



V.Ritas, un escape game  
pédagogique pour  
"Discerner le vrai du faux"

Irène Boulay AC78  
Milena Eskenazi AC78  
07/03/2024

# Objectifs de l'atelier



**Découvrir une modalité active** d'apprentissage : l'escape game



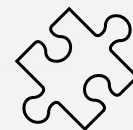
**Mettre en place des activités pédagogiques** pour éduquer à la lutte contre les infox

# Déroulement



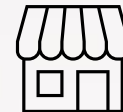
1 heure

- Expérimentation du jeu en équipe
- Retour d'expériences par équipe



45 min

- Synthèse des parcours par équipe
- Mise en commun via un marché des savoirs



50 min

- Ateliers de réflexion sur 1 thématique au choix
- Proposition de scénarios pédagogiques en prolongement



# Sommaire

## 1. Expérimentation du jeu



- a. Structure générale
- b. Découverte d'un parcours
- c. Les cartes mentales des parcours
- d. Immersion dans le jeu
- e. Retours d'expérience par équipe

## 2. Mutualisation des savoirs



- a. Synthèse par équipe
- b. Mise en commun des apprentissages

## 3. Exploitation du jeu



- a. Réflexion sur l'adaptation pédagogique
- b. Nos idées d'activités pédagogiques

## 4. Ressources



- a. Le dossier pédagogique
- b. Le jeu à disposition
- c. Témoignages d'enseignants
- d. Pour aller plus loin

# 1. Expérimentation du jeu

# Structure générale

**V-RITAS**  
Guide pour réussir cet escape game pédagogique

**5 PARCOURS EXISTANTS**  
Chaque départ est basé sur plusieurs scénarios.  
Une même salle peut accueillir plusieurs salles de jeu.  
Chaque départ est conçu pour être joué dans la salle pour éviter tout problème.  
Les départs ne sont pas compatibles les uns avec les autres.  
Toutes les résolutions d'énigmes convergent vers un seul objectif.

**UN DEBUT EN COMMUN**  
Pour faciliter le jeu, il faut d'abord créer un espace de jeu.  
Chaque départ y trouve des éléments indispensables au démarrage de son scénario.

**UN ESPACE PLEIN DE SURPRISES**  
Sur votre terrain : choisissez les salles et aménagez-les de manière à ce qu'elles soient agréables à jouer.  
Dans la salle : pensez à la décoration, les départs de votre départ.  
Dans votre jeu : créez des énigmes et des indices qui vous permettent d'avancer dans votre scénario.

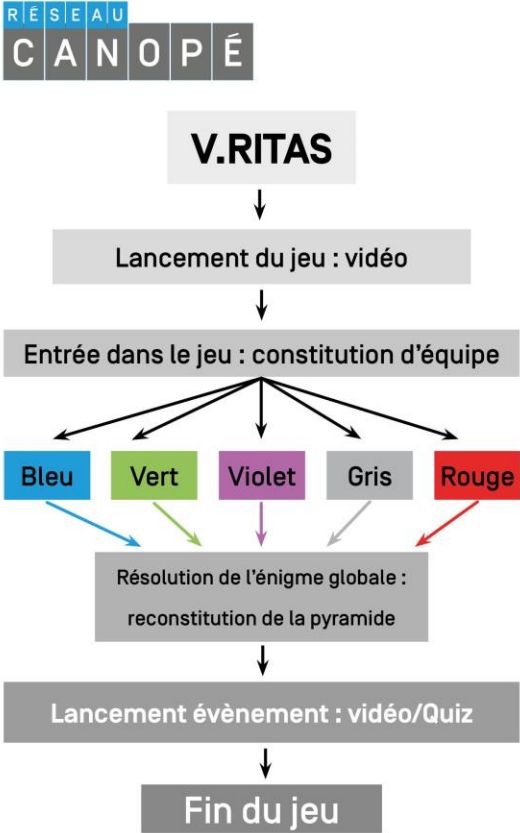
**DES AFFICHAGES REVELATEURS**  
Mettre en place des affichages concrets à travers les départs : ils permettent aux joueurs de mieux comprendre les énigmes.

**UN OBJECTIF FINAL**  
Chaque départ doit avoir un objectif final.  
Une fois que toutes les énigmes ont été résolues, il faut que les joueurs puissent aller à l'objectif final.  
Une résolution sans objectif : sans enjeu !

Présentation du jeu :  
Importance du cadrage de départ  
Affiche résumant les principes du jeu  
*Enigmes – indices – affichages – but*



# Structure générale

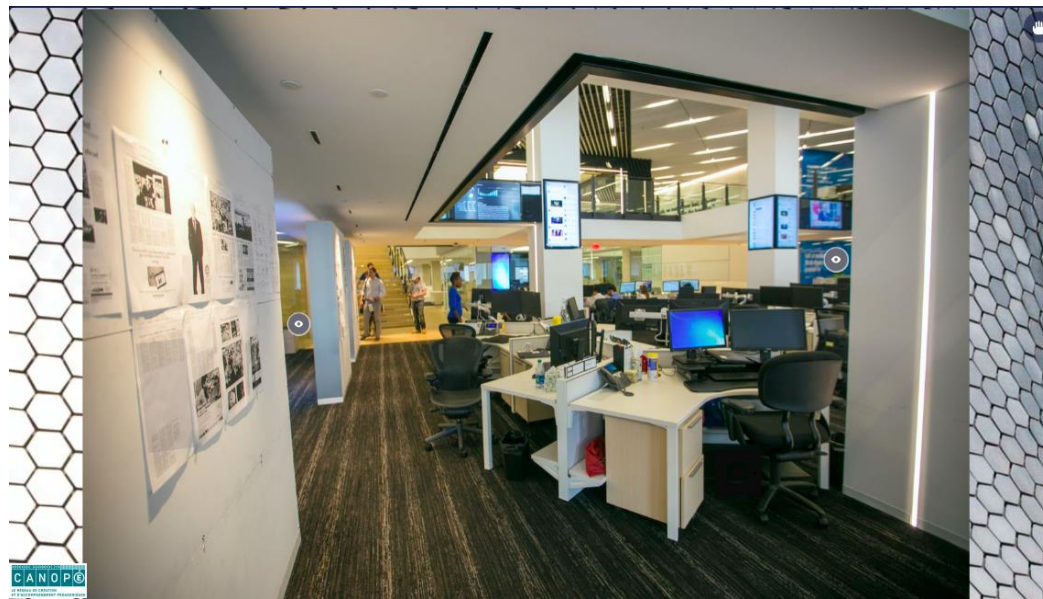


Mise en place du jeu

# Découvrez un parcours!



<https://view.genial.ly/5fdc7e906157fe0d691893a2/interactive-content-gris>



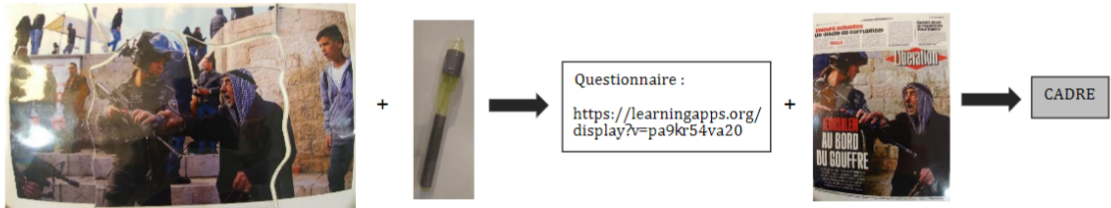


# Découvrons le parcours gris plus en détails...

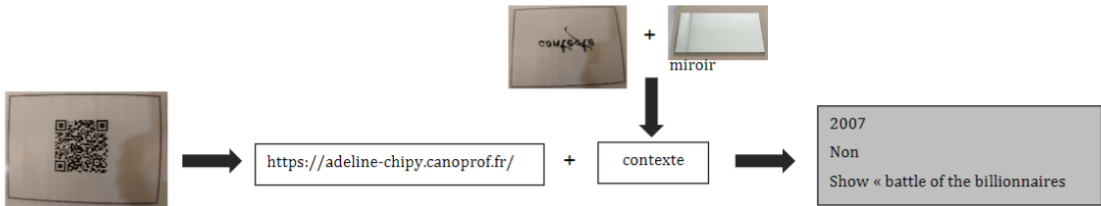
### Enigme code cadenas à chiffre



### Enigme code cadenas à lettres



### Enigme code cadenas à clé (réponse à donner au maître du jeu)



# Livret élève du parcours gris

CANOPÉ

## ÉTAPES INFORMATION CONTEXTUALISÉE



Définition de la fakenews :

Information fabriquée et publiée sciemment dans le but de tromper et d'inciter un tiers à croire à des mensonges ou à mettre en doute des faits vérifiables.

**8/10** personnes croient à une théorie du complot...

3 chiffres à retenir (!)...

### 1 - CONTEXTUALISER LES ÉLÉMENTS

La vidéo est vraie mais la légende est fautive : il ne s'agit pas du Maire de Mexico. De plus le combat est une mise en scène qui date d'avant l'élection du président Donald Trump.

La rediffusion de cette vidéo avec cette fautive légende crée donc une fakenews!

Recherche  
Regarde la vidéo suivante dont la légende est : « Trump et le Maire de Mexico »

Complément : Éléments à donner au Maître du jeu  
De quelle année date cette vidéo ?  
Trump était-il Président des USA à cette date ?  
A quelle occasion a-t-elle été filmée ?

CANOPÉ

### 2 - VÉRIFIER UNE IMAGE

#### RECHERCHE D'IMAGE INVERSÉE

- Nouvelle espèce d'insecte ?
- Non il s'agit d'une larve de moustique



Google image

### 3 - RECADRAGE D'IMAGE : CHANGER LE SENS, SORTIR DU CONTEXTE

Ici la photo a été recadrée par le Journal Libération. La photo originale montre un regroupement de personnes à Jérusalem avec la présence de soldats mais dans un contexte non conflictuel. Avec recadrage sur la femme soldat et le vieil homme et l'ajout du titre « Jérusalem au bord du gouffre » l'image renvoie à la guerre, le conflit, l'opposition et la souffrance !



© Libération

**Veritas Gris**

Reconnaitre l'image avec tous ses morceaux.

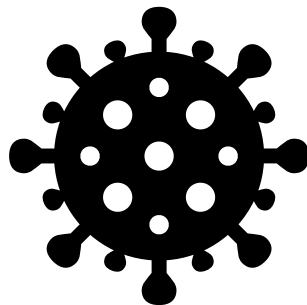
1. Pourquoi l'illustration a-t-elle recadré cette photo? Et pourquoi?
  - pour parler d'un acte de guerre
  - car l'image est plus belle ainsi
  - pour lui faire être plus choc
  - pour ne pas être le regard de quelqu'un d'autre
2. Le soldat menace-t-il vraiment le Palestinien?
  - OUI
  - NON
3. Le journaliste menace-t-il le soldat?
  - OUI
  - NON
4. Les personnes autour regardent-elles?
  - OUI
  - NON

Valider

# Immersion dans l'escape game

1

Vidéo virale :



# Immersion dans l'escape game

2

Vidéo de lancement :



# Retours d'expérience par équipe

 Sur votre livret de formation :



Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Qu'avez-vous apprécié ?



Quelles ont été les difficultés rencontrées ?

 5 minutes

## 2. Mutualisation des savoirs

A group of diverse professionals in a modern office setting, gathered around a whiteboard and tables, engaged in collaborative work and discussion. The scene is brightly lit, with large windows in the background. Several people are standing and talking, while others are seated at tables with laptops and refreshments. The overall atmosphere is one of active collaboration and knowledge sharing.

# Synthèses par équipe

➡ Sur votre livret de formation (exemple) :

➡ Tableau d'analyse des énigmes (distribué)

Parcours Bleu				
Ce qui crée la fausse information				
Ce qui est vrai	Ce qui la transforme	Pourquoi cette transformation ?	Mode de résolution	Pourquoi cette énigme appartient-elle au Parcours « Signée »

 20 minutes

➡ Aide pour reconstituer votre parcours (extrait du kit p.24)

**VÉRIFIER UNE IMAGE**




**Timey.com**  
Recherche d'images inversées

Où voir cette image ?  
Quand et où elle était publiée la 1ère fois ?

**LA SOURCE**

**ROUGE**



**LA SATIRE**

Définition de la fausseté :  
 "Information fautive qui publie sciemment dans le but de tromper et d'induire un tiers à croire à des manœuvres ou à mettre en doute des faits vérifiables."  
 8/10 personnes croient à une théorie du complot (3 chiffres à retenir)

**Scénariser les joueurs aux sources d'une information :**  
 Quel est le nom du journal ? Sciences et avenir ?  
 Qui est l'auteur de l'article ? Corinne Goubert  
 Quelle est la source (r) ou viennent les informations du journaliste ? site public Nébades

Il crée des fausses informations pour amuser et se moquer de ceux qui y croient.

  Résumé de chaque parcours pour les élèves après le jeu

# Mise en commun des apprentissages

## Marché des savoirs :

Sans déplacement



Mixer les équipes (5 équipes de 6)

5 couleurs différentes par table

1/2 ambassadeur(s) de chaque parcours par équipe

3 min de parole pour chaque ambassadeur



## Objectif :

Organiser une mise en commun pour construire  
une vision globale des apprentissages



15 minutes





# Mise en commun des apprentissages

Une fois le jeu et l'analyse terminés, la phase de mutualisation des savoirs commence :

## Création d'une trace commune

La classe s'approprié toutes les fiches de synthèses des équipes et produit un ou plusieurs documents (affiche, BD, podcast, vidéo etc.)

## Un marché des savoirs

- Sans déplacement : mixer les équipes avec un ambassadeur de chaque parcours par groupe. Il explique en 3 minutes son parcours.
- Avec déplacement : les élèves d'une même équipe deviennent des ambassadeurs et expliquent aux autres équipes leur parcours


## Partage avec la communauté éducative

Création d'un document méthodologique sur chaque thème aboutissant à la création de supports variés (exposition, site en ligne etc.)

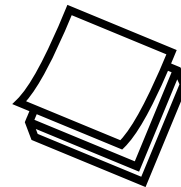
<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/XKACnicDNenZmZZ>

# Mise en commun des apprentissages

## Synthèse générale via un tableau global :

-  Réaliser une analyse des modalités de la falsification dans chaque parcours.  
Quel mode de falsification est utilisé par chaque parcours ?

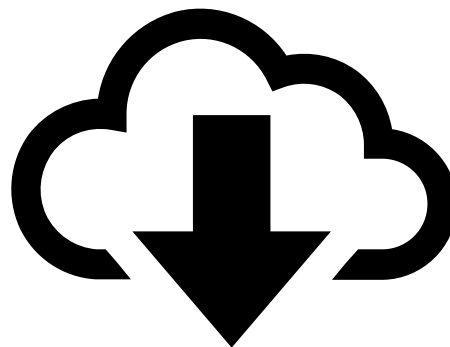
Fausse info	Violet	Vert	Bleu	Gris	Rouge
La satire					
Une fausse légende d'une image ou vidéo					
Le complot					
Le recadrage d'une image					
Un faux document					



Ce tableau vous permettra de caractériser pour chaque groupe les différents types de fausses informations que les élèves pourront aborder selon les parcours.

# Synthèses par équipe

→ Tableau d'analyse des énigmes



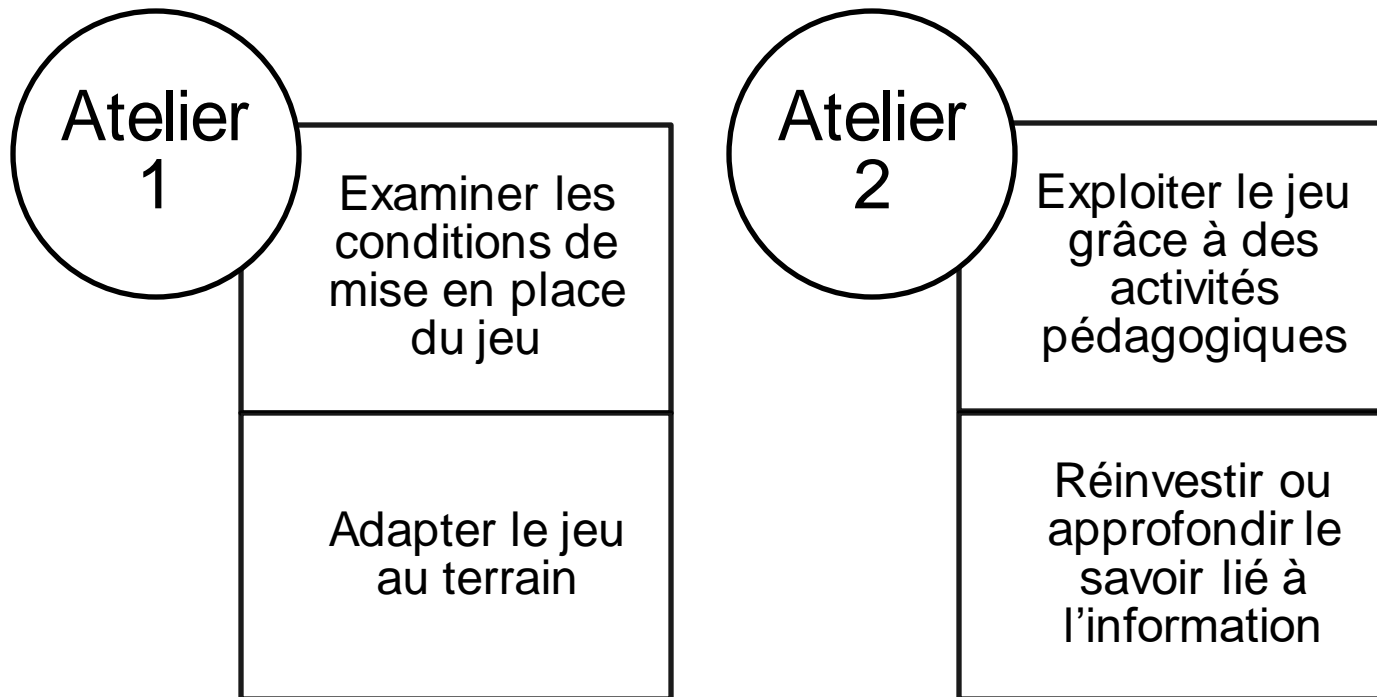
# PAUSE



Sealed With A GIF

### **3. Exploitation du jeu**

# Réflexion sur l'adaptation pédagogique

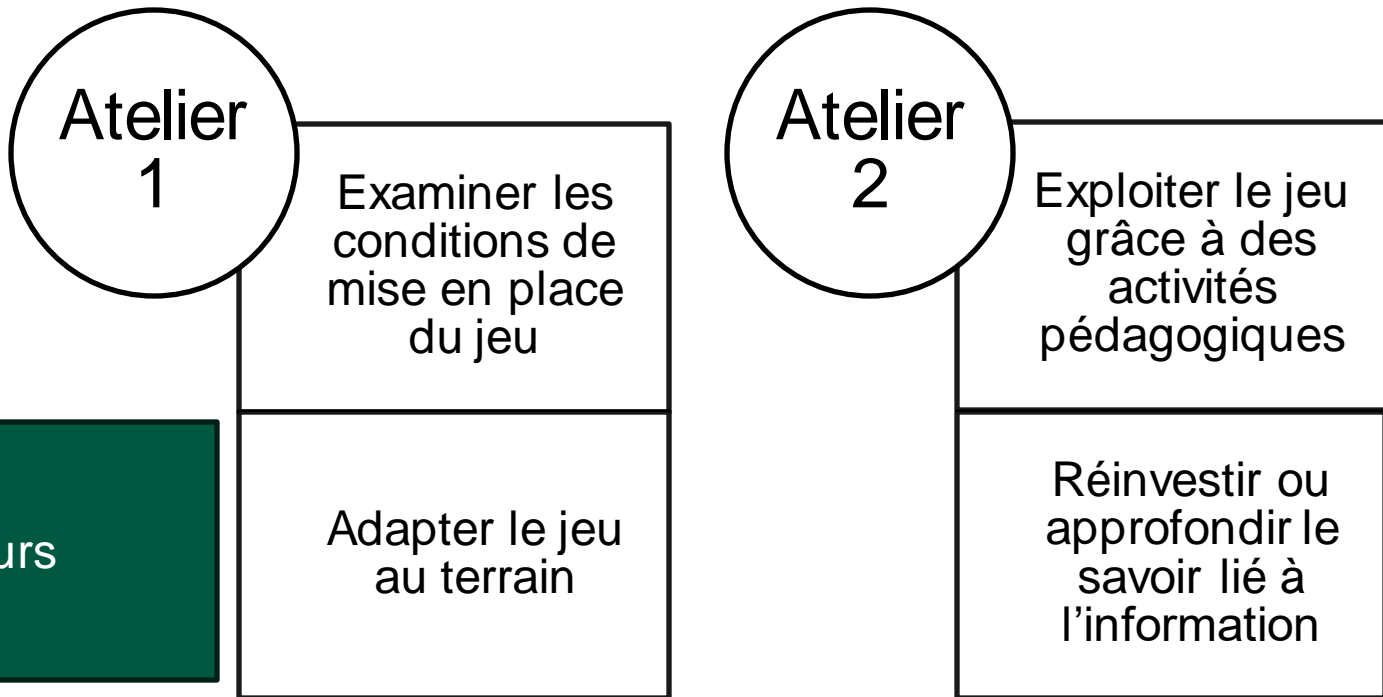


Consignes dans le livret de formation



15 minutes

# Réflexion sur l'adaptation pédagogique



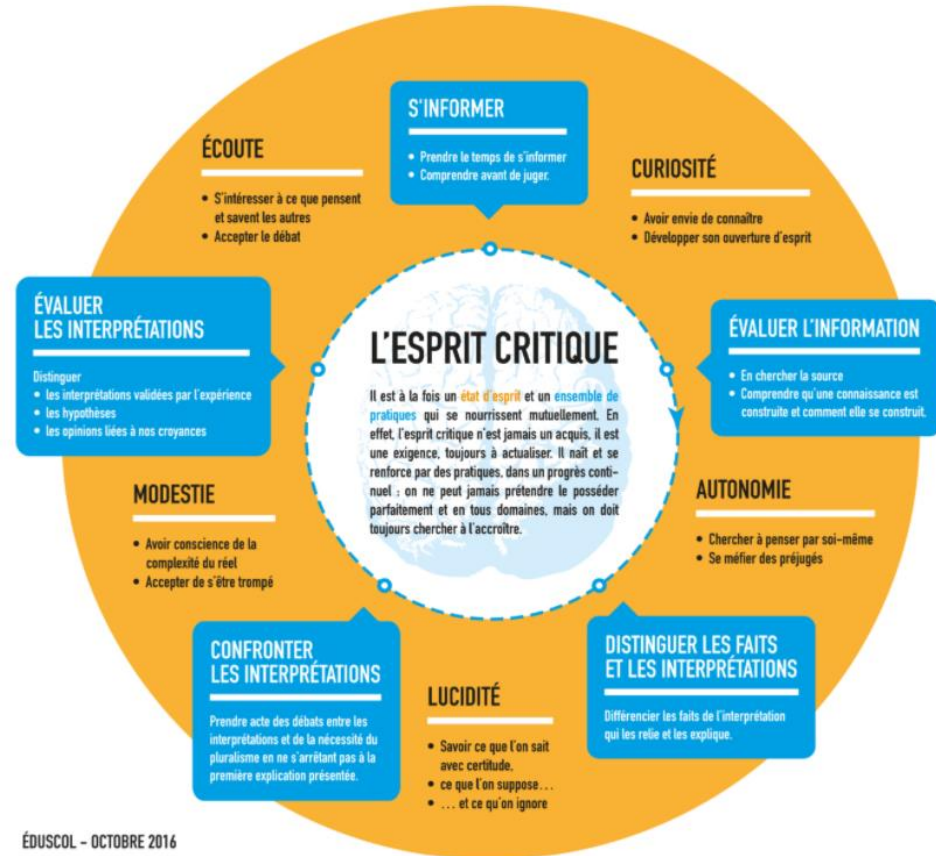
 15 minutes

# Réflexion sur l'adaptation pédagogique



## Les compétences travaillées :

- Des compétences psychosociales mises en œuvre ou état d'esprit (**jaune**)
- Démarche d'enquête pour vérifier les informations ou pratiques (**bleu**)





## Critères d'évaluation

### Datée

#### Quand ? Fraîcheur de l'info

- Les infos peuvent évoluer, vérifier les mises à jour.

### Signée

#### Qui ? Identifier l'auteur ou le site

- Pour un site : rubrique « à propos » ou « qui sommes-nous », ou « mentions légales »
- Rechercher des informations sur l'auteur, ses qualifications, son expertise

### Recoupée

#### Quoi ? Quelle est l'info diffusée ?

- Sortir d'une approche émotionnelle
- Vérifier les faits en croisant les sources
- Quelle est la méthode argumentative à l'œuvre ?
- Quel est le vocabulaire utilisé ?

### Pourquoi ? Quel est le but ?

- Intention humoristique/parodie (Le Gorafi)
- Générateur de clics
- Convaincre ?
- Nuire ?
- Cf les désordres informationnels de Claire Wardle

### Sourcée

#### Où ? D'où vient l'information

- Quelle est la source ? (important aussi pour les images)
- Est-ce un relai ? (vigilance avec les réseaux sociaux)
- Rechercher des informations sur le site quand on ne le connaît pas (pourquoi pas Wikipedia), le qualifier.

### Contextualisée

Images !



I.Boulay

# Nos idées d'activités pédagogiques

## Catégorisation des troubles informationnels de Claire Wardle

Chercheuse à l'université de Harvard et directrice exécutive de First Draft (collectif d'experts œuvrant dans la lutte contre la désinformation).

**Désinformation :**  
intentionnelle

contenus

**Mésinformation :** non intentionnelle

Motivations

- Piètre qualité de journalisme
- Parodie
- Provocation
- Passion
- Partisanerie
- Profit
- Pouvoir
- Propagande

P  
A  
R  
E  
S  
I  
N  
F  
O  
R  
M  
A  
T  
I  
O  
N  
R  
T  
I  
D  
E  
I  
L  
I  
E  
R  
E

**Malinformation :** information authentique mais partagée avec l'intention de nuire

D  
É  
S  
I  
N  
F  
O  
R  
M  
A  
T  
I  
O  
N  
A  
I  
R  
E  
L  
Q  
U  
E  
S  
I  
M  
P  
L  
E  
S  
U  
R  
S  
M  
A  
N  
A  
P  
U  
L  
É  
S

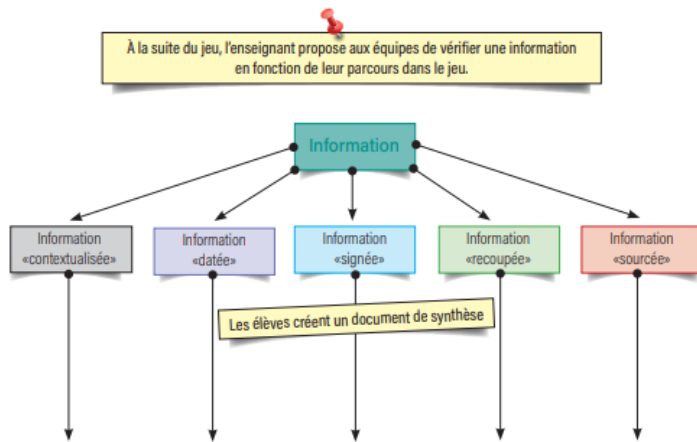
# Nos idées d'activités pédagogiques

Après la phase de mutualisation, plusieurs travaux peuvent être mis en place pour approfondir les notions traitées lors du jeu (EMI).

## Scénario 1 : Comprendre pour maîtriser

Ce scénario permet de proposer à la classe une nouvelle information à analyser selon le critère déjà traité par son équipe lors de V.ritas. Il leur faudra :

- Argumenter et documenter la démarche.
- Mettre en commun, échanger, expliquer.



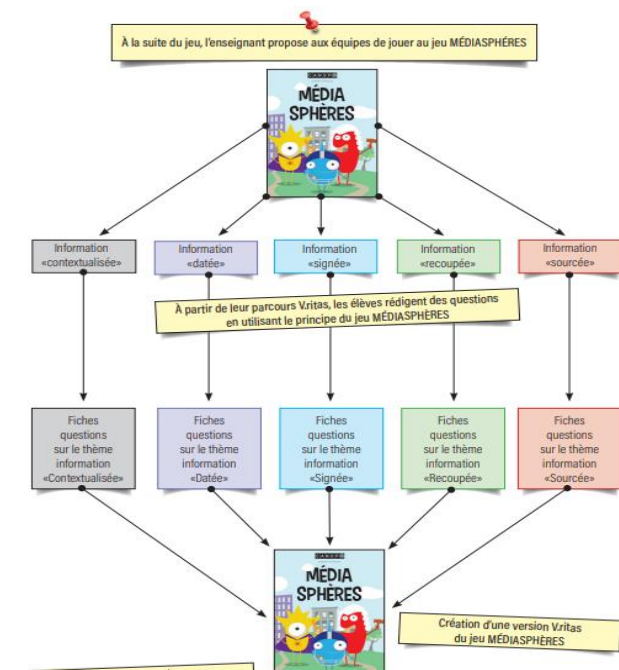
A retrouver dans le dossier pédagogique

Exemple de scénario pédagogique possible pour travailler l'EMI grâce une pédagogie active

# Nos idées d'activités pédagogiques

## Scénario 2 : Jouer pour comprendre

Ce scénario prolonge l'*escape game* par un autre type de jeu : le jeu de plateau Médiasphères, qui permet aux élèves de débattre sur les questions relatives à l'éducation aux médias et à l'information.



Exemple de scénario pédagogique avec le jeu Médiasphère

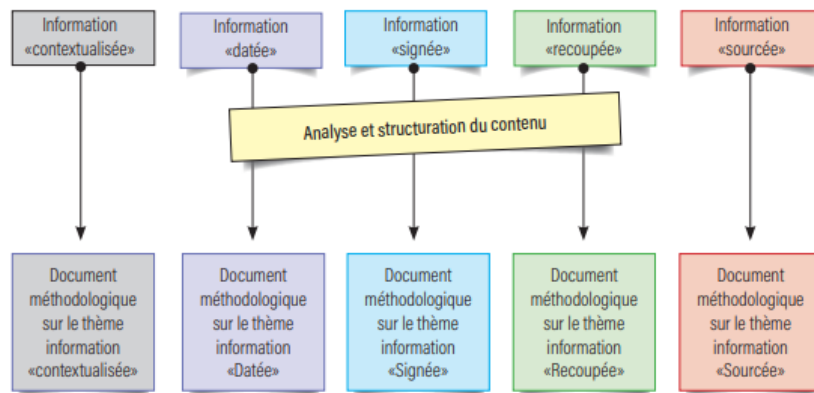
A retrouver dans le dossier pédagogique

# Nos idées d'activités pédagogiques

## Scénario 3 : Évaluer pour maîtriser

Étape 1 : Chaque groupe d'élèves va fabriquer une fausse information selon le critère qu'il a étudié ou fabriquer une information dont le sens peut être changé par le critère étudié.

Étape 2 : Chaque groupe tire au sort une des fausses informations, l'analyse et explique l'entrée qu'il pense avoir pu identifier selon les 5 critères définis.



*A retrouver dans le dossier pédagogique*



Exemple de scénario pédagogique basé sur la création de fausses informations



# Nos idées d'activités pédagogiques



Appli franceinfo junior



Jeu proposé par le CLEMI



Modèles de podcasts



Exposition BNF Les fausses nouvelles



Éducation aux Médias et à l'information -  
@clemiversailles (ac-versailles.fr)



Quiz réalisé par des élèves

A stack of several books with white pages and dark covers is on the left. A clear glass filled with water is on the right. The background is a light, neutral color.

## 4. Ressources

# Le dossier pédagogique

Retrouvez toutes les informations nécessaires à l'exploitation pédagogique du jeu :

- Programmes
- Notions abordées
- Grille d'analyse de chaque parcours
- Prolongements
- Sources







Dossier [ici](#)





# Jeu à disposition

 A disposition ici

SERIOUS ESCAPE GAME : V.RITAS, DISCERNER LE VRAI DU FAUX...		i
 Présentation		+
 Lancement du jeu		+
 Les 5 parcours : énigmes		+
 Le final		+
 Éléments à imprimer et à copier sur les clés USB		+
 Éléments communs à imprimer		+
 Livrets des parcours		+

## **Kit clé en main :**

- Installation et mise en œuvre facilitée
- Intérêt de la manipulation du matériel

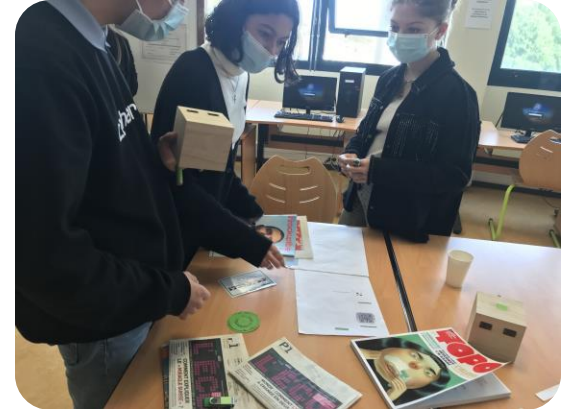
## **Cohésion de groupe :**

- Entraide et collaboration (des groupes qui réalisent la même mission)
- Tous les élèves sont acteurs
- Un positionnement dans le groupe modifié / un autre regard de l'enseignant sur son groupe classe
- Implication de tous les acteurs de l'établissement - un objet fédérateur
- Permet une culture commune - équité entre les élèves

## **Apprentissages :**

- « Ce qui a été vécu a été enregistré »
- Les élèves se souviennent du contenu et des démarches engagées dans le jeu
- Liens forts avec PIX
- Prolongements : Rédaction d'une charte de la fake news et participation à un concours d'affiche de la Licra « qu'est-ce qu'une fake news » - Thème du programme en 3<sup>e</sup> sur les médias.

# Témoignages des enseignants



## Pour aller plus loin

- Lebret, Emilie, Quesne, Christelle (dir.) *L'escape game, une pratique innovante*, Réseau Canopé, 2019

Questions aux auteurs : <https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html>

- S'cape collectif, *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion : apprendre grâce aux escape games : de la maternelle à la formation d'adultes*, Ellipses, 2019
- S'cape [en ligne] Disponible à l'adresse : <https://scape.enepe.fr/>
- Spicee, la traque aux conspi :  
<https://www.spicee.com/fr/episode/la-traque-aux-conspi-68>

# Merci pour votre attention !



Irène Boulay  
Médiatrice ressources et services Formation  
Professeure documentaliste au lycée Parce de Vilgenis, Massy  
Atelier Canopé des Yvelines (Marly-le-Roi)  
[irene.boulay@reseau-canope.fr](mailto:irene.boulay@reseau-canope.fr)



Miléna Eskenazi  
Médiatrice ressources et services Formation  
Atelier Canopé des Yvelines (Marly-le-Roi)  
[milena.eskenazi@reseau-canope.fr](mailto:milena.eskenazi@reseau-canope.fr)



Retrouvez-nous sur [reseau-canope.fr](https://reseau-canope.fr)