son QG. Conseil : ne laissez pas les élèves choisir leurs équipes, profitez-en pour mixer les groupes !
- 2 **Vous vous présentez :**

« Bonjour, je suis **[votre prénom s'ils ne vous connaissent pas]**.

Comme vous le savez, **en 2024 doivent se dérouler les Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris**, en France. Pendant toute la durée de ces Jeux, les flammes olympiques et paralympiques, symboles des Jeux, vont briller et éclairer les épreuves et les athlètes.

Mais ces flammes olympiques et paralympiques ont disparu !

Elles ont été volées par un groupe d'individus dirigé par **l'infâme docteur Flemme** : les Flemméchants.

Leur adversaire de toujours est **Captain**, le célèbre super-héros ou la célèbre super-héroïne (à vous de choisir !) que vous connaissez tous.

Captain est parti à la poursuite des voleurs **pour récupérer les flammes, mais a disparu !**

Un message vidéo a été laissé à notre attention. Sûrement de la part de Captain pour savoir comment l'aider...

Mais avant de nous connecter, je vais vous donner **les règles d'or** à connaître pour réussir votre mission :

A) **Communiquez !**

Une bonne communication entre les membres de l'équipe est nécessaire pour réussir. N'hésitez pas à communiquer oralement sur vos lectures, vos déductions, vos trouvailles... Quelque chose qui vous paraît anodin pourra faire tilt chez un autre joueur.

B) **Demandez de l'aide !**

Je suis votre allié. Si vous êtes bloqués, faites appel à moi. Je pourrais sûrement obtenir quelques indices pour vous aider à avancer... »

C) **Et surtout : Jouez tous ensemble !**

C'est en nous entraïdant que nous réussiront à surmonter toutes les épreuves et aideront Captain à retrouver les flammes ! »

Message de ...

Tony Estanguet



- Triple champion olympique de canoë monoplace slalom (Sydney 2000, Athènes 2004 et Londres 2012).
- Triple champion du monde (2006, 2009, 2010).
- Porte-drapeau de la délégation française aux Jeux Olympiques de 2008 de Pékin.
- Président du Comité d'Organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

- 3 **Vous lancez la vidéo** sur votre ordinateur.

PHASE 1 : Accéder au message de Captain

15 minutes

Les joueuses et joueurs vont devoir **utiliser les éléments présents sur leurs tables** pour trouver une lettre qu'ils devront vous rapporter. **Une fois les 5 lettres trouvées, vous aurez à les entrer sur l'interface** de l'ordinateur pour débloquer le message vidéo suivant.

Chaque équipe devra **résoudre 3 jeux** qui permettront de **trouver 3 directions à suivre dans le labyrinthe** («Interface de contrôle mobile») devant eux, ce qui leur permettra de trouver leur lettre-solution.

Passez de groupe en groupe régulièrement pour vérifier l'avancée des joueuses et joueurs. Si vous constatez qu'ils éprouvent des difficultés, vous pouvez les aider en leur fournissant un ou plusieurs indices tels que ceux indiqués pour chaque jeu.

JEU 1

Les anneaux olympiques et les agitos

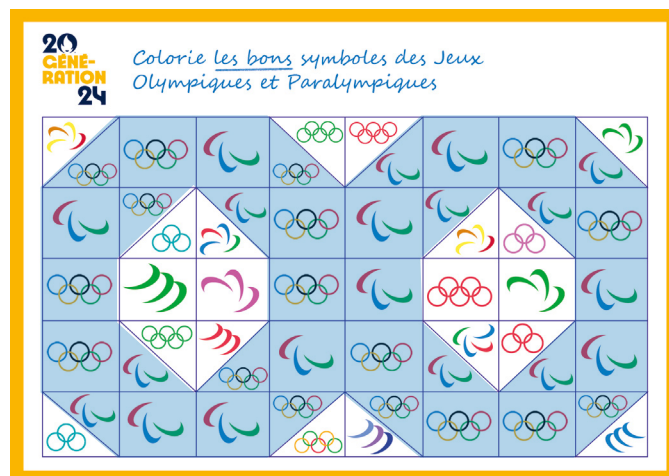
NIVEAU PRIMAIRE :

Principe : Colorier les cases du tableau sur lesquelles figurent les bons symboles olympiques et paralympiques (bonnes couleurs et bonnes dispositions des symboles)

Indice 1 :
La consigne nous demande de colorier les bons symboles ! Comparons-les au modèle. 

Indice 2 :
Colorier les bons symboles permet de dessiner quelque chose. Reconnaissez-vous ce dessin sur le labyrinthe ?

Solution : Le symbole *INFINI* 



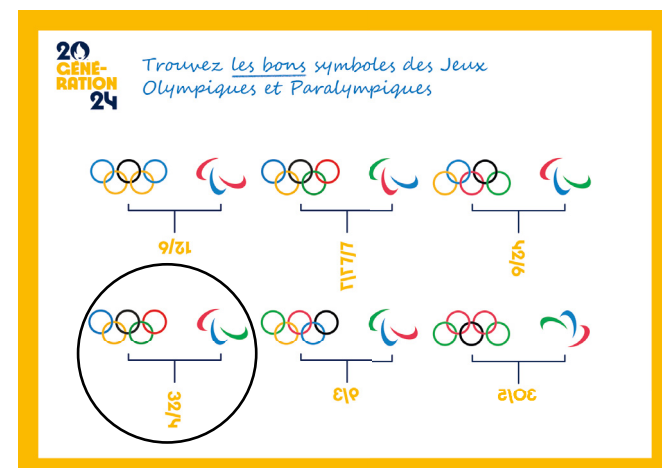
NIVEAU COLLÈGE :

Principe : Retrouver la seule association des bons symboles olympiques et paralympiques (bonnes couleurs et bonnes dispositions des symboles) et faire le calcul de la fraction.

Indice :
La consigne nous demande de retrouver les bons symboles ! Comparons-les au modèle.

Indice 2 :
La bonne combinaison est associée à une fraction couchée ! Sûrement simplifiable...

Solution : Le symbole *INFINI* (un huit couché)



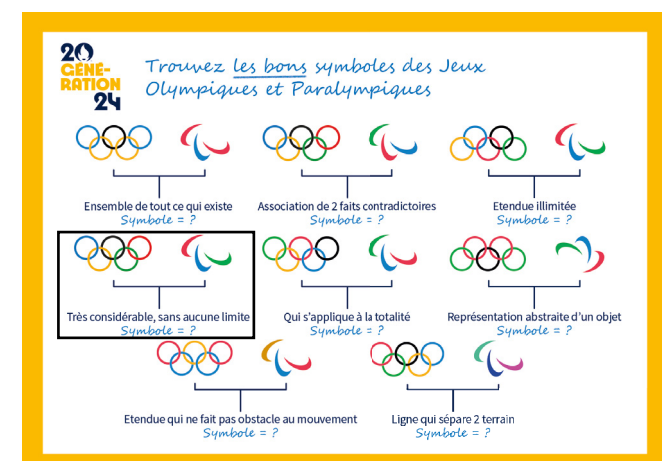
NIVEAU LYCÉE :

Principe : Retrouver la seule association des bons logos et identifier le mot correspondant à la définition.

Indice :
La consigne nous demande de retrouver les bons symboles ! Comparons-les au modèle.

Indice 2 :
La bonne combinaison est associée à une définition...

Solution : Le symbole *INFINI*



JEU 2

Les valeurs des Jeux Olympiques et des Jeux Paralympiques

Principe : Positionner les documents avec les valeurs de part et d'autre du panneau de liège. Chaque lettre tombe en face d'un nombre. Remplacer les nombres du code par les lettres associées.

DES VALEURS INSPIRANTES

À conserver : ce sont aussi mes valeurs ! - Capitain

Courage
Les athlètes paralympiques, par leurs performances, montrent au monde entier ce qui peut être réalisé lorsque l'on teste son corps jusqu'à ses limites absolues.

Égalité
Par le sport, les athlètes paralympiques célèbrent la diversité et montrent que la différence est une force. En tant que pionniers de l'inclusion, ils remettent en question les stéréotypes, transforment les attitudes et font tomber les barrières sociales et la discrimination à l'égard des personnes en situation de handicap.

Inspiration
En tant que modèles, les athlètes paralympiques maximisent leurs capacités, en donnant aux autres le pouvoir et l'envie d'être actifs et de faire du sport.

Détermination
Les Para athlètes ont une force de caractère unique qui combine la résistance mentale, l'aptitude physique et une agilité exceptionnelle pour produire des performances sportives qui redéfinissent régulièrement les limites du possible.

Jeux Paralympiques

Jeux Olympiques

DES VALEURS INSPIRANTES

À conserver : ce sont aussi mes valeurs ! - Capitain

Amitié
Les athlètes du mouvement olympique se réunissent pour célébrer l'amitié entre les peuples avec la volonté de bâtir un monde meilleur et en paix grâce à la joie dans le sport, à la solidarité et à la tolérance. Ils cherchent constamment à s'enrichir des différences de chacun et à unir leurs forces.

Respect
Le fair-play est indispensable dans le sport, c'est pourquoi le mouvement olympique prône le respect des règles, de ses adversaires, de ses coéquipiers et de l'arbitre. Respecter sa santé et son corps ainsi que l'environnement est également un comportement dont doit faire preuve un athlète olympique.

Excellence
Par le sport, les athlètes olympiques cherchent quotidiennement à progresser et à se dépasser pour repousser leurs limites et atteindre leurs objectifs, en gardant à l'esprit qu'il ne s'agit pas seulement de gagner, mais surtout de donner le meilleur de soi-même.

Indice : Il va falloir décoder le message chiffré sur le panneau... Quelles VALEURS peuvent avoir ces chiffres ?

Indice 2 : Placez les fiches « Valeurs Inspirantes » de chaque côté du panneau sur lequel est le message à déchiffrer. Chaque chiffre se trouve en face d'une lettre ! Plus qu'à décoder...

Remplacer chaque nombre par la bonne lettre permet d'obtenir le message :
« **La couleur du ciel** ».

Solution : BLEU

JEU 3

L'histoire des Jeux Olympiques et Paralympiques (lettres de couleurs)

Principe : Prélever les lettres de couleurs dans le texte et former une phrase.

Indice : Regardez le document sur les Jeux ! Ils en ont vu de toutes les couleurs...

Indice 2 : Notez les lettres de couleurs dans le paragraphe « Qu'est-ce que c'est ? ». Elles forment une phrase.

LES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES

SYMBÔLES
Jeux Paralympiques
Les agiles
Chaque agito (en latin « je bouge ») symbolise le mouvement et la volonté de ne jamais abandonner, ainsi que l'inspiration et la passion qui engendrent les performances des para-athlètes.

Jeux Olympiques
Les anneaux
Cinq à partir d'un dessin original de Pierre de Coubertin, ils constituent le symbole qui réunit l'ensemble du mouvement olympique, l'union des cinq continents et la rencontre des athlètes du monde entier. Les couleurs des anneaux (bleu, noir, rouge, jaune et vert sur fond blanc) sont celles qui sont les plus représentées sur les drapeaux à travers la planète.

LES GÉNIES DES JEUX
Pierre de Coubertin, un historien français, a sorti les Jeux de l'oubli en 1896. C'est à Alice Millat, sportive et médecin française, les femmes ont pu pleinement participer aux Jeux à partir de 1924. Après la Seconde Guerre mondiale, Ludwig Guttmann, un neurochirurgien allemand exilé en Angleterre, a pris en compte des thérapies pour les blessés de guerre. Son idée ? Réhabiliter par le sport. Il est à l'origine des Jeux Paralympiques, dont la première édition a eu lieu à Rome, en 1960.

Qu'est-ce que c'est ?

Les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 seront le plus grand événement jamais organisé en France. Les Jeux Paralympiques se tiendront du 28 août au 8 septembre 2024, pendant 12 jours, 12 jours hors du temps pendant lesquels Paris 2024 sera le cœur du monde. Les Jeux, c'est du sport, mais tellement plus encore... Une combinaison de rendez-vous culturels, de programmation artistique, et de performances diverses qui créent une expérience unique en son genre. Les Jeux, c'est un festival populaire et multiculturel qui s'adresse au monde entier. C'est une aventure qui va embrasser la France entière pour une expérience inédite. Super !

HISTOIRE
Nés en Grèce dans l'Antiquité en 776 av. J.-C., les olympes pendant des siècles avant de retrouver la lumière en 1896 grâce à Pierre de Coubertin, les Jeux sont devenus le premier événement sportif au monde : pas moins de 200 nations ont représenté et plus de 4 millions de téléspectateurs suivent les compétitions.

VALEURS
Jeux Paralympiques
Détermination
Espérance
Inspiration
Courage
Ces valeurs reflètent l'esprit et le mérite des athlètes.

Jeux Olympiques
Amitié
Respect
Excellence
Leur sens ne se réduit pas uniquement aux grandes compétitions sportives, mais peut s'appliquer à chaque aspect de la vie quotidienne.

La phrase est :

NIVEAU PRIMAIRE :

« Forme à 3 côtés »

NIVEAU COLLÈGE :

« Quelconque, isocèle ou équilatéral »

NIVEAU LYCÉE :

« La somme de mes angles fait 180 degrés »
(**Attention :** pour cette variante il faut remettre les lettres dans l'ordre des couleurs des anneaux Olympiques : Bleu/Jaune/Noir/Vert/Rouge)

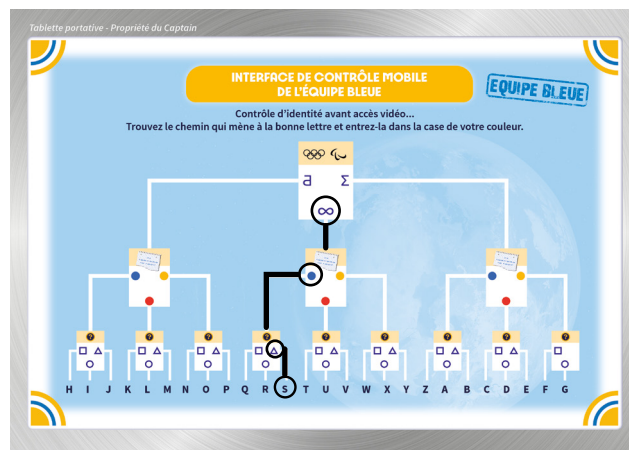
Solution : TRIANGLE

Compléter le labyrinthe

Principe : Suivre les chemins Infini, Bleu et Triangle.

Indice :
Qu'avons-nous trouvé en résolvant les autres jeux ?

Indice 2 :
Les directions Infini, Bleu et Triangle mènent à la solution !



Solutions :

Equipe bleue : S / Equipe jaune : P / Equipe noire : O / Equipe verte : R / Equipe rouge : T

FIN DE LA PHASE 1 :

Quand une équipe a terminé, vérifiez qu'ils ont bien la bonne lettre et demandez-leur d'attendre que les autres équipes aient fini, puis appelez un par un l'un des membres de chaque équipe afin qu'il vous annonce la lettre trouvée. Vous validez ainsi les 5 lettres sur l'ordinateur et passez à la suite du jeu.

Message de ...

Lancez la vidéo suivante



Camille Regneault

Alias Bgirl Kami

- Triple championne de France de breaking en 2013, 2015 et 2016.
- Vice championne du monde de breaking en 2016.

Transition : Le changement de QG

Dans la vidéo, Camille va vous demander d'intervenir en donnant aux joueuses et joueurs « la procédure de changement de QG ». Donnez 1 exemplaire de ce document à chaque équipe, et lisez la consigne avec eux :

NIVEAU PRIMAIRE :

PROCÉDURE 1.2.14 - CHANGEMENT DE QG

1. Déterminer sa destination

Dirigez-vous vers le QG de la couleur suivante en vous déplaçant comme un super-héros discret !

2. La marche discrète

Marchez en canard et en file indienne pour passer sous votre table et ne pas vous faire repérer !

PS : Si vous voyez un dossier caché, prenez-le, vous en aurez besoin dans votre prochaine QG !

- Capitaine

NIVEAU COLLÈGE :

PROCÉDURE 1.2.14 - CHANGEMENT DE QG

1. Déterminer sa destination

Dirigez-vous vers le QG de la couleur suivante en vous déplaçant comme un super-héros, discrètement !

2. Avoir l'œil aguerri

En arrivant, jetez un œil sous votre table. Si vous voyez un dossier caché, prenez-le, vous en aurez besoin pour continuer !

NIVEAU LYCÉE :

PROCÉDURE 1.2.14 - CHANGEMENT DE QG

1. Tout en discrétion

Levez-vous et disparaissez aux yeux de l'ennemi en faisant un squat ! Puis reprenez la mission.

2. Avoir l'œil aguerri

Si vous voyez un dossier caché, sous votre table par exemple, prenez-le, vous en aurez besoin pour continuer !

Assurez-vous bien que toutes les équipes aient trouvé leur dossier sous la table avant de continuer !

PHASE 2 : Libérer Captain

15 minutes

Les joueuses et joueurs vont devoir trouver le dossier caché et utiliser les éléments qu'il renferme pour résoudre 4 jeux et composer une suite de 6 lettres qu'ils devront vous rapporter.

Rappelez-leur bien cette information après l'arrivée à leur nouveau QG !

JEU 1 (lettres 1 et 2) :

L'impact environnemental des Jeux et la Gazette

Principe :

Aller du bloc Stades/Gymnases/Piscines au bloc Éoliennes & Panneaux solaires à travers le labyrinthe et récupérer les 2 lettres au passage.

Indice :

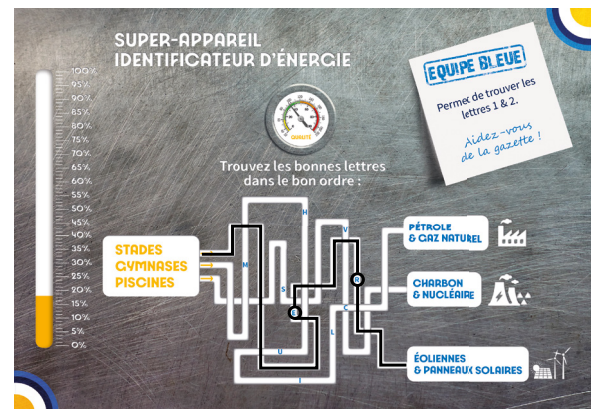
Comment seront alimentées les installations des Jeux de Paris 2024 ? La gazette doit en parler !

Indice 2 :

Reliez les installations aux éoliennes & panneaux solaires et prélevez les lettres sur le chemin !

Solutions :

Equipe bleue : ER / Equipe jaune : IN / Equipe noire : GA /
Equipe verte : ET / Equipe rouge : NO



JEU 2 (lettres 3 et 4) :

Les différents sports olympiques et paralympiques

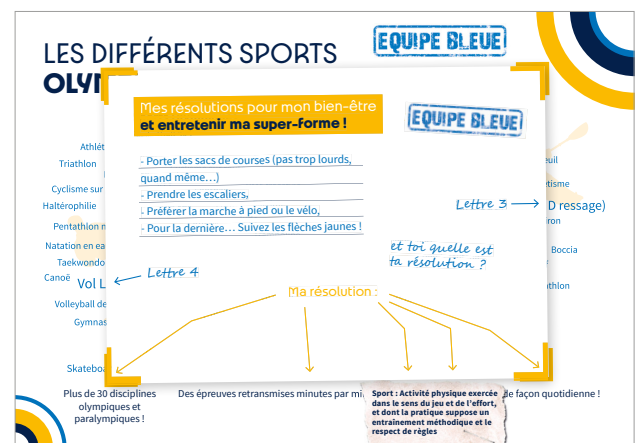
Principe : Superposer la fiche « Mes résolutions » sur la fiche « Les différents sports »

Indice :

Regardez les coins jaunes sur la fiche des différents sports olympiques et paralympiques. Ils semblent dessiner l'emplacement pour un autre élément...

Indice 2 :

Superposez la fiche « Mes résolutions » sur la fiche « Les différents sports » et suivez les flèches !



Solutions :

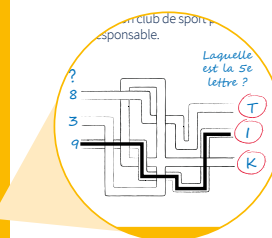
Equipe bleue : DL / Equipe jaune : EI / Equipe noire : XV / Equipe verte : UL / Equipe rouge : MT

Les 10 conseils de Captain

Indice 2 : Remplacez chaque verbe par le numéro du geste auquel il correspond dans la phrase écrite à la main et faites le calcul pour trouver l'entrée du bon chemin !



Se former + économiser - opter
 $= 8 + 4 - 3$
 $= 9$



Equipe bleue : I / Equipe jaune : Q / Equipe noire : U / Equipe verte : A / Equipe rouge : E

Les sites des Jeux

Indice 2 : Tracer sur le plan le parcours de Captain. Une lettre apparaît...



Equipe bleue : G / Equipe jaune : T / Equipe noire : E / Equipe verte : N / Equipe rouge : R

Chaque équipe vous annonce les lettres trouvées. Vous les entrez alors sur l'interface pour débloquent la suite du jeu : comme pour la 1^{ère} phase, quand une équipe a terminé, vérifiez qu'ils ont bien les 6 bonnes lettres et demandez-leur d'attendre que les autres équipes aient fini, puis appelez un par un l'un des membres de chaque équipe afin qu'il vous annonce les lettres trouvées. Vous validez ainsi les 5 lettres sur l'ordinateur et passez à la suite du jeu.

Equipe Verte :
ETULAN

Angélica Lanza



- Championne d'Europe 2018 en saut en longueur et 200m.
- Médaille de bronze du saut en longueur aux championnats du monde 2017.
- Membre de l'équipe de France Paralympique.



Lancez la vidéo suivante

PHASE 3 : Sauver Captain

15 minutes

Les joueuses et joueurs vont devoir effectuer des exercices physiques et reconnaître ceux effectués par leurs camarades pour trouver le code final et arrêter le compte à rebours.

JEU FINAL

La chaîne de l'effort

Après la diffusion de la vidéo, demandez aux joueuses et joueurs de prendre la fiche « Code de désactivation de la machine infernale » et lisez leur la consigne suivante :

NIVEAU PRIMAIRE : & NIVEAU COLLÈGE :

« Equipe Bleue : Levez-vous et faites le mouvement 1 jusqu'à ce qu'une autre équipe le reconnaisse.

Si une autre équipe reconnaît ce mouvement sur sa fiche, annoncez-le et faites le mouvement qui lui est relié.

Si vous reconnaissez un mouvement et qu'il est relié à un code, annoncez ce code à haute voix pour qu'il soit entré sur l'ordinateur ! »

NIVEAU LYCÉE :

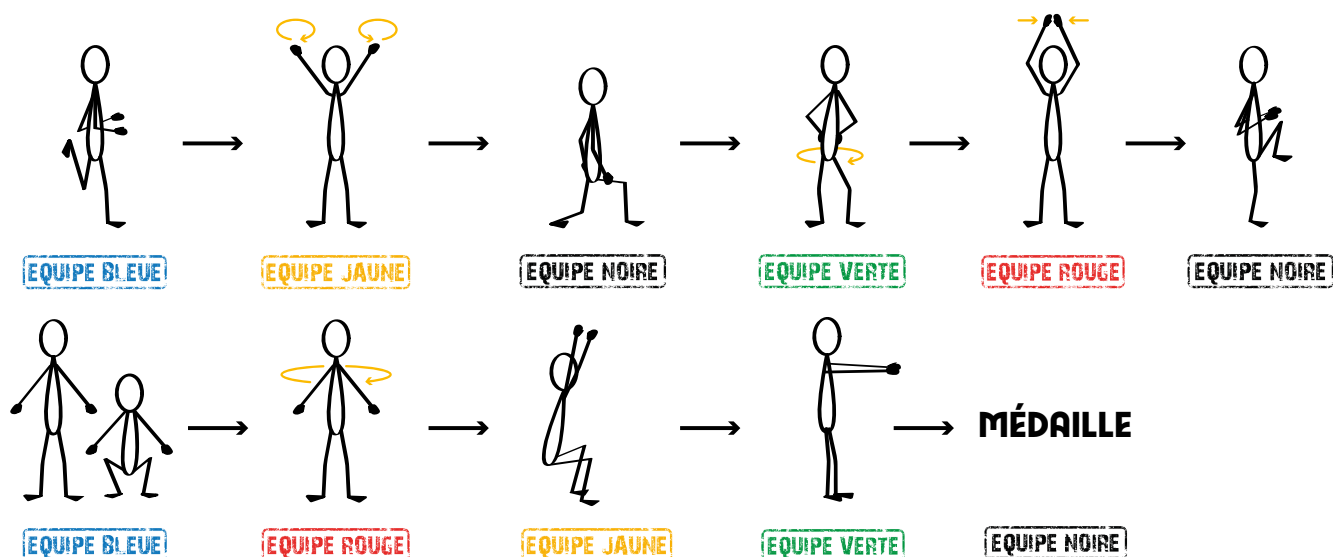
« Equipe Bleue : Levez-vous et signez le 1er mot, c'est-à-dire faites les gestes de la langue des signes qui correspondent aux 3 lettres qui le composent, jusqu'à ce qu'une autre équipe le reconnaisse.

Si une autre équipe reconnaît ce mot sur sa fiche, annoncez-le et signez le mot qui lui est relié.

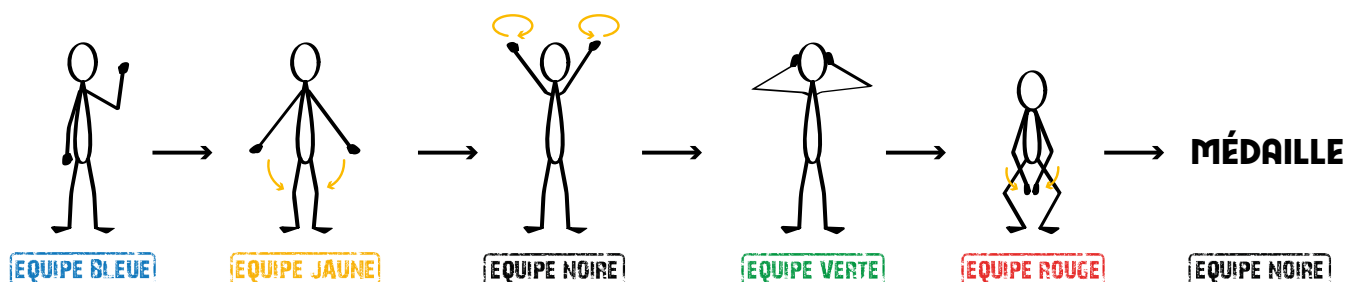
Si vous reconnaissez un mot et qu'il est relié à un code, annoncez ce code à haute voix pour qu'il soit entré sur l'ordinateur ! »

Vérification : L'enchaînement des équipes est le suivant :

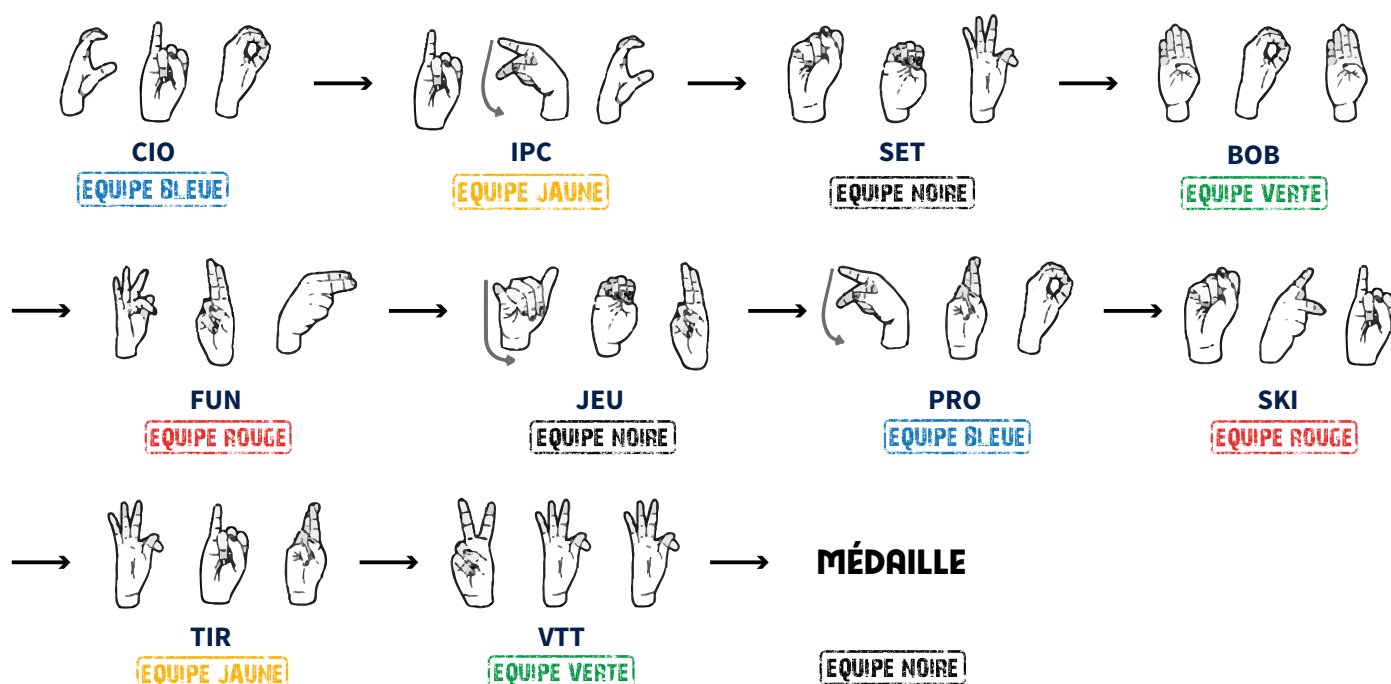
PRIMAIRE :



COLLÈGE :



LYCÉE :



Si vous constatez une erreur, faites recommencer les élèves.

Solutions : Le code final est MÉDAILLE

[▶ Lancez la dernière vidéo](#)

FIN ET RESTITUTION

N'hésitez pas à échanger avec les jeunes sur leurs réussites,
et faites leur partager ce qu'ils ont appris des Jeux Olympiques et Paralympiques !

