

Le projet

À l'occasion des 60 ans du traité de l'Élysée, l'Institut français d'Aix-la-Chapelle et le Crij Grand Est de Reims ont eu l'idée de créer un Escape Game pour les étudiants français et allemands. Les énigmes contenues dans le jeu ont été construites par deux groupes d'élèves issus du Rhein-Maas Gymnasium (Aix-la-Chapelle) et du lycée Jean-Jaurès (Reims). Il est destiné à des élèves entre 15 et 17 ans vivant en France ou en Allemagne, qui étudient l'allemand ou le français à l'école en tant que langue étrangère.

Nous remercions le Crij Grand Est, l'OFAJ, ainsi que le Rhein-Maas-Gymnasium et le lycée Jean-Jaurès pour leur soutien et leur coopération. Un grand merci aux enseignant.e.s et aux élèves, qui, grâce à leur engagement, ont rendu le projet possible.

Inscription/ Lien

Pour s'inscrire au jeu, veuillez svp envoyer un mail à cette adresse kurse@dfki-aachen.de avec les informations suivantes :

- Pour combien d'élèves vous inscrivez-vous et quels âges ont-ils ?
- Si un partenariat existe déjà avec une école en Allemagne, serait-elle intéressée par jouer elle aussi ?
- Dans quelle école travaillez-vous ?

Une fois inscrit.e,

- Vous recevrez un lien permettant à la classe d'accéder au jeu dans le navigateur.
- Il vous faudra insérer le mot de passe communiqué lors de l'inscription.
- Ensuite, vous pourrez choisir un Username, celui de votre choix, afin de pouvoir commencer. Il vous permettra de continuer à un autre moment et enregistrera le jeu en cours. Pour y revenir, il faudra (re)cliquer sur le lien d'inscription et (re)taper le même Username.

Quand vous aurez fini le jeu, n'hésitez pas à nous faire part de vos impressions.

Recommandations techniques

L'escape Game est **en ligne** et on peut y jouer partout. La seule condition est de disposer d'un appareil connecté à **internet** pour que les élèves puissent accéder au lien (de préférence sur **Edge**).

Les élèves doivent pouvoir avoir la possibilité d'allumer le **son** de leur ordinateur pendant le jeu.

Le lien permet à toute une classe de jouer en même temps, individuellement ou ensemble. Il n'y a pas de restrictions. Il ne s'agit donc pas d'un Escape Room, mais d'un Escape Game.

Le matériel d'accompagnement

Les enseignants peuvent demander du matériel pédagogique d'accompagnement. Nous mettons à votre disposition une fiche pédagogique pour l'affiche du projet. [Cliquez ici](#).

L'Institut français d'Aix-la-Chapelle met également à votre disposition des affiches de l'Escape Game qui peuvent être utilisées en classe et récupérées à l'Institut (Lothringerstraße 62, 52070 Aix-la-Chapelle).

La mise en pratique en classe

Le jeu dure entre **30 et 60 minutes**. En fonction du niveau de langue des élèves et les connaissances sur le sujet/sur les villes, la durée peut varier de +/- 10 min.

Après avoir cliqué sur le lien et inséré votre mot de passe, on vous demandera un Username, celui de votre choix, afin de pouvoir commencer. Il faudra pour le cas échéant bien s'en souvenir ! Il vous permettra de continuer à un autre moment si nécessaire et enregistrera le jeu en cours. Pour y revenir, il faudra (re)cliquer sur le lien d'inscription et (re) taper le même Username.

Le jeu est destiné à des élèves qui ont déjà un bon niveau A2 dans la langue étrangère.

Toutes les étapes qui se trouvent à Aix-la-Chapelle sont en français et toutes celles qui se trouvent à Reims sont en allemand. Les transitions entre les étapes sont - quant à elles - traduites dans les deux langues.

Le contenu

Le point de départ du jeu est la perte de la combinaison du coffre dans lequel est conservé le traité de l'Élysée. Les joueurs doivent partir à la recherche de la bonne combinaison dans les villes d'Aix-la-Chapelle et de Reims. En découvrant les deux villes jumelées, les élèves devront résoudre des énigmes liées à l'amitié franco-allemande, à la culture et à l'histoire des deux pays/deux villes.

Pour voir les 8 étapes : [cliquez ici](#)

Pour voir les transitions : [cliquez ici](#)

Scénario:

FR: Décembre 1962, Paris. La combinaison du coffre contenant le traité de l'Élysée a disparu. Il semblerait qu'elle ait été encodée à Aix-la-Chapelle et à Reims.... Nous avons besoin de toi pour retrouver le bon code, sinon le traité ne pourra pas être signé ! Pars à la recherche du code dans les deux villes jumelées, résous les énigmes comme un.e vrai.e détective et découvre en même temps des monuments importants de ta ville jumelée ! À chaque étape résolue, tu recevras un code qui te téléportera dans la ville jumelée - et inversement ! À la fin, tu résoudras le code final et retrouveras le traité de l'Élysée ! C'est parti !

Attention ! À chaque étape, tu recevras un chiffre qui te permettra à la fin d'ouvrir le coffre. Il est important de bien noter les chiffres à la fin de chaque étape.