

# ***Les énigmes de Yom Haatsmaout***

**Activités inter-classes proposées  
par Claude Strouk professeur des écoles**

 **Toulouse, France**



# Générale



L'Escape game appartient à la catégorie des jeux d'évasion.



Le but est de réussir une mission en 60/70 minutes, en groupe de 6 à 8 personnes par salles, et jusqu'à 40 personnes sur plusieurs salles.



Pour cela, il va falloir résoudre des énigmes en utilisant la logique et en alliant la réflexion et l'esprit d'équipe.



Il va ne falloir faire qu'un !

## Objectif général :

Développer ou renforcer un ensemble de connaissances et de compétences autour d'Israël en travaillant sur des supports variés (textes, photos, vidéos...).

## Objectif spécifique :

Créer un jeu d'équipe autour de la résolution de plusieurs énigmes, dans un temps donné.

### Durée

Environ 80 minutes pour le jeu plus un retour au calme.  
Soit une activité de 2 heures environ.

### Niveau

Cycles 2 et 3

### Compétences

Atteindre un objectif en allant au bout d'une mission.  
Savoir s'écouter, échanger.  
Développer l'entraide et l'esprit d'équipe.  
Mettre en place des stratégies et faire preuve de flexibilité.



## Déroulement :

Réaliser les objets que les groupes devront récupérer dans chaque salle :



2 semaines avant le début du jeu, les 5 classes d'élémentaire préparent les objets qui seront remis à chacun des groupes après résolution de l'énigme.



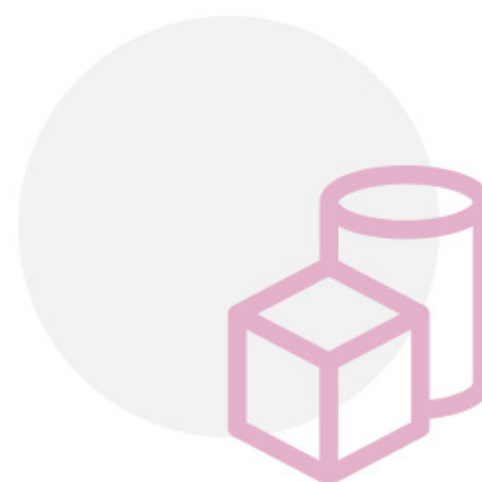
Objets retrouvez en annexe 1 les tutoriels pour ces créations, annexe 2 pour les images à imprimer :

- 5 magnets (drapeau d'Israël)
- 5 objets en pâte à sel (Ménorah)
- 5 peintures cartonnées (Kotel)
- 5 porte-clés (Maguen David)
- 5 dessins en découpage lamelles (bord de mer)





5 Magnets:  
5 aimants (autocollant d'un côté  
et aimanté de l'autre)



5 objets en pâte à sel

[Youtube video](#)



5 porte-clés (Maguen David) :  
Matériel : Plastique fou / Feuilles  
créatives Perforeuse Anneau de  
clé Crayons / Feutres / Stylo Une  
paire de ciseaux

[Youtube video](#)



## La règle du jeu :

- ✓ L'adulte coordinateur du jeu regroupe les participants. 5 groupes de 8 personnes sont établis. Chaque groupe doit être formé d'élèves du 2ème et 3ème cycle afin d'obtenir une homogénéité.
- ✓ Un chef d'équipe est désigné.
- ✓ Chaque groupe doit parcourir 5 salles les unes après les autres.
- ⚠ **Attention la constitution des groupes doit se faire en amont par l'adulte coordinateur à l'aide des listes des élèves.**



## La règle du jeu :

**Dans chacune d'entre elle, le groupe doit résoudre une énigme qui portera autour de 5 axes :**



Histoire juive  
(le parcours d'Avraham)



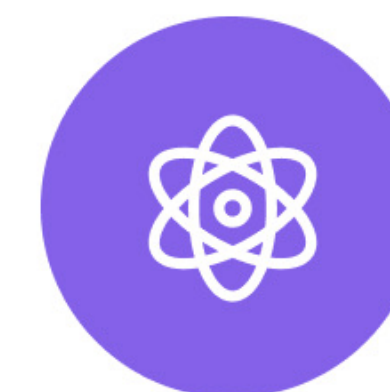
Culture et  
société



Histoire de la  
construction de  
l'état d'Israël



Géographie



Science

Dans chaque salle, le groupe a un temps imparti (12 minutes maximum)  
pour résoudre l'énigme qui lui sera proposée.



## La règle du jeu :



S'il résout l'énigme, il reçoit l'objet qui aura été fabriqué lors de l'activité manuelle précédente. À partir de cet instant, il pourra rejoindre une autre salle.



Au bout de 70 minutes (12X5 pour le jeu et 2X5 pour rejoindre la salle) la partie se termine. L'équipe vainqueur est celle qui a rapporté tous les objets.



Si le groupe ne résout pas l'énigme dans les temps, il devra quitter la salle sans l'objet et pourra retenter sa chance plus tard s'il lui reste du temps.



En cas d'égalité le vainqueur est celle qui aura été la plus rapide.

## Exemples

### Exemples d'énigmes à proposer dans les différentes salles :

Voici une proposition de parcours, libre à vous d'en établir un autre, de proposer d'autres questions, d'autres énigmes.

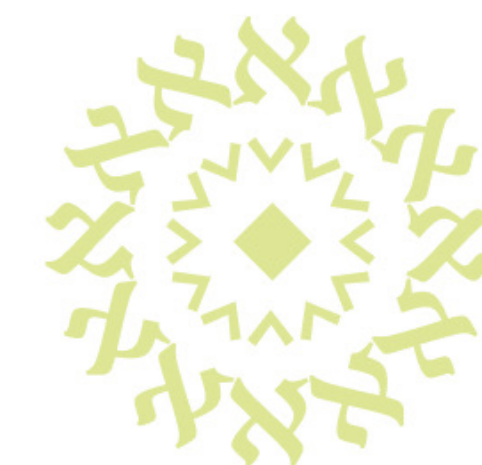




### ***Histoire juive***

- À partir de plusieurs textes (à définir), retracer le parcours d'Avraham et le placer sur la carte d'Israël (annexe 3).
- La carte peut être projetée au tableau si la salle dispose d'un tableau numérique.
- Les élèves tracent à l'aide d'un feutre d'ardoise.
- Le cas échéant, proposer dans la valise pédagogique une carte plastifiée afin que les élèves puissent y dessiner dessus.





## Le trajet d'Avraham dans la Torah

**Voici quelques versets de la Torah où sont cités les lieux mentionnés dans le trajet d'Avraham :**

**Ur en Chaldée :** "Térach prit son fils Abram, ainsi que son petit-fils Lot, fils de Haran, et sa belle-fille Saraï, femme d'Abram, son fils, et ils sortirent ensemble d'Ur en Chaldée pour aller au pays de Canaan. Ils arrivèrent à Haran et s'y établirent." (Genèse 11:31)

**Sichem :** "Abram traversa le pays jusqu'au lieu appelé Sichem, jusqu'à la plaine de Moré. Les Cananéens étaient alors dans le pays. L'Eternel apparut à Abram et lui dit : « Je donnerai ce pays à ta descendance. » Abram construisit là un autel en l'honneur de l'Eternel qui lui était apparu." (Genèse 12:6-7)

**Égypte :** "Il y eut une famine dans le pays et Abram descendit en Egypte pour y séjourner, car la famine était grave dans le pays." (Genèse 12:10)

**Hébron :** "Abram partit de là pour se rendre dans la région du Néguev et s'y établir, avec Saraï sa femme et Lot son neveu. Abram possédait des troupeaux, du bétail, des tentes. Il s'avança de campement en campement depuis le Néguev jusqu'à Béthel, jusqu'au lieu où au début il avait dressé sa tente, entre Béthel et Aï. C'est là qu'il bâtit un autel en l'honneur de l'Eternel et il appela le nom de l'Eternel." (Genèse 13:1-4)

**Sodome et Gomorrhe :** "Lot leva les yeux et vit toute la plaine du Jourdain. Toute cette région était bien arrosée, comme un jardin de l'Eternel, comme le pays d'Egypte, jusqu'à Tsoar. Lot choisit pour lui toute la plaine du Jourdain et se mit en route vers l'est. Ainsi se séparèrent l'un de l'autre Abram et Lot. Abram habita dans le pays de Canaan, et Lot habita dans les villes de la plaine, dressant ses tentes jusqu'à Sodome." (Genèse 13:10-12)

**Mont Morija :** "Dieu mit Abraham à l'épreuve. Il lui dit : « Abraham ! » Il répondit : « Me voici ! » Dieu dit : « Prends ton fils, ton unique, celui que tu aimes, Isaac, va-t'en au pays de Morija et là, offre-le en holocauste sur l'une des montagnes que je te dirai. »" (Genèse 22:1-2)





### **Culture et société**

5 photos des villes d'Israël sont affichées (choisir des villes dispersées d'un point de vue géographique car elles seront réutilisées dans la partie géographie).



## Exemples



## Les 5 symboles sont distribués



*Jérusalem*



*Tel Aviv*

# Examples



## Les 5 symboles sont distribués



Haifa



Massada



Eilat





### **Les élèves doivent associer le symbole à la ville.**

Ces derniers peuvent apparaître très discrètement sur les photos afin de guider les enfants et de faire participer les plus jeunes.

- Jérusalem -----> le beth hamikdash
- Tel Aviv -----> un immeuble
- Haïfa -----> un palmier
- Massada -----> une pierre
- Eilat -----> un poisson

# Examples



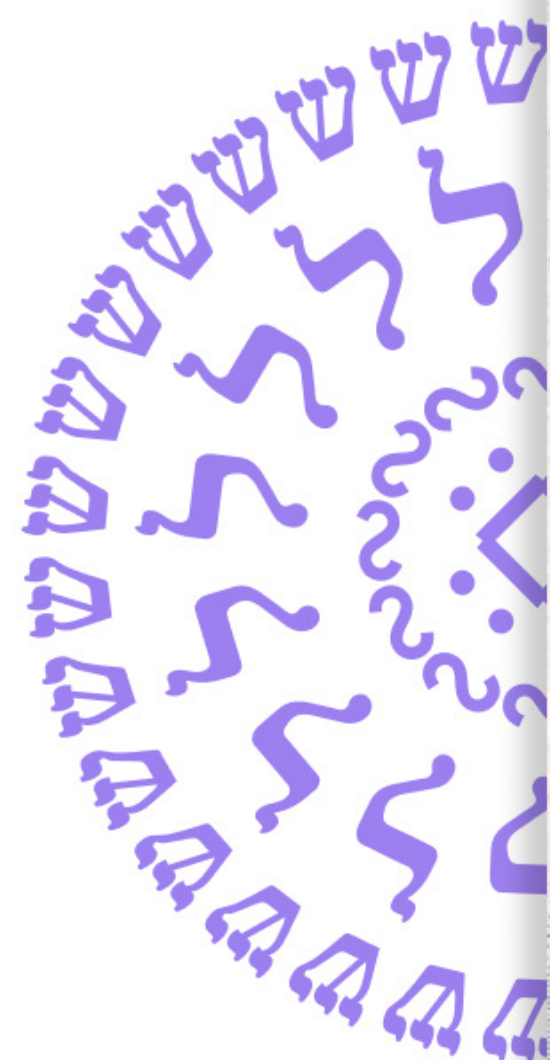


### ***Histoire de la construction de l'État d'Israël***

Dans cette salle, les enfants découvrent 5 portraits de personnages clés dans la construction et le développement d'Israël ainsi que 5 petits textes.

Ils doivent placer les petits textes sous les portraits adéquates.





## **Theodor Herzl : père du sionisme (1860 -1904)**

En 1902, il publie Altneuland (Le Pays ancien-nouveau), roman à travers laquelle il décrit une utopie sioniste. Il y décrit une Palestine transformée en État d'essence juive, mais démocratique, dans lequel les non-juifs disposeraient des mêmes droits fondamentaux.



### **Golda Méir : La grand-mère d'Israël (1898-1978)**

"Nous sommes la seule population au monde pour qui religion et nationalité ne sont qu'une seule et même chose. Nationalité et religion sont indissociables."

"Être juif c'est avoir une foi absolue en sa religion, en sa patrie, en sa nation."

"L'antisémitisme n'a pas disparu". Revenant à la création de l'Etat d'Israël, "notre tragédie, affirme-t-elle, est que depuis le moment où nous sommes revenus sur notre sol, nous avons été et nous sommes toujours et toujours en guerre."



### **David Ben Gourion : Le petit géant d'Israël (1949-1963)**

Autodidacte, il s'engage dans le militantisme politique et travaille à l'unification du mouvement ouvrier en Palestine qu'il atteint en 1930. Cinq ans plus tard, il prend la tête de l'Agence juive, le quasi-gouvernement des Juifs de Palestine.

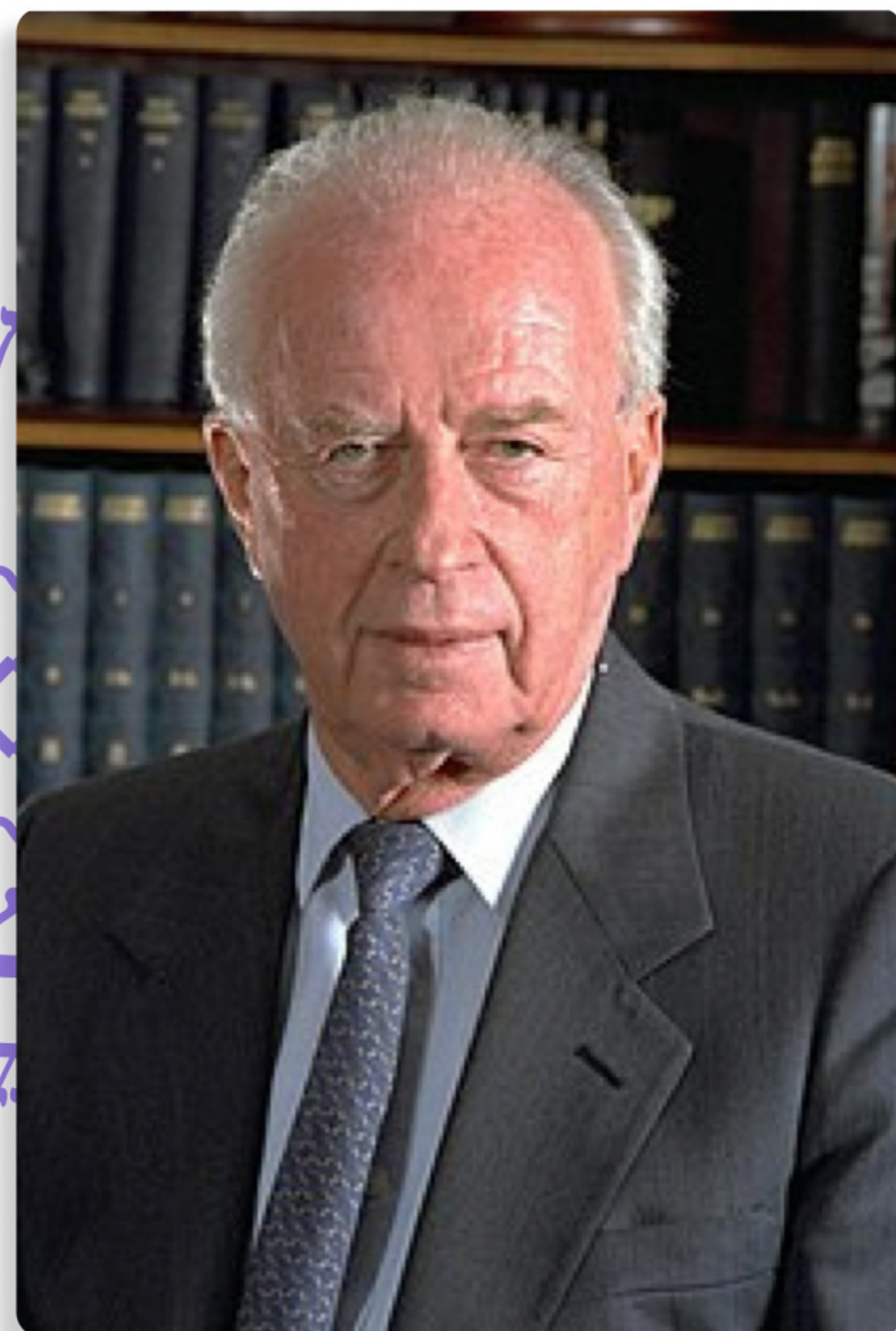
Dès la fin de la Seconde Guerre mondiale, il s'engage dans la lutte contre les Britanniques qui renoncent à leur mandat sur la Palestine.

Il proclame alors la création d'un État juif souverain le 14 mai 1948. Il occupe le poste de Premier Ministre de l'État qu'il a contribué à créer jusqu'en 1963.



### **Menahem Begin: Un infatigable opposant (1913 - 1992)**

Il inaugure ses premiers mois à la tête du gouvernement par un geste spectaculaire : le 19 novembre 1977, il accueille le président égyptien Anouar el-Sadate en Israël. Cette visite ouvre une période d'intenses négociations qui conduiront, deux ans plus tard, à la signature du premier traité de paix entre Israël et un État arabe ; ce qui vaudra aux deux hommes le prix Nobel de la paix



### **Yitzhak Rabin : Le soldat de la paix (1922 – 1995)**

Pour parvenir à ce succès diplomatique majeur qui lui vaudra en 1994 le prix Nobel de la paix avec Shimon Peres et Yasser Arafat, il a accepté de briser un tabou : il a reconnu l'Organisation de libération de la Palestine (OLP) comme représentant du peuple palestinien, Yasser Arafat reconnaissant pour sa part le droit à l'existence de l'État d'Israël (→ accord de Washington ou d'Oslo).





### Géographie

Dans cette salle, l'enseignant aura projeté la carte d'Israël ou, à défaut, punaisé la carte au tableau.

Les enfants reçoivent 5 fiches cartonnées. Sur chacune est inscrit le nom d'une ville (on peut garder les mêmes villes que celles utilisées dans la salle culture et société ainsi que leurs illustrations).



## Exemples



***Le but du jeu est de replacer les villes sur la carte d'Israël.***

Pour y parvenir, les élèves découvrent des indices de géolocalisation situés au dos de chaque fiche.





### Science

Dans cette salle, les élèves doivent reconstituer 4 puzzles autour des cultures que l'on peut trouver dans le pays.

Par stratégie, ils peuvent se séparer en binôme pour aller plus vite.

Une fois le puzzle terminé, ils doivent nommer ce qu'ils voient et lire la fiche descriptive jointe.





## ***Le premier puzzle représente un champ de coton.***

Le coton : Le rendement de la culture du coton en Israël est considéré comme l'un des plus élevés au monde. Le coton est devenu une culture très populaire. Actuellement, on cultive le coton sur une superficie de 30 000 ha et les exportations dépassent les 100 millions de dollars. Cette culture est entièrement mécanisée.





## ***Le second, un panier d'agrumes.***

Les agrumes : Israël est un important producteur et exportateur d'agrumes, avec une forte production d'oranges, de pamplemousses, de mandarines et de pomélos. Les agrumes ainsi que d'autres fruits et légumes tels que l'avocat, le kiwi, la goyave, la manque sont cultivés essentiellement sur la plaine côtière.





### ***Le troisième, un pied de figes de barbarie en plein désert.***

Les produits exotiques : Israël cultive de manière importante des productions exotiques telles que les figes de Barbarie, les kakis, les nèfles du Japon et les grenades. Le pays est ainsi le premier producteur de nèfles du Japon après le Japon.





## ***Le dernier, une récolte de fleurs.***

Les fleurs : La culture des fleurs est devenue le principal secteur d'exportation des produits agricoles frais en Israël. De nouvelles variétés et espèces de fleurs sont créés chaque années si bien qu'il y a un grand choix de fleurs. Israël est considéré actuellement comme le troisième exportateur de fleurs dans le monde.



### Retour au calme :

- ✓ Au bout de 70 minutes, les équipes sont regroupées. Le chef d'équipe prend la parole et donne les impressions de son groupe.
- ✓ Il annonce aussi si cette dernière a mené ou pas la mission à son terme.
- ✓ L'adulte coordinateur du jeu fait le point sur les énigmes posées dans chaque salle.
- ✓ Il déclare enfin l'équipe vainqueur et une remise de médaille est organisée.





***Merci !***

