

Scénario :

Mesdames et messieurs,

Bienvenue dans cet escape game intitulé Mission Résistance

Je vous pose le contexte : nous sommes à Paris le 21 juillet 1943. La ville, comme le reste de la France, est occupée par les forces Allemandes depuis déjà 3 ans

Partout en France, des femmes et des hommes courageux s'organisent pour lutter contre l'oppression allemande : on les appelle les résistants.

Et vous en faites partie.

Ce soir, votre groupe de résistants doit prendre en charge une opération délicate : il faut permettre à des pilotes britanniques qui se sont écrasés en France de retourner en Angleterre sans être arrêtés par les Allemands. Pour cela, vous devez aider ces pilotes à se cacher dans un train pour quitter Paris. Mais dans quel train ? dans quelle gare ? à quelle heure ?

Une de nos camarade résistante, Geneviève, était la seule à détenir ces informations. Mais elle a été arrêtée ce matin par la police collaborationniste, qui fait la chasse aux résistants.

Son arrestation met en danger l'opération de ce soir. Mais il est trop tard pour l'annuler : nous n'avons pas le temps de prévenir toutes les personnes impliquées. Certains pilotes sont probablement déjà en route car ils viennent d'ailleurs.

Mais si la police, et par extension les Allemands, découvrent l'existence de cette opération d'évasion, les conséquences seront terribles : ils pourraient arrêter ces courageux pilotes, qui ont déjà prévu de venir au rendez-vous, ainsi les personnes qui les accompagnent. Ils pourraient même mettre fin à cette filière d'évasion que nous utilisons régulièrement.

Geneviève est forte, elle ne parlera pas, en tout cas pas tout de suite, même s'ils l'interrogent assez brutalement.

Elle a l'habitude de mettre par écrit les informations importantes, comme celles concernant l'opération de ce soir, mais en les codant, pour qu'elles ne puissent pas être lues facilement

Grâce à un secrétaire de police qui appartient en secret à la Résistance, vous allez pouvoir vous introduire dans le bureau du commissaire de police qui a arrêté Geneviève. Les documents qu'elle avait sur elle au moment de son arrestation se trouvent quelque part dans ce bureau.

Voici donc votre mission: retrouver les informations concernant l'opération d'évasion de ce soir et les déchiffrer

Vous avez 40 minutes pour fouiller le bureau du commissaire, pendant qu'il interroge Geneviève.

Avant de vous laisser pénétrer dans le bureau du commissaire, je tiens à vous remercier pour votre dévouement et votre courage : c'est une mission dangereuse à laquelle vous allez prendre part. La Résistance compte sur vous !

Descriptif des énigmes :

L'**énigme 1** est une énigme introductive. Elle consiste en un message tapé à la machine à écrire et adressé au commissaire afin de lui expliquer la situation. Certaines parties de ce message sont codées : chaque lettre a été remplacée par celle qui se trouve cinq places plus loin dans l'alphabet (le A devient F, et ainsi de suite). Sur la machine à écrire mise à disposition, des autocollants reproduisent ce décalage et permettent ainsi aux élèves de déchiffrer les messages codés. Cette énigme ne contient que très peu de contenu historique (uniquement la présence de résistants au sein même de la police collaborationniste), son rôle principal étant de faire entrer les élèves dans le jeu.

L'**énigme 2** consiste en l'identification de résistants et résistantes français importants (Jean Moulin, Lucie et Raymond Aubrac, Geneviève de Gaulle-Anthonioz, Marie-Madeleine Fourcade, Missak Manouchian, Nancy Wake, Guy Môquet et Edmond Dubent). Pour chacun de ces personnages historiques, les élèves disposaient d'une photo et d'une fiche d'identité donnant des informations sur le résistant ou la résistante et ses actes. Ils devaient relier la bonne photo à la bonne fiche d'identité au moyen de différents documents permettant d'identifier les résistants. Par exemple, la fameuse « affiche rouge »¹, placardée au mur, permettait aux élèves d'identifier Missak Manouchian. Une dénonciation anonyme combinée à une reproduction d'une carte d'identité au nom de Geneviève Lecomte (identité d'emprunt de Geneviève de Gaulle-Anthonioz) permettait d'identifier cette dernière. À chaque figure de la résistance étaient donc associés un ou des documents permettant d'en savoir plus.

Cette énigme est l'une de plus complexes et importantes de l'escape game. Elle mêle des sources historiques (affiche de propagande anti-résistance, fausse carte d'identité, photos de véritables résistants) à des documents créés de toutes pièces pour l'occasion (directive de police, rapport d'interrogatoire ou d'arrestation, etc.). La lecture des fiches d'identité et des documents associés permet de travailler tous les objectifs d'apprentissage. En effet, les élèves découvrent des figures clés de la Résistance française, ce qui leur permet d'appréhender la diversité de ce groupe hétérogène : des hommes et des femmes, d'âges variés, de toutes les classes sociales, de différentes nationalités, appartenant à des organisations diverses, etc. Ils découvrent la forte

¹ L' « affiche rouge » est une affiche de propagande allemande anticomuniste et anti-résistance.

présence de communistes parmi les Résistants (en lien notamment avec l'opération Barbarossa). Cette énigme permet également d'introduire les différents types d'actions menées par les résistants, car celles-ci sont décrites dans les fiches d'identité et dans les différents documents à étudier : diffusion de tracts de propagande et de journaux clandestins, sabotages, opérations de renseignement pour les forces alliées, évasions et exfiltrations, attentats, etc. Finalement, les élèves comprennent les risques auxquels ces personnes s'exposaient : arrestations, interrogatoires et tortures, déportations, voire exécutions. De nombreuses autres informations transparaissent dans les documents de cette énigme : le rôle de Jean Moulin dans l'unification de la résistance en France ; les dénonciations, anonymes ou non ; l'utilisation d'alias afin de se cacher ; etc. Les élèves doivent ainsi naviguer au sein d'une masse d'informations conséquente, les trier, les sélectionner et les organiser afin de résoudre cette énigme.

Afin de résoudre l'**énigme 3**, il faut reconstruire des affiches de propagande de la Résistance qui ont été déchirées en morceaux afin de reconstituer les messages qui sont écrits au dos de ces affiches. Une de ces affiches représente le célèbre appel du 18 juin du Général de Gaulle, permettant ainsi de rappeler le rôle important de ce dernier. Quant à la seconde affiche, elle représente l'union de la résistance intérieure et extérieure autour d'un but commun, la défense de la France et la restauration des valeurs républicaines (Liberté, Égalité, Fraternité). Cette énigme permet donc aux élèves de découvrir un moyen de propagande des résistants, et d'appréhender l'articulation entre résistance intérieure et extérieure.

Une fois les puzzles des affiches reconstitués, les élèves obtiennent une date (11/09) et l'indication « il faut faire la lumière sur cette date ». L'**énigme 4** consiste alors à éclairer cette date sur un calendrier à l'aide d'un stylo à lumière UV afin d'obtenir un code permettant d'ouvrir un cadenas. Il s'agit d'une simple énigme de transition qui ne contient aucun contenu historique.

L'**énigme 5** prend la forme de sept extraits authentiques de journaux clandestins publiés par la résistance française. Dans chacun de ces journaux, un mot est souligné. Les élèves doivent sélectionner les bons journaux à l'aide d'un indice obtenu au cours de la partie. Ils obtiennent alors trois mots : *chef*, *nazis* et *Allemagne* pour certains groupes, et *chef*, *France*, *Vichy* pour les autres. Ils doivent alors déduire le bon code pour ouvrir le cryptex dans lequel les attend le message final. Cette énigme introduit un second moyen de propagande (les journaux

clandestins) et fait appel aux connaissances des élèves concernant des personnages clés de la Seconde Guerre mondiale, Hitler et Pétain.

Pour finir, l'**énigme 7** consiste à déchiffrer un message codé à l'aide d'une clé de déchiffrement trouvée dans le journal intime de Geneviève de Gaulle-Anthonioz, qu'ils ont obtenu au cours du jeu. Ce « journal intime » a été rédigé pour cet escape game, mais certains passages sont inspirés directement d'un témoignage de Mme de Gaulle-Anthonioz (De Gaulle-Anthonioz, 1990) ainsi que du véritable journal intime d'une résistante, Agnès Humbert (Humbert, 2004). La lecture de ces textes permet aux élèves de découvrir les différentes motivations des résistants : motifs idéologiques, nationalistes ou personnels s'y croisent. Ils révèlent également le rôle de la radio, en particulier de Radio Londres, comme outil de communication et de propagande. Ce journal permet aussi de se mettre dans la peau d'une résistante qui a peur, mais qui continue de se battre par conviction de faire ce qui est juste.

Une fois le message final décodé, les élèves obtiennent des informations concernant le lieu et l'heure auxquels aura lieu la mission d'exfiltration, ce qui signale la fin de leur mission.