



## JEUX & ACTIVITÉS

# FICHE ENSEIGNANT ENQUÊTE AU BOSQUET



### Description de l'activité

À travers cet escape game, les participants vont découvrir certaines actions du château de Versailles en termes de développement durable. Ils vont comprendre comment ce si grand domaine, met en place des actions écologiques tout en prenant en compte les contraintes patrimoniales et historiques.

Matériel à imprimer :

- Un plan des jardins de Versailles
- 10 cartes d'accès aux bosquets
- 5 cartes énigme
- Une règle du jeu avec le scénario
- Les réponses aux énigmes



### Objectifs et liens au programme

**Public ciblé :** cycle 4 - Lycée

#### Objectifs :

- Découvrir les jardins de Versailles
- Travailler en groupe
- Enrichir ses connaissances

#### Liens au programme :

- Envisager ou justifier des comportements responsables face à l'environnement et à la préservation des ressources limitées de la planète.
- Mettre en relation certaines activités humaines avec la biodiversité des écosystèmes et leurs dynamiques
- Expliquer ces mesures et argumenter des choix de comportements individuels et collectifs responsables en matière de protection environnementale



**Durée conseillée :** 1h30



## Déroulement de l'activité

### Préparation :

- Partager le groupe en équipe de 4 à 6 participants
- Chaque équipe reçoit un plan des jardins, 10 cartes bosquets, le scénario et la règle du jeu

### Rôle du maître du jeu :

- Lancer le jeu en vérifiant que les règles de cet escape game soient bien comprises par tous.
- Aider les participants au fur-et-à-mesure de leurs avancées dans le jeu si nécessaire, sans trop en dévoiler. Une aide apparaît au bout de 2 minutes pour orienter les participants dans leurs recherches.
- Chaque bosquet a un temps limité à 15 minutes. Si les participants n'ont pas trouvé dans le temps imparti, apporter la solution pour qu'ils puissent accéder à la suite de l'aventure.

### Déroulé :

A partir du plan, les participants choisissent de se déplacer vers le bosquet de leur choix.

Ils sélectionnent dans les 10 cartes mises à disposition celle correspondant à ce bosquet (en s'aidant des pictogrammes).

Puis, en scannant le QR Code se trouvant sur la carte, ils entrent virtuellement dans le bosquet. Le document Génial.ly représentant le bosquet se déverrouille à l'aide d'un code qu'ils doivent résoudre en trouvant des indices. Il est important qu'ils lisent ou écoutent attentivement les informations dissimulées virtuellement dans le bosquet. Un timer est intégré pour ne leur laisser que 15 minutes. Certains indices apparaissent au fur et à mesure de la lecture.

Les indices leur donnent un message codé. Un déchiffreur est également dissimulé dans le bosquet, en traduisant leur code par une série numérique, ils peuvent alors déverrouiller le bosquet et terminer le défi.

Une fois le bosquet déverrouillé, le maître du jeu peut remettre aux participants la carte énigme qui leur servira à débloquer le défi final.

Les participants réitèrent l'expérience avec un autre bosquet.

### Points importants :

- Seuls 5 bosquets donnent accès à une carte énigme
- Les 5 autres bosquets délivrent seulement du contenu.

### Fin de la partie :

Lorsque l'équipe aura récupéré les 5 cartes-énigme, le maître du jeu leur remettra une carte de défi final. A eux d'associer les mots de passe obtenus avec les objectifs de développement durable correspondants.

A la suite de ce jeu, une discussion sera menée à partir des objectifs d'ODD découverts.

Aux participants de s'emparer de ce sujet et de réfléchir à une ou plusieurs actions de développement durable qu'ils pourraient mettre en place.

### Pour aller plus loin :

Vidéo - «Le domaine de Versailles» :

<https://www.youtube.com/watch?v=YvYmAS0glrs>