



RHENUS

ESCAPE GAME FRANCO-ALLEMAND

Engagement
& participation
citoyenne



ikab



**OFAJ
DFJW**

Introduction



Un Escape Game Pédagogique...

La plupart des gens connaissent le principe de l'Escape Game mais connaissez-vous les Serious Game ou Escape Game pédagogique ?

Le principe reste le même : c'est un jeu immersif durant lequel une équipe résout des énigmes dans un temps limité en suivant un scénario qui leur sert de fil rouge et souvent avec l'aide d'un.e maître du jeu. Associé à du contenu thématique et avec un accent sur le développement de compétences, il devient un formidable **outil de pédagogie active et expérientielle**.

...Pour les rencontres de Jeunes franco-allemandes (et plus si affinités !).

IKAB-Bildungswerk e.V. a souhaité créer avec cet Escape Game un outil innovant pour les rencontres de jeunes franco-allemandes.

Il a été conçu pour être accessible et facilement adaptable au matériel et locaux disponibles lors de la rencontre, mais aussi aux différents groupes-cibles du travail jeunesse international.

Il peut être modifié et développé et, selon nous, il peut facilement s'adapter à un travail multilingue, pour lequel il faudra juste modifier certaines énigmes et animations.



Ce document contient des liens vers chaque fichier. Si vous souhaitez accéder à **l'intégralité du dossier contenant tous les fichiers** dont vous avez besoin pour l'Escape Game, vous le trouverez [ici](#). Vous aurez ainsi tout sous les yeux.



C'est Parti !



RHENUS

TABLE DES MATIÈRES

4 Rhenus en un coup d'oeil

5 Scénario

6 Guide pour l'animation

6 *Phase de préparation*

7 *Phase de jeu*

9 *Debriefing & analyse*

11 Énigme 1

12 Animation linguistique

13 Énigme 2

14 Énigme 3

15 Énigme 4

16 Matériel supplémentaire

17 Droits d'utilisation

Si tu souhaites réutiliser cet Escape Game, tu peux plastifier certains documents afin d'éviter les impressions supplémentaires.



RHENUS AUF EINEN BLICK

Thèmes

Engagement et participation citoyenne

Pour qui ?

Jeunes à partir de 15 ans de France et d'Allemagne

Max. 15 joueur·ses

Aucune connaissance préalable des jeux de type Escape Game nécessaire

Durée ?

Phase de préparation: environ 1 heure

Escape Game: environ 2h30 (1h de jeu + 1h30 de retour des participant.es)

Où ?

Salle ni trop grande, ni trop petite avec une porte et des possibilités de cachettes

Matériel

- stylos
- scotch/patafix
- ciseaux
- feuilles
- imprimante
- gommettes
- enveloppe
- une boîte en carton (ex: une boîte de mouchoir), pour représenter une urne
- connexion internet (pas obligatoire mais peut être utile pour les participant.es)
- au moins un smartphone avec internet pour lire les QR-Code et accéder aux liens

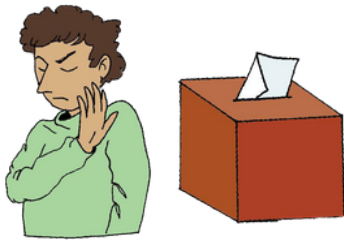
Optionnel:

- un cadenas à 4 chiffres
- déguisement pour l'animateur·trice
- boîte fermable avec un cadenas

Si vous utilisez une musique d'ambiance et un cadenas numérique :

- ordinateur
- enceinte

LE SCÉNARIO



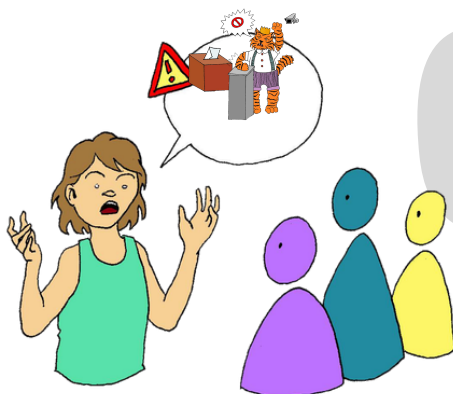
Nous sommes en 2057.
Il y a 30 ans, un événement grave s'est produit : beaucoup de gens ont cessé de s'intéresser à la politique. C'est ainsi qu'un personnage de dessin animé nommé Rhenus a pu arriver au pouvoir.



Tout le monde pensait alors que Rhenus était inoffensif. Mais c'était une erreur ! Rhenus a progressivement privé les gens de leurs libertés. Puis, il s'en est pris aux pays voisins et a finalement instauré une dictature dans toute l'Europe.



Après des années de recherche, votre groupe a réussi à construire une machine à remonter le temps.



Vous remontez donc 30 ans en arrière.
Vous avez désormais une occasion en or : vous pouvez changer l'avenir et empêcher Rhenus d'accéder au pouvoir.



Pour cela, vous devez faire deux choses :

1. Convaincre d'autres citoyen·ne·s de s'engager
2. Prendre des décisions importantes en tant que groupe

Si vous parvenez à résoudre toutes les énigmes, vous empêcherez Rhenus d'accéder au pouvoir. Le futur en sera changé à jamais !

Guide Pour l'animation

PHASE DE PRÉPARATION

sans les participant·e·s ! (Peut être préparée la veille)

1. Aménagement de la salle, décoration et « sens interdits »

Une table placée au centre de la pièce et entourée de chaises encourage les participant·e·s à la mettre en commun les indices et favorise le travail d'équipe. Pense à mettre également à disposition des stylos et des feuilles.

N'hésite pas à ajouter quelques éléments (livres, gourdes ou autre petit matériel) afin de créer des cachettes supplémentaires. Tu peux également installer des affiches, par exemple celles de l'OFAJ ou d'autres organisations, pour y dissimuler des indices et rendre la salle plus vivante.

Important : Attention toutefois à ne laisser aucun objet personnel des participant·e·s ou de l'équipe en dehors des cachettes prévues : tout sera fouillé et peut être interprété comme un indice. C'est également pourquoi il est important de signaler clairement, à l'aide de post-its avec le symbole « sens interdit », tout ce qui ne doit pas être manipulé (extincteur, alarme incendie, objets fragiles, affaires personnelles, etc.) et de l'expliquer lors des « règles d'or », afin d'éviter toute confusion.

Dans les pages suivantes de ce manuel, tu trouveras, par énigme, des instructions précises sur les différents indices à cacher.

2. Coin animation pour les animateur·ice·s

Prépare une table et marque-la à l'aide d'un Post-it avec le symbole « sens Interdit ». Tu pourras y laisser :

- ton ordinateur, si tu en as besoin
- les objets que tu ne souhaites pas voir fouiller
- l'urne
- les indices et les notes que tu souhaites distribuer pendant la partie

3. Musique d'ambiance

Tu peux diffuser de la musique d'ambiance en fond pour renforcer l'immersion. Il existe de nombreuses playlists "suspense" ou "escape game" qui s'y prêtent très bien.

4. Code à déchiffrer

Pour réussir cet Escape Game, les participant·e·s doivent trouver un code à quatre chiffres.

Tu as deux possibilités :

- Tu peux préparer une boîte verouillée avec un cadenas à quatre chiffres et la placer au milieu de la pièce.
- Tu peux créer cadenas virtuel à l'aide du site web suivant : <https://en.lockee.fr/>



Si tu optes pour la version numérique, explique aux participant·e·s avant le début de la partie qu'ils devront saisir un code à quatre chiffres sur l'ordinateur à la fin pour résoudre l'Escape Game.

Avantage de la version analogue : tu peux glisser le message de victoire sous forme papier dans la boîte et y ajouter des snacks ou une autre récompense pour le groupe.

PHASE DE JEU

Consignes (avec les participant·e·s)

Juste avant le début de la phase de jeu.

Avant de lancer le jeu, demande aux participant·e·s si certains·e·s ont déjà vécu un Escape Game.

Explique ensuite brièvement le déroulement en évoquant les points essentiels :

- Le scénario sera lu à haute voix une fois le groupe entré dans la salle.
- Le temps de jeu est limité à 50 minutes maximum.
- Il faut trouver un code à quatre chiffres.
- Explication des « **Règles d'or** » (voir "Matériel supplémentaire").
- Distribution des **jetons d'indices** (voir "Matériel supplémentaire") au groupe.
- Et le plus important : passer un bon moment tous·te·s ensemble !



Le jeu commence

Cette activité ne peut pas être réalisée en complète autonomie par les participant·e·s. Une fois le matériel installé et la zone de jeu préparé, au moins une personne — idéalement un binôme franco-allemand — devra rester avec le groupe pendant toute la durée de l'Escape Game. Les animateurs·trice·s doivent être en mesure d'interagir avec le groupe dans les deux langues. Dès que les participant·e·s entrent dans la salle, la phase de jeu commence.

Scénario

Lis le scénario à une ou deux voix, en alternant entre le français et l'allemand. N'hésite pas à y ajouter des touches personnelles.

Chronomètre

N'oublie pas de lancer le chronomètre après avoir lu le scénario à haute voix. Tu peux annoncer régulièrement le temps restant pendant la partie, par exemple : « Il reste 20 minutes ! ». À toi de décider si ces annonces peuvent aider le groupe. Si, au bout de 50 minutes, le groupe n'a pas encore résolu l'Escape Game, tu peux également décider de leur donner du temps supplémentaire.

Jetons (indices)

Les jetons de jeu sont imprimés et découpés (voir "[Matériel supplémentaire](#)").

Encourage régulièrement les participant·e·s à utiliser ces jetons pendant le jeu.

Cela te permettra de leur apporter ton aide et d'accélérer la résolution des énigmes. De nombreux groupes hésitent à demander des indices, alors qu'ils sont parfois nécessaires pour débloquer une situation.

C'est à toi de décider quel indice tu souhaites partager avec les participant·e·s en fonction de leurs besoins. Tu peux par exemple :

- expliquer le fonctionnement d'une énigme,
- donner certaines des réponses aux questions de l'énigme n° 1,
- retirer des cartes du jeu de Memory dans la dernière énigme.

Code

Sur la page « [Matériel supplémentaire](#) », tu trouveras un lien vers une illustration circulaire recto-verso :

- Au recto, on y voit une image de feu.
- Au verso, on y voit trois pièces de puzzle colorées qui correspondent chacune à une énigme et indiquent l'ordre des chiffres pour le code.

Cette illustration avec le feu est placée en vue au milieu de la pièce.

Les trois pièces de puzzle correspondent aux chiffres suivants :

- **Pièce rouge**: 5
- **Pièce bleue**: 6
- **Pièce jaune**: 98

Code complet: 5698

DEBRIEFING & ANALYSE

Le débriefing est une phase **ESSENTIELLE d'un Escape Game pédagogique**. Il permet aux participant·e·s de réfléchir à ce qu'i·elles viennent de vivre, de comprendre les visées de l'Escape Game et de prendre conscience non seulement de leurs apprentissages thématiques, mais aussi et surtout les compétences personnelles, sociales et interculturelles sur lesquelles i·elles ont travaillé.

Les méthodes suivantes ne sont que des suggestions. Elles doivent être adaptées au groupe et au contexte dans lequel l'activité se déroule.

Une pause peut être prévue entre les différentes méthodes de débriefing. Il est également possible de répartir l'évaluation sur deux jours et de reporter l'approfondissement thématique au deuxième jour.

1. Réaction à chaud

(environ 5 minutes)

Proposer aux jeunes de dire un mot pour exprimer leur ressenti à chaud (juste un mot).

2. Jeu de positionnement pour la dynamique de groupe

(environ 25 minutes)

Les participant·e·s se positionnent sur une échelle de 0 à 100. Selon la question, il est également possible d'utiliser deux pôles, par exemple « oui » / « non ».

Les participant·e·s peuvent ensuite être invité·e·s à expliquer brièvement leur position.

Questions possibles:

- Avez-vous ressenti du stress ?
- Avez-vous réussi à coopérer en tant que groupe ?
- Avez-vous réussi à communiquer ?
- Avez-vous pris des initiatives ?
- Avez-vous souvent travaillé en petit groupe ? Seul·e ?
- Avez-vous vous l'impression d'avoir contribué au succès de l'équipe ?
- Avez-vous appris quelque chose sur vous-même pendant ce jeu ?
- Est-ce que vous vous êtes amusé·e·s ?
- etc.

3. Approfondissement thématique

Option A: Change it! – Quel peut être l'impact de l'engagement ?

Imprimer sous forme de liste les différentes formes d'engagement figurant sur les cartes de l'énigme 4 de l'escape game : [cliquez ici](#) 

Instructions pour les participant·e·s :

En petits groupes

1. Classez les formes d'engagement de la plus efficace à la moins efficace.

Selon vous, quelle forme d'engagement est susceptible d'apporter le plus de changements dans la société ou dans le monde ?

2. Discutez-en au sein de votre groupe et mettez-vous d'accord sur :

TOP 3 → les 3 formes d'engagement qui permettent d'apporter le plus de changements

FLOP 3 → les 3 formes d'engagement que vous jugez les moins efficaces

Ensuite, en plénière

Chaque groupe désigne un·e porte-parole par langue afin de présenter les éléments suivants :

- la forme d'engagement classée en première position et les raisons pour lesquelles vous l'avez choisie ;
- la forme d'engagement classée en dernière position et les raisons de ce classement ;
- la forme d'engagement qui a suscité le plus de désaccords au sein de votre groupe.

Option B: Les détectives des définitions

Imprimer et découper la liste avec les réponses et définition des mots tirés de l'énigme 1: [cliquez ici](#) 

Chaque groupe tire au sort un terme (et une définition) parmi les réponses à l'énigme 1.

Instructions pour les participant·e·s :

En petits groupes

Réécrivez à la main sur une carte de modération le mot et la définition tiré au sort.

Puis, inventez deux autres définitions pour ce terme.

- Chaque définition doit comporter au maximum 1 à 2 phrases.
- Traduisez vos définitions dans les langues du séminaire.
- Chaque définition est écrite sur une carte de modération différente.
- Plusieurs groupes peuvent se voir attribuer le même terme, ce qui permettra d'obtenir davantage de définitions différentes.

Ensuite, en plénière

Toutes les définitions sont accrochées au mur.

Chacun reçoit 2 gommettes de couleurs différentes :

1 gommette → pour voter pour la définition la plus plausible

1 gommette → pour voter pour la définition la plus drôle

ÉNIGME 1: QUESTIONS THÉMATIQUES

Préparation

- Imprimer les questions de ce PDF : [cliquez ici](#) 
- Découper chaque question et les cacher séparément.
- Cacher également la feuille contenant le message codé, par exemple entre les pages d'un flipchart : [cliquez ici](#) 

Déroulé

En répondant aux questions, les joueur·se·s découvrent une ou plusieurs lettres du message codé.

Dès que les joueur·se·s ont déchiffré la phrase, i·elles reçoivent l'instruction suivante : « Mettez-vous en ligne par ordre alphabétique et dites votre prénom pour continuer ! »

Une fois qu'i·elles se sont mis en ligne, arrêtez la musique et demandez aux joueur·se·s de prononcer à haute voix leur prénom les un·es après les autres afin de vérifier s'i·elles sont bien rangé·e·s par ordre alphabétique.

Solution

Vous trouverez ici les réponses aux questions de l'énigme 1 : [cliquez ici](#) 

Avec cette énigme, les participant·e·s ne trouvent pas un des chiffres du code, mais les instructions pour lancer l'**animation linguistique du «bouche à oreille»**, qui doit être menée avec l'ensemble du groupe.

Animation
linguistique sur la
page suivante



ANIMATION: BOUCHE À OREILLE

Préparation

- Imprimer les cartes/bulletins de vote vides à remplir et les découper : [cliquez ici](#)
- Prévoir un stylo et l'urne électorale



Déroulé

Les participant·e·s sont rangé·es par ordre alphabétique. Un·e animateur·trice leur demande de dire leur prénom à voix haute afin de vérifier l'ordre.

Ensuite, l'animateur·trice se dirige vers la dernière personne de la file. L'animateur·trice montre ou prononce l'un des quatre mots à transmettre à la dernière personne de la file. Si nécessaire, l'animateur·trice peut indiquer au groupe la langue dans laquelle le mot est formulé afin de les aider.

La dernière personne chuchote à son tour le mot à l'oreille de la personne qui la précède, et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot parvienne à la première personne de la file. La première personne répète ensuite à voix haute le mot qu'elle a entendu. Le mot entendu peut alors être comparé au mot donné au départ.

Si le mot est (à peu près) correct, le mot peut être écrit sur une carte vierge / un bulletin de vote vide et être déposé dans l'urne.

Il peut être judicieux, à la fin de chaque tour, de faire passer la dernière personne en tête de file, afin que ce ne soit pas toujours la même personne qui démarre avec un mot.

Les mots trouvés sont nécessaires pour résoudre la dernière énigme.

Les mots à transmettre :

- **STREIKEN**
- **SPENDEN SAMMELN** (ici, le cas échéant, uniquement SPENDEN)
- **SIGNER UNE PÉTITION** (ici, le cas échéant, uniquement PÉTITION)
- **VÉRIFIER SES INFORMATIONS** (ici, le cas échéant, uniquement INFORMATIONS)

À la fin de l'animation, dès que les participant·e·s ont trouvé les quatre mots et déposé les quatre cartes complétées dans l'urne, l'animateur·rice peut leur remettre l'urne.

Solution

Lors de cette activité, les participant·e·s ne trouvent pas un des chiffres du code. I·elles doivent plutôt compléter les cartes/bulletins de vote dont i·elles auront ensuite besoin pour résoudre l'énigme 4 : le jeu du Memory.

ÉNIGME 2

Préparation

- Imprimez les deux pages suivantes recto verso: [cliquez ici](#) 
- Découpez-les si besoin :
- Cachez la feuille dans la pièce.

Déroulé

Les participant·e·s doivent scanner le QR-Code et repérer, dans l'échange de messages présenté dans la vidéo, le nombre de mots transparents* en allemand et en français.



Attention : une connexion Internet est nécessaire.

Les mots transparents sont :

- IDEE
- ENGAGEMENT
- INITIATIVE
- DIPLOMATIE
- PLAN

Il y a 5 mots au total.

Solution

La **pièce de puzzle rouge** correspond donc au chiffre 5.

*Et c'est quoi au juste des "mots transparents" ? Mot qui possède une forme (à l'écrit ou à l'oral) et un sens très proches, voire identiques, dans deux langues différentes.

ÉNIGME 3

Préparation

- Imprimer les trois pages du PDF suivant, les pages 1 et 2 doivent être imprimées en recto-verso :
- Cacher les deux feuilles dans la pièce

[cliquez ici](#)



Déroulé

Il s'agit d'un jeu des différences : les joueur·euse·s doivent repérer le nombre de différences entre les deux images.

Il y a 6 différences.

Solution

La [pièce de puzzle bleue](#) correspond donc au chiffre 6.

ÉNIGME 4

Préparation

- Tu peux utiliser les cartes suivantes : [cliquez ici](#)  ou sélectionner et personnaliser tes propres cartes via ce lien Canva : [cliquez ici](#) 
- Imprime les cartes de Memory et découpe-les.
- Colle au dos de chaque carte une gommette portant un chiffre.
- Sur la carte portant la mention « voter à une élection », colle une gommette avec le chiffre 98.
- Dépose toutes les cartes dans l'urne prévue à cet effet.
- Imprime la « Consigne puzzle jaune » sur la **page 6 du fichier PDF** et dépose-la également dans l'urne.



Attention : les cartes remplies pendant l'activité « bouche à oreille » doivent également être déposées dans l'urne. L'urne a été remise aux participant·e·s à la fin de l'animation linguistique.

Déroulé

Les participant·e·s doivent associer les cartes par paires, comme dans un jeu de Memory.

Au dos de chaque carte se trouve une gommette portant un chiffre. Une fois toutes les paires trouvées, il reste une carte qui n'a pas de paire.

Le chiffre figurant sur la gommette au dos de cette carte seule est le chiffre recherché : 98

Solution

La **pièce de puzzle jaune** correspond donc au chiffre 98.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Tu trouveras ici les différents éléments **à imprimer ou découper** pour le bon déroulement du jeu.



Feu de camp

Imprimez les deux pages.

Découpez-les et collez-les ensemble pour former le recto et le verso.

Placez ensuite cette illustration au milieu de la pièce.

Les pièces de puzzle colorées situées derrière le feu indiquent l'ordre des chiffres pour trouver la bonne combinaison et ouvrir le cadenas.



Jetons (indices)

Imprimez les jetons et découpez-les.



QG

Pour l'espace d'animation, réservé aux animateur·rice·s.



Règles d'or

Expliquez les règles du jeu aux participant·e·s avant le début de la partie et avant qu'i-elles n'entrent dans la salle.

Il est également possible d'afficher les règles dans la salle.



Journal "vous avez réussi !"

Imprimer et mettre dans le coffre.

Ou adapter ici votre propre journal.

Facultatif, mais permet de rendre la phase de jeu encore plus immersive :



Poster

DROITS D'UTILISATION

Création de l'Escape Game : Marie Quémerais, Solène Gullin (IKAB-Bildungswerk)

Illustration: Fanny Garrone

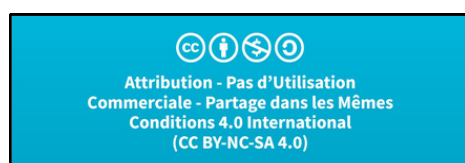
Mise en forme: Marie Schneider (IKAB-Bildungswerk)

Publication: IKAB-Bildungswerk e.V.

1. Édition: Juillet 2023

2. Édition révisée: Août 2026

Soutenu financièrement par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse



Vous êtes autorisé à :

- **Partager*** – reproduire et diffuser le contenu sous n'importe quel format ou sur n'importe quel support
- **Adapter** – remixer, transformer et créer à partir du matériel,

selon les **conditions** suivantes :

- Attribution – Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre.
- Fins non-commerciales – Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- Partage dans les Mêmes Conditions – Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.

"Plus il est partagé, plus il est utilisé !
Et plus il est utilisé, mieux c'est !"

