

## Déroulement

### Introduction, consignes, objectifs et compétences

Trois objectifs : - Se familiariser avec le musée (son espace, sa muséographie, ses trésors).  
- Rencontrer et nommer 13 œuvres qui ont un visage.  
- Décoder les 4 clés proposées pour identifier les 13 œuvres.

Trois compétences : - Collecter des informations en développant son sens de l'observation  
- Croiser ces informations en développant son sens de l'analyse  
- Nommer son ressenti en développant son sens critique

### 1/ Remise de la première clé **14h10**

Par équipe de 4 ou 5, les participants sillonnent le musée comme bon leur semble à la recherche des 12 personnages dont ils ne possèdent qu'une sommaire représentation [1].

> **Durée du jeu : 40 minutes**

Rendez-vous pour la première évaluation à **14h50** (salle 39).

Première évaluation (10 minutes)

- Quelle stratégie avons-nous utilisé ?
- Quelle est la part du hasard, des connaissances antérieures, des intuitions ?
- Quels sont nos sentiments à l'égard de ce musée ?
- Combien de personnages avons-nous retrouvé ? Combien sont identifiés ?

### 2/ Remise des deuxième et troisième clés **15h00**

Les équipes reçoivent la deuxième clé et partent approfondir leurs hypothèses en s'appuyant sur les douze énigmes proposées [2].

Chaque équipe choisie, ou pas, d'ouvrir l'enveloppe contenant la troisième clé [3].

> **Durée du jeu : 35 minutes**

Rendez-vous pour la deuxième évaluation à **15h35** (salle 39)

Deuxième évaluation (10 minutes)

- Est-ce que nos stratégies ont évoluées (ouverture ou pas de la troisième clé ?)
- Qu'est-ce qui retient plus particulièrement notre attention en parcourant ce musée ?
- Quels sentiments naissent peu à peu en passant d'un personnage à l'autre ?
- Combien de personnages avons-nous clairement identifié ?

### 3/ Remise de la quatrième clé **15h45**

Les équipes reçoivent la quatrième clé et vont finaliser leur recherche afin de découvrir le lieu du dernier rendez-vous : Il s'agit du treizième et dernier personnage [4].

> **Durée du jeu : 30 minutes**

Rendez-vous pour évaluation finale à **16h15** (salles 10-11)

Remise des prénoms des douze personnages [5].

### 4/ Évaluation finale **16h15**

- Lecture du message d'Hugues le Gisant [6]
- Chacun exprime ses découvertes, ses perceptions, ses impressions, son ressenti...

> **Durée : 15 minutes**

Remerciements et fin de l'atelier **16h30**.

## **Préparation**

### **Photocopies en couleur**

- [1] Première clé (20 photocopies format A4)
- [2] Deuxième (20 photocopies format A5)
- [3] Troisième clé (20 photocopies format A5 glissées dans une enveloppe)
- [4] Quatrième clé (20 photocopies format A5)
- [5] Cinquième clé (20 photocopies format A5)
- [6] Message d'Hugues le Gisant

### **Matériel**

- [7] 20 badges (avec le prénom des participants)
- [8] 20 portes-blocs (self-made) + quelques feuilles blanches A4
- [9] 20 portemines avec gomme

### **Animation**

Constituer des équipes 4 ou 5 participants (maximum)

Prévoir un animateur par équipe. Son rôle est triple :

- > Rassembler son équipe aux points de rendez-vous et aux horaires fixés.
- > Rappeler, si nécessaire, les consignes.
- > Motiver les membres de l'équipe sans rien dévoiler.

### **Argumentaire**

Ateliers de montée en compétences – 01 juin 2022 (durée 2h30)  
Inscape au musée – À la recherche de treize personnages

En 2h30, un petit groupe, dans le cadre d'un atelier collaboratif, tentera un inscape game au sein du musée de l'œuvre-Notre-Dame. Quand l'escape game a pour objectif de s'échapper, l'inscape game vise à intégrer un lieu, une compétence, une personne.

Le groupe partira à la recherche des prénoms de 12 personnages qui habitent ce musée depuis de longue date et qui auraient à nous raconter bien des histoires.

Ces 12 personnages nous conduiront à un 13e qui contrairement aux autres, il fut un temps, habitait Strasbourg.

Cet atelier a pour fonction d'explorer une autre façon de s'approprier les musées afin de mettre les richesses culturelles qu'ils contiennent à la portée du plus grand nombre.

- Trois objectifs :
- Se familiariser avec le musée (son espace, sa muséographie, ses trésors).
  - Rencontrer et nommer 13 œuvres qui ont un visage.
  - Décoder les 4 clés proposées pour identifier les 13 œuvres.

- Trois compétences :
- Collecter des informations en développant son sens de l'observation
  - Croiser ces informations en développant son sens de l'analyse
  - Nommer son ressenti en développant son sens critique



## Ateliers de montée en compétences – 21 septembre 2022

### Inscape au musée – À la recherche de treize personnages

#### Consignes

#### Introduction et description du jeu

##### Première clé **14h05 – 14h10**

Vous allez sillonner le musée comme bon vous semble (lieu sacré donc comportements adaptés) à la recherche de 12 personnages que vous avez sur le document "première clé" [1]. Vous pouvez voir le visage de ces 12 personnages avec un rectangle pour mettre leur nom et un cercle pour mettre la salle dans lequel se trouve le personnage en question. Le numéro des salles est soit sur un panneau à l'entrée, soit dans l'espace de circulation d'une salle à l'autre (montrer un exemple). Vous avez 40 minutes pour la première étape. Nous ferons un premier bilan à 14h50 dans la salle 39 où je vous donnerai d'autres indications pour trouver les personnages qui vous manquent. **IMPORTANT** : évitez les salles 14 à 18, 33 à 36, 41 et 42 et les cours intérieures. **Durée 40 mn**

##### 1. Premier bilan à **14h50 – 15h00** (salle 39, 10 minutes max)

- Comment ça s'est passé ?
- Avez-vous utilisé une stratégie en particulier ?
- Aviez-vous des connaissances antérieures, des intuitions ?
- Quels sont vos ressentis à l'égard de ce musée ?
- Combien de personnages avez-vous trouvé ? Les avez-vous identifiés ?

##### Deuxième et troisième clés (30 minutes) **15h00 – 15h05**

Je vous remets la 2<sup>e</sup> clé [2]. Il s'agit d'un document avec des énigmes qui vont vous permettre de trouver ou confirmer vos hypothèses sur le nom des personnages.

Voici également une enveloppe contenant la troisième clé [3]. Vous pourrez l'ouvrir ou non, c'est vous qui choisissez. Nous nous retrouvons à 15h40 pour le 2<sup>e</sup> bilan. **Durée 35 mn**

##### 2. Deuxième bilan à **15h40 - 15h45** (salle 39, 10 minutes max)

- Est-ce que vos stratégies ont évolué (ouverture ou pas de la troisième clé ?)
- Qu'est-ce qui retient plus particulièrement votre attention en parcourant ce musée ?
- Quels sentiments naissent peu à peu en passant d'un personnage à l'autre ?
- Combien de personnages avez-vous clairement identifiés ?

##### Quatrième clé (30 minutes) **15h45**

J'ai l'honneur de vous remettre la 4<sup>e</sup> clé [4].

Les 12 personnages que vous avez trouvés sont à mettre dans les colonnes verticales. Les lettres qui sont dans les carrés gris sont à reporter dans les petites cases horizontales. Vous découvrirez ainsi le 13<sup>e</sup> prénom qui correspond à un personnage dans une des salles. Notre dernier point de rendez-vous sera donc à l'endroit où se trouve ce personnage. A vous de trouver ! **Durée 30 mn**

##### 3. Évaluation finale **16h15** (salle 10 et 11)

- Remise des prénoms des douze personnages [5].
- Lecture du message d'Hugues le Gisant [6]
- Chacun exprime ses découvertes, ses perceptions, ses impressions, son ressenti... **Durée 15 mn**

Remerciements et fin de l'atelier **16h30**