PARTICIPATION DE LA CLASSE DE 2DE5 DU LEGT SCHEURER-KESTNER DE THANN AU CONCOURS LA FLAMME DE L'EGALITE 2018-2019

Thème du concours : DEVENIR LIBRE

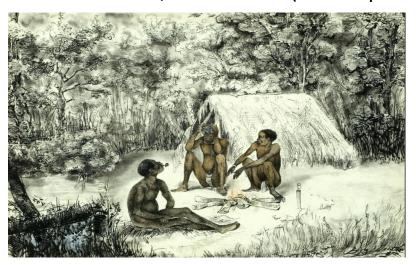
Sujet choisi par les élèves: le marronnage en Guadeloupe

<u>Support réalisé</u>: réalisation d'un escape game sur cette thématique autour de l'histoire du camp des Kellers en Guadeloupe.

Matières mobilisées: histoire géographie, EMC, lettres, arts plastiques

<u>Temps mobilisé</u>: les heures d'EMC d'octobre à mars et quelques heures d'AP français

La présentation proposée ici est une sorte de kit clé en main pour réaliser cet escape game dans un contexte scolaire, voir ailleurs (musée par exemple).



Trois Nègres marrons, à Surinam. <u>Théodore BRAY</u> (1818 - 1887)

DEBUT DE L'ESCAPE GAME: IDEES DE SCENARII POUR LA MISE EN SITUATION DES JOUEURS...

Scénario 1:

Les joueurs se retrouvent devant le bureau du maître et une voix off les interpelle ainsi :

« Bonjour,

Je suis le sorcier Martial. Je suis capable de faire entendre ma voix dans les endroits que je souhaite. Mes pouvoirs vous ont amenés devant le bureau de votre maître.

Celui-ci s'est absenté quelques heures car il est parti à la recherche de certains esclaves qui se sont enfuis dans le camp des Kellers. J'espère qu'il ne les reprendra pas car il ne fait pas bon être esclave dans cette plantation de canne à sucre en Guadeloupe, en ce moment encore plus que d'habitude. Le maître a peur que ces derniers rejoignent la communauté de « marrons » que je dirige.

J'ai organisé un camp d'esclaves fugitifs dans la montagne des Deux-Mamelles. Je suis prêt à vous aider à votre tour. Mais pour me rejoindre, il faudra faire preuve d'intelligence, de ruse et savoir vous entraider. En poussant cette porte, vous allez trouver des indices qui vous mettront sur la route de la liberté.

On se retrouvera plus tard car je dois surveiller le retour du maître à l'extérieur. En cas de besoin, appelez « Martial ».

Ne perdez pas de temps, entrez vite. »

Scénario 2:

un texte est présenté aux élèves, des t-shirts blancs sont posés près d'eux

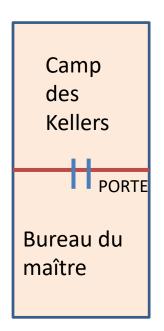
Esclaves,

Je viens vous retrouver dans mon bureau après avoir fini mon tour des plantations. Entrez mais évitez de fouiller mon bureau. Je suis partout, et je n'hésiterais pas à vous sanctionner. Enfilez les t-shirts blancs posés à côté de vous et n'essayez pas de vous enfuir, même si vous entendez Martial, le sorcier du camp des Kellers vous parler. Je connais bien la Guadeloupe et mes plantations sucrières, je vous retrouverais avant que vous soyez sortis de la plantation.

Votre maître. Réalisé par Mathilde.

RÉFLEXION SUR LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR DU JEU: ENFILADE DE DEUX SALLES: ÉTAPE PRÉALABLE À LA RÉALISATION DES MAQUETTES, AVANT LA CRÉATION DES SALLES RÉELLES.

Décor bureau du maître	Décor camp des Kellers
Bureau, chaises, armoire,	Patates douces dans un
loupe	panier
Tableau Danse d'esclaves	Pierres
d'Augustin Brunias	Marmite ou chaudron
Cadenas	Plantes (bananeraies,
Candide de Voltaire	fougères)
Filtre rouge	Cannes à sucre
Poubelle	Bâtons
Carte de Guadeloupe de	Rondin
l'époque	Deux seaux d'eau, un
Miroir	souillé, l'autre pas
Porte- manteau	Cadenas
Manteau à poches	Coffre
Enigmes cachées	Décret Schoelcher
Jupe, chapeau et banjo,	Enigmes cachées
tambour, fichu, vêtements	
blancs du tableau de Brunias	
Lampe	



LIEN VIDEO DE LA MAQUETTE

https://www.youtube.com/watch?v=qQVQNZqbFeg

Du bureau au camp des Kellers Montez le son !!!

Maquette: réalisation quasi collective

Vidéo de la maquette: Joshua, Leo, Dorian et Noé

Son: Julia et Axelle

1^e SALLE: BUREAU DU MAÎTRE: SALLE ÉCLAIRÉE NORMALEMENT

But: devenir marron.

5 énigmes:

- 1) Trois mots à retrouver grâce au tableau accroché au mur et aux objets du tableau disposés dans l'armoire de la pièce
- 2) Charade pour faire deviner « canne à sucre »
- 3) Enigme qui donne accès à un nombre qui sera le code du cadenas : utiliser un miroir pour lire un chiffre inscrit à l'envers dans la pièce
- 4) Enigme sur les textes Schoelcher/Jaucourt sous forme de puzzle : reconstituer les deux parties et ensuite l'ordre des lettres apparaîtra grâce à un filtre rouge, donnant les mots « Meule » et « Europe »
- 5) Enigme finale: pour sortir, les joueurs doivent ouvrir le cadenas de l'armoire grâce au chiffre de l'énigme 3. Ils y trouveront les objets de l'énigme 1 et le livre <u>Candide</u> de Voltaire avec une double page qui serait détachée et ils devront retrouver les mots manquants dans la phrase qui a été partiellement effacée (mise en commun des indices précédents). S'ils remettent les mots dans l'ordre et prononcent la phrase à voix haute, ils sortent du bureau et se retrouvent dans le camp des Kellers.
- -Dans <u>CANDIDE</u> de Voltaire, phrase suivante: « quand nous travaillons aux sucreries, et que la meule nous attrape le doigt, on nous coupe la main; quand nous voulons nous enfuir, on nous coupe la jambe: je me suis trouvé dans les deux cas. C'est à ce prix que vous mangez du sucre en <u>Europe</u> »

ENIGME 1 BUREAU



Danse d'esclaves, peinture non signée est attribuée à Augustin Brunias (1730-1796)

MISSION: faire trouver les mots jambe, main et doigt aux joueurs

- **COMMENT?**
- DÉROULEMENT DE LA MISSION 1

Chiffres 1,2,3 sur les esclaves pour connaître l'ordre des mots à placer dans le texte. Chaque esclave sur le tableau a une tenue différente.

Ex: Esclave 1= banjo Esclave 2= chapeau Esclave 3= jupe rouge

Dans l'armoire fermée par un cadenas à code (1759, date de parution de <u>Candide</u>), on retrouverait la jupe, le chapeau, et le banjo, avec inscrit sur les étiquettes et sur l'instrument de musique les mots « DOIGT », « MAIN », « JAMBE ».

Pour que ce ne soit pas trop facile, on écrira des mots n'ayant rien à voir sur tous les objets dans l'armoire.

Ex : Mot : **PATATE sur tambour**

<u>EX</u>: Esclave 1 a un banjo. Dans l'armoire il faudrait trouver le banjo et regarder dessus ou dedans pour trouver le mot « DOIGT ».

Réalisée par Mattéo, Dorian, Léo, Kendal et Noé

ENIGME 2 BUREAU/ CHARADE

MISSION: RECONSTITUER ET RÉSOUDRE UNE CHARADE

Les 4 parties de la charade sont cachées à différents endroits de la pièce (une sous le bureau, une sous la chaise, une dans la poubelle et une dans la poche du manteau sur le porte manteau)

Mon 1^{er} peut être un festival ou un animal

Mon second est une voyelle présente à trois reprises dans un fruit exotique

Mon troisième peut rester de glace

Mon tout est à l'extérieur de cette pièce

Réponse : canne à sucre

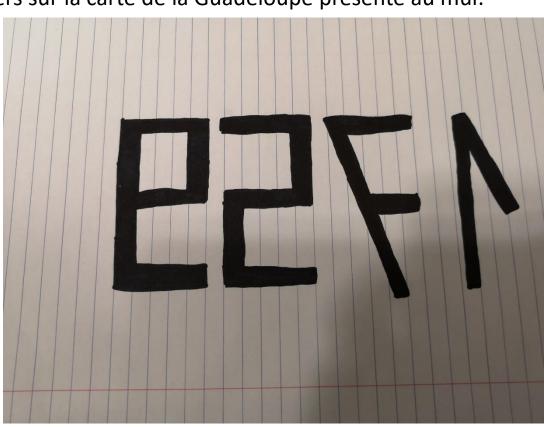
Réalisée par Fanny et Clara

ENIGME 3 BUREAU

MISSION Trouver le code du cadenas de l'armoire COMMENT?

Pour cela, il faudra utiliser un miroir posé sur le bureau pour lire ce nombre 1759 (année de publication de Candide) inscrit à l'envers sur la carte de la Guadeloupe présente au mur.





Réalisée par Hugo, Lisa, Camille et Tom

ENIGME 4 BUREAU: TEXTES DE JAUCOURT ET SCHOELCHER

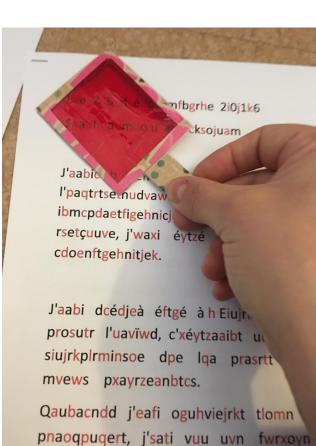
MISSION:

Les deux textes incomplets sont sur le bureau. A côté des textes sont disposés une paire de ciseaux et de la colle et les 6 phrases qui manquent aux textes.

Il convient de replacer les phrases au bon endroit en fonction du sens, de la logique des deux textes.

Et ensuite trouver les lettres M.E.U.L.E et E.U.R.O.P.E qui seront utiles pour la fin grâce au filtre magique rouge présent sur le bureau (voir diapo suivante)

Réalisée par Maéva, Clara et Fanny



Louis de Jaucourt (1704-1779), article "Traite des nègres" de l*'Encyclopédie*, 1751-1780. 1) et celui qui soutiendrait qu'on a le droit de voler On dira peut-être qu'elles seraient bientôt ruinées, ces colonies, si l'on y abolissait l'esclavage des parce qu'on n'a pas d'argent, sont à nos yeux deux fous nègres. Mais quand cela serait, faut-il conclure de là que le genre humain doit être horriblement

lésé, pour nous enrichir ou fournir à notre luxe ? [A] Quel droit a un brigand de dévaliser les passants? À qui est-il permis de devenir opulent, en rendant malheureux ses semblables ? Peut-il être légitime de dépouiller l'espèce humaine de ses droits les plus sacrés, uniquement pour satisfaire son avarice, sa vanité, ou ses passions particulières ? Non...[B]

ou deux scélérats absolument pareils. 2). Que l'on mette les nègres en liberté, et dans peu de générations ce pays vaste et fertile comptera des habitants sans nombre

Mais je crois qu'il est faux que la suppression de l'esclavage entraînerait leur ruine. Le commerce en souffrirait pendant quelque temps: je le veux, c'est là l'effet de tous les nouveaux arrangements, parce qu'en ce cas on ne pourrait trouver sur-le-champ les moyens de suivre un autre système; mais il résulterait de cette suppression beaucoup d'autres avantages. C'est cette traite des nègres, c'est l'usage de la servitude qui a empêché l'Amérique de se peupler

aussi promptement qu'elle l'aurait fait sans cela. [C]. Les arts, les talents y fleuriront ; et au lieu

3) chacun doit s'intéresser à l'innocent opprimé, sous peine d'être victime à son tour, quand viendra un plus fort que lui pour l'asservir.

qu'il n'est presque peuplé que de sauvages et de bêtes féroces, il ne le sera bientôt que par des hommes industrieux. T

Il est vrai que les bourses des voleurs des grands chemins seraient vides, si le vol était absolument

supprimé : mais les hommes ont-ils le droit de

Victor Schoelcher (1804-1893), Des colonies françaises : abolition immédiate de l'esclavage, 1842.

Révolté par les pratiques esclavagistes qu'il a vues dans les Caraïbes, Victor Schoelcher s'engage

s'enrichir par des voies cruelles et criminelles ?

dans le combat abolitionniste, publiant livres et articles dans lesquels il réclame la disparition immédiate et totale de l'esclavage. Celui qui prétend avoir le droit de garder des hommes en servitude, parce qu'on ne

5) une chose criminelle ne doit pas être nécessaire 6) Que les colonies européennes soient donc plutôt détruites, que de faire tant de malheureux!

trouverait pas de bras libres pour planter des cannes, [D] Lorsque j'arrive à réduire ce droit à son expression la plus concrète, lorsque m'isolant par abstraction du monde matériel et me retirant dans le monde intellectuel, je me représente que de deux hommes, l'un se dit le maître de l'autre, de sa volonté, de son

> Réponse A4, B6, C2, D1, E5, F3 En rouge les lettres qui apparaîtront grâce au filtre

travail, de sa vie, de son cœur, cela me donne tantôt un fou rire, tantôt des vertiges de Que l'esclavage soit ou ne soit pas utile, il faut le détruire ;[E] La raison d'impossibilité n'a pas plus de valeur pour nous que les autres, parce qu'elle n'a pas plus de légitimité. Si l'on dit une fois que ce qui est moralement mauvais peut être politiquement bon, l'ordre social n'a plus de boussole et s'en va au gré de toutes les passions des hommes. La violence commise envers le membre le plus infime de l'espèce humaine affecte l'humanité entière ; [F] La liberté d'un homme est une parcelle de la liberté universelle, vous ne pouvez toucher à l'une sans compromettre tout à la fois. Autant que qui que [ce] soit nous apprécions la haute importance politique et industrielle

des colonies, [...] et cependant c'est notre cri bien décidé, pas de colonies si elles ne peuvent exister qu'avec l'esclavage. rouge

QU L'OPTIMISME. 101

nom de Cunégonde sur les arbres. A la seconde journée deux de leurs moutons s'enfoncèrent dans des marais & y furent abîmés avec leurs charges; deux autres moutons moururent de fatigue quelques jours après, sept ou huit périrent ensuite de faim dans un désert; d'autres tomberent au bout de quelques jours dans des précipices. Enfin, après cent jours de marche, il ne leur resta que deux moutons. Candide dit à Cacambo, mon ami, vous voyez comme les richesses de ce monde sont périssables; il n'y a rien de solide que la vertu, & le bonheur de revoir Mademoiselle Cunégonde. Je l'avoue, dit Cacambo, mais il nous reste encor deux moutons avec plus de trésors que n'en aura jamais le roi d'Espagne, & je vois de loin une ville que je soupconne être Surinam, apartenante aux Hollandais. Nous fommes au bout de nos peines, & au commencement de notre félicité.

En approchant de la ville ils rencontrerent un Négre étendu par terre, n'ayant plus que la moitié de son habit, c'està-dire d'un caleçon de toile bleue; il manquait à ce pauvre homme la jambe gauche & la main droite. Eh mon Dieu! lui dit Candide en hollandais, que fais-tu là, mon ami, dans l'état horrible où je te vois? J'attends mon maître Monsieur Vanderdendur le fameux négociant, répondit le Négre. Est-ce Monsieur Vanderdendur, dit Candide, qui t'a traité ainsi? Oui Monsieur, dit le Négre, c'est l'usage. On nous donne un caleçon de toile pour tout vêtement deux fois l'année. Quand nous travaillons aux sucreries, & que la

nous attrape le , on nous coupe la : quand nous voulons nous enfuir, on nous coupe la : je me suis trouvé dans les deux cas. C'est à ce prix que vous mangez du Cependant, en lorsque ma mère me vendit dix écus patagons sur la côté de Guinée, elle me disait, mon cher enfant, béni nos fétiches, adore les toujours, ils te feront vivre heureux; tu as l'honneur d'être esclave de nos seigneurs les blancs, & tu fais par là la fortune de ton père & de ta mère. Hélas, je ne sçai pas si j'ai fait leur fortune, mais ils n'ont pas fait la mienne. Les chiens, les singes & les perroquets sont mille fois moins malheureux que nous: les fétiches

ENIGME 5 FINALE DANS LE BUREAU MISSION: Réutiliser tous les indices trouvés pour reconstituer la phrase et la lire à voix haute. **Une porte** s'ouvre à l'arrière du bureau si réussite et **vous** rencontrerez le game master (sorcier Martial)

2^E SALLE: CAMP KELLER DANS LA PÉNOMBRE

But: passer du statut de marrons au statut d'hommes libres

4 énigmes:

- 1) Marmite avec des marrons (pour le devenir, vous devez trouvez le bon). Chiffre 8 sur un des marrons
- 2) Le Sorcier (game master: chef Martial) demande aux joueurs de l'aider à préparer un poison. Il leur donne une liste et leur dit de bien choisir les ingrédients: la liste est en partie effacée: une patatece un peu malade, une p...te canne à su...., duis mais pas un bâton, de l'.... p.re.
- 3) Puzzle d'une illustration avec au dos de celle-ci un calcul à résoudre
- 4) Addition des trois nombres précédents pour arriver à 1848 qui donne accès au code du cadenas du coffre dans lequel on retrouvera le décret Schoelcher sur l'abolition de l'esclavage et permettra aux marrons d'être définitivement libres et donc de gagner le jeu!



Réalisée par Lauriane, Rose, Margot, Emma

ENIGME NUMERO 2 CAMP KELLER

SITUATION: Le Game-Master, dénommé Martial (le dernier chef connu du camp de marronnage des KELLERS), demande aux joueurs de l'aider à préparer un poison après l'épreuve de la marmite aux marrons. Pour cela, il leur donne sa vieille recette, qui avec le temps s'est abîmée, donc certains mots sont en partie ou entièrement effacés.

liste incomplète:



liste complétée: une patate douce un peu malade, une petite canne à sucre, du bois mais pas un bâton, de l'eau pure

MISSION: Les participants devront donc retrouver ces ingrédients parmi d'autres: exemple dans un panier de patates, ils devront prendre la moins belle ; parmi les bâtons de bois, ils devront prendre le rondin ; dans les cannes à sucre, ils devront choisir la plus petite et parmi les seaux d'eau (avec très peu de liquide), ils devront prendre celui avec l'eau non souillée . Puis amener tout cela dans la marmite pleine de marrons de Martial.

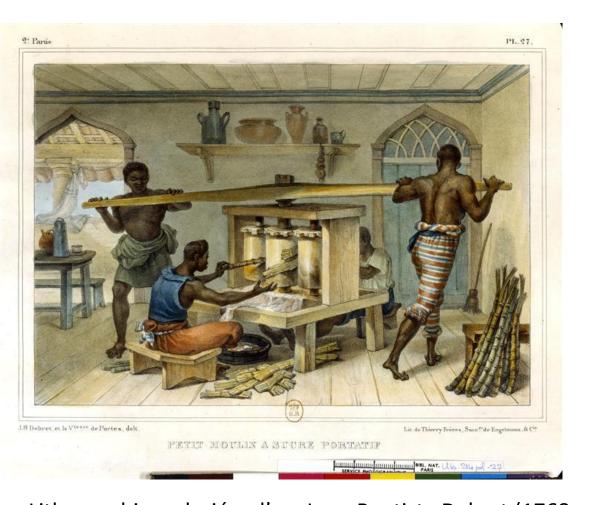
Chaque ingrédient aura sur lui un numéro que Martial va leur demander d'additionner. Le total fera 40. Une fois trouvé, ce nombre devra être prononcé et intégré à une formule magique (répétée trois fois pour que les joueurs retiennent le nombre utile plus tard dans le jeu)

Réalisée par Elena et Léonie

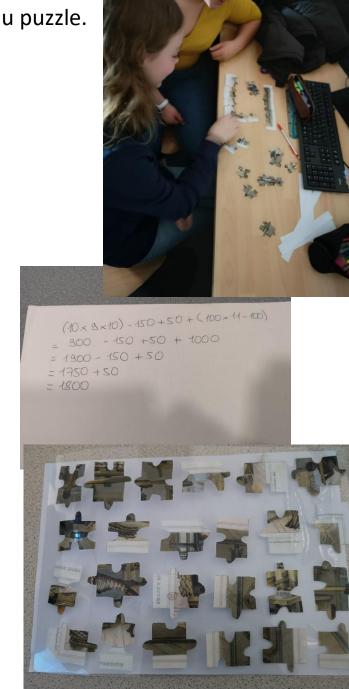
ENIGME 3 CAMP KELLER

MISSION: reconstituer le puzzle, et résoudre le calcul au dos du puzzle.

Réalisée par Lauriane, Rose, Emma et Margot



Lithographie, coloriée, d'ap. Jean-Baptiste Debret (1768–1848) et Vtesse. de Portes. In : J.B. Debret, Voyage pittoresque au Brésil (...), Paris (Firmin Didot Frères), 1834–39, planche 27.



ENIGME 4

Le coffre cadenassé est décoré avec l'indice suivant :+.... + =

Les joueurs comprendront qu'ils doivent additionner les trois chiffres trouvés précédemment
pour ouvrir le cadenas à code et découvrir le décret Schœlcher leur donnant la liberté
définitive

Réalisée par Maéva, Rose, Dorsaff

Deciete: Christor. L' Esclavage Sera entirement aboli Cans toutes les Colonies et possissions françaises, Que mois après la promulgation Du présent Decret Dans chacune D'elles. Or partie de la promulgation du prétent deint dans le Colonies, tout chatiment Corporel, toute vente de personnes non libres, Secont absolument interdite

RÔLE DU GAME MASTER

Il peut aider les joueurs en difficulté (indices supplémentaires qu'il peut donner par rapport à telle ou telle énigme)...

.... ou les ralentir s'ils vont trop vite (traîner en longueur l'histoire poison dans du l'énigme 2 du camp des Kellers par exemple : raconter une histoire d'empoisonnement prévue dans propriété ďoù viennent de s'enfuir les esclaves)



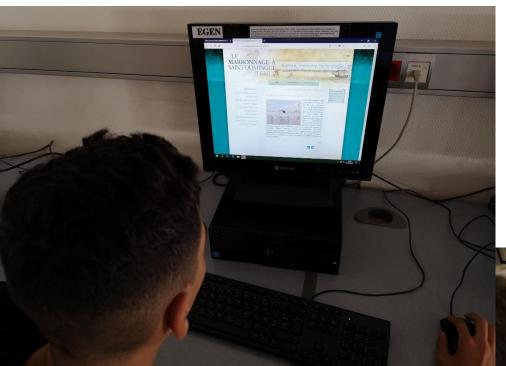
Dessin réalisé par Joshua



NOM DU DERNIER CHEF CONNU DE LA COMMUNAUTE MARRONNE DU CAMP DES KELLERS (1840)

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DU PROJET EN PHOTOS

PHASE DE RECHERCHE DOCUMENTAIRE
- SUR LE THÈME DU CONCOURS POUR TROUVER UN SUJET....



En surfant sur le site du concours



... ET SUR LE SUPPORT DU JEU



+ Intervention d'une heure trente de madame Diane Geng Vandemeulebroucke, gérante de plusieurs salles d'escape game à Morschwiller le bas (la loge du temps), pour nous expliquer la démarche a suivre dans la construction d'un escape game (pas de photo..)

https://www.youtube.com/watch?v=KJXvGQGPJaQ





Jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une équipe de joueurs doit résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...).









Nos 20 conseils































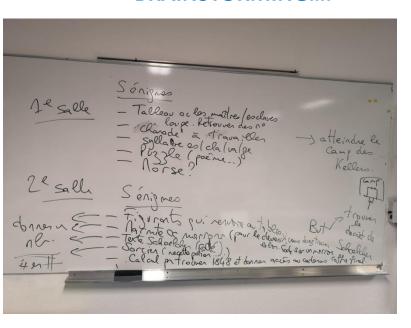


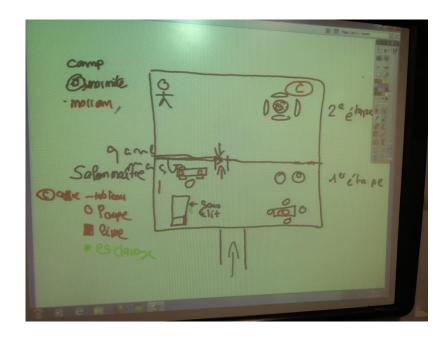




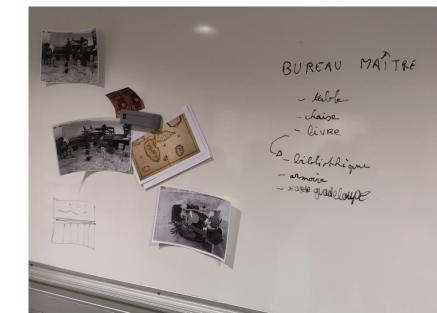


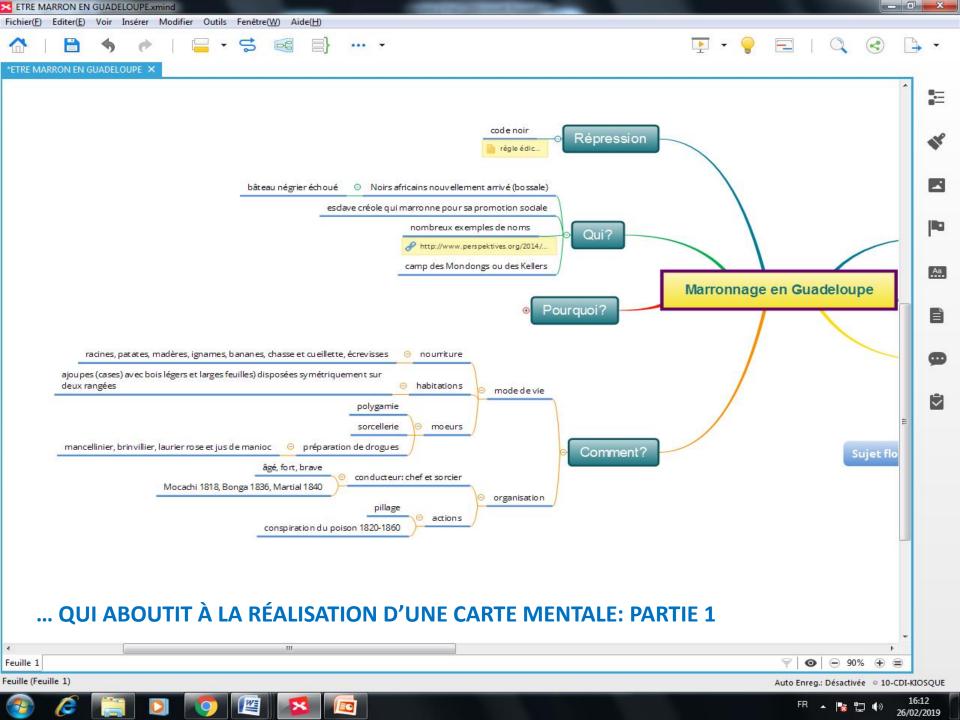
BRAINSTORMING....

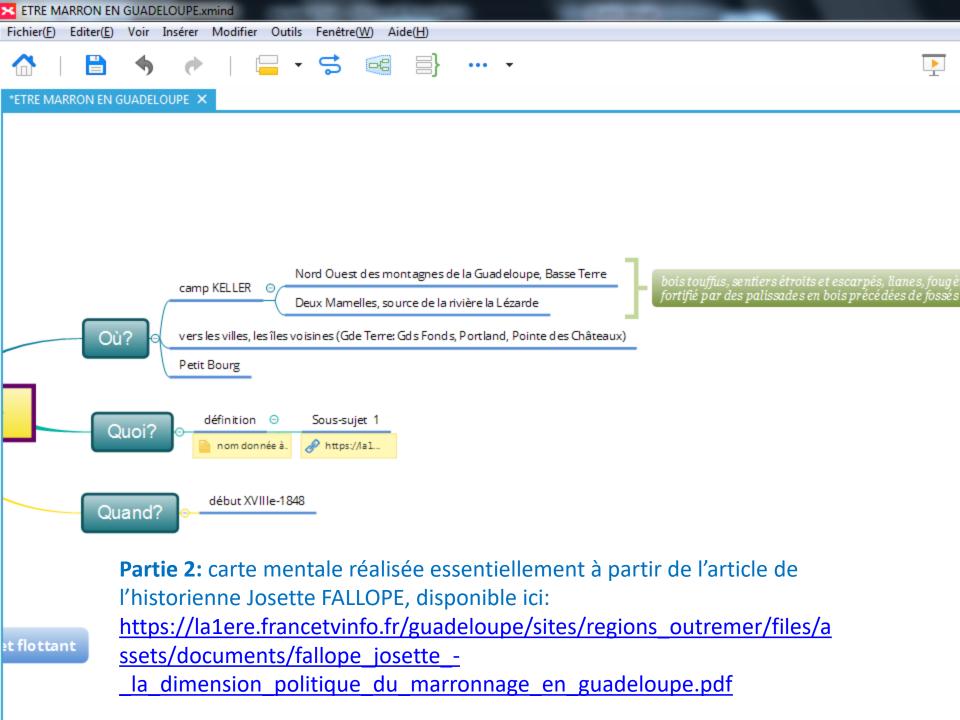












VISITE DU MUSÉE VICTOR SCHOELCHER À FESSENHEIM LE 5 FÉVRIER 2019













RÉALISATION DE LA MAQUETTE





QUELLE SUITE DONNER À NOTRE PROJET?

Projets éventuels:

- Réaliser l'escape game au sein du lycée (lors de la fête du lycée ou lors de la journée portes ouvertes du lycée).
- Réaliser l'escape game dans le cadre d'un musée (musée Schœlcher à Fessenheim).
- Gagner le concours !!

SOURCES CONSULTEES

Sur le marronnage et sur Victor Schoelcher

Saisons d'Alsace 78: et Schoelcher rendit leur liberté aux esclaves, 2018

https://www.laflammedelegalite.org/

http://www.senat.fr/evenement/victor_schoelcher/

http://www.perspektives.org/2014/09/28/marronnage-et-revoltes-desclaves-enguadeloupedes-faits-puises-dans-la-presse-de-lepoque/

https://la1ere.francetvinfo.fr/guadeloupe/27mai2018-marrons-resistants-guadeloupe-592361.html

https://la1ere.francetvinfo.fr/guadeloupe/sites/regions outremer/files/assets/documents/2018/05/24/fallope_josette_-

la dimension politique du marronnage en guadeloupe 0-764479.pdf

https://www.histoire-image.org/fr/etudes/marronnage

http://kkfet.com/agenda/tout-kkfet/conferences-debats-rencontres/sur-traces-des-marrons

Sur la réalisation d'un espace game

http://scape.enepe.fr/

https://www.cquesne-escapegame.com/copie-de-la-preparation

https://escape-kit.com/comment-creer-escape-game-chez-soi/

https://gusandco.net/2015/06/24/tous-les-secrets-pour-creer-une-bonne-escape-room/

https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_1653506/creer-un-escape-game-pedagogique

https://www.youtube.com/watch?v=mZS6GkhxFmM

http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/2238

https://dane.ac-caen.fr/Jouer-pour-apprendre

https://contrib.eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/e

http://bnf.libguides.com/jeux-serieux

http://www.pearltrees.com/ludus/jouer-apprendre/id3112094