



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



NaCVG

Aider Reconnaître Transmettre

Livret Pédagogique



A la recherche
de la
Médaille Militaire
A
LUXEUIL
LES
BAINS





Sommaire

1. [Objectif de transmission](#)
2. [Synopsis](#)
3. [Parcours](#)
4. [Pour qui ?](#)
5. [Où ?](#)
6. [Comment](#)
7. [Enquête de satisfaction](#)



1. Objectif de transmission

Faire découvrir à un grand public, des sites de la ville de Luxeuil-les-Bains ayant un intérêt mémoriel.

Les sites ont l'avantage de se situer dans un très petit périmètre en « hyper centre » de la ville de Luxeuil-les-Bains.

[SOMMAIRE](#)



2. Synopsis

Florian, en vacances chez son grand père Jacques, à Luxeuil-les-Bains, ne sait pas trop quoi faire hormis jouer à la console. Son grand père lui demande de l'aider à retrouver sa médaille militaire, perdue lors des récentes commémorations.

Curieux, et très enthousiaste d'aider son papi, Florian l'accompagne sur les lieux de Mémoire de Luxeuil-les-Bains.

[SOMMAIRE](#)



3. Parcours

Afin que le parcours puisse être aisément praticable pour des groupes scolaires, nous avons fait le choix d'un parcours centré autour de la mairie de Luxeuil-les-Bains. Les déplacements se feraient tous dans un rayon d'environ 500 mètres, l'idée étant surtout de mettre l'accent sur l'histoire des personnages de la ville, tout en « avançant dans le temps ».

Les étapes du jeu :

Etape 1 : Mairie : Parking et point de départ

Etape 2 : Saint Colomban : « Créateur » de la ville environ année 900

Etape 3 : Monument aux morts de la ville : conflits mondiaux, guerre d'Indochine, d'Algérie et les Opérations Extérieures (OPEX)

Etape 4 : Cimetière communal : Escadrille LAFAYETTE (1914-1918), Indochine, Base aérienne 116 et ancien maire de la ville (1970)

Etape 5 : Musée du combattant (Espace Charles de Gaulle): questions à l'intérieur du musée du combattant et point d'arrivée du jeu.

[SOMMAIRE](#)



4. Pour qui ?

Pour les élèves du premier degré : sous la forme d'un livret papier, accompagnés d'un adulte. Ne nécessite pas l'utilisation d'un smartphone par l'élève.

En revanche, il faut absolument avoir un accompagnateur avec un smartphone pour finir l'enquête.

[SOMMAIRE](#)



5. Où ?

Mairie de la ville de Luxeuil-les-Bains
Abbaye de Saint Colomban
Monument aux morts communal
Cimetière communal (carré militaire)
Musée du combattant de la Haute Saône.

Une attention toute particulière pour le dernier site: Un appel téléphonique au préalable est **obligatoire** afin de se faire ouvrir les portes du musée du combattant de la Haute Saône.

Ouverture les mercredis et samedis d'avril au 11 novembre, de 14h à 18h.

Les 8 mai, 14 juillet, et le 11 novembre de 14h à 18h.

Visite sur demande au 06 85 16 73 84

sur *@museeducombattantdelahautesaone(facebook)*

ou *musee.combattant70@gmail.com*

SOMMAIRE



6. Comment ?

Les élèves devront être accompagnés d'un responsable, des groupes de 5/6 élèves + un adulte pourraient être constitués.

Ce dernier aura un livret reprenant la totalité du jeu.

Il pourra « flasher » certains QR code présent sur le fascicule afin d'en apprendre un peu plus.

À la fin, le responsable devra entrer le code secret afin de vérifier si les énigmes ont bien été résolues.

Le déroulement du jeu consiste à résoudre des énigmes permettant de récupérer les chiffres (en bas de page), donnant un code final.

[SOMMAIRE](#)



Les QR code présents dans le fascicule permettent d'en apprendre un peu plus:

- Page 5:Lien vers le site de la ville de Luxeuil-les-Bains
- Page 7: Lien vers l'Association Abbaye saint Colomban
- Page 8: lien vers Mémorialgenweb (recenser, perpétuer et honorer les soldats, résistants ou victimes civiles)
- Page 10:Amicale du camp de concentration de DACHAU
- Page 13:Lien vers le musée du combattant de la Haute-Saône
- Page 13:lien vers le site Facebook de la BA116
- Page 14:Lien vers le site de l'ONaCVG

[SOMMAIRE](#)



AIDES A LA RESOLUTION:

1. une forme = un chiffre:

Si tu obtiens une forme, celle-ci correspond à un chiffre



2. une lettre = un chiffre

si tu obtiens une lettre celle-ci correspond à sa position dans l'alphabet (ou presque, A =18;E=22...)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I

3. Le résultat **FINAL** (uniquement dans les cases « chiffre X du code » en bas de page) obtenu est un nombre

si le résultat en fin de page est un nombre, additionne alors chacun des chiffres de ce nombre pour n'obtenir **qu'un chiffre** (ex si la somme est égale à 145, il faut additionner 1+4+5= 10 et 1+0=1).

Maintenant que tu es prêt, nous allons commencer par le premier site, « Saint Colomban », dernier lieu visité par le papi pour les commémorations....
 (Aide toi avec le plan page 5)

Page 6

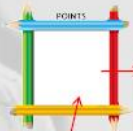
SOMMAIRE



SITE 1 SAINT COLOMBAN

Quel est le nom du sculpteur de la statue de Saint Colomban?

GRENIER GRANGE COULOIR CAVE



Relève le symbole de la bonne réponse et transforme le en chiffre
Une forme = un chiffre voir les aides à la résolution page 6

Quelle est la date de fondation du monastère ?

590 1090 1590 1990



Relève le chiffre encadré en rouge de la bonne réponse

Saint Colomban est:

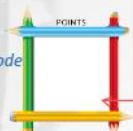
1. Né en vers 540.
2. Mort en en 615.
3. Condamné à l' en 610.



Relève le chiffre encadré en rouge de la bonne réponse



Additionne tous les chiffres obtenus pour obtenir le chiffre du code
Si le résultat obtenu est un nombre voir les aides à la résolution page 6.



Le papi n'a pas retrouvé sur ce site sa médaille !!!
Essayons sur le prochain, le Monument aux
morts....(pour y aller, aide toi avec le plan page 5)

CHIFFRE 1 DU CODE

Page 7

SOMMAIRE



Le code final est:

6547

VÉRIFICATION

CODE SECRET FINAL

SITE 1 POINTS SITE 2 POINTS SITE 3 POINTS SITE 4 POINTS

Flash ce QR CODE

LOCKEE.fr

Un code t'es demandé,
Vérifie si tu as pu, avec Florian, retrouver
LA MÉDAILLE MILITAIRE A LUXEUIL LES BAINS

Florian et son papi te remercient pour
ta participation

Page 14

Une fois le jeu fini,
le responsable du
Musée du
Combattant
présentera un
modèle de
médaille militaire

[SOMMAIRE](#)



7. Enquête de satisfaction

À la fin de votre enquête, nous vous demanderons de bien vouloir remplir un petit questionnaire.

Les réponses nous permettront d'améliorer le jeu.

Après avoir fait le jeu « Mémoire à Luxeuil-Les-Bains »,

dis nous ce que tu en penses !

1. **Toi :**
Tu es Un garçon Une fille
Tu as 12 ans 13 ans 14 ans 15 ans plus
Tu es scolarisé(e) En collège En apprentissage En école

2. **Ton avis sur le « Jeu mémoire à Luxeuil-Les-Bains » :**

-  Durée du Jeu   
-  Intérêt du Jeu   
-  Contenu du Jeu   
-  Facilité d'utilisation du Jeu   
-  Facilité des énigmes du Jeu   

MERCI pour tes réponses

3. **Ce jeu :**

T'a permis de découvrir des informations inconnues sur la ville de Luxeuil-Les-Bains
 Oui Non si oui lesquelles :

T'a permis de t'intéresser à la mémoire de la ville de Luxeuil-Les-Bains
 Oui Non si oui pourquoi :

T'a donné l'envie d'approfondir tes connaissances sur l'Histoire de la Haute-Saône et de ses héros?
 Oui Non si oui pourquoi :

Tu as la parole!!!

Dis-nous ce que tu penses réellement de ce type de jeu et en particulier de celui-ci, comment pourrait-on selon toi, l'améliorer :

SOMMAIRE