

# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

CARNET DE BORD #1  
DU 24 AU 28 FÉVRIER 2020



# Dé(jouons) l'histoire

Cette année, un Explore Game va être réalisé par et pour les jeunes générations, de façon à explorer et être sensibilisé.e.s de façon ludique et collective, au pouvoir des "fake news" et à la façon dont elles naissent et se construisent dans notre "société des médias". Après une année de production, les jeunes présenteront leurs créations, sous la forme d'un Explore Game, accessible à d'autres jeunes du territoire.

Inspiré des « escape game », l'Explore Game est un jeu constitué de défis et d'énigmes, qui se joue à plusieurs. L'idée n'est pas de s'échapper, mais plutôt d'explorer, de comprendre, de décrypter, enquêter, recouper des informations, afin de résoudre un problème de façon ludique, collective et sur un temps minuté.

Cet Explore Game sera réalisé par cinq groupes de 12 jeunes, entre 11 et 17 ans et résidant en quartiers prioritaires, qui vont être accompagnés par différents professionnels, au cours de l'année. Leurs propositions seront rendues visibles, à La Fabulerie auprès du grand public et au sein des structures éducatives, sociales et culturelles.

## Dates des prochains stages

- Du 14 au 17 avril 2020
- Du 20 au 24 avril 2020
- Du 6 au 10 juillet 2020

# Le projet en action

Le premier stage organisé par la Fabulterie, s'est déroulé cinq jours : du 24 au 28 février 2020.

Tout au long de la semaine, notre équipe a accueilli 15 jeunes de l'Institut Télémaque. Intéressés par le numérique, curieux d'apprendre de nouvelles techniques et motivés à créer et imaginer avec nous des dispositifs pour la production de notre Explore Game, ces jeunes apportent du dynamisme et enrichissent le projet au travers leurs univers et leurs inspirations.

Durant cette semaine de stage, au coeur des locaux de La Fabulterie, les jeunes ont imaginé et réalisé des prototypes d'énigmes pour un futur Explore Game.

Ce stage, met l'accent sur la découverte de nouveaux métiers dans le domaine de la culture et du numérique, sur le travail en équipe et sur les méthodes de création issues du Design Social.



Durant **cette première session de stage** nous avons rencontré la problématique des absences. En effet, sur les quatorze inscrits quatre ont abandonné le stage après le premier jour et trois autres participants n'ont pas pu finir pour cause de maladie. La communication avec notre partenaire nous a permis d'identifier le problème, qui sera abordé d'une façon plus sensible pour les prochaines éditions. Nous avons du refuser beaucoup de jeunes sur ce premier stage, à voir comment, par la suite, établir une liste d'attente, de façon à pouvoir en faire bénéficier à maximum de participants.

# Une semaine de co-création

Le **premier jour**, après avoir découvert l'univers de La Fabulerie et du numérique, un focus a été fait sur la définition d'un Explore Game et le cadre qui a été choisi pour la production de ce dispositif. Un ensemble de jeux et d'activités leur ont été proposés pour s'immerger dans le monde et entreprendre la conception de leur scénario.

La **seconde journée** était dédiée à la visite d'espace de conservation de fonds patrimoniaux et de muséographie avec la complicité de nos partenaires des Archives Municipales de Marseille et du Musée d'Histoire de la Ville de Marseille. Ce fut pour tous, l'occasion de s'inspirer, de découvrir les pratiques de l'époque à Marseille, et de rencontrer des professionnels de la culture et du numérique.

Le **mercredi**, journée la plus importante sur cette semaine, est dédié à la conception des énigmes par groupe. En une journée seulement les participants ont dû imaginer un dispositif et le décrire minutieusement pour pouvoir commencer son développement, dès le lendemain. Un challenge que les jeunes ont su vaillamment relever !

Les jeunes ont ensuite eu **deux jours pour prototyper** leurs propositions de dispositifs avant de les présenter lors d'une restitution publique. L'occasion pour eux alors, d'apprendre des nouvelles technologies, de toucher à différentes techniques, de s'amuser en créant du contenu et de voir se concrétiser leurs idées.

La restitution publique à La Fabulerie s'est faite le **vendredi** 28 février 2020, en présence de Catherine Roux du musée d'Histoire de la Ville de Marseille, d'Anois Dejameau de l'Institut Télémaque, les parents de cinq participants, ainsi que les membres de l'équipe de la Fabulerie.



L'équipe de La Fabulerie, qui les a accompagnés vous présente ci-après, les productions de qualité, créées à l'issue de cette semaine. Les jeunes nous ont surpris par leur créativité et leur ingéniosité. Leurs travaux, reflet de leur engagement et de leur implication durant cette semaine, nous permettent d'avancer sur la mise en place de l'Explore Game. Ce travail initié lors de cette première session, sera poursuivi à l'occasion des stages à venir.

# Les créations des jeunes

L'Explore Game se base sur un personnage fictif : Edith Labruyère.

Exploratrice en visite à Marseille dans les années 1910, elle loue une chambre au Grand Nouvel Hôtel de Marseille.

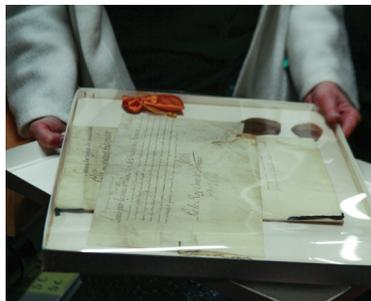
Ce point de départ était le cadre donné aux jeunes, ce dernier leurs a permis d'imaginer un scénario et un déroulé d'énigmes pour le futur Explore Game.

Le scénario, choisi et généré par les jeunes, a été créé durant une activité. Cette dernière consistait à tirer des cartes aléatoirement, amenant à créer une histoire à travers la mise en valeur des fonds patrimoniaux.



## UN PREMIER SCÉNARIO EXPLORÉ PENDANT LE STAGE

1. Edith Labruyère a disparu de l'Hôtel Astoria où elle logeait
2. Il y a une épidémie à Marseille
3. Edith a trouvé un remède contre l'épidémie
4. Le père Blaize aide Edith
5. En trouvant la recette du remède on retrouve où se trouve Edith
6. Edith est partie chercher la plante dans les calanques



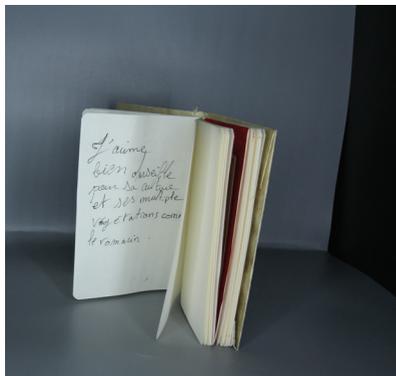
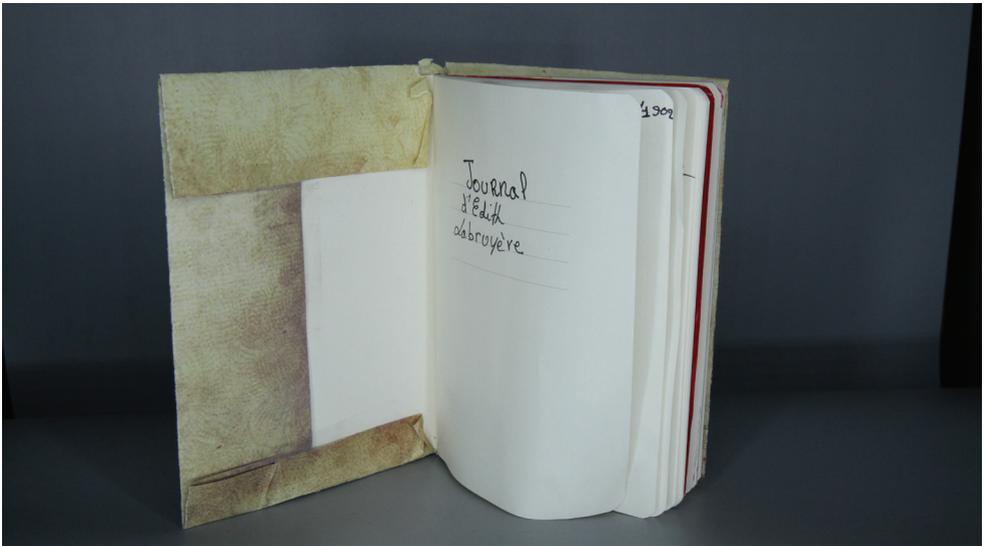
*Les ateliers se déroulent à La Fabulerie en petits groupes de travail et les visites se font en grand groupe, pour s'inspirer et se plonger dans l'univers de l'époque.*

# 1 - Le journal d'edith

A l'arrivée dans l'Explor Game les joueurs doivent fouiller la pièce. Ils y trouvent le journal de bord d'Edith ainsi qu'un jeu de carte typique de la fabrication marseillaise du début du XXème siècle.

Le prototype de cette énigme est un carnet dans lequel des ébauches de textes ont été inscrites pour donner une idée de la rédaction future du véritable journal

Une énigme imaginée et créée par : Rayan, Yecha et Youssef.



## 2 - Le miroir magique

Dans ce journal de bord une page est un indice pour la première énigme à résoudre.

Sur cette page on lit "J'aime me regarder dans le miroir avec mes cartes"  
Dans le jeu de carte, ils trouvent une carte polarisante (un filtre transparent qui permet de faire apparaître des couleurs) qui, une fois passée devant le miroir fait apparaître un numéro de téléphone à quatre chiffres comme il était d'usage à l'époque.

L'art polarisant :

Le prototype de cette énigme consiste en une feuille transparente sur laquelle du scotch découpé peut être révélé grâce à une feuille polarisante.

Une énigme imaginée et créée par Yecha, Shayma et Youssef.



### 3 - Le téléphone

En composant le numéro trouvé sur le miroir les joueurs reçoivent un appel avec un message audio préenregistré "Allo ... Mademoiselle Edith ? Il y a une épidémie donc avant de continuer vos recherches vous devez vous laver les mains, alors faites attention !"

Pour le prototype l'enregistrement à été réalisé durant la semaine.  
Une énigme imaginée et créée par Hichem et Amine

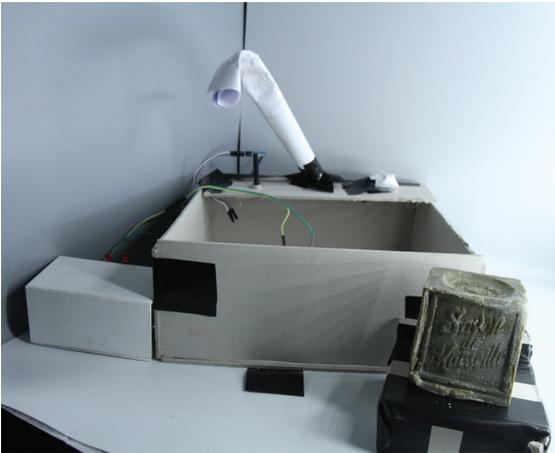


## 4 - Le lavabo

Dans la pièce à côté il y a un lavabo avec un savon et une boîte que l'on ne peut pas ouvrir. Les joueurs, grâce au message reçu par téléphone, comprennent qu'ils doivent se laver les mains. Ils leur faut enlever le savon du porte savon et tourner le robinet pour que la boîte s'ouvre. Les deux actions doivent être menées simultanément pour que la boîte s'ouvre. Dans la boîte se trouve une clé.

Le prototype de l'énigme comprend les trois éléments nécessaire, le capteur de rotation et de distance sont intégrés dans des modèles en cartons et l'ouverture de la boîte est modélisée par des lumières rouges qui s'allument lorsque l'énigme est résolue.

Une énigme imaginée et créée par Hichem et Aylin



## 5 - Le bureau

Le tiroir du bureau est fermé par un cadena, grâce à la clé trouvée près du lavabo, les joueurs découvrent une loupe un peu spéciale. Cette dernière cache un écran qui dévoile des indices supplémentaires. Pour se faire, il faut que les joueurs passent la loupe devant l'une des pages du journal de bord d'Edith pour que celle-ci leur révèle l'adresse du père Blaize pour que ce dernier l'aide dans sa recherche d'un remède.

indice révélé : 4 rue Méolan

La modélisation de la loupe pour le prototype a été créée en carton pouvant contenir un smartphone, l'application permettant de superposer à l'image de l'appareil photo une image en transparence a été créée pendant le stage tout comme l'image en transparence qui a été faite par les jeunes sur un logiciel de modification d'images (photoshop).

Une énigme imaginée et crée par Slim et Inès





*La coconception est encadrée par les différents membres de La Fabulerie, chacun peut apporter ses compétences et donner des conseils aux jeunes durant toute la semaine.*

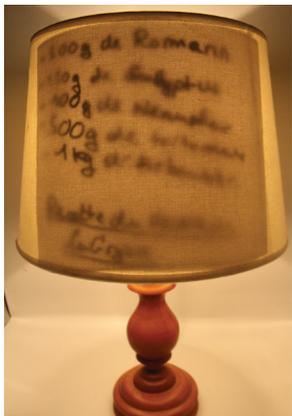
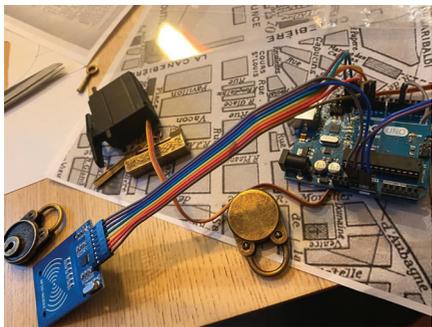
## 6 - La carte

Une fois l'adresse trouvée, un indice dans le carnet d'Edith invite les joueurs à associer la carte présente sur le bureau avec le sachet de thé présent à proximité.

Lorsque le sachet est positionné à l'endroit exact de la boutique du père Blaize sur la carte, la lumière du Bureau s'allume révélant aux joueurs la recette du remède d'Edith.

Le prototype comprend un capteur NFC caché dans un sachet de thé ainsi qu'un récepteur qui est dissimulé dans une carte des archives municipales de Marseille. Le mécanisme a été créé avec les jeunes pour activer un relais qui permet à la lampe de s'allumer.

Une énigme imaginée et créée par Slim et Inès.



# Dénouement de l'Explore Game

Une fois le remède trouvé, les joueurs peuvent sortir de la pièce, ils doivent encore répondre à l'ultime question pour que leur mission soit enfin achevée : "où se trouve Edith Labruyère ?" A l'aide de la recette les joueurs doivent comprendre qu'Edith est partie chercher les plantes nécessaire à sa confection aux Calanques.



# Merci aux complices et partenaires du projet !

“Dé(jouons) l’histoire” est un projet conçu et animé par La Fabulterie. Pour ce premier stage nous avons accueilli 15 adolescents des collèges Pythéas, Versailles et Edgar Quinet, tous suivis par l’Institut Télémaque afin d’élaborer avec eux des objets de notre futur Explor Game.

Ce projet, soutenu par la Fondation Orange, la Région Sud et la Fondation d’Entreprise Française des Jeux est développé en partenariat avec les musées de la ville de Marseille et la participation active, pour ce premier stage, des Archives Municipales de Marseille et du Musée d’Histoire de la ville de Marseille. Nos remerciements particuliers à Isabelle Aillaud, Noëlle Colombié, Catherine Roux qui, associées à leurs collaborateurs ont accueilli les jeunes dans les coulisses des équipements culturels. Un big up pour l’équipe de l’Institut Télémaque et Lysia Beyscelance qui ont mobilisé l’ensemble des jeunes participant.e.s du programme.

Merci à Amine, Youssef, Slim, Shayma, Ines, Aylin, Adème, Bouchra, Yecha, Lilia, Halima, Rayan, Ania, Hichem.



# La Fabulterie

À l'origine du projet, Axelle BENAICH, jeune marseillaise autodidacte est persuadée que le numérique est un puissant facilitateur de changement et un véritable ascenseur social pour qui peut s'en saisir. « Il faut se mettre en capacité d'imaginer et de façonner ce monde qui arrive pour le rendre plus désirable, durable et ouvert »

Elle rejoint en 2001 le Centre Populaire d'Enseignement (15e), puis, en 2005, la Fondation Internet Nouvelle Génération, think-tank sur le numérique, qui lui donne l'élan, cinq ans plus tard d'impulser la Fabulterie. Rapidement, une communauté créative réunissant designers, développeurs, artistes, sociologues, entrepreneur.es rejoint et anime le projet. En 2013, premier Fablab pédagogique à Marseille destiné à diffuser librement la culture du numérique et du "faire soi-même" (DIY & réseau YoungMakers).

Lancement des résidences "minimix" : les méthodes du design de services pour repenser, avec les jeunes, les lieux qu'ils fréquentent (écoles, CDI, bibliothèques, musées...) et prototyper de nouveaux services plus adaptés à leurs besoins.

En 2016, lancement du lab numérique itinérant TransFaire dédié aux jeunes et pros des territoires situés en zones rurales (41 communes rurales depuis 2014) et en quartiers prioritaires

En 2017, ouverture du second tiers-lieu de la Fabulterie en plein cœur de Noailles, pour inspirer, former et réunir jeunes et plus grands, dans ce monde en mouvement !

## Les professionnel.le.s associé.e.s à ce premier stage

Pour cette première semaine de stage, nous étions six coordinateurs.trices pour encadrer ce projet. L'équipe se composait de Léna, Roseline et Adélis, sur la partie organisation du bon déroulé de la semaine et des activités. Théo et Axelle en gestion de la partie technique pour créer les prototypes et enfin, Anne Lise King artiste plasticienne, qui est intervenue au sein de La Fabulterie, pour mener un atelier de Carte Magique en Art Polarisant.



**Théo Radakovitch**  
Réfèrent technique et numérique



**Roseline Faliph**  
Facilitatrice de projet



**Axelle Benaich**  
Directrice de La Fabulterie



**Léna Désiles**  
Service Civic  
Médiation



**Adélis Sacchi**  
Stagiaire  
Design Social



**Marc Lagroy**  
Game Master  
Escape Game Real  
Escape Room -  
Marseille



**Anne Lise King**  
Artiste plasticienne  
Art Polarisant -  
marseille

# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

## CARNET DE BORD #1



# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

• • • • •  
CARNET DE BORD #2  
DU 6 AU 10 JUILLET 2020



# Dé(jouons) l'histoire

Durant l'été 2020, La Fabulerie propose la création d'un Explore Game ! Il est conceptualisé par et pour les jeunes générations, de façon à explorer et être sensibilisé.e.s de façon ludique et collective, aux techniques de conceptions des industries créatives.

Suite à la semaine de conception et de production collective, la dizaine de jeunes participants présentent leurs créations, sous la forme d'un Explore Game, ouvert à leurs proches et aux autres jeunes du territoire. Leurs propositions d'énigmes au coeur d'une explore room ont donné lieu à une présentation publique des créations du stage et une possibilité de tester le scénario mis en place tout au long de la semaine.

*Inspiré des « escape game », l'Explore Game est un jeu constitué de défis et d'énigmes, qui se joue à plusieurs. L'idée n'est pas de s'échapper, mais plutôt d'explorer, de comprendre, de décrypter, d'enquêter, de recouper des informations, pour résoudre un problème de façon ludique, collective et sur un temps minuté.*

Cet Explore Game amène, à travers les méthodologies de design social, des jeunes, entre 11 et 15 ans, à participer aux aventures de l'exploratrice Edith Labruyère, dans la peau du rôle de Game Master.

Ils créent un scénario et aménagent un espace clos de 9m<sup>2</sup>, participent à l'ambiance et se mettent en scène pour accueillir un public, pensent et créent les énigmes de l'Explore Game en utilisant des objets dans l'univers du thème.

Pour se faire, ils passent par différentes étapes de co-création, d'idéation et d'immersion dans l'univers pour parvenir à créer, tant individuellement que collectivement, les énigmes et l'histoire qui composera leur Explore Game.



# 5 jours pour créer un escape game

## STAGE #2 DU 6 AU 10 JUILLET 2020

Tout au long de la semaine, les jeunes ont été accompagnés par différents professionnels de La Fabulogie et de Familles en Action.

Notre équipe a accueilli 8 jeunes de l'association Familles en Action. Tous intéressés par le numérique, curieux d'apprendre de nouvelles techniques de codes, d'énigmes ou de bidouille numérique, ils ont tous été très motivés par la création et l'imagination des dispositifs pour la production de l'Explore Game. Ils ont pu s'ouvrir à l'imaginaire que nous leur proposons. Ces jeunes ont apporté du dynamisme et ont enrichi le projet par leurs chimères et leurs inspirations.

Ce stage met l'accent sur la découverte de pratiques nouvelles et pluridisciplinaires (confection de storyboard, montage vidéo, enregistrement sonore, installation/aménagement d'espace, médiation et organisation d'un événement, gestion d'équipe, etc), d'univers et de métiers dans le domaine de la culture, du design et du numérique (designer social, médiateur culturel, ingénieur son, responsable de projet, etc), par la coopération, le travail en équipe et la mise en valeur des compétences de chacun.



# Une semaine ensemble

## IMMERSION

Le **premier jour**, était dédié à la présentation de la Fabulerie, la présentation de l'univers de l'Explore Game et à la «bidouille numérique». Ces étapes sont essentielles pour permettre aux jeunes à la fois de mieux se connaître, à travers un temps de «brise-glace», mais aussi de mieux appréhender la semaine, comprendre ce qu'ils vont faire et ce qu'ils vont être amenés à créer. Nous prenons le temps, lors de cette première journée de donner la définition d'un Explore Game et le cadre qui a été choisi pour la production du dispositif.

*La «bidouille numérique» occupe la moitié de la journée, soit 2H l'après-midi. L'activité se déroule sous la forme de petites activités tournantes, disposées sur des tables et encadrées par un animateur pour permettre à la fois l'explication de l'outil et la pratique. Le groupe de jeunes étant inférieur à 10, cela nous a permis de faire au cas par cas avec des temps d'observations et d'appropriation du matériel.*

## IDÉATION

La **seconde journée** est un temps d'idéation, dédié à l'ouverture des idées et au dessin des énigmes. Cette journée s'organise à la façon d'un entonnoir, elle est la plus importante de la semaine, car elle est dédiée à la conception des énigmes. En une journée seulement les participants ont dû imaginer un dispositif et le décrire minutieusement pour pouvoir commencer la conception, dès le lendemain. Un challenge relevé avec brio !

Cette journée débute donc en ouvrant les possibles et en élargissant les imaginaires avec un exercice de détournement d'objets, de leurs fonctions et de leurs utilités afin de décomplexer l'imagination et pousser les idées folles à sortir.

*Le détournement d'objets est un exercice pour faciliter l'ouverture d'esprit. L'objectif étant de décomplexer les possibles et augmenter un objet par des usages détournés, un peu fous, un peu drôle mais efficace pour se sentir libérer des contraintes plates de la réalité.*

La suite de la journée s'organise autour de la découverte des objets qui composeront l'Explore Room ainsi que les fac similés issus des fonds des Archives des Musées de Marseille. Nous leur avons proposé un jeu de «cartes contraintes» qui permet à la fois de créer largement des idées d'énigmes à retrouver dans le jeu, sans aucune forme de limite, mais qui permet aussi de se donner des objectifs qui recentrent l'imaginaire des jeunes sur une époque, une histoire logique et un outil numérique qu'ils doivent utiliser pour créer leur énigme.

Ce fut pour tous, l'occasion de s'inspirer, de découvrir ou de comprendre des pratiques au niveau numérique et redécouvrir des lieux mythiques d'époque à Marseille.

*Les «cartes contraintes» se matérialisent sous la forme d'un petit jeu de cartes à tirer au hasard. Un premier paquet «magie» pour la partie numérique que les participants ont découverts ensemble et bidouillés le lundi après-midi. Un second paquet «objet», pour associer à la notion numérique un objet ancien qui pourrait dissimuler l'énigme, par exemple. Enfin, un fac similé imprimé est pioché pour inspirer le joueur dans l'association des deux cartes précédentes. Le fac similé peut être la piste de l'énigme ou peut cacher un message invisible ou un code énigmatique, par exemple, pour la suite de la quête dans le jeu.*

La journée est constituée de nombreux moments d'échanges et de présentations pour que les jeunes apprennent à présenter leurs idées en public, mais aussi à la défendre, à argumenter sur l'idée et à réaliser une liste de d'outils à prévoir, de compétences à mobiliser et permettre ainsi de tracer l'histoire de leur énigme dans l'explore game mais aussi dans sa fabrication et la logique de conceptualisation que cela demande.

## CRÉATION

Les jeunes ont ensuite eu **deux jours pour prototyper** leurs propositions de dispositifs avant de les tester et de pouvoir les installer dans l'Explore Room.

L'occasion pour eux alors, d'apprendre des nouvelles technologies, de toucher à différentes techniques, de s'amuser en créant du contenu et de voir se concrétiser leurs idées.

Pour faciliter l'organisation de création des énigmes, nous étions trois accompagnateurs à gérer chacun un poste de création. Une table était destinée à la «technologie», une autre table au «contenu» et une dernière table «assemblage». Ainsi les jeunes de façon autonome, en se référant à leurs storyboard, à leurs listes de tâches à réaliser, circulaient entre les trois différents pôles de création pour que leur énigme prenne forme.

*L'organisation des tables est une amélioration apportée aux deux derniers stages, remarquée lors du premier stage de création d'un Explore Game. Une modification qui a su porter ses fruits dans l'efficacité et la prise d'autonomie des jeunes. Une organisation moins descendante, active et qui permet aux animateurs ou accompagnateurs d'être concentrés sur plusieurs énigmes à la fois tout en restant concentrés sur un domaine d'expertise.*

A la fin de la journée du **jeudi**, nous pouvions installer les énigmes dans la chambre de Edith Labruyère, préalablement scénographiée et installée par les jeunes.

Les adolescents ont pu créer le teaser vidéo de leur Explore Game.

*Voici le lien youtube : <https://www.facebook.com/axelle.benaich/videos/10158669069557996>*

*Vous pouvez également le retrouver sur notre page Facebook !*



## RESTITUTION

La restitution publique à La Fabulerie s'est faite le **vendredi** 10 juillet 2020, en présence de différents groupes de jeunes, d'une animatrice de l'association Familles en Action ainsi que des jeunes venus pour tester l'Explore Room conceptualisée par leurs camarades, la maman d'un participant était également présente ainsi que les membres de l'équipe de La Fabulerie.

Le matin les Game Masters en herbe se sont partagés les rôles pour la gestion de l'Explore Game, une répétition générale de la présentation de la semaine passée s'est faite au micro, pour le plus grand plaisir des jeunes et enfin un dernier test de l'Explore Game ensemble pour être assuré que chaque énigme fonctionne bien indépendamment des autres.

*Le moment de restitution est l'occasion pour ces adolescents de surmonter la crainte d'une présentation en public. Ils travaillent dessus toute la semaine, s'entraînent et se coachent entre eux pour réaliser un beau moment de partage lors de cette restitution publique.*



**L'une de nos équipes de Familles en Action ayant testé l'Explore Game et en sortant victorieux !**



Ci-après, les productions d'énigmes créées à l'issue de cette semaine de stage de co-création d'un Explore Game.

Les jeunes nous ont surpris par leur créativité et leur ingéniosité. Leurs travaux, reflets de leur engagement et de leur implication durant cette semaine, nous inspirent et nous encouragent dans notre projet de création d'un Explore Game pour et avec cette génération ingénieuse. Cela nous pousse aussi à continuer de mettre en avant des projets avec des associations attentives et impliquées comme Familles en Action.



# Les énigmes des jeunes

## LE SCÉNARIO

L'Explore Game se base sur un personnage fictif : Edith Labruyère. Exploratrice en visite à Marseille dans les années 1910, elle a loué une chambre au Grand Nouvel Hôtel de Marseille et y a dissimulé des amulettes conduisant à la précieuse amulette du climat, celle qui doit rééquilibrer les éléments pour sauver la Terre et les êtres vivants qui la compose.

Ce point de départ était le cadre donné aux jeunes, ce dernier leurs a permis d'imaginer un scénario et un déroulé d'énigmes pour le futur Explore Game.

Le scénario, choisi et généré par les jeunes a été créé au cours de la semaine, à travers différentes discussions et activités qui ont conduis les participants à faire un choix en s'inspirant des énigmes qu'ils avaient imaginé et de l'espace de scénographie de la chambre d'Edith Labruyère.



### SCÉNARIO EXPLORÉ PENDANT LE STAGE

1. Edith Labruyère a disparu de l'Hôtel Astoria où elle logeait
2. Une amulette du climat est en sa possession
3. Des malfaiteurs risquent de s'en emparer
4. Des amulettes des éléments de la nature sont dissimulés dans sa chambre, ils conduiront à retrouver l'amulette cachée
5. Il faut les retrouver avant 12H (ce qui laisse 25 minutes)

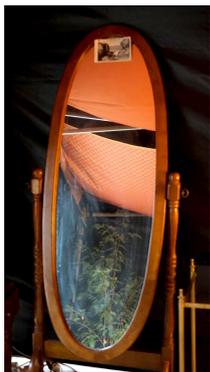


Chaque journée commençait par un petit jeu «brise-glace» afin de dynamiser le groupe et commencer la journée par une note amusante et décontractante pour mieux rythmer la journée.

# I - LE MIROIR D'EDITH



La première énigme inscrite dans le carnet d'Edith demande de chercher son reflet ce qui induirait d'aller voir le miroir.



Une image est accrochée au miroir, sur cette dernière une indication y est inscrite pour retrouver une lampe dans une plante dans la chambre.

3

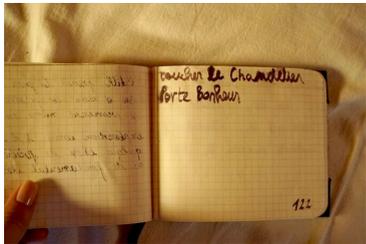
La lampe U.V. se cache dans une boîte sur laquelle se trouve un message qui indique de retourner au miroir regarder «derrière son reflet».



Finallement, une carte se cache derrière le miroir et la lampe U.V. révèle un code pour découvrir une première amulette.

4

## 2 - LE CHANDELIER PORTE BONHEUR



Une énigme inscrite dans le carnet d'Edith indique de toucher le chandelier porte bonheur.

1

Dans la chambre d'Edith, un chandelier est disposé sur une petite table. Ce dernier est relié à un écran dissimulé par un cadre.

2



3

Le chandelier relié par une Touch Board et un fil de fer, lorsqu'on le touche, déclenche une vidéo qui apparaît sur l'écran au dessus.



La vidéo est une énigme, qui, une fois découverte, révèle un code de cadenas pour découvrir une nouvelle amulette.

4

### 3 - LE MYSTÈRE DE JEAN TERRIER



1 Une énigme inscrite dans le carnet d'Edith propose de chercher le livre d'un certain Jean Terrier, le jardinier d'Edith.

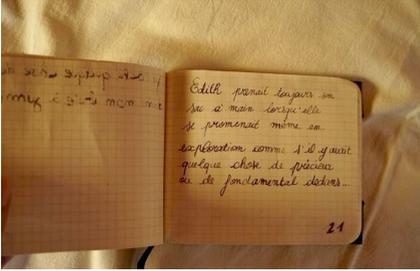


2 Le livre amène sur la piste d'un objet mêlant le passé et le futur, caché dans un pot.

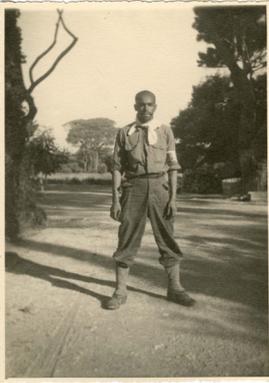


3 Un casque V.R. se cache dans une plante et le casque révèle un code pour délivrer une nouvelle amulette.

## 4 - MON AMI JOHN



1 Une énigme inscrite dans le carnet d'Edith met sur la piste du sac à main d'Edith.



2 Dans le sac se trouve un mot et une clé, cette dernière doit être rendue à un certain John.

3 La clé cache un émetteur N.F.C. qui, une fois passé devant le portrait de John (cachant lui-même un récepteur), déclenche une voix donnant une date.

La date fait référence à une carte postale disposée juste à côté du cadre photo de John.

4



5 Cette dernière révèle un code caché à l'encre invisible, qui ouvre un cadenas d'une dernière amulette.

5

## 5 - L'ÉVENTAIL D'EDITH



1

L'énigme inscrite dans le carnet d'Edith parle de l'éventail d'Edith caché dans un tiroir.



2

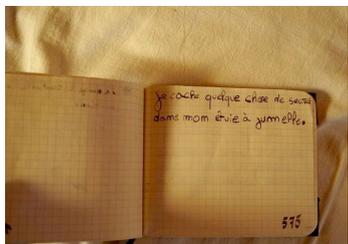
Un message se cache dans l'éventail, indiquant au joueur une paire de lunettes égarée à retrouver.



3

Les lunettes sont posées sous le lit sur une planche d'aluminium. En un contact cela déclenche un son et un nouveau code est délivré pour ouvrir le coffre d'une autre amulette.

## 6 - L'ÉTUIE À JUMELLES



# 1

L'énigme inscrite dans le carnet d'Edith indique qu'un secret se cache dans l'étuie à jumelles d'Edith.



# 2

Une carte se cache dans l'étuie, révélant un code. Une suite de ON et de OFF.

# 3

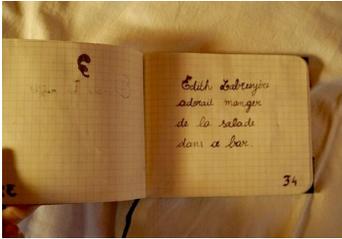
Il faut se référer à une boîte avec des boutons ON et OFF inscrits pour rentrer la combinaison juste et révéler le code caché à travers les boutons lumineux.



# 4

Le code délivre une nouvelle amulette.

## 7 - LA SALADE



1

L'énigme inscrite dans le carnet d'Edith fait allusion à une salade.

2

Il faut trouver la salade posée sur un petit meuble. Cette dernière dissimule des capteurs, qui, lorsqu'elle est touchée, révèle une énigme. Il faut trouver le calcul qui se cache derrière pour trouver le code de l'amulette.

## 8 - LES AMULETTES DES ÉLÉMENTS



Enfin, pour découvrir où se cache l'amulette du climat, il faut délivrer toutes les amulettes des éléments naturels, enfermées dans des coffres cadénacés. Il ne faut pas oublier de disposer chaque amulettes sur le dernier tableau pour recevoir le message de victoire. Ce dernier annonce aux gagnants que l'amulette se trouve entre les mains du réceptionniste depuis le début. Les joueurs peuvent alors ressortir, grands gagnants de la partie et dupés par la supercherie !



### **Dernière indication...**

Chaque page du carnet porte un nombre, le numéro d'une chambre d'hôtel. Chaque numéro permet de trouver la boîte associée pour délivrer l'amulette correspondante à l'énigme.



Un stratagème final pour une quête non-linéaire, permettant ainsi de répondre à n'importe quelle énigme, voir plusieurs en même temps si l'organisation du groupe le permet.



Les amulettes représentent toutes un élément naturel, elles ont été réalisées durant un atelier avec les jeunes. Chacun a pu choisir l'élément qu'il représenterait et en confrontant leurs idées, ils ont fait émerger le dessin symbolique, le plus représentatif pour l'élément.



# MERCI AUX COMPLICES ET PARTENAIRES DE CE PROJET

“Dé[jouons] l’histoire” est un projet conçu et animé par La Fabulerie. Pour ce second stage nous avons accueilli 8 adolescents de l’association Familles en Action. Ils sont tous venus créer et élaborer avec nous, des objets pour notre futur Explore Game.

Ce projet, soutenu par la Fondation Orange, la Région Sud qui nous a financé pour toute la partie développement numérique, et la Fondation d’Entreprise Française des Jeux est développé en partenariat avec les musées de la ville de Marseille et la participation active, pour ce premier stage, des Archives Municipales de Marseille et du Musée d’Histoire de la ville de Marseille. Nos remerciements particuliers à Isabelle Aillaud, Noëlle Colombié, Catherine Roux qui, associées à leurs collaborateurs nous ont partagé les Fonds précieux des Archives des Musées de Marseille, sur lesquels nous nous sommes appuyés pour créer les énigmes de cet Explore Game. Un grand merci également à l’équipe de Familles en Action qui a mobilisé l’ensemble des jeunes participants au programme et qui nous a accompagné tout au long de la semaine dans cette belle aventure. Merci à Jibril, Youcef, Jules, Adnam, Noam, Taou, Kaïs, Ridjal.



# LA FABULERIE

À l'origine du projet, Axelle BENAICH, jeune marseillaise autodidacte est persuadée que le numérique est un puissant facilitateur de changement et un véritable ascenseur social pour qui peut s'en saisir. « Il faut se mettre en capacité d'imaginer et de façonner ce monde qui arrive pour le rendre plus désirable, durable et ouvert »

Elle rejoint en 2001 le Centre Populaire d'Enseignement [15e], puis, en 2005, la Fondation Internet Nouvelle Génération, think-tank sur le numérique, qui lui donne l'élan, cinq ans plus tard d'impulser la Fabulerie. Rapidement, une communauté créative réunissant designers, développeurs, artistes, sociologues, entrepreneur.es rejoint et anime le projet.

En 2013, premier Fablab pédagogique à Marseille destiné à diffuser librement la culture du numérique et du "faire soi-même" [DIY & réseau YoungMakers].

Lancement des résidences "minimix" : les méthodes du design de services pour repenser, avec les jeunes, les lieux qu'ils fréquentent (écoles, CDI, bibliothèques, musées...) et prototyper de nouveaux services plus adaptés à leurs besoins.

En 2016, lancement du lab numérique itinérant TransFaire dédié aux jeunes et pros des territoires situés en zones rurales (41 communes rurales depuis 2014) et en quartiers prioritaires.

En 2017, ouverture du second tiers-lieu de la Fabulerie en plein cœur de Noailles, pour inspirer, former et réunir jeunes et plus grands, dans ce monde en mouvement !



# LES PROFESSIONNEL.LLE.S ASSOCIÉ.E.S

## À CE SECOND STAGE

Pour cette première semaine de stage, nous étions six contributeur.trices différents pour ce projet. L'équipe se composait de Léna, Théo, Roseline et Adélis, sur la partie organisation du bon déroulé de la semaine et des activités. Axelle, responsable et coordinatrice de la Fabulerie. Théo et Roseline en gestion de la partie technique pour créer les énigmes et enfin, Mathilde, stagiaire en graphisme, chargée de renseigner le stage en photos et en vidéos, présente tous les jours pour interviewer et travailler avec les jeunes sur le teaser de l'Explore Game.



**Théo Radakovitch**  
Réfèrent technique et numérique



**Roseline Faliph**  
Facilitatrice de projet



**Axelle Benaich**  
Directrice de La Fabulerie



**Léna Désiles**  
Service Civique  
Médiation



**Adélis Sacchi**  
Stagiaire  
Design Social



**Mathilde Despujol**  
Stagiaire  
Graphisme et communication

# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

## CARNET DE BORD #2



# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

.....  
CARNET DE BORD #3  
DU 13 AU 17 JUILLET 2020



# Dé(jouons) l'histoire

Durant l'été 2020, La Fabulterie propose la création d'un Explore Game ! Il est conceptualisé par et pour les jeunes générations, de façon à explorer et être sensibilisé.e.s de façon ludique et collective, aux techniques de conceptions des industries créatives.

Suite à la semaine de conception et de production collective, la dizaine de jeunes participants présentent leurs créations, sous la forme d'un Explore Game, ouvert à leurs proches et aux autres jeunes du territoire. Leurs propositions d'énigmes au coeur d'une explore room ont donné lieu à une présentation publique des créations du stage et une possibilité de tester le scénario mis en place tout au long de la semaine.

*Inspiré des « escape game », l'Explore Game est un jeu constitué de défis et d'énigmes, qui se joue à plusieurs. L'idée n'est pas de s'échapper, mais plutôt d'explorer, de comprendre, de décrypter, d'enquêter, de recouper des informations, pour résoudre un problème de façon ludique, collective et sur un temps minuté.*

Cet Explore Game amène, à travers les méthodologie de design social, des jeunes, de 10 à 14 ans, à participer aux aventures de l'exploratrice Edith Labruyère, dans la peau du rôle de Game Master.

Ils créent un scénario et aménagent un espace clos de 9m<sup>2</sup>, participent à l'ambiance et se mettent en scène pour accueillir un public, pensent et créent les énigmes de l'Explore Game en utilisant des objets dans l'univers du thème.

Pour se faire, ils passent par différentes étapes de co-création, d'idéation et d'immersion dans l'univers donné, pour parvenir à créer, tant individuellement que collectivement, les énigmes et l'histoire qui composera leur Explore Game.



# 5 jours pour créer un escape game

## STAGE #3 DU 13 AU 17 JUILLET 2020

Tout au long de la semaine, les jeunes ont été accompagnés par différents professionnels de La Fabulerie.

Notre équipe a accueilli 6 jeunes d'horizons différents. Tous intéressés par le numérique, curieux d'apprendre de nouvelles techniques de codes, d'énigmes ou de bidouille numérique, ils ont tous été très motivés par la création et l'imagination des dispositifs pour la production de l'Explore Game. Ils ont pu s'ouvrir à l'imaginaire que nous leurs proposons. Ces jeunes ont apporté du dynamisme et ont enrichi le projet par leurs chimères et leurs inspirations.

Ce stage, met l'accent sur la découverte de pratiques nouvelles et pluridisciplinaires (confection de storyboard, montage vidéo, enregistrement sonore, installation/aménagement d'espace, médiation et organisation d'un événement, gestion d'équipe, etc), d'univers et de métiers dans le domaine de la culture, du design et du numérique (designer social, médiateur culturel, ingénieur son, responsable de projet, etc), par la coopération, le travail en équipe et la mise en valeur des compétences de chacun.



# Une semaine ensemble

## IMMERSION & IDÉATION

Contrairement aux deux premières semaines de stages organisés sur cinq jours, cette semaine-ci s'organisait en quatre journées pour créer l'Explore Game. En effet, le 14 juillet étant un jour férié, la Fabulerie était fermée le mardi, mais cela ne nous a pas empêché de créer et d'imaginer ensemble une nouvelle explore room avec de nouvelles énigmes.

Ce fut d'ailleurs une expérience enrichissante au niveau de l'adaptation de nos outils à un autre format d'organisation.

Le **premier jour**, était dédié à la présentation de la Fabulerie, la présentation de l'univers de l'Explore Game et à la «bidouille numérique». Ces étapes sont essentielles pour permettre aux jeunes à la fois de mieux se connaître, à travers un temps de «brise-glace», mais aussi de mieux appréhender la semaine, comprendre ce qu'ils vont faire et ce qu'ils vont être amenés à créer. Nous prenons le temps, lors de cette première journée de donner la définition d'un Explore Game et le cadre qui a été choisi pour la production du dispositif.

*La «bidouille numérique» occupe la moitié de la journée, soit 2H l'après-midi. L'activité se déroule sous la forme de petites activités tournantes, disposées sur des tables et encadrées par un animateur pour permettre à la fois l'explication de l'outil et la pratique. Le groupe de jeunes étant inférieur à 10, cela nous a permis de faire au cas par cas avec des temps d'observations et d'appropriation du matériel.*

La partie idéation amène à l'ouverture des idées et au dessin des énigmes. Cela s'organise à la façon d'un entonnoir, c'est la partie la plus importante de la semaine, car elle est dédiée à la conception des énigmes.

Les participants ont dû imaginer un dispositif et le décrire minutieusement pour pouvoir commencer la conception, dès le lendemain. Un challenge relevé avec brio !

Cette journée débute donc en ouvrant les possibles et en élargissant les imaginaires avec un exercice de détournement d'objets, de leurs fonctions et de leurs utilités afin de décomplexer l'imagination et pousser les idées folles à sortir.

*Le détournement d'objets est un exercice pour faciliter l'ouverture d'esprit. L'objectif étant de décomplexer les possibles et augmenter un objet par des usages détournés, un peu fous, un peu drôle mais efficace pour se sentir libérer des contraintes plates de la réalité.*

La suite de la journée s'organise autour de la découverte des objets qui composeront l'Explore Room ainsi que les fac similés issus des fonds des Archives des Musées de Marseille. Nous leur avons proposé un jeu de «cartes contraintes» qui permet à la fois de créer largement des idées d'énigmes à retrouver dans le jeu, sans aucune forme de limite, mais qui permet aussi de se donner des objectifs qui recentrent l'imaginaire des jeunes sur une époque, une histoire logique et un outil numérique qu'ils doivent utiliser pour créer leur énigme.

Ce fut pour tous, l'occasion de s'inspirer, de découvrir ou de comprendre des pratiques au niveau numérique et redécouvrir des lieux mythiques d'époque à Marseille.

*Les «cartes contraintes» se matérialisent sous la forme d'un petit jeu de cartes à tirer au hasard. Un premier paquet «magie» pour la partie numérique que les participants ont découverts ensemble et bidouillés le lundi après-midi. Un second paquet «objet», pour associer à la notion numérique un objet ancien qui pourrait dissimuler l'énigme, par exemple. Enfin, un fac similé imprimé est pioché pour inspirer le joueur dans l'association des deux cartes précédentes. Le fac similé peut être la piste de l'énigme ou peut cacher un message invisible ou un code énigmatique, par exemple, pour la suite de la quête dans le jeu.*

La journée est constituée de nombreux moments d'échanges et de présentations pour que les jeunes apprennent à présenter leurs idées en public, mais aussi à la défendre, à argumenter sur l'idée et à réaliser une liste de d'outils à prévoir, de compétences à mobiliser et permettre ainsi de tracer l'histoire de leur énigme dans l'explore game mais aussi dans sa fabrication et la logique de conceptualisation que cela demande.

# CRÉATION

Les jeunes ont ensuite eu **deux jours pour prototyper** leurs propositions de dispositifs avant de les tester et de pouvoir les installer dans l'Explore Room. L'occasion pour eux alors, d'apprendre des nouvelles technologies, de toucher à différentes techniques, de s'amuser en créant du contenu et de voir se concrétiser leurs idées.

Pour faciliter l'organisation de création des énigmes, nous étions trois accompagnateurs à gérer chacun un poste de création. Une table était destinée à la «technologie», une autre table au «contenu» et une dernière table «assemblage». Ainsi les jeunes de façon autonome, en se référant à leurs storyboard, à leurs listes de tâches à réaliser, circulaient entre les trois différents pôles de création pour que leur énigme prenne forme.

*L'organisation des tables est une amélioration apportée aux deux derniers stages, remarquée lors du premier stage de création d'un Explore Game. Une modification qui a su porter ses fruits dans l'efficacité et la prise d'autonomie des jeunes. Une organisation moins descendante, active et qui permet aux animateurs ou accompagnateurs d'être concentrés sur plusieurs énigmes à la fois tout en restant concentrés sur un domaine d'expertise.*

A la fin de la journée du **jeudi**, nous pouvions installer les énigmes dans la chambre de Edith Labruyère, préalablement scénographiée et installée par les jeunes.

Les adolescents ont pu créer le teaser vidéo de leur propre Explore Game avec Mathilde pour les filmer, monter la vidéo et les guider dans leurs réflexions.

Voici le lien du teaser : <https://www.facebook.com/axelle.benaich/videos/10158669069557996>



## RESTITUTION

La restitution publique à La Fabulerie s'est faite le **vendredi** 17 juillet 2020, en présence de différents groupes de jeunes, d'une animatrice de l'association Familles en Action ainsi que des jeunes venus pour tester l'Explore Room conceptualisée par leurs camarades, la maman d'un participant était également présente ainsi que les membres de l'équipe de La Fabulerie.

Le matin les Game Masters en herbe se sont partagés les rôles pour la gestion de l'Explore Game, une répétition générale de la présentation de la semaine passée s'est faite au micro, pour le plus grand plaisir des jeunes et enfin un dernier test de l'Explore Game ensemble pour être assuré que chaque énigme fonctionne bien indépendamment des autres.

*Le moment de restitution est l'occasion pour ces adolescents de surmonter la crainte d'une présentation en public. Ils travaillent dessus toute la semaine, s'entraînent et se coachent entre eux pour réaliser un beau moment de partage lors de cette restitution publique.*



**L'une de nos Équipes, venus tester l'Explore Game en famille !**



Ci-aprÈs, les productions diÈnigmes crÈÈes ¶ liissue de cette semaine de stage de co-crÈation diùn Explore Game.

Les jeunes nous ont surpris par leur crÈativitÈ et leur ingÈniositÈ. Leurs travaux, reflets de leur engagement et de leur implication durant cette semaine, nous inspirent et nous encouragent dans notre projet de crÈation diùn Explore Game pour et avec cette gÈnÈration ingÈnieuse. Cela nous pousse aussi ¶ continuer de mettre en avant des projets avec des associations et des partenaires attentifs et impliquÈs.



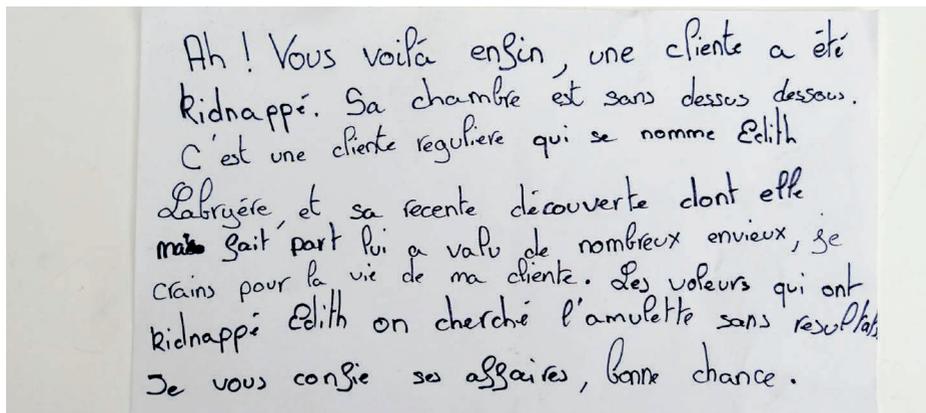
# Les énigmes des jeunes

## LE SCÉNARIO

L'Explore Game se base sur un personnage fictif : Edith Labruyère. Exploratrice en visite à Marseille dans les années 1910, elle a loué une chambre au Grand Nouvel Hôtel de Marseille et y a dissimulé une amulette précieuse, l'amulette destructrice. Cette dernière pourrait détruire la Terre et les êtres vivants qui la composent.

Ce point de départ fut trouvé par les jeunes pour construire la suite à travers les énigmes, le scénario et scénographie de la tente.

Le scénario, entièrement choisi et généré par les jeunes, a été créé au cours de la semaine, à travers différentes discussions et activités qui ont conduits les participants à faire ce choix final :



### SCÉNARIO EXPLORÉ PENDANT LE STAGE

1. Edith Labruyère a disparu de l'Hôtel Astoria où elle logeait
2. Une amulette destructrice du climat est en sa possession
3. Des malfaiteurs la cherche
4. ils ont kidnappé Edith qui risque sa vie pour garder le secret de la cachette...
5. Edith risque de révéler la cachette sous les menaces de ses malfaiteurs.
6. Il faut trouver l'amulette et la détruire pour sauver Edith et la Terre.



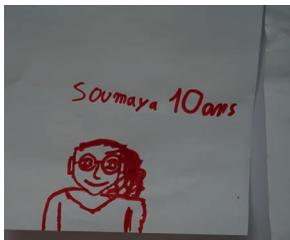
## 2 ON IMAGINE

**LE CABINET DE CURIOSITÉ D'EDITH**  
REMIX ET DÉTOURNEMENT D'OBJETS  
**L'HISTOIRE D'EDITH**  
**CRÉATION D'ÉNIGMES**  
CARTES CONTRAINTES, SPEED DATING, PITCH

**ON A BESOIN**  
STORYBOARD & LISTING

**LISTE GÉNÉRALE**  
À FAIRE...

**FABRICATION**  
TICKETS D'ENTRÉE DANS  
L'ÉSCAPE GAME &  
PANCARTE D'ENTRÉE



Chaque journée commençait par un petit jeu 'brise-glace' afin de dynamiser le groupe et commencer la journée par une note amusante et décontractante pour mieux rythmer la journée.

## I - LE SERGENT PATEL ET LE PENDENTIF MAGIQUE



la lettre trouvée au début du jeu, encourage les joueurs à se reposer sur le lit de Edith. et en effet, si le joueur passe la main sous le coussin, ce dernier déclenche le message enregistré du sergent Patel. Il demande aux joueurs de retrouver sa lettre d'engagement. Une fois la lettre retrouvée il faut passer le fésceau de la lampe U.V. sure document et des lettres sont alors retrouvées. Elles forment le mot : foulard.

Les joueurs les plus intuitifs se dirigent alors vers un porte-manteau, sur lequel un foulard dissimule un pendentif. Ce dernier contient 2 messages :

le premier est un traducteur de morse et le second est un message pour demander de

replacer le pendentif dans la boite à bijoux de Edith.

Lorsque que le pendentif est remplacé dans le coffret à bijoux, une lampe placée à côté se met à clignoter.

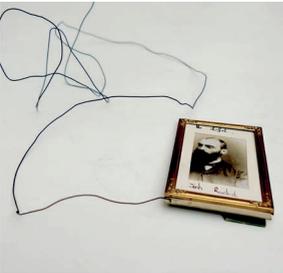
Il s'agit d'un code morse donnant 4 chiffres, ces chiffre ouvre le coffre n°1.

2

3

8

## 2 - JOHN RACHID ET LES LUNETTES DE L'AUTRE MONDE



La lettre de départ invite les joueurs à toucher la barbe de John Rachid. La photo de John Rachid est peinte à l'encre conductrice et lorsqu'on la touche, la voix de ce dernier indique où trouver les lunettes de l'autre monde.



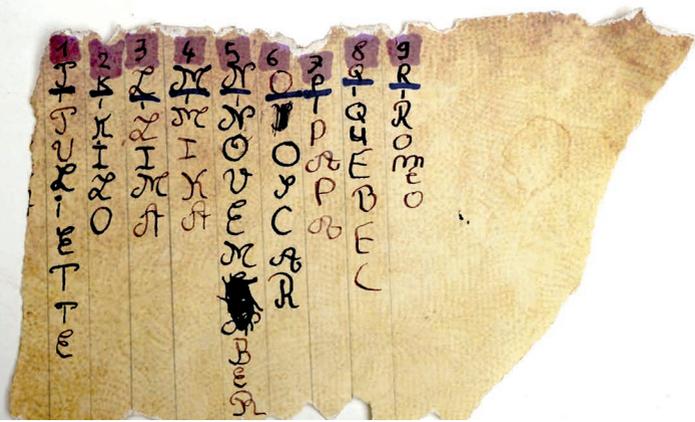
Une fois que les joueurs ont trouvé les lunettes qui sont en fait le casque V.R., un message accompagne l'objet.

Dans le casque une vidéo de la chambre avec des objets mouvants révèle des enveloppes cachées dans la pièce.

une fois les enveloppes trouvées, il faut les

ouvrir pour trouver un chiffre de couleur dans chacune d'entre elles.

Sur le coffre, un code couleur permet au joueur de remettre les chiffres dans le bon ordre. Ces chiffres ouvrent le coffre n°3.



### 3 - LE RÉVÉLATEUR D'INDICES DU COLONEL GÉRARD



Le téléphone de la chambre diffuse un message indiquant aux joueurs d'utiliser le révélateur d'indices avec le Colonel.

Il faut donc trouver la photo du colonel et le révélateur d'indices.



Lorsqu'on passe le révélateur d'indices devant la photo du colonel, il indique qu'il faut trouver une fiole et que le coffre à ouvrir est le n°2.

Une fois la fiole trouvée, il faut la toucher pour activer un son qui diffuse une phrase.



Il faut donc reprendre la photo du colonel, un morceau de papier permet de décoder (alphabet radiophonique de l'OTAN) la phrase enregistrée et cela dévoile une suite de chiffres.



## DERNIÈRE INDICATION...

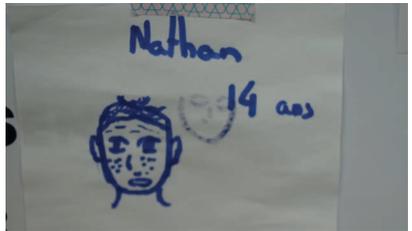
### Dernière indication...

Une lettre était laissée au milieu de la pièce, sous la forme d'une boule de papier vierge. Les joueurs qui rentraient dans l'Explore Room étaient munis d'un talki-walki, d'une lampe UV et d'un chrono indiquant le temps de recherche. Ils devaient fouiller la chambre et surtout deviner que le papier froissé était un indice pour la quête.

Ainsi, chaque partie de la lettre comportait un numéro devant chaque phrase, pour se référer aux chiffres du cadenas afin de pouvoir ouvrir le dernier coffre.

Un stratagème final pour une quête non-linéaire, permettant ainsi de répondre à n'importe quelle énigme, voir plusieurs en même temps si l'organisation du groupe le permet.





## MERCI AUX COMPLICES ET PARTENAIRES DE CE PROJET

“Dé[jouons] l’histoire” est un projet conçu et animé par La Fabulerie. Pour ce troisième stage nous avons accueilli 6 adolescents. Ils sont tous venus créer et élaborer avec nous, des objets pour notre futur Explore Game.

Ce projet, soutenu par la Fondation Orange, la Région Sud qui nous a financé pour toute la partie développement numérique, et la Fondation d’Entreprise Française des Jeux est développé en partenariat avec les musées de la ville de Marseille et la participation active, pour ce premier stage, des Archives Municipales de Marseille et du Musée d’Histoire de la ville de Marseille. Nos remerciements particuliers à Isabelle Aillaud, Noëlle Colombié, Catherine Roux qui, associées à leurs collaborateurs nous ont partagé les Fonds précieux des Archives des Musées de Marseille, sur lesquels nous nous sommes appuyés pour créer les énigmes de cet Explore Game. Un grand merci également à l’équipe du GIP qui a mobilisé des jeunes participants au programme et qui est venue participer à la restitution de cette semaine de stage.

Merci à Appolline, Nathan, Esteban, Safia, Soumaya et Ridjan pour leur participation !



# LA FABULERIE

À l'origine du projet, Axelle BENAICH, jeune marseillaise autodidacte est persuadée que le numérique est un puissant facilitateur de changement et un véritable ascenseur social pour qui peut s'en saisir. « Il faut se mettre en capacité d'imaginer et de façonner ce monde qui arrive pour le rendre plus désirable, durable et ouvert »

Elle rejoint en 2001 le Centre Populaire d'Enseignement [15e], puis, en 2005, la Fondation Internet Nouvelle Génération, think-tank sur le numérique, qui lui donne l'élan, cinq ans plus tard d'impulser la Fabulterie. Rapidement, une communauté créative réunissant designers, développeurs, artistes, sociologues, entrepreneur.es rejoint et anime le projet.

En 2013, premier Fablab pédagogique à Marseille destiné à diffuser librement la culture du numérique et du "faire soi-même" [DIY & réseau YoungMakers].

Lancement des résidences "minimix" : les méthodes du design de services pour repenser, avec les jeunes, les lieux qu'ils fréquentent (écoles, CDI, bibliothèques, musées...) et prototyper de nouveaux services plus adaptés à leurs besoins.

En 2016, lancement du lab numérique itinérant TransFaire dédié aux jeunes et pros des territoires situés en zones rurales (41 communes rurales depuis 2014) et en quartiers prioritaires.

En 2017, ouverture du second tiers-lieu de la Fabulterie en plein cœur de Noailles, pour inspirer, former et réunir jeunes et plus grands, dans ce monde en mouvement !



# LES PROFESSIONNEL.LLE.S ASSOCIÉ.E.S

## À CE SECOND STAGE

Pour cette première semaine de stage, nous étions six contributeur.trice.s différents pour ce projet. L'équipe se composait de Léna, Théo, Roseline et Adélis, sur la partie organisation du bon déroulé de la semaine et des activités. Axelle, responsable et coordinatrice de la Fabulerie. Théo et Roseline en gestion de la partie technique pour créer les énigmes et enfin, Mathilde, stagiaire en graphisme, chargée de renseigner le stage en photos et en vidéos, présente tous les jours pour interviewer et travailler avec les jeunes sur le teaser de l'Explore Game.



**Théo Radakovitch**  
RÉfÉrent technique et  
numÉrique



**Roseline Faliph**  
Facilitatrice de projet



**Axelle Benaich**  
Directrice de La Fabulerie



**LÈna DÈsiles**  
Service Civique  
MÉdiation



**AdÈlis Sacchi**  
Stagiaire  
Design Social



**Mathilde Despujol**  
Stagiaire  
Graphisme et communication

# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

## CARNET DE BORD #3



# DÉ(JOUONS) L'HISTOIRE !

UNE DEMI-JOURNÉE  
POUR CONSTRUIRE  
UN ESCAPE GAME DE TABLE

• • • • •  
CARNET DE BORD  
DES ATELIERS

- LE 22 JUILLET 2020
- LE 29 JUILLET 2020



SUD  
LABS  
PRODIGE  
REGION  
SUD  
2019-2021

FONDATION  
D'ENTREPRISE  
FDJ

Fondation orange

AGENCE  
NATIONALE  
DE LA COHESION  
DES TERRITOIRES

VILLE DE  
MARSEILLE  
www.marseille.fr

Quartiers d'été  
2020

LA FABULIERE  
MUSEE DE LA FABLE

Familles en action  
Marseille

M  
|  
M  
Musées de Marseille

Echanges  
phocéens

Institut  
Télémaque

LES  
Cité's  
éducatives

La Fabulerie met en place dans le cadre de son projet Transfaire, une version courte de son programme de stage «Dé(jouons) l'histoire!», une offre d'ateliers à destination des jeunes, mais également des professionnels souhaitant se former à l'animation de stage eux-mêmes et à l'utilisation des ressources mises à disposition par La Fabulerie.

Dans ce cadre, deux ateliers d'une demi-journée ont été menés au sein des locaux de La Fabulerie durant le mois de juillet 2020.

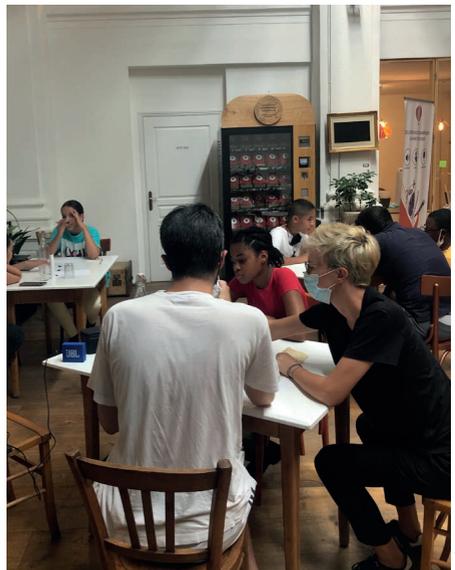


## OBJECTIFS DE CRÉATION DE CE NOUVEAU FORMAT

- Condenser un stage d'une durée d'une semaine en une formule de 2 heures
- Accueillir un public mixte
- Produire en 2 heures un jeu praticable par des joueurs
- Produire une énigme par équipe de participants

## ENJEUX DE DÉCOUVERTE POUR LES PARTICIPANTS

- L'univers des escape games
- une énigme c'est quoi ?
- c'est quoi la cryptologie ?
- quels sont les objectifs du game master ?
- comment tenir compte des attentes des joueurs ?
- Méthodes de création des industries créatives
- Initiation à la réalisation de projet
- Bidouille numérique



# BIDOUILLE NUMÉRIQUE ET CRÉATIONS

Sur les deux heures d'atelier, les participants ont pour objectifs de créer des énigmes cohérentes dans une thématique afin de produire un jeu praticable par des joueurs trié sur le volet.

Pour cela, les participants sont répartis en groupe de 2 à 3 personnes. Chaque équipe doit inventer une énigme comprenant un objet, un message codé et une interaction comprenant un message audio et un objet conducteur.

La thématique du jeu est donnée aux participants, mais il leur faut ensuite trouver une cohérence et du lien dans les différentes actions des futurs joueurs.



## RESTITUTION ET PARTAGE

À l'issue de la phase de création, des joueurs sont recrutés pour tester le jeu créé par les équipes. Les participants doivent se mettre d'accord sur l'accueil des joueurs, la gestion du temps et l'aide qui sera transmise.. Enfin, les rôles sont répartis au sein de participants et les joueurs expérimentent le jeu.

À la fin de la partie, participants et joueurs partagent leur expérience de création et de jeu.



## MERCI À NOS FABULEUX PARTICIPANTS POUR LEUR IMPLICATION ET LEURS CRÉATIONS

Merci à nos fabuleux participants pour leur implication et leur création

**Aurélien, Chrystel, Aliénor et Milouchka**

**Hichem, Imen, Adam, Sada**

Ce projet a été rendu possible grâce au soutien de

**la Fondation Orange, la Région Sud, la Fondation Française des Jeux**



# LE PROJET EN CHIFFRES



**40**

Concepteurs d'escape game



**6**

Escape games créés



**20**

Enigmes créées



**60**

Heures d'atelier



**65**

Testeurs d'escape game



**5**

Professionnels formés

