

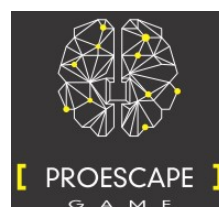


CARNET UTILISATEUR ESCAPE GAME



CDJ 2024

LA FIBRE
64



ESCAPE GAME CDJ 2024

CARNET DE ROUTE UTILISATEUR

SOMMAIRE

1) Introduction	4
2) Analyse du besoin et objectifs principaux du client	5
3) Etapes de création de l'Escape Game	6
- Etape 1 : Le fil rouge	6
- Etape 2 : Le scénario	6
- Etape 3 : Les personnages	7
- Etape 4 : Enigmes et défis	7
- Etape 5 : Accessoirisation	8
- Etape 6 : Gameplay et mécanique	8
- Etape 7 : Graphismes et audio	9
- Etape 8 : Tests et révisions	9
4) Installation et rangement	9
5) Briefing	10
6) Déroulé du jeu : énigmes et solutions	11
a. Ouvrir le coffre (cadenas à 3 chiffres) – 20/25 minutes maximum	11
i. CHIFFRE A => ORDINATEUR	11
ii. CHIFFRE B => BRACELET	11
iii. CHIFFRE C => PHOTO	12
iv. LE COFFRE	12
b. Déverrouiller le téléphone (schéma manuel)	12
c. Ouvrir la vidéo finale (par mot de passe)	14
1) LA GRILLE DE MOTS CROISES	14
2) MOTS MELES	15
3) PUNITION	15
4) AGENDA	15
5) REBUS	16
6) SMS	16
7) JOURNAL INTIME	16
7) Débrief	16
a. Débriefing du jeu	16
b. Débriefing de la thématique	17
8) Liste du matériel	18
9) Supports à imprimer (originaux sur clef USB transmises)	19



1) Introduction

Ce carnet rassemble l'ensemble des éléments permettant l'utilisation (installation, animation et maintenance) de l'Escape Game créé par l'un des groupes du Conseil Départemental des Jeunes en 2024 sur la thématique du dialogue parents enfants autour du numérique.

Il est composé de plusieurs chapitres dont les thématiques sont les suivantes :

- a. La genèse du projet et la définition des objectifs
- b. Les étapes de création du jeu et lien avec la thématique
- c. Le déroulé du jeu avec énigmes et solutions
- d. Les annexes techniques : liste du matériel, supports à imprimer, etc..

J'ai eu la chance et l'honneur d'accompagner le CDJ et le Département dans cette grande aventure d'un an de travail avec pour défi de parler d'un sujet sensible à travers le ludique et emmener les élus collégiens à se projeter vers un projet concret, qui fait sens, et qui sera finalement utilisé, pour reprendre leur expression, « pour de vrai » !

Merci et bravo aux élus pour leur inventivité et leur force collective, à Laurence pour sa gentillesse et son écoute, à Maddalen pour sa confiance et enthousiasme sans faille !

N'hésitez pas à me contacter directement, je me ferai un plaisir de partager avec vous une discussion (voire une future collaboration 😊) sur l'un de vos projets de création ludique.

Fabien Hayet

06 66 04 78 63

fabienhayet64@gmail.com

<https://www.allforgame-studio.com/>



2) Analyse du besoin et objectifs principaux du client

- Quels sont les objectifs du projet vis-à-vis de l'utilisateur ?
 - o *Dialoguons autour du numérique (parents VS enfants)*
- Quelle est la cible visée (animateurs) ?
 - o *Partenaires du Département dans le numérique (Fibre 64)*
- Quelle est la cible visée (joueurs) ?
 - o *Familles (parents et enfants au-delà de 10 ans)*
 - o *Novices ayant une appétence naturelle pour le jeu*
- Problématiques de l'utilisateur :
 - o Quels sont les problèmes à résoudre ?
 - *Sensibiliser les familles sur les dangers et trouver des solutions adaptées*
 - *Renouer un dialogue entre parents et enfants sur l'utilisation du numérique*
 - *Trouver des outils de régulation*
 - o Est-ce qu'ils ont conscience du problème ? *Non car évolution trop rapide*
 - o Pourquoi ils ne les résolvent pas eux-mêmes ?
 - *Manque de connaissance autour du numérique (TECHNIQUE)*
 - *Ne pas avoir conscience du danger (PSYCHOLOGIQUE)*
 - *Ne pas prendre le temps de parler du sujet (ORGANISATIONNEL)*
 - o Est-ce que notre produit résout le problème ?
 - *Le jeu type Escape Game permettra de dédramatiser, donner des émotions, de vivre une aventure collective, qui deviendra socle de discussion pour le sujet sensible/sérieux*
 - *Le débriefing post jeu permettra de transmettre des connaissances (expérience, outils, etc)*
- Quels sont les risques du projet ?
 - o *Caricature des situations créées/Non implication des enfants*
 - o *Qualité du jeu ne soit pas à la hauteur des attendus partenaires*
 - o *Respect du budget fixé*
- Le produit IFS (Impactant/Fun/Simple) :
 - o *Le jeu doit être mobile, transportable à la main et doit contenir dans une voiture*
 - o *Jeu avec animateur pour mettre en place, briefing et débriefing des équipes*
 - o *Coopération / tout le monde gagne avec une note/ accessible dès l'âge de 10 ans*
 - o *De 2 à 6 joueurs en simultané*
 - o *1h au total : 5 min briefing / 45 min de jeu / 10 min débriefing*
 - o *Pas d'utilisation de numérique au vu du budget alloué*
 - o *Prévoir son utilisation à long terme par les partenaires*
 - o *Respect de la charte du Département*

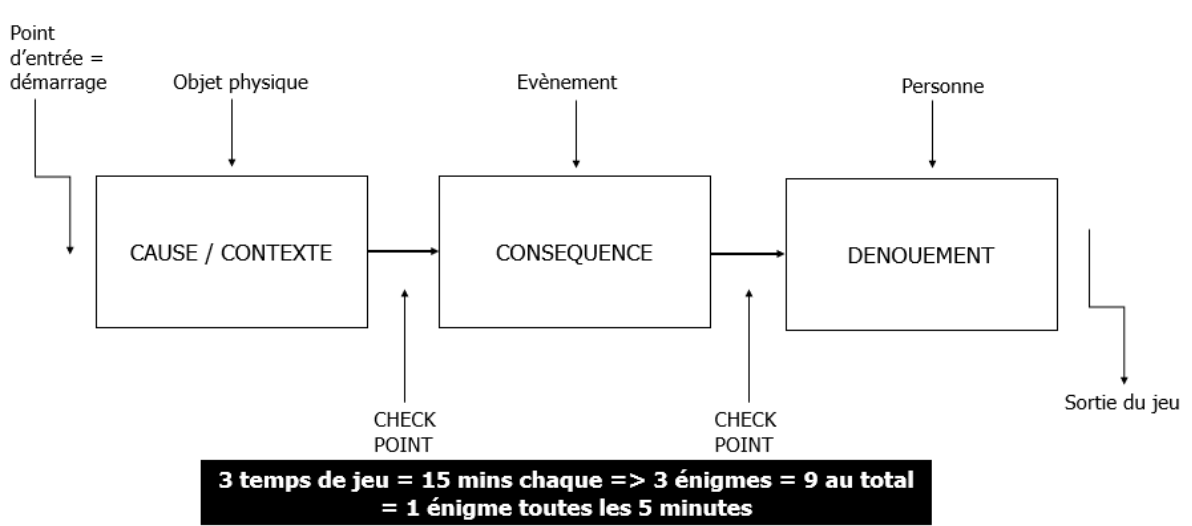
→ 3) Etapes de création de l'Escape Game

Etape 1 : Le fil rouge

I. Objectifs :

- a. Le fil rouge est la colonne vertébrale de votre jeu, il s'agit du concept central qui guide toute l'expérience
- b. Importance de choisir un thème ou un concept narratif fort qui captivera les joueurs et les incitera à continuer à jouer

Sujets	Jeu	Techniques
Addiction, règles, temps, privé, négativité, confiance, injustice, ignorance, solitude, hacking, liberté, déconnexion, limites, collectif et accord	ENQUETE Dynamique, émotions, vital, protagonistes, simple, accessibilité, récompense, réussite, ludique, impactant	Mobile, étapes, points de passage, point de démarrage, jeu autonome (grâce au carnet de route qui sera rédigé)



Etape 2 : Le scénario

- Objectifs :

- Créer une histoire ou un contexte qui donne un sens aux actions des personnages et des joueurs.
- Elaborer un scénario engageant et structurer la progression du jeu.

- Rendus :
 - o **Podium des thèmes** choisis par chaque jeune élu (à partir du tableau à post-it réalisé lors de la précédente rencontre) : 1 = Enquête 2 = Jeux vidéo 3= Hôpital psychiatrique
 - o **SPAWN** (élément déclencheur) : Disparition d'adolescents – Lettre écrite aux parents
 - o **LIEU** : maison familiale séjour/chambre
 - o **SYNOPSIS** : « A la recherche des adolescents disparus »

Scénario validé : « Des parents désespérés ont contacté les autorités pour signaler la disparition de leurs enfants adolescents. En tant que membres de l'équipe d'enquête, votre mission est de rassembler des preuves et de résoudre ce mystère. Pourquoi ces jeunes ont-ils décidé de s'éloigner de leur famille et comment la technologie a-t-elle joué un rôle dans leur disparition ? Ont-ils été influencés par des interactions numériques qui ont détérioré leur relation avec leurs proches ? A vous de mener l'enquête ! »

Etape 3 : Les personnages

- Objectifs :
 - o Les personnages jouent un rôle crucial dans l'immersion des joueurs
 - o Concevoir des personnages mémorables, à travers leur design, leur personnalité et leur rôle dans l'histoire
- Rendus :
 - o Marion 14 ans / Brune dark gothique violet / lecture mangas / haine VS parents
 - o Benjamin 11 ans / Chic / intello geek / Turbulent pour attirer l'attention parents
 - o Luc 41 ans (père) / Businessman / Egocentrique / Visio téléphone every time
 - o Nathalie 40 ans (mère) / Blonde/ Facebook Candy Crush / conflit VS GM
 - o Grand-Mère 85 ans / anti-numérique / chats (*non utilisé au final*)
 - o Grand-Père 83 ans / télé puzzle tablette / jardinage (*non utilisé au final*)
 - o Viviane 35 ans / Policière / Gentille / Donut / Café (*non utilisé au final*)

Etape 4 : Enigmes et défis

- Objectifs :
 - o Les énigmes, les défis et les obstacles sont des éléments clés pour maintenir l'intérêt des joueurs
 - o Concevoir des énigmes stimulantes et des défis adaptés au niveau de difficulté du jeu.
- Rendus :
 - o Codages :
 - Chiffrement mono-alphabétique / Morse / Templier / Langue des signes
 - o Informatique :
 - Scan de QR code / Mini jeu vidéo avec vies / Empreinte digitale

- ID + MDP sur réseaux sociaux
- Code déverrouillage téléphone / Message abrégé en SMS
- Visuelles :
 - Effet de lumière en comptage / Message buée miroir / Photos lampe UV
- Mathématiques :
 - Date d'un évènement connu
 - Photo de famille avec calcul des dates de naissance

Etape 5 : Accessoirisation

- Objectifs :
 - L'univers dans lequel le jeu se déroule est tout aussi important que les autres éléments
 - Dénicher, réparer, fabriquer des objets et des éléments interactifs qui renforcent l'immersion.
- Rendus : séparation du lieu en différentes pièces
 - Bureau : dossier / armoire / tableau / porte / ordinateur
 - Chambre : poster MJ / lit / table de nuit / miroir / armoire / téléphone
 - Salle secrète : coffre / cadenas / clef

Etape 6 : Gameplay et mécanique

- Objectifs :
 - Explorer les mécaniques de jeu qui permettent aux joueurs d'interagir avec l'univers que vous avez créé
 - Cela inclut la conception des commandes, des règles de jeu, et des boucles de gameplay
- Rendus :
 - Lettre des enfants donnée par la police : adressée aux parents « On s'en va ! »
 - Chambre (porte à cadenas avec 4 chiffres) :
 - 1er chiffre : ordinateur visible sur bureau avec compte Facebook
 - Identifiant en code des templiers
 - Mdp : nombre d'objets à compter dans la pièce
 - 2ème chiffre : Réaliser un mini jeu vidéo qui donne un chiffre en code morse
 - 3ème chiffre : Puzzle à trouver et rassembler code en langage des signes
 - Pièce secrète
 - Lampe UV pour voir dates sur photos famille
 - Coffre cadenas 4 chiffres avec téléphone à l'intérieur
 - Trouver le code de déverrouillage visuel (carte avec chemin des pays visités en voyage car bon souvenir + photos avec mauvais souvenir smiley triste)
 - Ouvrir l'armoire avec clef : enfants cachés dans l'armoire ou QR code avec enregistrement audio qui explique leur fausse fuite

Etape 7 : Graphismes et audio

- Objectifs :
 - o Importance des éléments visuels et sonores pour rendre le jeu attrayant
 - o Cela inclut la conception artistique, l'animation, la musique et les effets sonores

Etape 8 : Tests et révisions

- Objectifs :
 - o Tester le jeu à chaque étape du processus et obtenir des retours pour apporter des améliorations
 - o Le processus itératif est essentiel pour la qualité du jeu.
 - o Une fois le jeu lancé, tenir compte du retour des joueurs pour apporter des mises à jour et des améliorations en continu.

4) Installation et rangement

Ranger les éléments « énigmes » de la manière suivante :

Première partie :

- Mot de passe ordinateur dans le stylo 4 couleurs de la trousse de Benjamin ;
- Chiffre A dans un vinyle ;
- Chiffre B dans la trousse de Marion ;
- Chiffre C dans le carnet de cartes Pokémon ;
- Code Morse dans le livre pour les nuls ;
- Code Templier dans la pochette à fermeture éclair du sac de Marion
- Code Coffre dans fermeture éclair centrale du sac de Benjamin

Deuxième partie :

- Drapeau 1 dans petite pochette extérieure cartable Marion
- Drapeau 2 dans boîte chinoise
- Drapeau 3 dans petit coffre en bois
- Drapeau 4 dans veste noire
- Drapeau 5 dans sacoche Canada
- Papiers A4 non plastifiés dans chemise noire (Mots mêlés, Mots croisés, Rébus)
- Cartes postales dans pochette de jeu vidéo
- Lampe UV dans boîte à thé
- Téléphone, journal intime et agenda en vrac dans le coffre

Installer sur une table centrale les contenants principaux et leurs accessoires (cf. liste du matériel).

Recharger à 100% le téléphone avant de le mettre dans le coffre ou entre deux parties (chargeur fourni dans le matériel)

Laisser l'ordinateur branché pendant toute la durée de la partie (y compris en préparation).

Bien vérifier le code du cadenas et ne pas oublier de fermer sur le code 0000

Nota : pour éviter que les joueurs perdent du temps, ne donner la carte qu'à l'ouverture du coffre !

→ 5) Briefing

Donner tout d'abord les consignes de jeu (à indiquer avant de rentrer dans le scénario) :

- Tout ceci n'est que fictif et les personnages cités sont imaginaires
- Voici les limites de la zone de jeu (à délimiter physiquement sur le lieu)
- Les indications pour avancer dans le jeu sont sous forme plastifiée ou papiers à compléter
- Ne pas écrire sur les feuilles qui sont plastifiées
- Les objets constituant cette enquête sont précieux (ce sont des pièces à conviction 😊) merci d'y prendre soin
- Ne pas forcer le cadenas, il s'ouvre simplement en suivant la flèche inscrite dessus OPEN
- Les objets ne servent qu'une fois. Après utilisation ils peuvent être mis de côté
- Pour l'utilisation des éléments numériques, ce dont vous avez besoin se trouve sur le bureau ou page d'accueil facilement accessible (pas besoin de toucher aux paramètres ou menus cachés des appareils téléphone et ordinateur)
- Toutes les réponses doivent être inscrites en majuscule
- Distribution de stylos et papiers vierges pour l'ensemble de l'équipe

« Vous devez enquêter sur la disparition de deux adolescents qui ont laissé comme seule trace une lettre adressée à leurs parents. De plus, on a retrouvé dans leur chambre les objets suivants :

- Deux sacs de cours : celui de Marion et celui de Benjamin
- L'ordinateur de Benjamin
- Une boîte métallique de jeu appartenant à Marion
- Une map monde
- Un coffre à jouets cadenassé

A l'aide de tous ces indices, on vous laisse fouiller, enquêter et découvrir ce qu'il s'est passé ... mais attention, nous vous laissons 45 minutes pour agir, sans cela les statistiques nous ont malheureusement apprises qu'au-delà, nous n'avons aucune chance de les retrouver ! »

Le + : pour une immersion plus complète, l'animateur pourra jouer le rôle de la police demandant de l'aide aux enquêteurs (joueurs), les aider subtilement dans leur avancement, être le garant technique de bugs éventuels et donnant le tempo niveau timing.

➔ 6) Déroulé du jeu : énigmes et solutions

a. Ouvrir le coffre (cadenas à 3 chiffres) – 20/25 minutes maximum

i. **CHIFFRE A => ORDINATEUR**

L'ordinateur de Benjamin est bloqué par un mot de passe. Il se trouve dans le stylo quatre couleurs de Benjamin qui doit être traduit en codage tempelier (table de traduction ci-dessous).

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R
S	T	U	W	X	Y
V			Z		

Réponse : **CONFIANCE**

Une fois entrés dans l'ordinateur, vous faites face à un questionnaire (lien sur le bureau). Les questions sous forme de quizz portent sur les chiffres sur l'utilisation du numérique en France.

Sources :

<https://lebonusagedesecrans.fr/quizz/testez-vos-connaissances-sur-les-ecrans/>
<https://www.drogues.gouv.fr/les-ecrans-et-les-jeux-video>

Une fois les réponses validées, le chiffre recherché est donné en conclusion. Réponse : Le chiffre 7

ii. **CHIFFRE B => BRACELET**

Les enquêteurs trouvent un bracelet dans le porte écouteur de Marion. L'enchaînement des perles dans la sens de lecture de Marion donne un code en Morse qu'il faut traduire.

A · -	G - - ·	Q - - - -	0 - - - - -
B - - -	H · · · ·	R · - ·	1 · - - - -
C - - - ·	I · ·	S · · ·	2 · · - - -
D - - ·	J · - - -	T -	3 · · - - -
E ·	K - - -	U · · -	4 · · · -
F · · - ·	L · - · ·	V · · -	5 · · · ·
	M - -	W · - -	6 - - · ·
	N · ·	X - · · -	7 - - · · ·
	O - - -	Y - · - -	8 - - - · ·
	P · - - ·	Z - - - ·	9 - - - - ·

Morse Code


Réponse : Le chiffre 5 (on trouve le mot JALOU5IE avec le chiffre 5 à la place du S)

iii. **CHIFFRE C => PHOTO**

Les enquêteurs trouvent un puzzle composé de neuf pièces sous forme de cubes représentant une photo de famille en vacances ensemble. Une fois reconstitué, le chiffre apparaît en gros au dos du puzzle. Réponse : Le chiffre 8

iv. **LE COFFRE**

Le code d'ouverture du cadenas est le suivant : $CODE\ COFFRE = (A * C) * (B * A) - C = 1952$

A l'intérieur, vous découvrez tout un tas d'objets souvenirs que les enfants ont conservés. Les enquêteurs peuvent mettre de côté l'ensemble des éléments déjà utilisés pour démarrer la deuxième partie du jeu.

b. *Déverrouiller le téléphone (schéma manuel)*

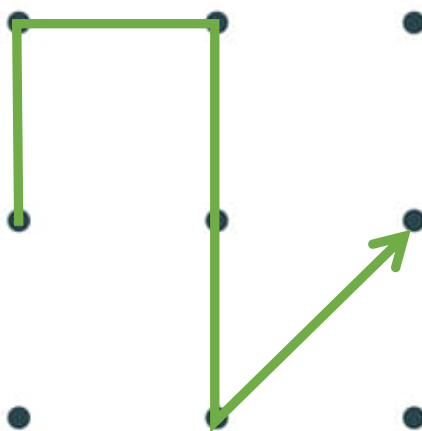
On découvre le téléphone verrouillé avec une map monde en fond d'écran.

Pour trouver la bonne combinaison il faut utiliser la map mode grandeur nature, les cinq porte-clefs et les cinq cartes postales trouvées dans les affaires (Mexique, Canada, Paris, Gabon, Japon).

Chaque porte-clef comporte des coordonnées (longitude et latitude) qui permettent de les positionner précisément sur la carte du monde.

Les cartes postales des pays visités par la famille peuvent être mises dans l'ordre en fonction des dates inscrites dessus.

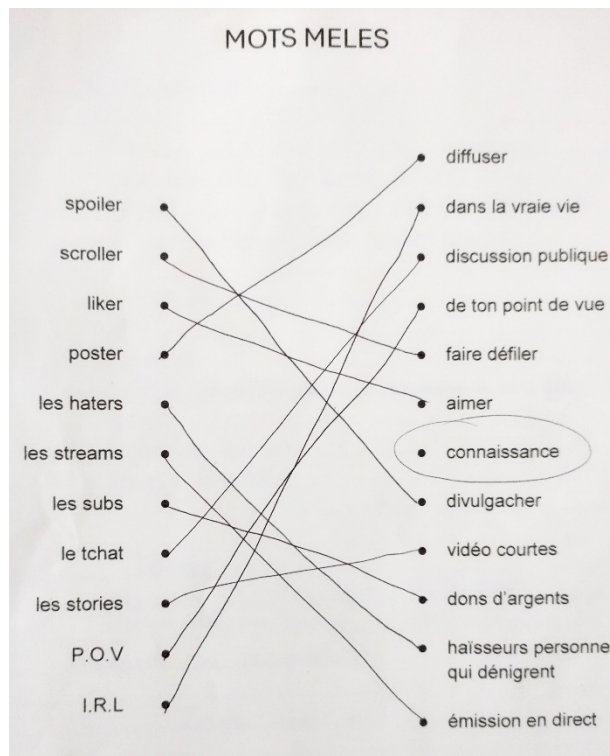
En retraçant par ordre chronologique ces voyages, et en traçant le trajet sur la map monde, on peut observer que cela forme un dessin sur la carte, les enquêteurs reconstituant ainsi le schéma pour déverrouiller le téléphone.



2) MOTS MELES

Sur la fiche intitulée « mots mêlés », chaque mot de la liste de gauche correspond à un mot de droite (reprenant la thématique de l'univers du numérique et des réseaux). Après avoir relié l'intégralité des mots entre eux, il n'en reste qu'un seul isolé.

Réponse : CONNAISSANCE



3) PUNITION

On découvre une punition remplissant une page A4 en entier sur le thème « Tu es un enfant, donc ... ». En y regardant de plus près, on se rend compte qu'un mot en majuscule a été rajouté à un seul endroit dénotant du reste.

Réponse : ENSEMBLE

4) AGENDA

L'agenda du père de famille est bien rempli ! On peut remarquer que certaines lettres sont mises en évidence (en couleur bleu). En les isolant dans l'ordre de lecture, on découvre un mot caché.

Réponse : INTIMITE

5) **REBUS**

On peut trouver dans les affaires du coffre un rébus en dessin sur une feuille en fond rose.

Réponse : PARTAGE

6) **SMS**

Sur le téléphone, on visualise une capture d'écran de notifications intempestives.

L'astuce est de comprendre qu'il faut prendre les premières lettres de chaque phrase pour former le mot code recherchée (acrostiche)

Réponse : SOUVENIRS

7) **JOURNAL INTIME**

Sur le journal de Marion, on remarque dans le texte une phrase où il manque un mot. Ce mot peut être révélé avec la lampe UV que l'on trouve dans le coffre (lampe dessinée sur le journal en indice).

Réponse : LIBERTE

7) Débrief

a. *Débriefing du jeu*

« A l'aide du mot de passe SURPRISE, les enquêteurs ont découvert une vidéo contenant un message des enfants qui annoncent avoir 'simulé' leur fugue. Leur objectif : faire prendre conscience à leurs parents de la dégradation de leur relation familiale à cause de l'utilisation du numérique. »

Tout est bien qui finit bien mais maintenant est venu le temps des explications !

Nous vous conseillons de passer en revue le fil conducteur du jeu et de réexpliquer certaines énigmes en fonction des questions des joueurs ; questions qui peuvent d'ordre technique (je n'ai pas réussi à comprendre tel ou tel passage) mais aussi émotionnelle (les joueurs ont besoin de « refaire le match » et de débriefer ensemble). Ce temps permet aussi au cerveau de décompresser et de revenir à la « réalité » (sas de décompression).

Ensuite, vous pouvez poser ces quelques questions, qui permettront de finaliser le jeu et d'embrayer sur la partie sérieuse :

« Qu'est ce que vous avez le plus aimé pendant le jeu ? Le moins aimé ? »

« Qu'est ce qui vous a donné le plus d'émotions ? »

« Qu'est ce que vous retenir de l'Escape Game ? Quel moment en particulier ? »

« Quel est le message qu'on a voulu faire passer d'après vous ? »

Le but étant de rebondir sur les sujets évoqués par les joueurs pour enchaîner sur la thématique du numérique expliquée ci-dessous.

b. Débriefing de la thématique

➔ Préparation matérielle du temps de sensibilisation

- Apposer les cartes « problèmes » sur une table, face cachée
- Avoir le plan d'action famille imprimé en A3 (un plan par groupe de joueurs)
- Stylos / feutres pour remplir le plan d'action
- Eventuellement, une tablette pour montrer l'outil Faminum

➔ Déroulé du temps de sensibilisation

1. Annoncer l'objectif : la dernière mission de la famille sera de trouver des actions pour améliorer la question des écrans dans leur propre famille, et leur dire qu'ils ont 10 minutes pour cela (prévoir timer). Rester dans un esprit jeu
2. Les membres de la famille retournent les cartes « problèmes » elle-même en les lisant au fur et à mesure. Le médiateur n'est là que si problème de compréhension.
3. Au fur et à mesure, ils choisissent les cartes qui correspondent à ce qui peut se passer dans leur famille et les mettent à part.
4. Quand ils ont terminé, le médiateur montre les cartes « solutions ». La famille peut piocher sur ce qui leur paraîtrait utile et possible pour eux, et les mettre à côté des problèmes qu'ils ont retenus. Fin du temps en autonomie (et des 10 minutes).
5. Le médiateur fait le point sur ce que la famille a choisi comme problèmes / solutions et donne le plan d'action, sur lequel la famille peut recopier les actions retenues.
6. Conclusion du médiateur sur les outils proposés au verso du plan d'action, notamment Faminum, pour que la famille puisse prolonger chez eux la démarche du plan d'action

➔ Ressources médiateur

- Faminum.fr : www.faminum.com
- E-enfance / 3018 : <https://e-enfance.org/informer/surexposition-aux-ecrans/>

Guide de la famille Tout-Ecran

[https://www.clemi.fr/sites/default/files/clemi/Familles/Publications/Le%20guide%20de%20la%20famille%20Tout-Ecran/Guide famille tout ecran v2.pdf](https://www.clemi.fr/sites/default/files/clemi/Familles/Publications/Le%20guide%20de%20la%20famille%20Tout-Ecran/Guide%20famille%20tout%20ecran%20v2.pdf)



8) Liste du matériel

- ✓ Gros contenants :
 - Coffre à jouets
 - Cartable de Marion
 - Boite de jeu Pokémon
 - Cartable de Benjamin
 - Sacoche d'ordinateur Benjamin
 - Cartouche avec Map monde
- ✓ Boite de jeu Pokemon :
 - Cubes bois puzzle (9 pièces)
- ✓ Cartable Benjamin
 - Trousse verte avec accessoires
 - Casquette Benjamin et chemise à carreaux
 - Boitier de lunettes
 - Manette de console de jeux
 - Classeur transparent et classeur Pokemon
 - Livres de Geek (2 magazines et 1 livre pour les nuls)
- ✓ Cartable Marion
 - Trousse Chipie
 - 3 livres (Manga, Maths, Français)
 - Bracelet morse en perle (1 unité en RAB) dans pochette écouteur bleue
 - Vinyles
 - Ceinture
- ✓ Coffre à jouets
 - Cadenas 3 chiffres (1 cadenas en RAB)
 - Téléphone portable
 - Lampe UV dans boite à thé Rose
 - Porte-clefs (5 pays en tout)
 - Cartes postales (5 pays en tout)
 - Journal intime Marion
 - Agenda père de famille
 - Chemise noire à feuilles A4
 - Sacoche CANADA
 - Objets décor : Balles de golf, chameau, peluche araignée, souvenirs de voyage, cadre Marion, CD jeu vidéo, veste en cuir, dragon or, parapluie, bibelots
- ✓ Sacoche d'ordinateur :
 - Ordinateur portable (2 unités dont 1 configuré pour le jeu)
 - Chargeur d'ordinateur
 - Souris et tapis de souris
- ✓ Matériel hors-jeu :
 - Clef USB avec l'ensemble des éléments numériques
 - Chargeur de téléphone portable et multiprise
 - Panier sac avec accessoires de remplacement et RAB



9) Supports à imprimer (originaux sur clef USB transmises)

On vous écrit cette lettre parce qu'on est trop énervés et on en a ras le bol. Vous devez vous demander où on est, mais on ne va pas vous le dire, parce qu'on veut juste être tranquilles un moment. Vous vous souvenez de nous, Mar ion et Benjamin, vos enfants que vous ne regardez plus que quand vous nous engueulez pour pas mettre nos téléphones de côté à table ? Eh bien, maintenant on fait la fugue, on se barre, on se tire, on s'en va !

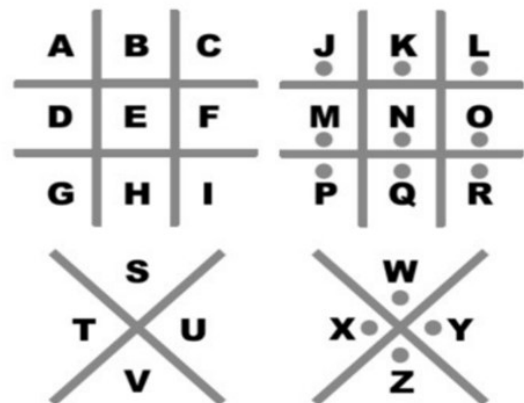
On en a marre que vous soyez toujours scotchés à vos écrans, toujours à liker des trucs sur Facebook, à tweeter, à faire des stories sur Instagram. On en a marre que quand on vous parle, vos yeux soient rivés sur vos téléphones, comme si on existait pas. On en a marre que vous nous interdissiez de faire des choses normales parce que "c'est pas safe", mais vous vous êtes tellement accros à vos écrans que vous voyez même plus ce qu'on fait.

Vous avez pourri notre vie de famille avec vos écrans, vos jeux vidéo, vos séries interminables sur Netflix. On veut juste une vie normale, avec des vraies conversations, des moments ensemble sans que vous soyez distraits par vos foutus téléphones. On veut pas être des zombies comme vous, juste parce que vous savez pas décrocher.

Alors voilà, on s'en va, on va vivre notre vie loin de vos écrans. Peut-être que vous réaliserez ce qu'on ressent quand on est avec vous mais qu'on se sent tout seuls. Peut-être que vous aurez enfin envie de nous parler, de nous regarder, de nous écouter. Ou peut-être pas, mais au moins on aura essayé.

Ne vous inquiétez pas trop pour nous, on est débrouillards, on trouvera un endroit où dormir et on se débrouillera pour manger. On vous aime quand même, même si on en a marre de vous en ce moment.

A	• ■■■	N	■■■ •	0	■■■ ■■■ ■■■ ■■■
B	■■■ • • •	O	■■■ ■■■ ■■■	1	• ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
C	■■■ • ■■■ •	P	• ■■■ ■■■ •	2	• • ■■■ ■■■ ■■■
D	■■■ • •	Q	■■■ ■■■ • ■■■	3	• • • ■■■ ■■■ ■■■
E	•	R	• ■■■ •	4	• • • • ■■■
F	• • ■■■ •	S	• • •	5	• • • • •
G	■■■ ■■■ •	T	■■■	6	■■■ • • • •
H	• • • •	U	• • ■■■	7	■■■ ■■■ • • •
I	• •	V	• • • ■■■	8	■■■ ■■■ ■■■ • •
J	• ■■■ ■■■ ■■■	W	• ■■■ ■■■	9	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ •
K	■■■ • ■■■	X	■■■ • • ■■■	.	• ■■■ ■■■ ■■■ • ■■■
L	• ■■■ • •	Y	■■■ • ■■■ ■■■	,	■■■ ■■■ • • ■■■ ■■■
M	■■■ ■■■	Z	■■■ ■■■ • •	?	• • ■■■ ■■■ • •
Erreur	• • • • • • • •				
Début de transmission	■■■ • ■■■ • ■■■				
Fin de transmission	• ■■■ • ■■■ •				



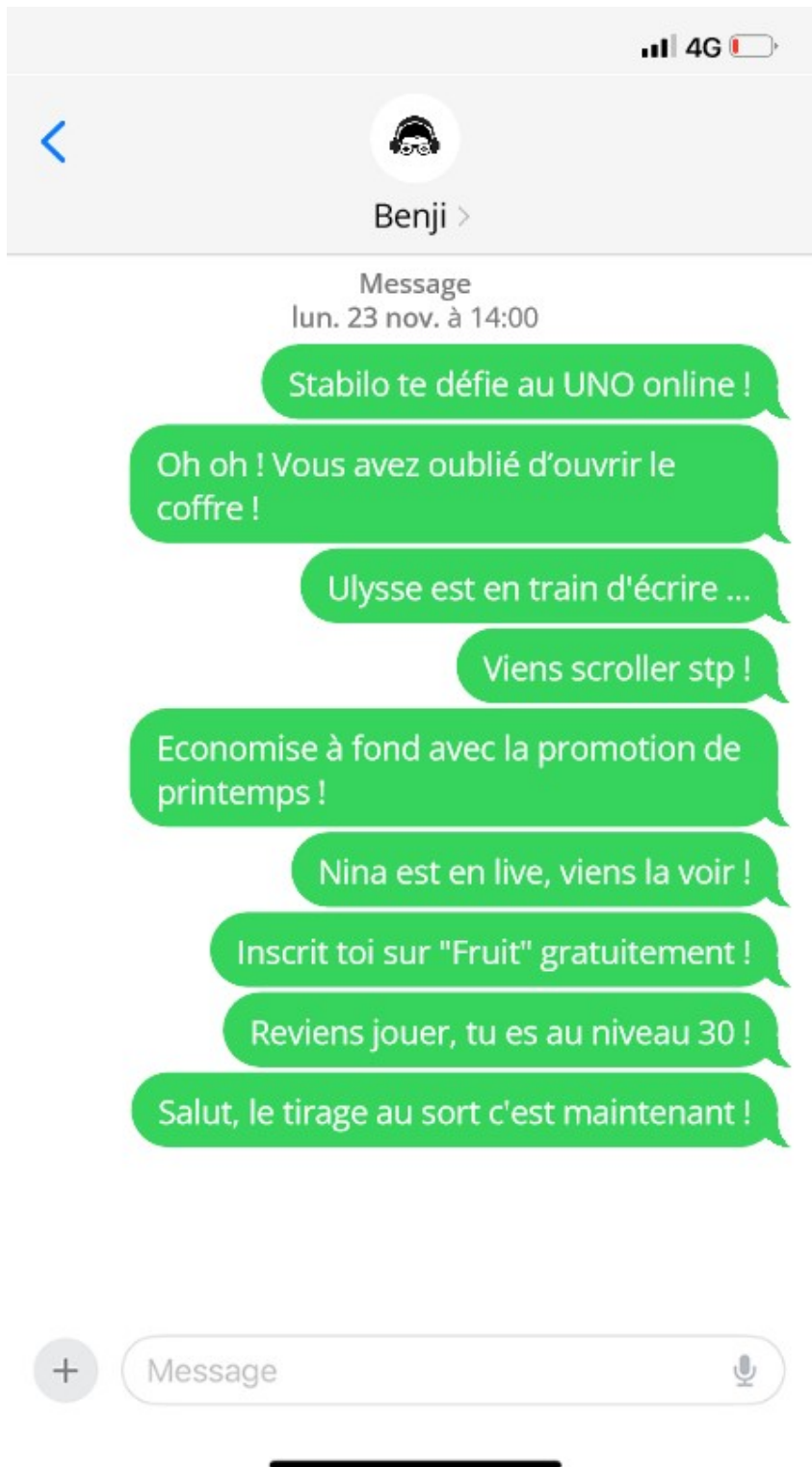
Chiffre A => ordinateur

Chiffre B => bracelet morse

Chiffre C => photo

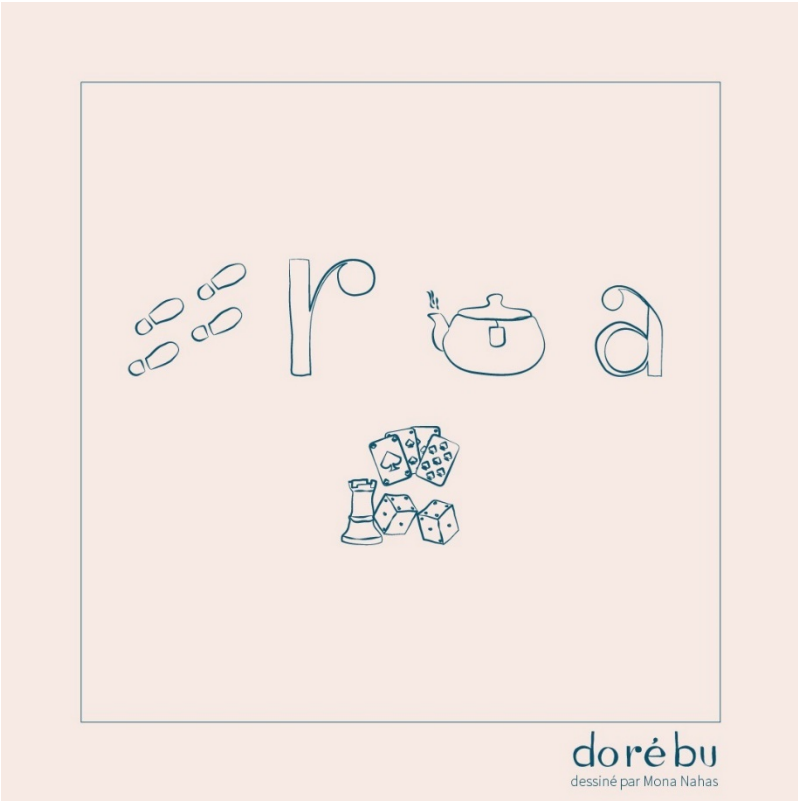
$$\text{CODE COFFRE} = (A * C) * (B * A) - C$$

$$(7 * 8) * (5 * 7) - 8 = 1952$$



MOTS MÉLÉS

- spoiler
- scroller
- liker
- poster
- les haters
- les streams
- les subs
- le tchat
- les stories
- P.O.V
- I.R.L
- diffuser
- dans la vraie vie
- discussion publique
- de ton point de vue
- faire défiler
- aimer
- connaissance
- divulgacher
- vidéo courtes
- dons d'argents
- haïsseurs personnes qui dénigrent
- émission en direct



Le journal de Marion

20 Mars 2024

Je suis épuisée. Les écrans prennent toute la place dans ma vie, volant mon temps et mon identité. Mes parents sont aveugles face à ma solitude et ma détresse, trop absorbés par leur propre monde numérique pour remarquer ce qui se passe réellement.

Chaque jour, malgré l'entourage, je me sens de plus en plus seule. Les interactions en ligne ne comblent pas le vide que je ressens. Mes parents semblent penser que tant que je suis connectée, tout va bien. Mais ce n'est pas ça la vie. La vraie vie se vit en dehors des écrans, dans les moments partagés en famille, les discussions sincères, les émotions réelles. Ils ne le comprennent pas.

Je me sens injustement surveillée en ligne. Où est ma vie privée ? Où est le respect de ma personne en tant qu'individu ?

Je me sens prise au piège dans un monde que je ne contrôle pas. Ils décident de tout pour moi. Mais je refuse d'être leur marionnette.

Je suis Marion, et je refuse de me laisser écraser par leur ignorance. Je vais me battre pour retrouver ma
même si cela signifie les confronter.

Ils doivent comprendre la réalité. Ils ne peuvent pas sacrifier notre relation pour la technologie. Nous méritons mieux que ça. Et je vais tout faire pour qu'ils le comprennent, que cela leur plaise ou non.

Escape Game pour la Parentalité numérique © 2026 du Conseil départemental des jeunes CDJ64 est sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

