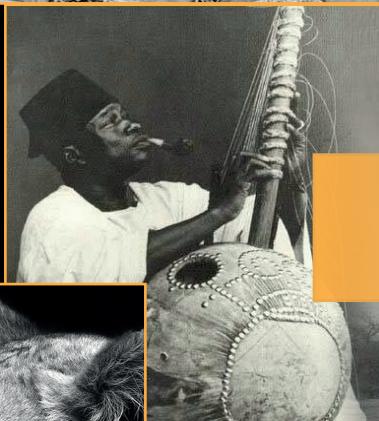
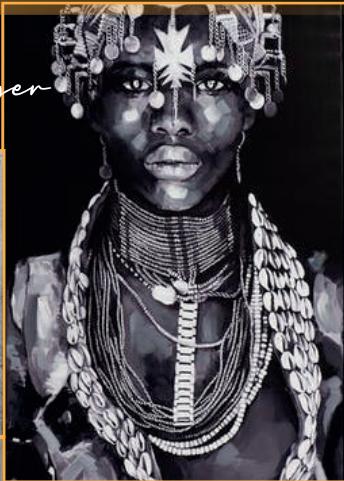


Les aventures de Féa et Hapsatou

L'escape game qui vous fera voyager



Africa
2020

Présentation du projet

Avec le collège Henri de Toulouse-Lautrec

Le projet Africa 2020 prend forme dans la création d'un escape game ayant pour but de découvrir et de mettre en lumière différents protagonistes de la culture africaine, dans des domaines variés tels que la peinture, la danse, le chant, la sculpture, la poésie, le stylisme et la photographie.

L'objectif est que la construction de ce dernier découle de l'engagement et de la motivation des élèves, afin qu'ils effectuent eux-mêmes leurs recherches. Mais cela nécessite également de la curiosité, qui a été largement suscitée et mise en exergue mais surtout en application auprès de cette classe. Il leur a été attribué plusieurs missions, où chacun a pu s'y plonger selon ses compétences et selon ses envies. Nous avons bâti l'histoire ensemble, afin d'inscrire cette recherche dans un cadre ludique tout en faisant appel à l'imaginaire des enfants, étant une capacité sollicitée au niveau de classe sixième. L'histoire vous sera présentée dans le second document. [[Voir document ci-après](#)].

Ainsi, il fut convenu la création de quatre missions distinctes. Toutes faisant appel à différentes capacités, telles que celles de recherches, d'analyses et de créativité. Le premier groupe avait pour objectif de rechercher divers artistes sur l'ensemble du continent africain, d'observer leurs parcours, l'origine de leurs créations afin de créer une fiche d'identité qui retrace l'ensemble des informations qu'ils jugent importantes ou intéressantes à connaître sur ces figures culturelles. Nous avons ensuite convenu d'une mise en page avec le groupe afin d'amener une première approche du logiciel InDesign. Le second groupe avait pour objectif de créer trois affiches explicatives sur le rôle d'un marabout, le rôle d'un griot ainsi que l'utilisation de la kora et l'origine de cet instrument. La réflexion se dirigeait notamment vers les diverses possibilités de mise en page, principalement la disposition des définitions et des photos sélectionnées. Le troisième groupe avait pour objectif de créer l'univers de l'escape game, par le biais notamment de recherches sur la faune et la flore du continent africain. Mais également d'après l'histoire et l'environnement prenant place autour du jeu. Le quatrième groupe avait pour objectif de réaliser les dessins du grimoire, rapportant les scènes d'introduction de l'histoire.

Le choix du format de l'escape game permet un engagement sur le long terme tant la construction est minutieuse. Le jeu en lui-même favorise la capacité de réflexion et d'analyse grâce à la résolution des énigmes, mais également l'immersion grâce au cadre posé par ce dernier. Nous souhaitons que cette expérience puisse éveiller la curiosité des élèves à l'ensemble des-

-cultures qui font la richesse de notre monde. Les figures choisies permettent également de mettre en valeur la puissance de l'engagement, à travers les différentes œuvres réalisées et l'impact sociétal de ces dernières selon le combat qui anime les artistes.



Histoire de l'escape game

Suite à la privation d'accès à la culture africaine sur l'ensemble du continent africain et à la disparition du griot qui incarnait cette dernière, dû aux faits malveillants d'un marabout jaloux, l'Afrique se retrouve plongée dans le chaos et la noirceur.

Le griot que nous retrouvons possède le pouvoir de voyager dans le temps grâce aux vingt et une cordes qui bordent son instrument, la kora. Sept incarnent le passé, sept autres le présent et les dernières incarnent le futur. Grâce à cette dernière, dès qu'il se met à en jouer, le griot perpétue la culture africaine à travers le temps et la fait vivre.

Non loin du village dans lequel réside le griot, nous faisons connaissance du marabout, dans son antre. Une grotte insalubre et froide. Le marabout est un homme qui a toujours souhaité devenir un grand artiste reconnu mais qui n'a pas réussi et souhaite se venger en détruisant toutes formes d'art et de culture en Afrique. Pour ce faire, ce dernier échafaude un plan malveillant. Il souhaite dérober la kora du griot afin de la briser pour l'envoyer dans l'espace-temps et faire tomber la culture africaine dans l'oubli.

Pendant ce temps, le griot entame sa sieste journalière, au creux d'un arbre puissant, loin de se douter des subterfuges du marabout. Mais alors que le village s'endormait paisiblement, ce dernier surgit dans l'ombre et brisa l'instrument, qui dans un nuage de fumée s'en alla dans l'espace-temps, suivi du griot, pris au piège. C'est ainsi que l'Afrique fut plongée dans un nuage sombre, privée de toutes formes de cultures. C'est à vous, aventuriers, grâce à l'aide de Léa et Hapsatou, les deux petites nièces du griot, à retrouver les vingt et une cordes de la kora, ainsi que les artistes africains qui y sont liés dans l'espoir de retrouver le griot et de redonner ses couleurs flamboyantes au continent africain.

Vous aurez dès lors, la possibilité de voyager sur l'ensemble de ce dernier mais également de découvrir différentes formes d'art qui sont l'essence même de l'Histoire, de la beauté, mais qui sont également le reflet d'un engagement, fort et puissant, et de la lutte discontinue des artistes que vous rencontrerez sur votre route.

Descriptif du jeu

Le jeu nécessite un aménagement de l'espace, tel que le positionnement de six tables écartées l'une de l'autre, pouvant accueillir trois à cinq élèves selon l'effectif.

- Un codex regroupant l'ensemble des énigmes sera fourni pour chaque table. Les élèves devront simplement être muni d'un papier et d'un stylo.
- Le temps de jeu est estimé à 1h30.

Une fois installés à leur table, les élèves se retrouvent plongés dans l'univers d'Afrique 2020 par le biais des décors issus de leur propre création, dont notamment des fresques encadrant le tableau sur lequel sera projeté l'intrigue de l'histoire. Grâce à un court-métrage d'introduction réalisé au préalable avec les enfants et regroupant l'histoire de l'escape game mais également ses règles, débute une immersion dans l'univers du jeu.

Les élèves sont répartis en six groupes afin qu'ils ne soient pas trop nombreux autour d'une même table. Deux groupes incarnant le passé, deux groupes incarnant le présent et deux groupes incarnant le futur. Les équipes ayant la même période posséderont le même codex et devront résoudre les mêmes énigmes. Dans un même temps, les trois périodes ne possèdent pas le même codex, et doivent retrouver des informations différentes.

Ci-dessous une représentation globale des groupes, dans le premier temps de jeu:

Groupe n°1

Le passé

[Codex du passé]

Groupe n°3

Le présent

[Codex du présent]

Groupe n°5

Le futur

[Codex du futur]

Groupe n°2

Le passé

[Codex du passé]

Groupe n°4

Le présent

[Codex du présent]

Groupe n°6

Le futur

[Codex du futur]

Les équipes, à l'aide du codex, entament la résolution des énigmes afin de retrouver les cordes. Elles ont chacune trois énigmes avec divers mécanismes à élucider avant la fin du chronomètre (environ cinq minutes). Une fois les dix-huit cordes retrouvées, ainsi que les dix-huit artistes, les équipes se confrontent à l'épreuve finale, dans le but de retrouver les trois dernières cordes, les "cordes d'or" qui permettront la libération du griot, de la kora et de la culture africaine. Chaque équipe se regroupe par période pour ne former qu'un groupe incarnant le passé, un groupe incarnant le présent et un groupe incarnant le futur. Dès lors, les trois groupes devront faire appel à leur créativité, car ils devront réaliser une œuvre en lien avec le domaine artistique lié à leur période.

Ci-dessous une représentation globale des groupes, dans le second temps de jeu:

Groupe n°1

Le passé

LA POÉSIE

Groupe n°2

Le présent

LA PEINTURE

Groupe n°3

Le futur

LA DANSE

Chaque équipe doit alors créer une œuvre en lien avec ces domaines, et ont la possibilité de trouver l'inspiration par le biais d'une vidéo retrospective qui leur sera diffusée, proposant une succession d'oeuvres, de chorégraphies sur lesquelles ils pourront s'appuyer.

Enfin, une représentation finale est produite, et est lancée une dernière vidéo afin de féliciter les aventuriers et de leur donner les "cordes d'or". On peut voir que l'Afrique a retrouvé sa richesse culturelle et ses couleurs. Le marabout est vaincu. Le griot apparaît et félicite les équipes pour leur investissement.

IMPORTANT

- Le jeu est en adéquation avec les normes sanitaires en vigueur à ce jour. Nos équipes veilleront à la sécurité de tous et mettront en place l'ensemble des gestes inhérents à cette dernière.

- C'est un jeu coopératif.

- L'ensemble du projet a pour objectif de valoriser l'engagement des élèves sur le long terme, mettre en lumière diverses formes de culture et susciter leur curiosité quant aux multiples richesses de celles-ci.

Quelques photos de la conception du jeu...

Initiation à l'audiovisuel

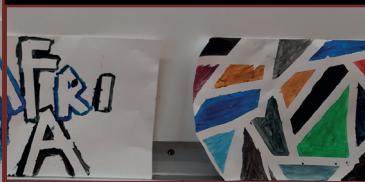
Jundi 11 mars 2021



Tournage pour la vidéo d'introduction
en compagnie
de Francis, le griot



Atelier peinture sur toiles pour la conception
du décor



Tournage pour la vidéo d'introduction avec Quentin,

le marabout

