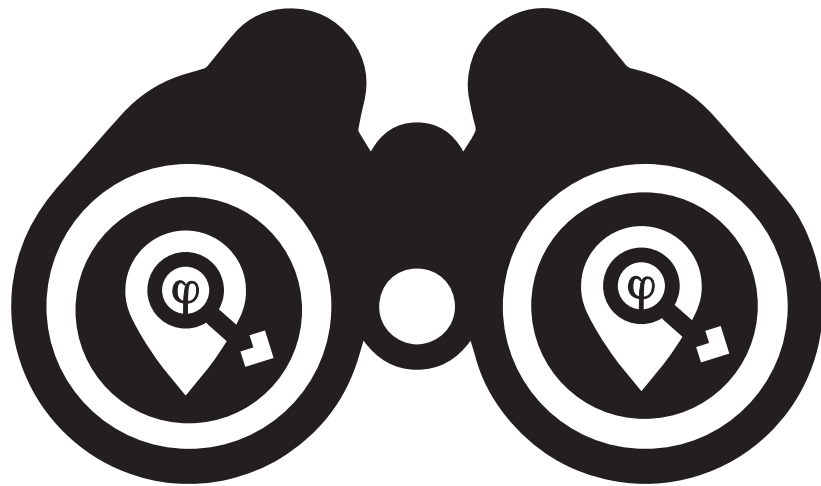




FICHE PÉDAGOGIQUE

Mission philo :
**un parcours ludique
pour pratiquer la philosophie**



1. Âge conseillé : dès 12 ans

2. Compétences : permettre aux participant.e.s d'exprimer leurs idées de manière argumentée, de les approfondir, de les enrichir à travers l'exemplification, la contextualisation, la conceptualisation, la nuance, la problématisation pour développer leur autonomie intellectuelle

3. Durée : 2h30

4. Nombre d'apprenants : entre 6 et 20 participant.e.s

5. Matériel : le matériel de jeu est à télécharger gratuitement sur le site du CAL Charleroi. Il vous faudra également disposer d'un smartphone ou d'une tablette comprenant une application de lecture de QR code et d'une connexion 4G.

ENJEUX, METHODOLOGIE ET OBJECTIFS

Mission philo se conçoit comme un jeu de piste philosophique. Aux origines, philosopher se pratiquait en déambulant dans le réel. Marcher peut se concevoir comme une expérience philosophique à part entière. Les participant.e.s pourront, au travers des chemins empruntés, vivre les méandres d'une enquête philosophique. Le fond et la forme de l'activité se répondront donc et permettront à chacun.e des participant.e.s d'expérimenter, de vivre un jeu de piste pour réfléchir ensemble.

Mission philo se compose d'un jeu de cartes présentant des QR codes qui permettent d'obtenir des indices supplémentaires, mais aussi d'encoder les mots de passe pour avancer dans le jeu. L'animateur.rice peut choisir la thématique et le parcours à relier pour son groupe. Mission philo se propose de sensibiliser les adolescent.e.s (les participant.e.s) à la réflexion et au dialogue philosophique.

Le dispositif ludique décrit ci-après repose sur 3 piliers forts. Premièrement, il repose sur une activité de conceptualisation visant à dresser le portrait métaphorique d'un concept tenu secret. Conceptualiser peut s'entendre en philosophie comme la volonté de définir une notion, de s'interroger sur son sens. Il s'agira pour les participant.e.s de semer des indices par l'utilisation d'images, de métaphores ou d'analogies, par le rapprochement ou la distinction avec d'autres notions, par l'esquisse d'un tissu notionnel ou d'une carte conceptuelle, par la critique de ses représentations spontanées, par le relevé de points communs à des exemples ou de différences avec des contre-exemples, par l'énoncé des attributs du concepts, par la reprise synthétique des différents éléments avancés ou encore par l'indication de champs d'application des notions. Il nous a paru particulièrement important de travailler ce geste philosophique car la matière première de la pensée est le concept. Il s'agit d'une idée générale qui permet de regrouper beaucoup de choses particulières. Un concept englobe la diversité dans une unité confortable à l'esprit qui peut alors la manipuler à sa guise pour réfléchir. Il permet d'organiser notre connaissance sur le réel. En ce sens le concept est l'entité cognitive élémentaire où nous mettons le sens des mots que nous utilisons. Le concept est donc à la philosophie, ce que la couleur est au peintre. C'est une unité de base que l'on combine ou que l'on associe sans cesse avec d'autres pour créer les montages diversifiés et sans cesse à renouveler. Deuxièmement, le dispositif entend par sa mécanique ludique forcer l'écoute. En effet, pour mener à bien cette enquête philosophique, les participant.e.s devront être attentifs.ves aux indices laissés par chacun.e. Ces moments d'écoute sont primordiaux en philosophie et il est essentiel d'apprendre à écouter car ces temps permettent à chacun.e de donner du poids, du sens aux mots. Écouter, c'est être attentif.ve à ce qui se dit mais aussi à ce qui se vit, au cheminement de pensée parcouru. Dans le présent dispositif ludique, il ne s'agira pas d'écouter l'autre pour lui répondre mais pour le comprendre et déceler le concept qui est l'enjeu du parcours. Enfin, ludopédagogie et dispositif technique (QR code) se mettent au service de la philosophie pour la rendre accessible au plus grand nombre. Les QR codes permettent ici d'ajouter une dimension au réel, d'apporter une interface pour demander des indices supplémentaires, mais aussi pour encoder les mots de passe pour avancer.

MODE D'EMPLOI

L'univers

Afin d'embarquer les participant.e.s dans l'univers du jeu, la même narration de départ est communiquée à tous.tes les joueurs.euses participant.e.s :

Cette année encore la société secrète des philosophes se réunira en un lieu encore gardé secret à l'heure où nous nous parlons. Cependant, cette année, un.e ou plusieurs.e.s infiltré.e.s se cachent parmi vous et essaient de percer les secrets des philosophes. Leur objectif : révéler au monde le concept débattu cette année à l'occasion du grand rassemblement des philosophes.

Le ressort ludique réside dans le fait que les joueurs.euses possèdent des enjeux secrets et des objectifs de réussite différents. Les philosophes doivent identifier les infiltrés, ces derniers doivent identifier un concept pour le révéler au monde. On reproche, en effet, à la philosophie d'être une discipline secrète, obscure, réservée à une élite. Au travers de cette narration, l'objectif est de faire pratiquer la philosophie à tous.tes les participant.e.s et donc, à l'instar d'un rituel initiatique, de devenir philosophe. Et donc d'insister sur le fait que tous.tes sont capables de philosophie, brisant ainsi l'idée reçue à l'origine de notre trame narrative : « la philosophie n'est pas l'affaire de tous.tes ».

Rôle de l'animateur.rice / maître du jeu

La posture de maître du jeu et d'animateur.rice philo s'apparentent à une posture de maître ignorant¹. Ils sont les garants du cadre, de ce qui s'y joue, mais n'endossent pas une posture d'expert sur le contenu. Le contexte ludique suspend en effet momentanément le contrat didactique traditionnel. Le maître du jeu est en retrait, il sert de support. Le cadre du jeu facilite la dévolution de la responsabilité. Le maître du jeu est, en effet, moins tenté d'apporter ses propres réponses. Le joueur.euse peut donc plus aisément s'approprier les problèmes philosophiques posés par le jeu.

Cette posture peut se comparer à celle de maître de jeu dans les jeux de rôle. Un jeu de rôle est un jeu de société dans lequel plusieurs joueurs.euses incarnent des personnages qui vont parcourir un univers et vivre des aventures qui sont proposées par le maître du jeu. Son rôle est de guider les autres joueurs.euses, d'impulser une dynamique, de créer une atmosphère propice au jeu. Il s'agit de créer des univers à explorer par les joueurs.euses. L'animateur.rice d'une discussion philosophique, à l'instar du maître du jeu, doit faire avancer l'histoire en gardant l'immersion, doit soutenir les propos des participant.e.s à la discussion en s'assurant du cadre sans imposer un contenu. L'animateur.rice accompagne son groupe tout au long de l'aventure. Iel garde un œil sur le timing ainsi que sur les règles de sécurité sur la route. Si nécessaire, iel peut fournir une aide aux participant.e.s. Il.elle régule les phases de jeu et mènera le débriefing à l'issue du parcours.

Déroulement et but du jeu

Les joueurs.euses désigné.e.s « philosophes » auront la lourde tâche d'identifier le ou les infiltré(s) qui se cache(nt) parmi eux. L'infiltré devra lui identifier le concept thème en espionnant les philosophes en route vers le rassemblement annuel de leur société secrète, mais attention à ne pas se faire démasquer ! Bien que les deux rôles possèdent des objectifs distincts, la dimension coopérative est essentielle car le lieu du rassemblement est inconnu de tous.tes. Il faudra donc que chacun.e puisse aider à résoudre les énigmes pour récolter, à chaque étape, une carte situant l'emplacement de la prochaine balise. Les balises renferment différentes cartes numérotées qu'il faudra combiner habilement pour résoudre les énigmes placées sur votre route.

Au poste de départ, un.e joueur.euse est désigné.e « philosophe en chef » et choisit un concept. Ce rôle peut être, au besoin, confié à l'animateur.rice. Ce sera le concept-thème qui animera l'assemblée des philosophes cette année. Si ce n'est pas l'animateur.rice qui prend ce rôle en charge, on peut, au besoin, fournir une liste d'inspiration avec quelques concepts philosophiques ou on peut partir d'un support d'inspiration au besoin. Le philosophe en chef note, ensuite, sur des cartes « invitation » correspondant au nombre de joueurs.euses participant.e.s (sans se comptabiliser) le concept-thème. Iel doit l'inscrire sur toutes les cartes « invitations » sauf sur quelques-unes. Nous conseillons la répartition suivante :

Entre 6 et 8 joueurs.euses, il.elle en laisse 2 vierges (pour obtenir 2 infiltré.es)

Entre 9 et 12 joueurs.euses, il.elle en laisse 3 vierges (pour obtenir 3 infiltré.es)

Entre 12 et 20 joueurs.euses, il.elle en laisse 4 vierges. (pour obtenir 4 infiltré.es)

1 *Le Maître ignorant est un livre du philosophe français Jacques Rancière, publié en 1987 aux éditions Fayard.*

Il.elle mélange ces cartes et les redistribue aux autres joueurs.euses. Le.la (ou les) joueur(s).euse(s) qui se retrouve(nt) avec une carte « invitations » vierge sera (seront) l'infiltré (ou les infiltrés). Il.s/Elle.s devra/ont tout faire pour passer inaperçus et identifier le concept avant la fin de la partie sans être démasqué.e.s. Attention, les cartes « invitations » sont personnelles et secrètes. Elles seront à conserver avec soi tout au long de l'aventure.

Le philosophe en chef pioche alors une première carte indice et donne une indication correspondant à ce qui est demandé par la carte et justifie son choix. Les joueurs.euses peuvent éventuellement prendre note dans un carnet d'enquêteur.rice afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données. Un modèle est disponible en téléchargement. Les cartes indices exigent des joueurs.euses de dresser un portrait métaphorique du concept. Quelques exemples : Si le concept était illustré par un personnage (film, série, dessin animé, BD, jeux vidéo, littérature...), ce serait qui ? Si ce concept était un lieu, ce serait lequel ? Si ce concept avait des ennemis, ce serait quoi ou qui ?

À chaque poste (le jeu est conçu avec 6 postes dont un de départ et un d'arrivée), des joueurs.euses devront sélectionner une nouvelle carte indice dans la pioche gardée par l'animateur.rice qui devra également répartir le nombre de joueurs.euses sur les 4 postes qui permettent de semer les indices, de façon à ce que chaque joueur.euse doive sélectionner une carte indice et donner une indication. Par exemple, si vous avez 15 participant.e.s en plus du philosophe en chef qui donne son indice au poste 1, vous aurez 4 indices au poste 2, 4 indices au poste 3, 4 indices au poste 3 et 3 indices au poste 5, le poste 6 étant réservé au débriefing. Les balises présentées à ces postes doivent prendre la forme d'une boîte hermétique marquée avec un logo ou un numéro de taille suffisante pour y renfermer et protéger les cartes qui doivent y figurer. Un tableau récapitulatif, en annexe, vous permet de repérer aisément les cartes devant être dans les balises et les différentes étapes.

L'infiltré.e (ou les infiltré.e.s) écoute(nt) attentivement les indications données pour tenter de pouvoir donner une indication cohérente quand ce sera son tour de piocher une carte indices. Il.Elle devra peut-être improviser pour ne pas être démasqué.e, il.elle essaie de faire des hypothèses pour comprendre le concept qui se dessine au travers des cartes indices jouées à chaque poste. Les philosophes essaient de démasquer l'infiltré.e (ou les infiltré.e.s) si des indications semblent hasardeuses ou non cohérentes avec les indications déjà données. Les joueurs.euses trouveront à certains postes, des cartes « Accusation » qui permettent de faire une hypothèse pour tenter de démasquer un.e infiltré.e. Quand une accusation est lancée, la personne accusée devra montrer son invitation. On peut lui octroyer un temps de défense et ne pas jouer la carte « Accusation » si la défense a été jugée satisfaisante par le groupe. Attention, une carte « Accusation » ne peut être non exécutée qu'une seule fois au cours du jeu, si l'Accusation est jouée et se révèle erronée, elle est défaussée et donc plus utilisable.

Pour réussir la partie orientation, à savoir obtenir les cartes marquant l'emplacement de la prochaine balise, le groupe devra coopérer et combiner les cartes numérotées trouvées dans différentes balises pour résoudre des énigmes. Ces énigmes permettent d'obtenir un mot de passe à donner oralement à l'animateur.rice qui confiera alors au groupe la carte indiquant le trajet jusqu'à la prochaine balise. Les cartes possèdent des QR codes à scanner pour obtenir des indices supplémentaires pour encoder les solutions aux énigmes.

Le sixième et dernier poste est consacré aux révélations et au débriefing. Si les cartes « Accusation » n'ont pas encore été toutes jouées, les philosophes peuvent faire des hypothèses pour démasquer les derniers.ères infiltré.e.s. Si tous.tes les infiltré.e.s ont été démasqué.e.s, ils.elles peuvent tout de même tenter de faire une hypothèse pour identifier le concept-thème, mais ne remportent pas la partie. Les philosophes ont gagné. S'il reste un.e ou plusieurs infiltré.e.s, ils.elles se révèlent au signal du philosophe en chef et ont alors 3 minutes pour se concerter pour proposer une hypothèse sur le concept secret. Si c'est exact, les infiltré.e.s remportent la partie.

Le débriefing peut porter sur le concept-thème. L'animateur.rice demande au groupe d'identifier tous les mots clés en rapport avec le concept présenté au travers de chacune des cartes indices. Les infiltré.e.s peuvent également indiquer les hypothèses validées et invalidées tout au long du parcours et quels indices les ont confronté.es ou déstabilisé.es. Chacun.e pourra alors se prononcer pour dire si il.elle est d'accord ou pas avec les indices apportés par les autres participant.e.s. L'objectif est de circonscrire les éléments clés qui constituent la photographie du concept présenté métaphoriquement tout au long de l'aventure. À cette étape, les joueurs.euses peuvent s'aider des notes dans un carnet d'enquêteur.rice.

Il est également possible de travailler autour de la narration en posant les questions suivantes : Avez-vous eu l'impression de faire de la philosophie ? Pourquoi ? Quelles sont les compétences que nous avons dû exercer pour réussir l'aventure ? Est-ce l'affaire de tous.tes ? Pourquoi est-ce important de réfléchir ensemble ? Faut-il des mots pour penser ? Est-ce important d'être rigoureux.se quand on emploie des mots ? Pourquoi ? Avez-vous des exemples de situation dans lesquelles on pense ? Est-ce que penser signifie la même chose dans

ces différentes circonstances ? Existe-t-il des conditions de possibilité pour permettre de penser ensemble ? Lesquelles ?

Enfin, le débriefing peut s'axer sur l'expérience ludique vécue : Diriez-vous que le jeu est un jeu de compétition ou de coopération ? Quels sont les avantages de la coopération pour la réalisation de cette tâche ? Quels en sont les désavantages ? Quels sont les buts communs à tous.tes les joueurs.euses ? Dans ce jeu, les joueurs.euses ont-ils. elles besoin les un.e.s des autres ? À quoi le voit-on ? Dans ce jeu, la communication est-elle importante ? À quoi le voit-on ? Que permet ce jeu ? Comment je me sens avant/après/pendant ce jeu ? Comment nous sentons-nous avant/après/pendant ce jeu ? Est-ce que je me suis impliqué.e dans l'activité ? Pourquoi ? Est-ce que je me suis impliqué.e dans l'équipe ? Pourquoi ? Est-ce que j'ai su aider les autres ? Est-ce que j'ai su demander de l'aide ? La compétition a-t-elle du bon ? Dans quelle situation ? Qu'est-ce que j'ai appris avec ce jeu ? Qu'avons-nous appris avec ce jeu ? Qu'avons-nous appris les un.e.s des autres ? Avons-nous mis en place une stratégie commune ? Avons-nous réussi le jeu ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ? Quels sont nos critères de réussite ou d'échec ? Que faisons-nous en plus de jouer ?

Variantes et adaptations possibles

Le dispositif peut s'adapter dans une version où les postes sont situés non pas sur un parcours d'environ 5km, mais dissimulés sur un site délimité. Cela réduit les temps de déplacement entre les balises.

Il est également possible de générer ses propres QR et ses propres cadenas pour directement insérer les cartes avec le parcours de son choix pour éviter que l'animateur.rice ne doivent les donner en version papier. Nous vous conseillons pour ce faire, les sites Lockee.fr et QR Code Generator. Lockee permet de générer des cadenas virtuels de façon très simple et gratuitement.

Mes checklists :

À préparer en amont par l'encadrant.e/ l'animateur.rice :

- Prendre connaissance du déroulé explicité dans la partie méthodologique.
- Imprimer (plastifier au besoin) le matériel de jeu (cartes indices, cartes invitations ainsi que les cartes numérotées présentant les éléments d'énigmes pour la partie orientation).
- Sélectionner un parcours de 5 km (éventuellement une boucle si vous souhaitez que le lieu de départ et de retour soient les mêmes) et effectuer le balisage du parcours, répartir les postes à intervalles réguliers sur ce trajet ou en fonction de points d'intérêt notables.
- Prendre connaissance du tableau présentant les solutions aux énigmes (en annexe).
- Imprimer les cartes qui pointeront la balise suivante à garder avec soi et à distribuer aux participant.e.s une fois le mot de passe donné (un exemple est disponible sur le site du CAL Charleroi). Plusieurs outils numériques permettent de créer des parcours. Vous pouvez les sélectionner en fonction des points d'intérêt de votre région ou en fonction de la thématique de l'assemblée pour ancrer la réflexion dans le réel et la nourrir.
- Se préparer pour animer le débriefing.
- Apposer les balises (des boîtes hermétiques ou enveloppes) comprenant les différentes cartes (un tableau récapitulatif est présenté en annexe pour vous aider).
- Faire éventuellement réaliser un carnet d'enquêteur par les participant.e.s ou désigner un secrétaire.
- Vérifier la batterie de la tablette ou du smartphone, la présence d'une application de lecture de QR codes ainsi que la possibilité de connexion en 4G.

Avant le départ, nous vous conseillons d'/de :

- Effectuer un rappel des règles de sécurité sur la route.
- Désigner, éventuellement, une personne qui guidera le groupe à partir des cartes reçues au fur et à mesure de la progression.
- Désigner, éventuellement, un responsable des interactions avec les QR codes.

- distribuer, éventuellement, des carnets d'enquêteur.rice aux participant.e.s pour qu'ils.elles puissent prendre note des éléments apportés tout au long du parcours.
- donner comme consignes aux participant.e.s d'écouter attentivement ce que les autres disent, d'intervenir en lien avec ce qui est dit, d'être créatif.ve, critique, perspicace.

Étape 1 départ	Étape 2	Étape 3
<p align="center">Partie enquête philo</p> <p>Désigner le philosophe en chef. Il choisit un concept-thème. Il.elle rédige ensuite les invitations au colloque avec le concept choisi et illustré par son indice en en laissant certaines vierges (en fonction du nombre de joueurs)</p> <p>Il.Elle pioche une première carte indices et donne une indication correspondant à ce qui est indiqué et justifie son choix. Les joueurs.euses peuvent prendre note dans un carnet d'enquêteur.trice éventuel afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données.</p>	<p align="center">Partie enquête philo</p> <p>Sélectionner un.e ou plusieurs joueurs.euses qui vont pouvoir piocher une carte « indices ». Chacun.e donnera une indication correspondant à ce qui est indiqué et justifiera son choix. Chaque joueurs.euse devra alors expliquer son choix sans nommer le concept-thème.</p> <p>L'infiltré (ou les infiltrés) écoute(nt) attentivement les indications données pour tenter de pouvoir donner une indication cohérente quand ce sera son tour de piocher une carte « indices ». Il devra peut-être improviser pour ne pas être démasqué, il essaie de faire des hypothèses pour comprendre le concept qui se dessine au travers des cartes indices jouées à chaque poste. Les philosophes essaient de démasquer le ou les infiltré(s) si des indications semblent hasardeuses ou non cohérentes avec les indications déjà données.</p> <p>Les joueur.euses peuvent prendre note dans un carnet d'enquêteur afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données. L'animateur.rice peut rappeler la possibilité de jouer une carte « accusation » si les joueur.euses en possèdent et souhaitent en lancer une.</p>	<p align="center">Partie enquête philo</p> <p>Sélectionner un.e ou plusieurs joueurs.euses qui vont pouvoir piocher une carte « indices ». Chacun donnera une indication correspondant à ce qui est indiqué et justifiera son choix. Chaque joueur.euse devra alors expliquer son choix sans nommer le concept-thème.</p> <p>L'infiltré (ou les infiltrés) écoute(nt) attentivement les indications données pour tenter de pouvoir donner une indication cohérente quand ce sera son tour de piocher une carte « indices ». Il devra peut-être improviser pour ne pas être démasqué. Il essaiera de faire des hypothèses pour comprendre le concept qui se dessine au travers des cartes indices jouées à chaque poste. Les philosophes essaient de démasquer le ou les infiltré(s) si des indications semblent hasardeuses ou non cohérentes avec les indications déjà données.</p> <p>Les joueur.euses peuvent prendre note dans un carnet d'enquêteur afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données. L'animateur.rice peut rappeler la possibilité de jouer une carte « accusation » si les joueur.euses en possèdent et souhaitent en lancer une.</p>

Étape 4	Étape 5	Étape 6 : arrivée et révélations/ débriefing
<p align="center">Partie enquête philo</p> <p>Sélectionner un ou plusieurs joueurs.euses qui vont pouvoir piocher une carte « indices ». Chacun donnera une indication correspondant à ce qui est indiqué et justifie son choix. Chaque joueur devra alors expliquer son choix sans nommer le concept-thème.</p> <p>L'infiltré (ou les infiltrés) écoute(nt) attentivement les indications données pour tenter de pouvoir donner une indication cohérente quand ce sera son tour de piocher une carte « indices ». Il devra peut-être improviser pour ne pas être démasqué, il essaiera de faire des hypothèses pour comprendre le concept qui se dessine au travers des cartes indices jouées à chaque poste. Les philosophes essaient de démasquer le ou les infiltré(s) si des indications semblent hasardeuses ou non cohérentes avec les indications déjà données.</p> <p>Les joueurs.euses peuvent prendre note dans un carnet d'enquêteur afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données.</p> <p>L'animateur peut rappeler la possibilité de jouer une carte « accusation » si les joueurs.euses en possèdent et souhaitent en lancer une.</p>	<p align="center">Partie enquête philo</p> <p>Sélectionner un ou plusieurs joueurs.euses qui vont pouvoir piocher une carte « indices ». Chacun donnera une indication correspondant à ce qui est indiqué et justifie son choix. Chaque joueur devra alors expliquer son choix sans nommer le concept-thème.</p> <p>L'infiltré (ou les infiltrés) écoute(nt) attentivement les indications données pour tenter de pouvoir donner une indication cohérente quand ce sera son tour de piocher une carte « indices ». Il devra peut-être improviser pour ne pas être démasqué, il essaiera de faire des hypothèses pour comprendre le concept qui se dessine au travers des cartes indices jouées à chaque poste. Les philosophes essaient de démasquer le ou les infiltré(s) si des indications semblent hasardeuses ou non cohérentes avec les indications déjà données.</p> <p>Les joueurs.euses peuvent prendre note dans un carnet d'enquêteur afin de ne pas perdre de vue les indices et les justifications données.</p> <p>L'animateur peut rappeler la possibilité de jouer une carte « accusation » si les joueurs.euses en possèdent et souhaitent en lancer une.</p>	<p align="center">Révélation</p> <p>Chacun peut exposer les notes prises dans son carnet d'enquêteur ou procéder de mémoire.</p> <p>Les accusations sont lancées si les cartes n'ont pas été jouées dans les étapes précédentes.</p> <p>Si tous les infiltrés sont démasqué.e.s, ils.elles ont perdu.</p> <p>S'il reste des infiltrés (ou même un seul infiltré), ils peuvent, en concertation, faire une hypothèse sur le concept. Si l'hypothèse est ok, les infiltrés (ou l'infiltré en solo) gagnent la partie.</p>

Balise 1	Balise 2	Balise 3
<p>Prendre les cartes dans l'ordre et les retourner au fur et à mesure (la balise sert aussi de défausse).</p>	<p>Prendre les cartes dans l'ordre et les retourner au fur et à mesure (la balise sert aussi de défausse).</p>	<p>Prendre les cartes dans l'ordre et les retourner au fur et à mesure (la balise sert aussi de défausse).</p>
<p>Cartes à inclure dans la balise 1</p>	<p>Cartes à inclure dans la balise 2</p>	<p>Cartes à inclure dans la balise 3</p>
<p>C d'intro C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8</p>	<p>C9 C10 C11</p> <p>Prendre une feuille quadrillée et indiquer un point de départ au milieu à gauche. Ce sera plus aisé pour les participants.</p> <p>C12 C13 C14</p>	<p>C15 C16 C17 C18</p>
<p>Défausser les cartes employées et emporter les trouvailles non utilisées.</p>	<p>Défausser les cartes employées et emporter les trouvailles non utilisées.</p>	<p>Défausser les cartes employées et emporter les trouvailles non utilisées.</p>
<p>SOLUTION : Combiner les cartes 4 et 5 et effectuer le cheminement indiqué pour découvrir un mot de 10 lettres. Scanner le QR pour obtenir un indice et pour introduire le code « abécédaire ». Attention, veiller à bien mettre les accents et écrire en minuscule. Une fois le code introduit, un mot de passe apparaît (PLATON). Il faut le donner oralement à l'animateur qui pourra fournir le chemin vers l'étape 2.</p>	<p>SOLUTION : Combiner les cartes 6 et 13 et exécuter les consignes (nombre de cases et directions) sur la feuille quadrillée au départ du point rouge indiqué. Un hibou devra se dessiner progressivement. Scanner le QR code pour obtenir un indice et introduire le code « hibou ». Rédiger bien en minuscule ! Une fois le code introduit, un mot de passe apparaît (JE PENSE DONC JE SUIS). Il faut le donner oralement à l'animateur qui pourra fournir le chemin vers l'étape 3.</p>	<p>SOLUTION : Combiner les cartes 11 et 16 pour déchiffrer le code horloger. Introduire le mot obtenu au moyen du code horloger en scannant le QR code : « idée ». Attention, veiller à bien mettre les accents et écrire en minuscule. Une fois le code introduit, un mot de passe apparaît (PENSER). Il faut le donner oralement à l'animateur qui pourra fournir le chemin vers l'étape 4</p>

Balise 4

Prendre les cartes dans l'ordre et les retourner au fur et à mesure (la balise sert aussi de défausse).

Cartes à inclure dans la balise 4

C19
C20
C21
C22
C23
C24

Défausser les cartes employées et emporter les trouvailles non utilisées.

SOLUTION : Combiner les cartes 17 et 21. Scanner le QR code pour appeler en composant le numéro renseigné sur la carte de visite. La solution à l'énigme est un « secret ». Introduire la réponse à l'énigme en scannant un QR code. Attention, veiller à bien mettre les accents et écrire en minuscule. Une fois le code introduit, un mot de passe apparaît (SOCRATE). Il faut le donner oralement à l'animateur qui pourra fournir le chemin vers l'étape 5.

Balise 5

Prendre les cartes dans l'ordre et les retourner au fur et à mesure (la balise sert aussi de défausse).

Cartes à inclure dans la balise 5

C25
C26
C27
C28
C29

Défausser les cartes employées et emporter les trouvailles non utilisées.

SOLUTION : Combiner les cartes 23 et 25. Les coordonnées sont à colorier dans le tableau à double entrée pour progressivement dessiner une lettre. Scanner le QR code et introduire le code : « p ». Rédigez bien en minuscule. Une fois le code introduit, un mot de passe apparaît (SAGESSE). Il faut le donner oralement à l'animateur qui pourra fournir le chemin vers l'étape 6.

Centre d'Action Laïque de Charleroi

Rue de France, 31 | 6000 Charleroi

071/53.91.72

info@cal-charleroi.be | cal-charleroi.be

 cal.charleroi  calcharleroi

