



Les Secrets d'Isatis

Un *escape game* en lien avec les programmes de l'Éducation nationale

En plein essor en France, les *escape games* reposent sur un principe simple : enfermés dans une pièce, les enquêteurs doivent résoudre en une heure des énigmes au moyen d'indices disséminés dans le décor. C'est un **jeu coopératif** faisant appel aux qualités de chacun à travers l'observation, la logique, la manipulation d'objets...

Le jeu créé par l'association Plante et Planète et la société Bioprésence, **Les secrets d'Isatis**, s'adresse à **tous les publics** grâce à des versions différentes pour les enfants à partir de 8 ans, sans limite d'âge.

Alchimiste des temps anciens, spécialiste des teintures végétales, Isatis a transmis à ses descendants une formule codée. Nombreux sont ceux qui ont cherché à en percer les secrets... Pour lever le voile sur la formule d'Isatis il faudra **s'intéresser au patrimoine naturel** et ses mystères, comprendre les pouvoirs de la nature et s'en inspirer.

Infos pratiques :

Pour bénéficier de ce jeu pédagogique, vous disposez de plusieurs options :
- vous déplacer dans notre lieu d'accueil à Mont-Roc, ouvert toute l'année.
- Faire venir le jeu dans votre établissement scolaire, bibliothèque, centre de loisirs, MJC... Nous recréons alors un décor dans une salle mise à disposition le temps de l'animation.



Contact : Nathalie Frossard

Joia Viva – La Calvayrié – 81120 Mont-Roc

09.54.72.08.84 nathalie@planteetplanete.org

PLANTE ET PLANÈTE

Plante & Planète, association reconnue d'intérêt général, a pour mission de préserver les liens qui unissent les hommes et les plantes.

Depuis plus de 10 ans, l'association crée et diffuse des outils pédagogiques, mène et soutient des projets de terrain en France et dans le monde et propose des solutions concrètes pour renforcer l'alliance avec le monde végétal. Basées en Île-de-France et en Occitanie (Tarn) les équipes proposent toute l'année des animations nature, stages, ateliers, conférences, formations, inspirés de nos parcours et des traditions du monde.

Plus d'infos : www.planteetplanete.org



Les éléments du jeu permettent d'aborder de nombreux thèmes du programme scolaire. En effet, pour trouver la formule d'Isatis, il faut s'intéresser à la vie du sol, aux plantes en général et au pastel des teinturiers (*Isatis tinctoria*) en particulier, à la fluorine... Des détails du décor font référence à d'autres notions : santé, chimie, enjeux liés au développement durable etc.

L'outil ludique est favorable aux apprentissages qui pourront être approfondis en classe, ou dans le cadre d'ateliers que nous pouvons organiser : encres végétales, fonctionnement de l'alambic et hydrolats de plantes, botanique, teintures végétales. Nous nous adaptons à tous les niveaux du cycle 2 à la Terminale.

Nous pouvons aussi adapter certaines énigmes pour correspondre à vos besoins pédagogiques. Le jeu sera prochainement traduit en anglais.

Notre *escape game* présente de multiples avantages pédagogiques :

- Développer le sens de l'observation de vos élèves
- Favoriser la communication et l'organisation au sein d'un groupe
- Faire travailler la logique
- Utiliser l'intelligence collective
- Motiver les élèves dans les apprentissages grâce à l'aspect ludique
- Se servir d'un format original pour enseigner autrement

Les secrets d'Isatis et les thèmes du programme scolaire

Retrouvez pour chaque niveau les thèmes abordés.

CLASSES DE PRIMAIRE

Classes de cycle 2 (CP, CE1 et CE2) :

- *Plusieurs éléments du jeu* : « **Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets** »
- *Pastel, teintures végétales* : **art plastique** « **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.** »

Classes de cycle 3 (CM1 et CM2) :

- *Plantes, lombricomposteur* : **sciences** « **Expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir** » et « **Identifier des enjeux liés à l'environnement** ».
- *Pastel, teintures végétales* : **art plastique** « **La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre** »
- **géographie** « **mieux habiter** » et « **Habiter un espace à faible densité** »

Pour favoriser la **continuité école-collège**, faites jouer aux « Secrets d'Isatis » vos élèves de CM2 avec des élèves de 6^{ème} en groupes mixtes ! Vous pouvez aussi aborder les thèmes communs lors d'un atelier sur la vie du sol ou sur les teintures végétales.

CLASSES DE COLLÈGE

Concerne toutes les classes :

- *lombricomposteur* : **SVT** « Répartition des êtres vivants et peuplement des milieux »
- *Pastel* : **arts plastiques** « la transformation de la matière » et « les qualités physiques des matériaux » ; **physique-chimie** « Décrire la constitution et les états de la matière » et « Décrire et expliquer des transformations chimiques ».
- *Plusieurs éléments du jeu* : **technologie** « éthique » et « cycle de vie des objets ».

Étudier l'histoire des arts sous forme ludique et originale

L'histoire des arts constitue l'un des principaux fils rouges du collège. Son enseignement est effectué par les professeurs de différentes matières (arts plastiques, français, histoire...) dans le but de préparer l'épreuve orale du Brevet.

L'*escape game* Les Secrets d'Isatis propose aux professeurs une activité attirante pour les collégiens avec une forte dimension pédagogique en lien avec l'histoire des arts. Il est possible ensuite de parler des œuvres issues de l'usage du Pastel des teinturiers, comme la peinture bleue du plafond de la cathédrale d'Albi. D'autres thèmes passionnants peuvent être abordés : comment le patrimoine naturel a-t-il été appréhendé par les différentes cultures artistiques par exemple. L'association Plante et Planète se propose de co-construire avec les enseignants concernés des séquences pédagogiques avec le support du jeu.

L'élève, en reliant les savoirs aux expériences vécues, intégrera d'autant mieux ces différentes notions.



CLASSES DE LYCÉE

Classes de Seconde générale et technologique :

- *Plantes, lombricomposteur* : **SVT** « **La biodiversité, résultat et étape de l'évolution** » et « **le sol, patrimoine durable ?** »
- *Plusieurs éléments du jeu* : Enseignement d'exploration **Méthodes et pratiques scientifiques** « **Science et prévention des risques d'origine humaine** » et « **science et œuvre d'art** »
- *Plantes, alchimie* : Enseignement d'exploration **Sciences de l'ingénieur** « **La santé** »
- *Plusieurs éléments du jeu* : Enseignement d'exploration **Santé et social** « **Vivre ensemble sur un territoire** » (préservation et du respect d'un environnement commun)

Classes de Première et Terminale filière Scientifique :

- *Fluorine, minéraux* : **SVT** : « **le domaine continental et sa dynamique** »
- *Pastel* : **physique-chimie** « **Convertir l'énergie et économiser les ressources** », notamment le chapitre sur **l'oxydo-réduction**
- *Plantes et usages* : **SVT** « **La plante domestiquée** » et « **La vie fixée des plantes** ».

Aidez vos élèves à trouver leurs sujets de TPE

Les Travaux personnels encadrés (TPE) constituent la première épreuve du baccalauréat, Pluridisciplinaire, elle mêle traditionnellement la SVT et la physique-chimie pour les élèves de Première scientifique.

L' *escape game* Les Secrets d'Isatis permet aux élèves et aux professeurs d'aborder sous un angle ludique et original des thèmes pluridisciplinaires et en lien avec le programme de Première S : l'oxydation des feuilles de pastel, le rôle du sol dans la biodiversité, l'usage de la fluorine, savoirs traditionnels liés aux plantes locales ...

Autant de questions susceptibles de multiplier les pistes pour les élèves, qui devront choisir un sujet qui les intéresse et un format de présentation original.

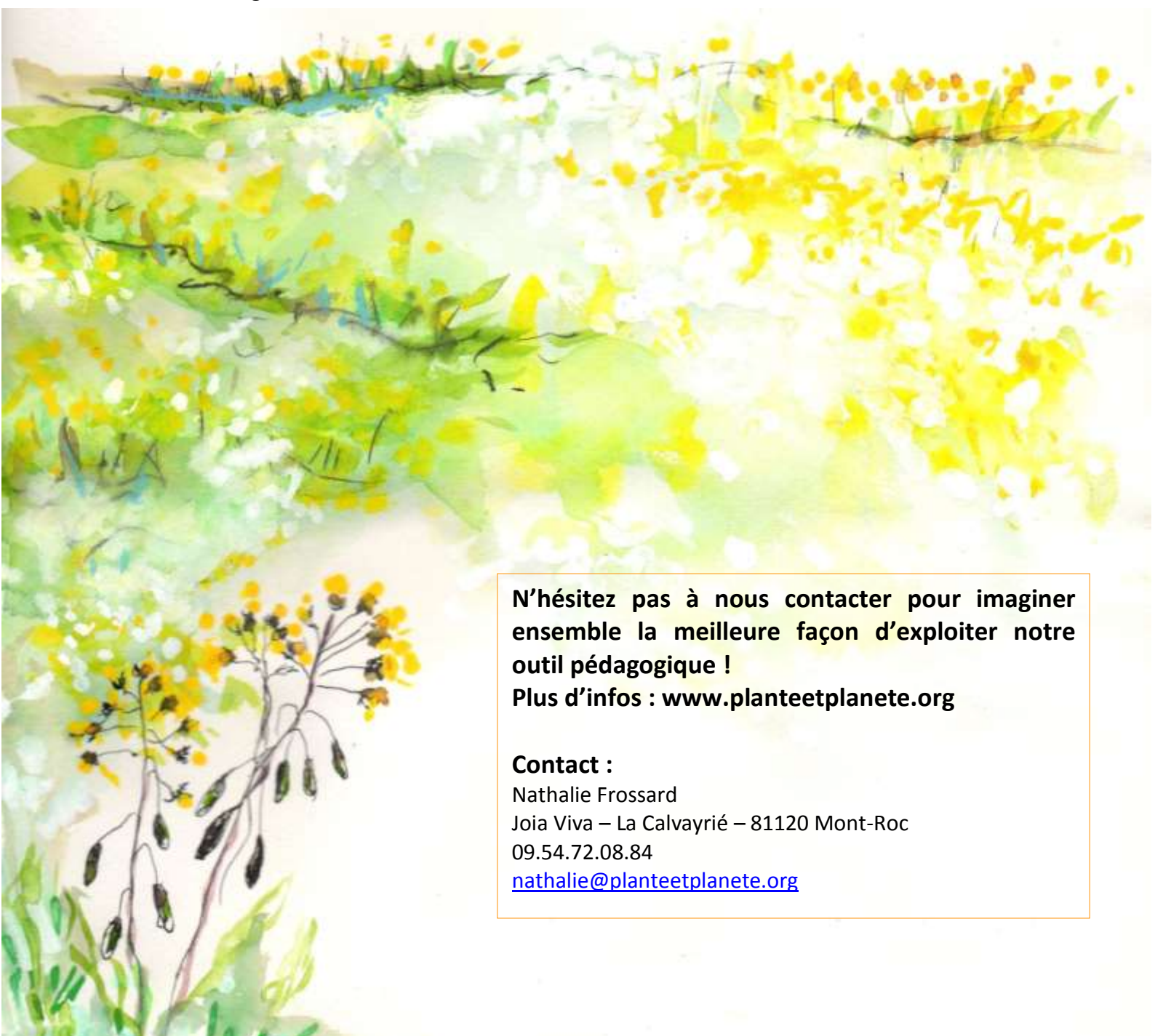
Classes de Première et Terminale d'autres filières

- *Plantes, lombricomposteur* : **sciences** « **nourrir l'humanité** » et « **utiliser les ressources** ».
- *Plantes médicinales et savoirs traditionnels* : **Sciences et techniques sanitaires et sociales** « **Qu'est-ce que la santé ? qu'est-ce que le bien-être social ?** »
- *Pastel, Fluorine* : **enseignements technologiques transversaux** (série STI2D) « **Domaine de la matière** »
- *Plusieurs éléments du jeu* : **Chimie, biochimie, sciences du vivant** (Sciences et techniques de laboratoire).

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE POUR TOUS LES NIVEAUX

Au-delà des connaissances, notre jeu permet de favoriser, développer ou évaluer des attitudes et savoir-être :

- « **Coopérer en vue d'un objectif commun** » cycle 2
- « **Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres** » cycle 3
- « **Savoir participer et prendre sa place dans un groupe** » cycle 3
- « **S'impliquer dans le travail en équipe** » Lycée
- « **La responsabilité environnementale. L'interdépendance humanité-nature. Le principe de précaution : sa réalité juridique, ses applications et ses limites** » Terminale
- « **La notion de bioéthique.** Les problèmes bioéthiques contemporains (la recherche génétique, les OGM, les thérapies géniques...). Le rôle du Haut Conseil des biotechnologies. » Terminale



N'hésitez pas à nous contacter pour imaginer ensemble la meilleure façon d'exploiter notre outil pédagogique !

Plus d'infos : www.planteetplanete.org

Contact :

Nathalie Frossard

Joia Viva – La Calvayrié – 81120 Mont-Roc

09.54.72.08.84

nathalie@planteetplanete.org