

ROUTE EUROPÉENNE D'ARTAGNAN

ESCAPE GAME D'ARTAGNAN

ROUTE EUROPEENNE D'ARTAGNAN



LE CONTEXTE

L'École des jeunes mousquetaires européens (EJME)

Créée par l'Association Européenne de la Route d'Artagnan (AERA), cette action contribue, par une approche pédagogique innovante pour les élèves de différents niveaux, à leur faire découvrir de façon concrète et ludique, et en les impliquant, l'histoire de d'Artagnan (le personnage historique et le personnage littéraire), ainsi que l'univers des Mousquetaires du XVII^e siècle pour le transposer dans une version moderne des mousquetaires au service de l'Europe au XXI^{ème} siècle.

Par ce projet, les jeunes mousquetaires européens découvrent l'histoire de d'Artagnan déclinée selon 3 axes majeurs : l'équitation, l'escrime, et la citoyenneté européenne.

C'est dans ce cadre, et en se référant aux critères d'éligibilité des Itinéraires culturels du Conseil de l'Europe, que l'AERA a commandé au Réseau Canopé la réalisation d'un escape game dont la thématique est d'Artagnan.

L'association Européenne de la Route d'Artagnan (AERA)

L'AERA a été créé en 2014 afin de structurer la mise en place de l'itinéraire des routes d'Artagnan et d'assurer la gouvernance dans sa dimension Européenne.

Elle a pour mission d'assurer la pérennité du projet via la mise en place d'un consortium de partenaires publics et privés en provenance de l'Union Européenne ou de pays tiers, qui a vocation à développer sa dimension économique, sociale et culturelle.

Elle a également pour objectif de fédérer les collectivités territoriales impliquées ainsi que des organismes partageant une connaissance et une expertise sur les itinéraires culturels, la filière équine et le personnage de d'Artagnan.

Principaux objectifs du programme des itinéraires culturels du Conseil de l'Europe

L'Accord Partiel Elargi sur les Itinéraires culturels contribue à renforcer le potentiel des itinéraires culturels en matière de coopération culturelle, développement durable du territoire et cohésion sociale, en insistant particulièrement sur des thèmes ayant une importance symbolique pour l'unité, l'histoire, la culture et les valeurs européennes et la découverte de destinations méconnues.

Il renforce la dimension démocratique des échanges et du tourisme culturel par l'implication de réseaux et d'associations sur le terrain, de collectivités locales et régionales, d'universités et d'organisations professionnelles.

Il contribue à préserver la diversité du patrimoine grâce à des itinéraires et des projets culturels fondés sur des thèmes et des itinéraires touristiques alternatifs.

L'escape game d'Artagnan s'attache en particulier à mettre en valeur les thèmes suivants :

- L'histoire
- La culture
- Le patrimoine, et en particulier le patrimoine littéraire
- Les valeurs européennes

CRÉATION DE L'ESCAPE

Les contraintes imposées

- Durée du jeu : 1h
- Ce jeu est mobile
- L'ensemble du décor tient dans une voiture
- Le jeu est accessible à tout type de publics et notamment à des élèves de cycles 3 et 4. Il correspond au socle commun de connaissances et de compétences afin de prendre en compte la dimension européenne du jeu.
- Nombre de joueurs maximum : 25
- Le jeu répond à certains des critères d'éligibilité de la mention européenne « Itinéraire culturel du Conseil de l'Europe »

Thématiques

D'Artagnan, le personnage historique et le personnage littéraire.

Les valeurs fondamentales européennes

Voyages dans l'espace et dans le temps dans 6 pays et dans le grand siècle

Objectifs

Prendre conscience, en s'appuyant sur des valeurs portées par d'Artagnan et les mousquetaires, de l'existence d'une identité et d'une citoyenneté européenne, dans son unité et sa diversité, et contribuer au patrimoine culturel commun.

Sous-objectifs liés :

- Identifier les valeurs liées à d'Artagnan : loyauté, panache, convivialité, ouverture, fraternité, volonté, persévérance, confiance en soi (liée au cheval), respect etc...
- Découvrir et connaître la diversité culturelle européenne
- Mettre en œuvre la notion d'échange et de partage : Construire un esprit mousquetaire européen, aller vers l'autre pour le comprendre et partager avec lui.

Les compétences spécifiques aux escapes-game

Référence au « Cadre de Référence Européen, compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie »

- Communication dans la langue maternelle
- Communication en langues étrangères : sensibilité à la diversité culturelle,
- Compétence numérique : implique l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information et la maîtrise des TIC
- Compétences sociales et civiques : fondées sur une attitude de collaboration, la confiance en soi et l'intégrité. Elles ont pour fondement la connaissance des notions de démocratie, de justice, d'égalité, de citoyenneté.
- Sensibilité et expression culturelle : Une compréhension approfondie de sa propre culture et un sentiment d'identité peuvent constituer la base d'une attitude respectueuse et ouverte envers la diversité des formes d'expression culturelle.

Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture français

L'escape game permet de développer :

- **Des méthodes et outils pour apprendre - Cycle 3**

- Contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets.

- **La coopération et la mutualisation - Cycle 4**

- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
- Adapter son rythme de travail à celui du groupe.
- Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.

- **Français – Cycle 3**

- Comprendre et s'exprimer à l'oral
 - Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
- Compétences et connaissances associées
 - Mobiliser son attention en fonction d'un but.
 - Identifier et mémoriser des informations importantes, leurs enchaînements, mettre en relation ces informations, avec les informations implicites
 - Exercer une vigilance critique par rapport au langage écouté.

- **Education morale et civique- Cycles 3 et 4**

- Culture de la sensibilité
 - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
 - Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres
 - Être capable de coopérer
- Construire une culture civique
 - Exercer une aptitude à la réflexion critique pour construire son jugement

Les compétences spécifiques à l'escape-game d'Artagnan

- Education morale et civique

- « Connaître les principes, valeurs et symboles de la citoyenneté européenne »
- « Construire une culture civique »
 - Comprendre le sens de l'intérêt général
- « Acquérir et partager les valeurs de la République »
 - Expliquer avec des mots simples la fraternité et la solidarité.
- « Culture de la sensibilité »
 - Accepter les différences.
 - Etre capable d'empathie.

- Histoire- géographie :

- « Se repérer dans le temps et dans l'espace »

Schéma de la trame générale

Le décor et la situation

Un château au bord d'un fleuve, se trouve un cabinet de curiosités dans lequel un vieux collectionneur conserve des objets exceptionnels sur d'Artagnan.

Dans son cabinet, se trouve un coffre dans lequel il conserve plusieurs pièces authentiques. Or ce lieu et son contenu courent un grand danger !

Suite à une tempête, l'eau du fleuve menace de l'inonder, il reste très peu de temps au collectionneur pour sauver ce trésor. Il doit de toute urgence le déplacer, dont les précieux documents du coffre, mais, ce coffre est fermé par 12 cadenas et, dans l'affolement, il ne se souvient plus où il a caché les clés !!

Les joueurs ont 1 heure pour l'aider à retrouver les clés du coffre avant que cette collection unique ne soit emportée par les eaux.

Les participants se répartiront en 4 groupes : Athos, Porthos, Aramis et d'Artagnan.

Ils devront faire face à un enchaînement d'énigmes à résoudre pour réussir à ouvrir le coffre.

Durant leur parcours chaque équipe abordera, par le biais de ces énigmes, les 4 thèmes identifiés suivants :

- Le d'Artagnan historique (les itinéraires et lieux de passage de D'Artagnan)
- Le d'Artagnan littéraire (Dumas)
- L'équitation
- L'escrime

La clôture du jeu

Grace aux 12 étoiles trouvées (sur chaque étoile est inscrite une valeur représentative des valeurs des mousquetaires et des valeurs européennes), les joueurs découvrent dans le coffre des pièces authentiques (fac-similés de l'acte de mariage de d'Artagnan, courriers de Mazarin ...)

Ils découvrent aussi un livre: « D'Artagnan héros Européen » dans lequel ils pourront laisser une trace, un témoignage, en inscrivant la valeur qui selon eux est la plus importante à leurs yeux.

Remarques :

Il est important d'intégrer un temps de médiation à la fin du jeu, et en amont ou aval du jeu afin de replacer tous les éléments abordés à travers les énigmes dans leur contexte.

Les éléments concernant le livre « D'Artagnan héros européen » seront abordés et discutés dans un temps d'échanges entre l'animateur et les joueurs à la toute fin du jeu.

L'objectif de ces échanges est un temps de médiation sur les valeurs européennes et le moyen, par les contributions écrites des élèves, de garder trace de témoignages de jeunes sur la question de la citoyenneté européenne. Ce projet sera adapté et traduit pour nos pays partenaires

Contacts

- Commission pédagogique AERA - pedaejme@gmail.com
- CANOPE - sarah.vaysset@reseau-canope.fr