

Les disparus de la MEL

L'inscape game de la
Métropole Européenne de Lille*

NOTICE DU JEU

Version actualisée le 28/10/2026



* jeu d'inclusion

JEUNES
en Métropole
AVEC LA MEL

MEL MÉTROPOLÉ
EUROPÉENNE DE LILLE

**BLACK
SOCIETY**
GANG MASTER OF THE WORLD

wivisites

Préambule

L'un des enjeux de la stratégie Jeunes en Métropole 2.0, adoptée en octobre 2023 (#JeM2.0), est de reconnaître les jeunes comme des acteurs engagés du développement métropolitain, et de leur donner toute leur place dans l'élaboration et la mise en œuvre des politiques publiques.

Le Living Lab Jeunesse (LLJ) a pour vocation de faciliter et d'accompagner des démarches de réflexion, d'apprentissage et d'innovation, en associant experts, professionnels de terrain, élus et usagers selon un principe d'horizontalité.

Depuis juillet 2022, les ateliers du LLJ ont réuni une soixantaine de professionnels issus de structures et d'horizons divers (Missions Locales, Centres Sociaux, Clubs de prévention, Écoles de la 2e Chance, services du Département du Nord, associations, etc.). Des jeunes accompagnés par ces structures ont également été consultés. Ils ont notamment exprimé le besoin d'être aidés à mieux comprendre le monde qui les entoure.

La conception de cet inscape game (jeu d'inclusion) est le fruit d'un long processus de co-construction associant donc professionnels et jeunes autour de cet objectif commun.

Public visé

Ce jeu cible en premier lieu des jeunes de 11 à 25 ans.

Il est cependant à destination et à disposition de tout professionnel de la Métropole qui encadre et accompagne ce public, comme outil au service de leur mobilisation et leur émancipation.

Objectifs transversaux

Le jeu est au service de la mobilité des jeunes, de l'amélioration de leur connaissance d'équipements ou de dispositifs du territoire métropolitain au travers de 4 parcours thématiques (Culture, Sport/Nature, Stage/Emploi, Droits/Engagement) permettant de découvrir 20 lieux, équipements ou dispositifs métropolitains :

- **Sport et Nature** : le Parc Barbieux, la Place d'Oujda, la Halle de glisse, Golfoot (le Stade Mauroy et le Golf MEL) et les Marais de la Marque
- **Culture** : le Palais des Beaux-Arts, le Musée de la bataille de Fromelles, la Villa Cavrois, les Médiathèques de la MEL, la Vieille Bourse
- **Stage et Emploi** : France Travail et la Halle de l'Emploi, les Missions Locales et en particulier Lille Avenirs, le Campus Cité Scientifique, les Structures Information Jeunesse (SIJ), EuraCreative Plaine Images
- **Droits et Engagement** : les points Justice, les Centres Sociaux, la Maison des Associations de Tourcoing, le siège Biotopie MEL, la Maison des Mobilités Durables

Les parcours sont indépendants et les lieux à découvrir sont indépendants les uns des autres, chaque professionnel devant se saisir du jeu en fonction de son domaine de compétence, ou encore de l'appétence des jeunes qu'il mobilisera dans sa mise en œuvre.

La plateforme « MobiliMEL » en appui à l'enjeu de « mobilité » permet de connaître les trajets possibles, les aides, et les modes qui existent :

<https://www.mobilimel.fr/>



Comment se connecter au jeu sur Wivisites ?

- Depuis un ordinateur :
en cliquant sur [LES DISPARUS DE LA MEL](#)
- Depuis un smartphone (*recommandé pour le jeu invitant à se rendre sur place*) :
en scannant le QR code



Présentation générale



Les Disparus de la MEL est un jeu d'enquête, au cours duquel les participants sont invités à résoudre un mystère : quatre jeunes de la MEL (Gaëtan, Layla, Max, Vincent) étaient en train d'enregistrer des podcasts sur la plateforme Wivisites quand, du jour au lendemain, ils ont disparu...

Chaque jeune incarne un parcours thématique :

- **Layla** pour le parcours Sport-Nature ;
- **Max** pour le parcours Culture ;
- **Vincent** pour le parcours Stage et Emploi ;
- **Gaëtan** pour le parcours Droits et Engagement.



LE PODCAST SPORT-NATURE DE LAYLA

 Itinéraire

Sais-tu qu'en à peine 30 minutes de marche ton stress diminue et tu commences à ressentir du bien-être ? C'est parce que le corps, à chaque pas, libère des...



LE PODCAST CULTURE DE MAX

 Itinéraire

Salut, moi c'est Maxine, mais tu peux m'appeler Max ! Pronoms iel ou il. J'ai 21 ans et je suis en troisième année d'Histoire de l'art à la fac.



LE PODCAST STAGE/EMPLOI DE VINCENT

 Itinéraire

Hey, moi c'est Vincent, 18 ans, bienvenue sur mon podcast ! J'ai longtemps cherché ma voie en suivant différentes pistes, et pour tout dire je cherche encore : ...



LE PODCAST DROITS & ENGAGEMENT DE GAËTAN

 Itinéraire

Salut la commu' ! Moi c'est Gaëtan, 24 ans, employé en tant que travailleur social. Je suis TROP content de vous proposer ce podcast dédié à l'engagement et à l'accès...

Chaque parcours se compose de cinq étapes qui peuvent être appréhendées dans **n'importe quel ordre**.

À chaque étape, une énigme est proposée, dont la résolution permet de débloquent l'audio de l'un des disparus. Ces audios, d'une durée d'une à deux minutes, permettent de lever peu à peu le voile sur leur disparition.



Points de vigilance et remarques particulières



- Il est nécessaire de faire les cinq étapes d'une thématique pour répondre à la question : « où se trouve le personnage disparu ? »

Quand la réponse à ce mystère est trouvée, elle peut être entrée dans l'onglet dédié, qui débloquera alors un texte d'épilogue.

Exemple :

Quête

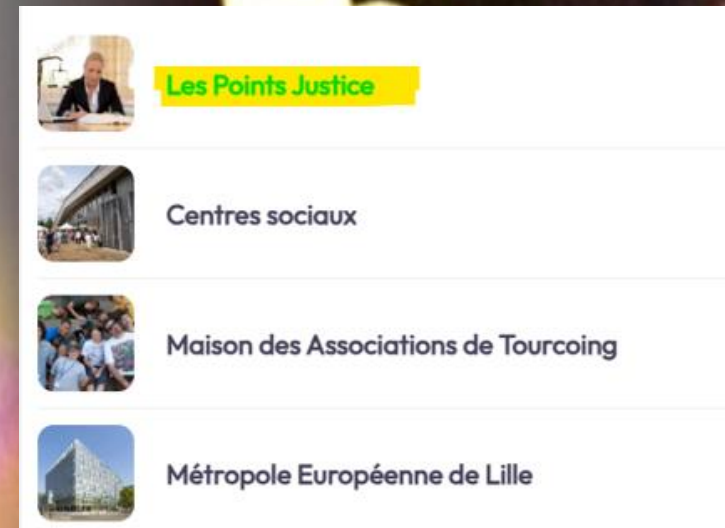
Gaëtan est actuellement porté disparu. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où il se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre



- À l'exception de l'étape « **Points Justice** », la résolution des énigmes implique systématiquement de **se rendre sur le site** correspondant et de manière la plus opportune, de se rendre vers le lieu le plus proche du lieu de vie ou de la structure d'où proviennent des jeunes.

Les participants sont ainsi actifs : c'est à eux de retrouver les personnages disparus ! Chaque parcours est autonome et possède sa propre conclusion, mais les quatre parcours s'inscrivent dans un même scénario, afin d'inviter les participants, une fois un parcours résolu, à s'intéresser aux autres. Il est d'ailleurs tout à fait possible de **passer d'un parcours à l'autre** au gré des déplacements et des envies : cela augmentera d'autant la compréhension du scénario global.



- Les particularités des personnages doivent engager les professionnels à mener des échanges pédagogiques, éducatifs sur différents sujets, par exemple :

- le handicap invisible avec Gaëtan,
- l'acceptation de la différence avec Max,
- l'écologie avec Layla,
- la recherche de vocation avec Vincent... etc.



- Chaque étape du jeu commence par un ou deux paragraphes pédagogiques, avant de proposer l'énoncé de l'énigme.

La lecture de tout ou partie des textes est **libre**, il est recommandé de laisser les jeunes s'approprier le format à leur façon : sauter des paragraphes, partager la lecture à voix haute, etc.

Métropole Européenne de Lille

Un million d'âmes



Salut la commu' !

Difficile d'aborder les questions de droits et d'engagement sur le territoire de la MEL sans parler de la MEL elle-même : c'est pourquoi je vous invite aujourd'hui à vous rendre à son siège, eh oui, rien que ça !

La MEL est une structure administrative qui permet à de nombreuses communes de travailler ensemble à des projets collectifs : plus on est nombreux, plus on peut faire de grandes choses 🍌 Aujourd'hui la MEL rassemble 95 communes, ce qui représente plus d'un million d'habitants =O

Elle a des compétences variées, et surtout essentielles à la vie quotidienne : transport, logement, emploi, voirie, eau, assainissement, déchets ménagers, accessibilité... et bien d'autres encore !

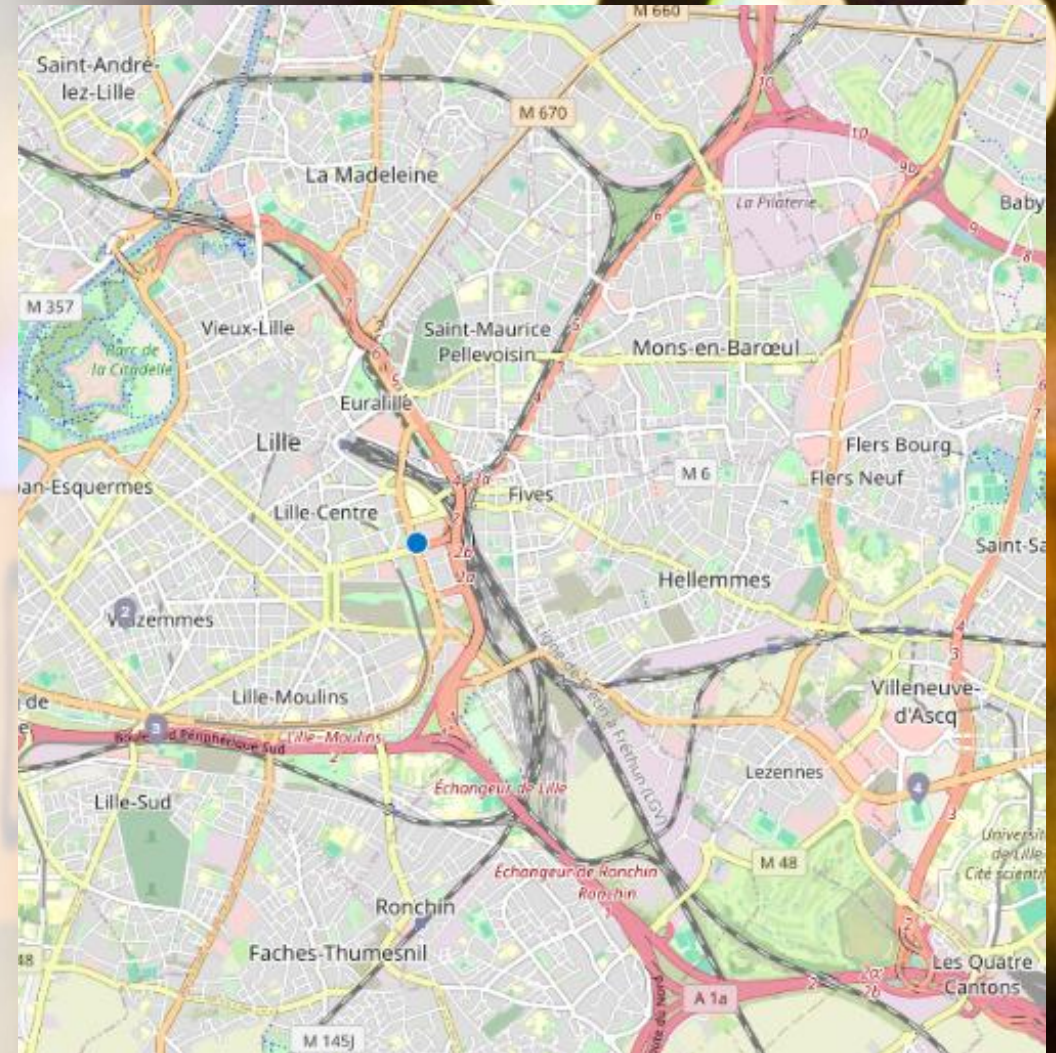


Ce n'est pas une structure éloignée de vous : vous avez une influence sur sa politique dès que vous votez aux élections municipales, car en même temps que vos représentants municipaux vous élisez les membres du Conseil Métropolitain (ils sont 188 en tout !). Le Conseil se réunit plusieurs fois par an pour décider des actions à mener, qui vont ensuite être mises en œuvre par le président de la MEL et ses 20 vice-présidents.

Très important à savoir : vous pouvez assister aux réunions du Conseil Métropolitain ! Elles sont en effet publiques, filmées, et visionnables en live ou en différé sur le site de la MEL. Si vous y allez, vous me trouverez sans doute dans le public 🍌

- Les professionnels jeunesse doivent avoir conscience que le jeu est dit « **au long cours** ». Les déplacements pour se rendre d'un site à l'autre ne permettent pas de le résoudre rapidement, même à l'échelle d'un parcours. Il faut donc le prendre comme une série feuilleton, avec des épisodes audios autonomes, dans une ambiance « found footage » (chaque audio est présenté comme un document-clé de l'enquête, retrouvé par les participants). Aux professionnels jeunesse d'aborder le jeu de la manière la plus adaptée avec leur groupe de jeunes.

- La durée de jeu par énigme, par thème... est difficile à indiquer. En effet, elle va dépendre de l'adhésion et l'investissement des jeunes, de l'exploitation du lieu qui en est faite avec le groupe de jeunes, etc.



- La plateforme Wivisites intègre un système de comptage de points : il ne peut pas être retiré mais n'est pas utilisé pour ce jeu.
Merci de ne pas en tenir compte.



- Au bout de 10 mauvaises réponses, la bonne réponse est donnée automatiquement par Wivisites.

Cette information n'est pas communiquée aux jeunes joueurs afin qu'ils trouvent au maximum les réponses par eux-mêmes.

Cela peut aider le professionnel en tant que personne-ressource, organisateur.

À savoir que l'ensemble des réponses aux énigmes est transmis ci-après dans la notice du jeu. Cela permettrait de pouvoir aiguiller les jeunes, si besoin.

Votre réponse

- Plusieurs étapes du jeu sont situées à Lille, assez proches les unes des autres. Elles peuvent être l’occasion d’une sortie à Lille et d’une résolution trans-parcours de plusieurs d’entre elles :

Exemples :

Culture	Sport-Nature	Droits & Engagement	Stage/Emploi
Médiathèques (ex : Jean Levy, 32 rue Edouard Delesalle)	La place d’Oujda	Centres Sociaux (ex : La Busette, 1 Rue Georges Lefebvre)	France Travail (Halle de l’Emploi, 121 boulevard de la Liberté)
Palais des Beaux-Arts	La Halle de Glisse	Siège de la MEL	Mission Locale Lille Avenirs (5, boulevard du Maréchal Vaillant)
Vieille Bourse		Maison des Mobilités Durables	Les Structures Information Jeunesse (SIJ) (2 rue Edouard Delesalle)

- Il est recommandé aux professionnels jeunesse, en amont du déplacement avec les jeunes, de :

- contacter les structures afin de les informer de leur venue dans le cadre du jeu « les disparus de la MEL ».

Cela permettra d'assurer des conditions d'accueil optimales (par exemple : éviter de se rendre sur un lieu le jour d'une fermeture exceptionnelle, au moment où une borne est en maintenance, ...)

- vérifier en ligne avec les jeunes les horaires d'ouverture des lieux ;

- planifier, idéalement avec les jeunes, le trajet et les modes de transports à utiliser jusqu'au lieu choisi.



- Culture - pour aller plus loin sur la C'ART :

Que vous soyez un habitant curieux de redécouvrir le patrimoine artistique ou un amateur en quête d'authenticité et de diversité, la C'ART est votre compagnon idéal pour explorer la richesse culturelle de 15 musées et centres d'art de la métropole lilloise et des établissements culturels partenaires.

<https://www.lacart.fr/lang/fr>

lacart@lillemetropole.fr



- A lire avant de se rendre à la Villa Cavrois :

Dans le cadre de ce jeu, le groupe ne doit pas dépasser 8 personnes (accompagnant compris). Le musée se réserve le droit de refuser la visite si un groupe dépasse cette jauge prévue.

Le premier dimanche du mois n'est pas ouvert pour ce jeu.

La gratuité est possible pour un groupe de 8 personnes maximum de moins de 25 ans. Au-delà de 8, la visite est payante pour le groupe (20€ pour une visite libre et 40€ pour une visite guidée pour un groupe dépassant 8).

Si le groupe comporte plus de 8 personnes, une réservation est obligatoire.



- A lire avant de se rendre au musée de la Bataille de Fromelles :

- La gratuité concerne les moins de 18 ans et les accompagnants.
- Au-delà de 18 ans, pour une structure sociale en formule groupe, tarif de 2€ par personne.
- Il est demandé d'appeler le musée avant de se rendre sur place afin de garantir des conditions optimales pour le groupe et les autres visiteurs du musée.



BON JEU !



Parcours Sport/Nature

Lieux et
équipements métropolitains :

- Le Parc Barbieux ;
- La Place d'Oujda ;
- La Halle de glisse ;
- Le golf Lille Métropole ;
- Le stade Pierre Mauroy ;
- Les Marais de la Marque.

Incarné par le personnage de Layla

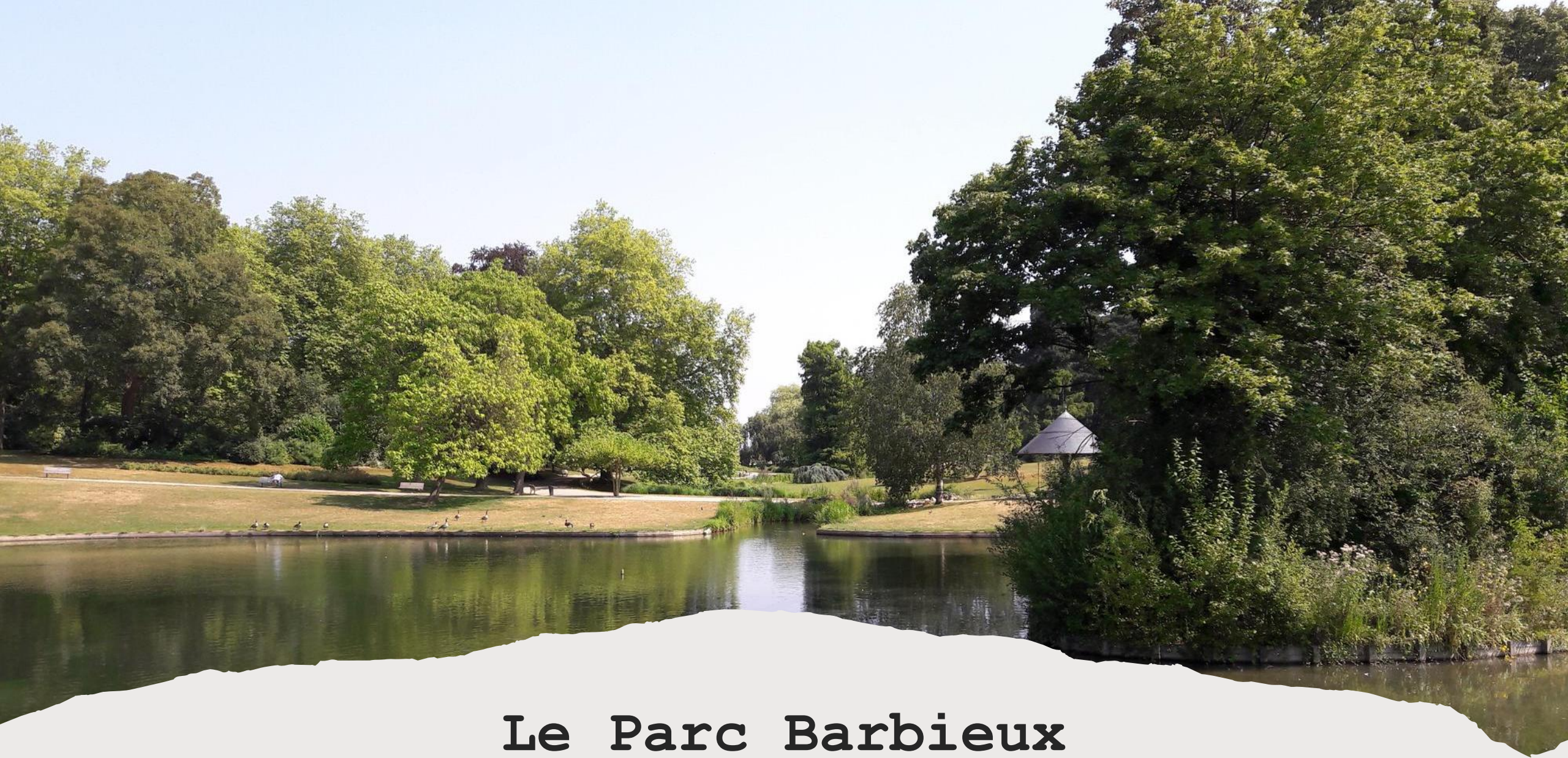


Thèmes : écologie, protection du vivant, épanouissement, bien-être

Le personnage de Layla concilie activités sportives et nature. Elle a à cœur de faire découvrir les espaces verts de la MEL à son public. Mais ce faisant, elle a mis au jour une curieuse légende urbaine...

Incarné par le personnage de **Layla**





Le Parc Barbieux

- Le Parc Barbieux

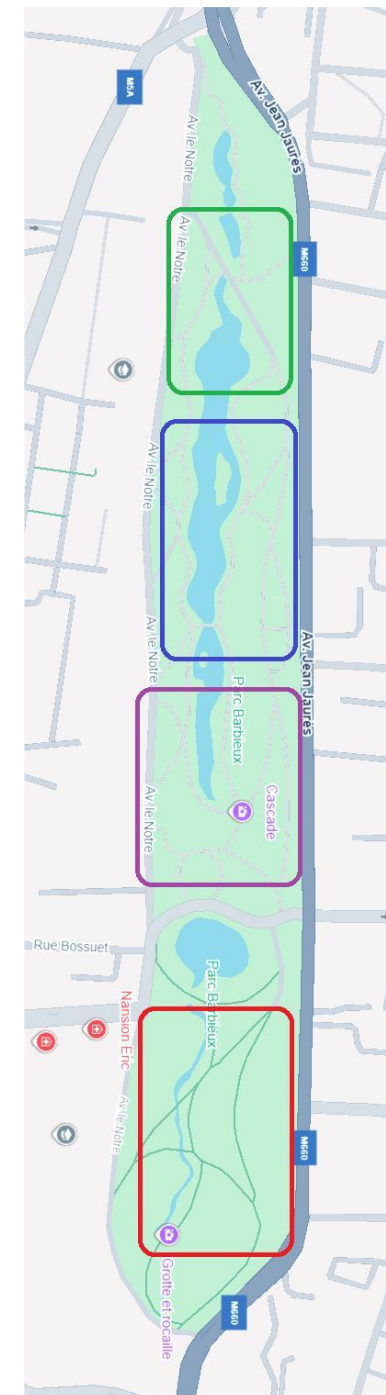
Le parc est le théâtre d'un étrange fait divers : celui du « monstre de Barbieux ».
Pour jouer le jeu de l'immersion, vous pouvez inviter les jeunes à vérifier sur internet les articles de journaux présentés par Layla : ils sont authentiques !

NB : La page 27 de la notice vous propose les articles de presse pour aller plus loin avec les jeunes.

Dans le cadre de l'énigme, le parc a été divisé en quatre zones à explorer :

- Zone **verte** : Près du hêtre pourpre (un cartel attaché au tronc indique son nom), se trouve un pilier dédié à Pierre DESTOMBES.
- Zone **bleue** : Il faut chercher là où les chemins se croisent. Près du pont, se trouve une borne blanche marquée du numéro ONZE.
- Zone **violette** : Près de la cascade, se trouve la statue d'une musicienne. En y regardant de plus près, on peut voir qu'il lui manque son BRAS gauche (seule sa main gauche subsiste, accrochée à ses cheveux).
- Zone **rouge** : Près d'un chemin, on trouve un tronc portant trois chouettes sculptées. Une autre chouette se trouve devant le parc à jeux, non loin de la voie de tramway, pour un total de QUATRE chouettes dans cette zone.

En prélevant la deuxième lettre de chaque réponse, cela donne : E N R U, soit URNE.
L'indice important à retenir pour la quête est le mot du jour : LÉGENDE.



- Le Parc Barbieux (suite)

Pour aller plus loin avec les jeunes sur le « monstre de Barbieux » :

Le parc est le théâtre d'un étrange fait divers : celui du « monstre de Barbieux ».

Pour jouer le jeu de l'immersion, vous pouvez inviter les jeunes à vérifier sur internet les articles de journaux présentés par Layla : ils sont authentiques !

La légende du monstre a bel et bien défrayé la chronique au début des années 2000, et revient de temps en temps dans les médias locaux.



Le monstre de Barbieux

Ce 21 juillet, trois fillettes ont alerté les médiateurs du parc, affirmant avoir vu un serpent dans le plan d'eau central d'où jaillit à présent un jet d'eau. L'affirmation est vite confirmée par un employé municipal ayant vu, de ses propres yeux, une bête à tête de serpent engloutir 8 canards et 2 poules d'eau. Les pompiers, armés de filets, scrutent la surface de l'eau tandis que le directeur du zoo de Lille, sillonne le plan d'eau en barque à la recherche du coupable, ne trouvant finalement qu'une modeste tortue de Floride de 20 cm bien incapable de gober canard ou poule d'eau. Un silence est évoqué, entraînant une pêche au vif organisée, sans succès, par une vingtaine de pêcheurs.



La Place d'Oujda, proche de la rue de
WAGRAM, près de l'espace multi-sports

- La Place d'Oujda

Le jardin partagé des « Drôles d'waz'eaux » est mentionné pour son intérêt pédagogique mais n'est pas le lieu de l'énigme. Il peut néanmoins être l'objet d'une sortie adossée à la résolution de cette dernière, qui prend place sur le terrain multisports.

INFO : Layla vous propose d'y emmener un ballon de basket ou de foot. Au-delà de la résolution des énigmes, c'est un lieu parfait pour un moment détente et sportif avec les jeunes que vous accompagnez.

- A. Des illustrations de postures se trouvent peintes en blanc sur le sol de la place, avec l'indication du muscle travaillé. La posture de l'image correspond à un travail du Psoas iliaque. Pour la distinguer d'une posture similaire qui travaille les quadriceps il faut regarder la position du pied arrière. (cf. photo ci-contre)
- B. Ici la posture est décrite mais pas montrée : elle correspond à un travail du Quadriceps.
- C. Deux marelles sont peintes au sol, devant les terrains multisports : elles vont de la Terre au Ciel.
- D. Seul le Stepper fait travailler les pectoraux. Ils sont en rouge sur le schéma des muscles sollicités par l'appareil.
- E. Sur la place, les quatre pistes de course font 40 mètres de long.
- F. Par déduction, on trouve que Vincent peut atteindre, en sautant, le palier de 300 cm. (cf. photo ci-contre)



Pour débloquent la piste audio, il faut indiquer la PREMIÈRE LETTRE des réponses A, B, C et D, soit : PQCS suivi du RÉSULTAT que l'on obtient en additionnant les réponses E et F, soit : 340. Il faut donc écrire à la suite : PQCS 340. L'indice important à retenir pour la quête est le mot du jour : NATURE.



La Halle de glisse

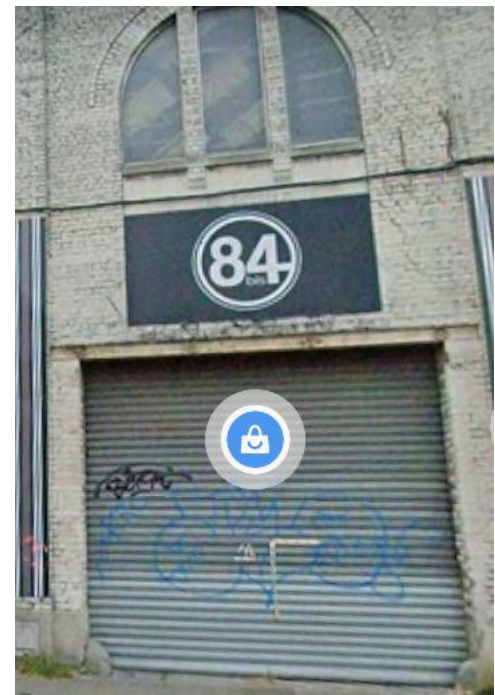
- La Halle de glisse

- Au fond de la zone extérieure, après la mini-arena, se trouve un terrain engazonné pour les sports de ballon. Sur place, en regardant vers la rue, on aperçoit le numéro **84** (Cf. photo ci-contre).

- Sur le sol du skate-park extérieur (dénommé streetpark), on peut lire **LILLE** en grandes lettres blanches. Le mot est plus particulièrement lisible depuis les hauteurs des gradins (Cf. photo ci-contre).

Pour débloquer la piste audio, la bonne réponse est 84 LILLE.

L'indice important à retenir pour la quête est le mot du jour : **INDOOR**.



Le GOLFOOT :
le golf Lille Métropole
et/ou
le stade Pierre Mauroy



- Le stade Pierre Mauroy et/ou le golf Lille Métropole



Pour débloquent l'audio, il est possible d'aller uniquement au Stade Pierre Mauroy ou uniquement au golf Lille-Métropole

Pour aller de l'un à l'autre, l'itinéraire propose un sentier de randonnée, mais qui n'est pas accessible aux PMR.

Une voie piétonne parallèle permet de relier les deux sites. Ils peuvent être faits dans n'importe quel ordre.

- le stade Pierre Mauroy

Le logo est visible derrière ce pilier, à l'entrée du hall vip NORD.



Face aux entrées K-L du stade se trouve un mur d'empreintes laissées par des sportifs. Celles choisies par Layla correspondent à Tony PARKER, joueur de BASKET.



Résolution Stade : __ i __ = ROIS (et non soir le contraire de matin).

- Le golf Lille Métropole

Les parcours n°3 ont la forme de la constellation **LYRA**, visible en haut à gauche sur la carte du ciel transmise par Layla. On peut le constater en regardant le plan du golf.

Le nom du terrain est indiqué au dos du panneau photographié par Layla : **PUTTING GREEN**. On le retrouve aussi indiqué sur les plans du golf.

Le nombre de coups max autorisés au trou n°1 est de **6**, comme indiqué sur le panneau qui indique son départ.

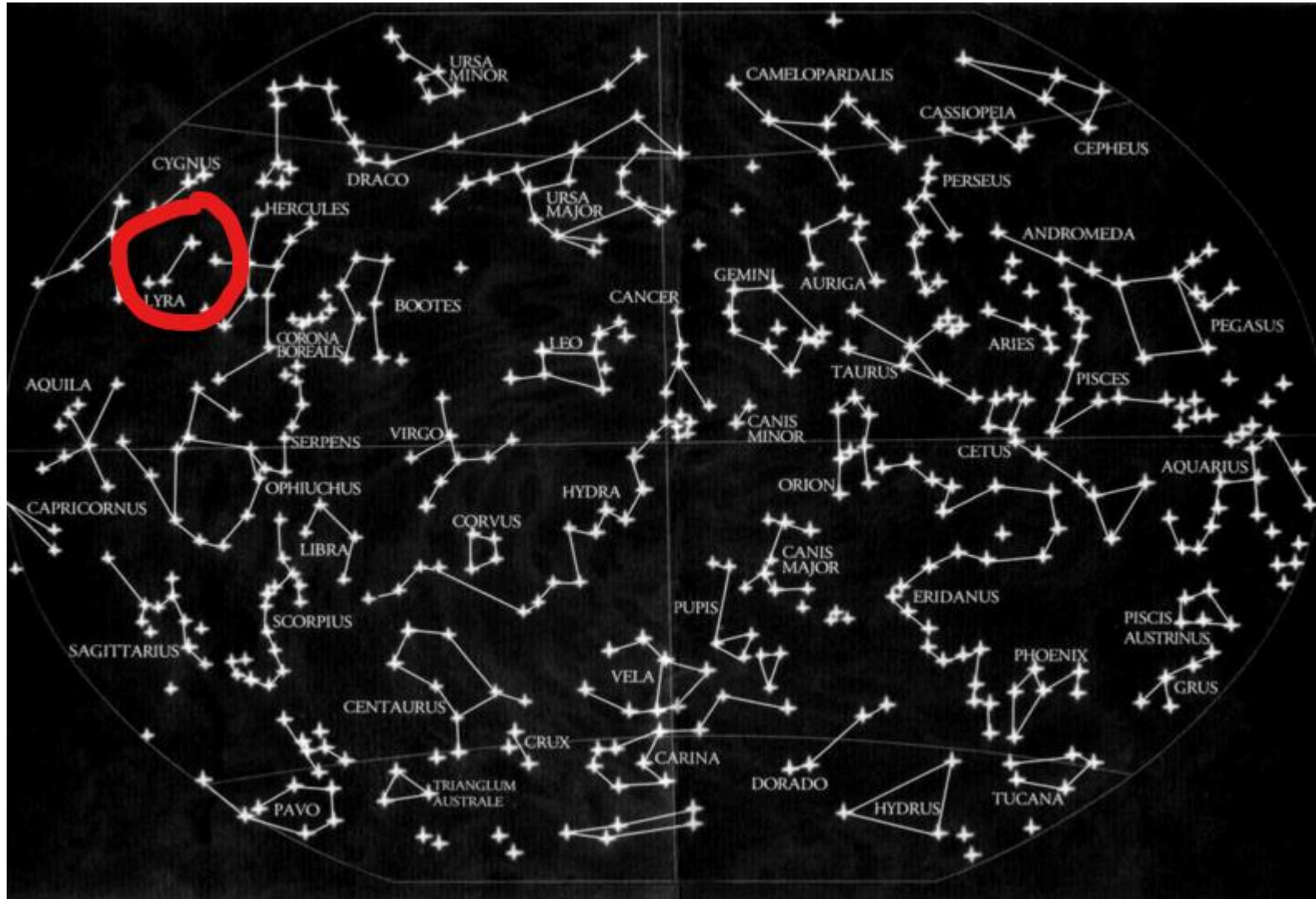
Résolution golf : la première lettre de la constellation + la première lettre du nom du terrain + le nombre de coups max au trou n°1 = LP6

Résolution option premium = les deux solutions à la suite = ROIS LP6.
L'une ou l'autre résolution donne accès à la piste audio et à un visuel.
L'indice important à retenir pour la quête est le mot du jour : GOLFOOT



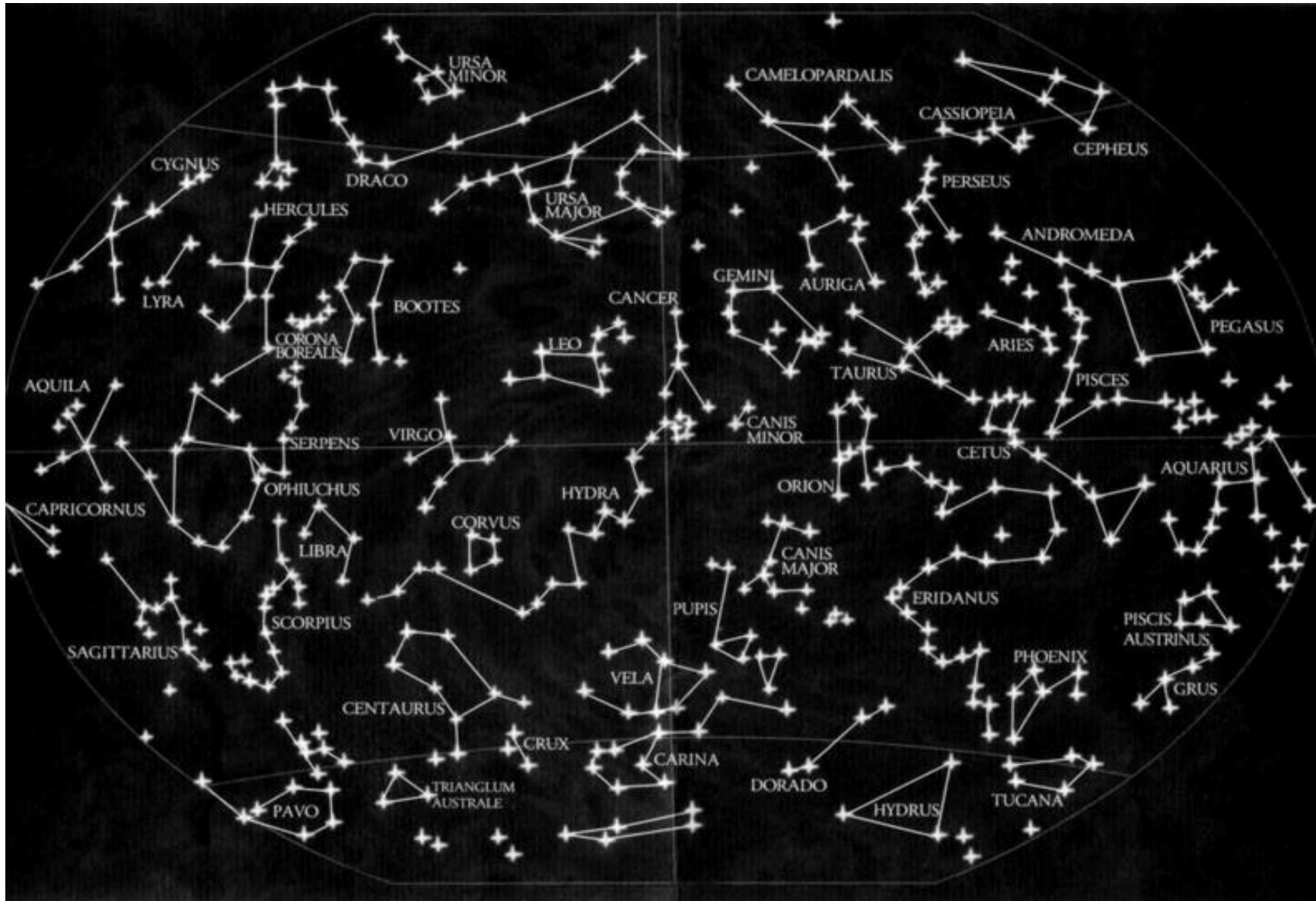
- Le golf Lille Métropole (suite)

Les parcours n°3 ont la forme de la constellation **LYRA**, visible en haut à gauche sur la carte du ciel transmise par Layla. On peut le constater en regardant le plan du golf.



- Le golf Lille Métropole (suite)

Si ce n'est pas assez visible sur le téléphone, vous pouvez remettre aux jeunes que vous accompagnez cette page 37 de la notice.



Les Marais de la Marque



– Les Marais de la Marque

Cette étape se présente sous la forme d'une randonnée, accessible depuis la gare de Fretin. Le sentier est adapté aux PMR, car macadamisé sur l'ensemble du parcours. À chaque point d'intérêt relevé par Layla se trouvent un ou plusieurs panneaux pédagogiques qui contiennent les réponses à ses questions.

- Point d'intérêt 1 : L'animal qui se reproduit dans les prairies humides est le BROCHET (là où l'on aurait pu attendre un nom d'oiseau).
- Point d'intérêt 2 : Plusieurs panneaux se trouvent à l'intérieur de l'observatoire. Profitez-en pour faire une halte et observer les différentes espèces d'oiseaux.
2A : Le nom « PHRAGMITE » désigne à la fois une plante et un animal (voir les visuels 1 et A du panneau « La roselière »).
2B : Le panneau « Les poissons potentiels du marais » évoque le brochet (vu au point d'intérêt 1), qui possède plus de 700 DENTS.
2C : D'après le panneau « Les oiseaux » (visuel 7), Layla a pris en photo une GRÈBE.
- Point d'intérêt 3 : Le panneau en métal comporte une traduction en braille. La suite de points correspond au mot BEC.



- Point d'intérêt 4 : En lisant le panneau en métal, on constate que les deux oiseaux (Gorgebleue et Foulque) ont en commun la couleur BLANCHE.
- Point d'intérêt 5 : Entre le Martin-pêcheur et le Héron cendré, c'est le HÉRON qui « vit entouré des siens » car il « niche en colonie », dit le panneau.

Pour débloquer la piste audio, il faut indiquer la première lettre de toutes les réponses, soit : BPDGBBH.

L'indice important à retenir pour la quête est le mot du jour : YEUX.

Solution du parcours

Quête

Layla est actuellement portée disparue. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où elle se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre

- Une fois résolue l'étape du marais, Layla indique qu'elle part se cacher pour fuir la Fondation Templière et protéger l'œuf de Vouivre.
- Pour découvrir où elle se trouve, il faut prendre la première lettre de chaque MOT DU JOUR et chercher une commune correspondante sur la carte jointe :

Légende **N**ature **I**ndoor **G**olfoot **Y**eux = LNIGY = LIGNY

Sur la carte, cela correspond à Beaucamps-Ligny. Pour accéder au texte de résolution, il faut donc entrer « **BEAUCAMPS-LIGNY** » dans l'onglet dédié (« LIGNY » seul fonctionne aussi).



Parcours Culture

Lieux et
équipements métropolitains :

- Le Palais des Beaux-Arts (**Indisponible temporairement**) ;
- Le musée de la Bataille de Fromelles ;
- La Villa Cavrois ;
- Les Médiathèques ;
- La Vieille Bourse.

Incarné par le personnage de Max



Thèmes : genre, exclusion, liberté, création

Le personnage de Max est à la recherche du trésor de Jean sans Terre, un mystérieux magot perdu par les Anglais pendant la bataille de Bouvines.

À chaque étape, Max se rapproche du trésor en collectant des indices désormais accessibles aux participants.

Incarné par le personnage de Max



Information temporaire :
L'énigme située au Palais des Beaux-Arts est momentanément indisponible en raison de modifications intervenues dans les espaces du musée. Une mise à jour de la notice sera prochainement mise en ligne

Le Palais des Beaux-Arts



- Le Palais des Beaux-Arts

- L'énigme du Plan-relief

En suivant l'itinéraire indiqué, on aboutit, au sud de la ville, à un bâtiment en forme de 4. À droite du parc, le long de la rue, se trouve répétée la lettre C (pour « cours » ; on trouve ailleurs la lettre J pour « jardin »). **La bonne réponse est donc : C4.**

- L'énigme des statues

La photo montre la statue par laquelle commencer : celle du saint tenant un livre sur ses genoux. En suivant son regard, on trouve Grande Ombre, le gardien de l'Enfer. Le créateur de Grande Ombre est Dante, dont le buste se trouve non loin (le cartel indique que Grande Ombre est un de ses personnages). Il regarde vers la statue en bronze de Pénélope. La personne qu'elle attend est Ulysse. Il faut le chercher dans la galerie : sa statue est à l'opposé par rapport à Pénélope. Ulysse regarde vers **Hermaphrodite.**

Pour débloquent l'audio et le visuel, il faut donc indiquer C4, HERMAPHRODITE ou C4 HERMAPHRODITE.

L'indice important à retenir pour la quête est inscrit sur le visuel : 50°36'.





Le musée de la Bataille de Fromelles

- Le musée de la Bataille de Fromelles

NB : Des règles spécifiques au sein du musée peuvent s'appliquer. N'hésitez pas à vous adresser aux personnels du musée.

La lettre à M. Baily (piste 82 de l'audio-guide) nous ouvre les pistes suivantes :

- A. Son équipement contient des grenades Mills
- B. Il appartenait au 32e Bataillon (de la Force armée impériale australienne)
- C. Son nom est Forrest.

- Piste A

Sur la grenade Mills il est inscrit : n°5.

- Piste B

Le 32e Bataillon était stationné près du lieu-dit « La Cardonnerie ». Le musée contient un escalier qui menait à un tunnel secret, près de La Cardonnerie. Sur l'un des piliers de l'escalier, on peut lire deux nombres romains : « II » et « IV », soit 2 et 4 qui, additionnés, donnent 6.

- Piste C

Dans les dossiers numériques, vous trouverez celui de John Robertson Forrest. Il est enterré à l'emplacement IV.A.3 du cimetière voisin. En vous rendant sur place et en suivant la numérotation des allées, vous trouverez sa tombe, où est gravé ce vers de poésie : « In our hearts bright vision linger that can never fade away ».

Pour débloquent l'audio et le visuel, il faut soit additionner les résultats des pistes A et B : $5+6=11$, soit indiquer le 3^e mot du vers de la piste C : HEARTS. Soit indiquer à la suite : 11 HEARTS.

L'indice important à retenir pour la quête est inscrit sur le visuel : 59.6"E.





La Villa Cavrois

- La villa Cavrois

NB :

- Il est conseillé de prendre un guide et un plan à l'entrée du musée. Ils peuvent aider lors de la visite et pour répondre aux énigmes.
- Un même groupe peut se diviser en deux sous-groupes pour suivre, l'un la première piste, l'autre la seconde.

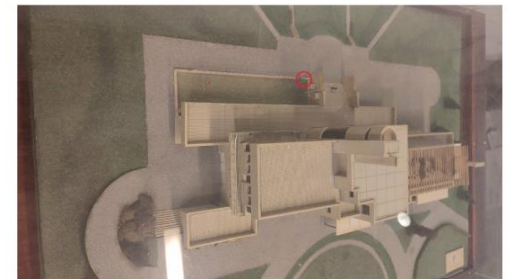
Piste 1

1. Dans le fumoir se trouve la statuette d'un chat. Un cartel indique qu'elle a été réalisée par les artistes Jan et Joël Martel.
2. Dans la salle à manger des enfants se trouve un bas-relief des mêmes artistes sur le thème du jeu.
3. Il y a, au 2e étage, une salle de jeu tendue de rouge (car elle pouvait être modulée pour accueillir des pièces de théâtre).
4. Dans la matériauthèque, un caisson contient 4 pieds de baignoire rouges. Il faut donc se rendre dans une salle de bain (celle des parents).
5. Dans la salle de bain des parents, cachée derrière une porte, se trouve une balance, dont le poids maximal est 126.



Piste 2

1. La Villa a été inaugurée en 1932 : $32 \times 2 = 64$.
2. Sur le mur de gauche, dans la chambre détruite, on lit le nombre 21 : $64 + 21 = 85$.
3. Dans le caisson n°85 de la matériauthèque se trouve l'échelle de la piscine. La maquette, dans la salle de diffusion du film, indique où elle se trouvait.
4. Si l'on se positionne près de la piscine, à l'endroit où se trouvait l'échelle, on fait face à un mur de la Villa derrière lequel se trouve le BUREAU de M. Cavrois.



Pour débloquent l'audio et le visuel on peut donc indiquer **BUREAU** ou **126** ou **BUREAU 126**.

L'indice important à retenir pour la quête est inscrit sur le visuel : **54.2"N**.

Christine Orban N'oublie pas d'être heureuse



Agnès Martin-Lugand

Les gens heureux
lisent et boivent du café



13716

Laurent Ruquier

Je ne vais pas me gêner



11162

Les médiathèques de la MEL

- Les Médiathèques

L'énigme peut être résolue dans n'importe quelle médiathèque. Elle implique de consulter Le comte de Monte-Cristo d'Alexandre Dumas, peu importe l'édition mais dans sa version originale

(Attention : éviter les versions « Français Facile » qui ne fonctionneront pas).

Si le livre est absent, n'hésitez pas à inviter les jeunes à se diriger vers le personnel de la médiathèque doté d'un document avec un QR code. En effet, il est possible d'accéder à une version en ligne légalement.

Si le personnel n'est pas disponible, vous retrouvez le QR code ci-contre.

Pour résoudre l'énigme, il faut comprendre que les nombres romains désignent des **paragraphes**, les nombres commençant par « p. » des numéros de **phrases** (et non de pages, comme on pourrait le croire : il s'agit d'une fausse piste), et les nombres commençant par « m. » des numéros de **mots**.

Ainsi l'indication « XII p.7 m.1 » correspond au :

chapitre 12,

septième phrase,

premier mot.

En suivant le texte de l'énigme, on obtient alors :

XII p.7 m.1 = **comment**

VIII p.34 m.24 = **appelle**

XI p.2 m.10 = **t**

XIX p.22 m.4 = **on**

I p.8 m.3 = **un**

XVII p.21 m.17 = **ouvrage**

III p.10 m.4 = **d'**

XXII p.68 m.4 et 5 = **herbes cueillies**

La bonne réponse est : un HERBIER.

Ce mot débloque l'accès à l'audio et à un visuel. L'indice important à retenir pour la quête est inscrit sur le visuel : 3°06'.

NB : Si la question se pose :

« c'est » = deux mots,

« l'a » = deux mots, etc.



- Les Médiathèques (suite)

Le personnel des Médiathèques dispose du QR code pour accéder au livre en ligne.

En cas d'indisponibilité, nous vous suggérons de la remettre aux jeunes que vous accompagnez.

Pour accéder au « Comte de Monte-Cristo »
en ligne !



Les disparus de la MEL

*L'inscape game de la
Métropole Européenne de Lille*



Contact : jem@lillemetropole.fr



Max



La Vieille Bourse

- La Vieille Bourse

La première pierre de la cour intérieure a été posée le 9 octobre 1853. Il faut donc trouver le n°9, à côté duquel se trouve gravée une CHÈVRE.

La levée du siège de Lille a eu lieu dans la nuit du 7 au 8. Entre les n°7 et 8 se trouve l'inventeur de la SOUDE.

L'une des quatre portes de la Vieille Bourse (côté Opéra) est dédiée « au génie inventif ». Elle se situe entre les numéros 12 et 13, donc $13-12=1$. Près du n°1 se trouve écrit le nom d'un métal : le CHROME.

Pour débloquent l'audio et le visuel, on doit donc indiquer dans l'ordre : CHÈVRE SOUDE CHROME.

Le visuel permet de comprendre que les indices des quatre autres sites sont des coordonnées. Max indique leur ordre : « d'abord ceux du Palais des Beaux-Arts, puis ceux de la Villa Cavrois, puis ceux de la Médiathèque et enfin ceux du musée de la bataille de Fromelles », soit :
50°36'54.2"N 3°06'59.6"E



Solution du parcours

Quête

Max est actuellement porté-e disparu-e. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où iel se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre

Une fois les portions de coordonnées mises bout à bout, dans l'ordre donné à la Vieille Bourse, il suffit d'entrer le résultat dans une carte GPS (type Google Maps) : les coordonnées renvoient alors sur les Carrières Souterraines de Lezennes.

Le personnage de Max s'est en effet perdu dans les carrières en cherchant le trésor de Jean sans Terre !

Pour accéder au texte de résolution il faut entrer « **carrières souterraines** » dans l'onglet dédié.

Quête

Max est actuellement porté-e disparu-e. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où iel se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre



Parcours Stage/Emploi

Lieux et équipements métropolitains :

- France Travail et/ou la Halle de l'emploi ;
- Les Missions Locales et Lille Avenirs ;
- Le Campus Cité Scientifique ;
- Les Structures Information Jeunesse (SIJ) ;
- Euracréative Plaine Images.



Incarné par le personnage de Vincent

Thèmes : scolarité, vocation, amitié, amour, protection, sécurité

Vincent est un personnage qui a quitté les bancs de l'école sans passer le bac : à rebours de toute culpabilité, il met en avant les aspects positifs de son choix. Il vit en accord avec lui-même, ses besoins et ses émotions, et voit sa situation comme une opportunité. Le champ des possibles qui s'ouvre à lui est vaste, et il vit sereinement sa recherche de vocation.

Au moment où commence le jeu, il débute un stage au sein d'un service d'État confidentiel que nous allons découvrir en même temps que lui : la MIVILAN, pour « Mission Interministérielle de Vigilance et de Lutte contre les Anomalies ».

NB : Cette structure fictive s'inspire de la MIVILUDES, une mission interministérielle bien réelle qui lutte contre les dérives sectaires. Il peut être intéressant de faire découvrir cette dernière aux jeunes, à la fois pour augmenter la vraisemblance immersive de la MIVILAN et pour faire découvrir ses missions essentielles à la protection des citoyens.

Incarné par le personnage de **Vincent**



France Travail et la
Halle de l'emploi



- France Travail et/ou la Halle de l'emploi

- Dans les agences France Travail

Dans chaque agence de la MEL, vous pouvez demander à l'accueil le QR code laissé par Vincent. La personne à l'accueil vous fera découvrir l'agence et ses missions dans le cadre d'une visite, puis vous remettra le QR code à flasher.

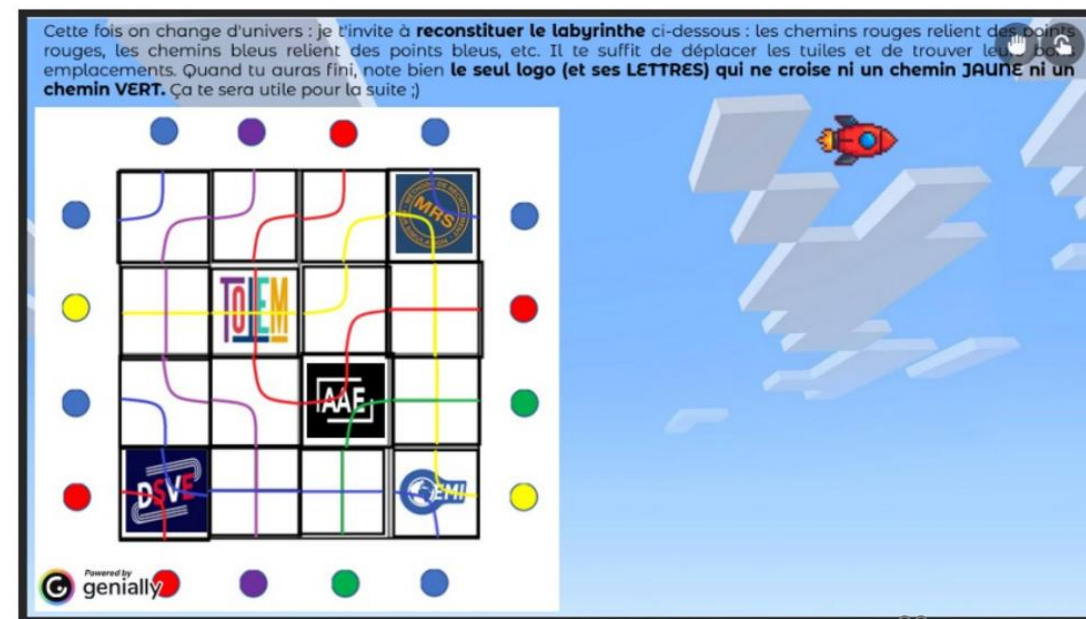
Une fois flashé le QR code, vous arrivez sur un jeu numérique qui vous demande de mettre votre téléphone à l'horizontal. En effleurant l'écran, vous faites apparaître l'icône qui vous permet de mettre le jeu en plein écran.

NB : Ces deux manipulations sont recommandées pour plus de confort.

Le challenge numérique se présente sous la forme d'une série de mini-jeux qui font appel à la mémoire, à la logique et à l'observation. Le plus complexe est celui du réseau de câbles colorés à reconstituer.

Ci-contre la solution :

Le seul logo qui ne croise ni un chemin vert ni un chemin jaune est celui dont le sigle est : DSVE.



- France Travail et/ou la Halle de l'emploi (suite)

- Dans les agences France Travail (suite)

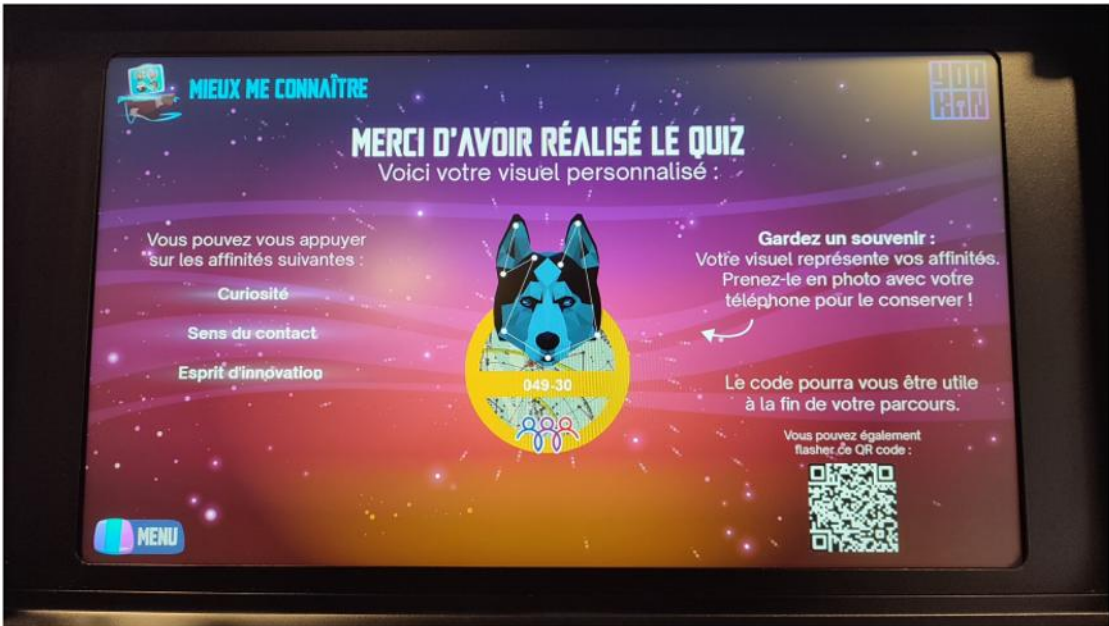
Pour la dernière étape du jeu, il faut donc cocher les lettres D, S, V et E sur la grille pour voir apparaître le mot de passe. En cliquant sur « Valider » on peut vérifier si toutes les occurrences ont été cochées :

i	i	x	l	u	i	h	p	g	t	i	h	x	c	j	i	y	g	m	n	n	z	y	y	z	q	m	u	w	w	w	u	f	z	o	k	a	x	t	u
y	s	y	k	w	u	s	t	f	l	d	e	e	r	q	p	h	s	s	d	v	s	g	q	j	u	j	d	s	c	f	o	z	d	d	v	v	e	s	l
w	v	j	k	n	k	s	p	q	a	u	s	l	b	k	n	o	w	c	e	k	m	c	u	n	n	v	i	p	e	w	r	h	v	y	x	j	a	b	p
l	d	t	r	g	b	d	q	t	t	j	v	w	y	f	j	r	k	o	e	m	m	g	a	j	s	g	f	i	g	e	i	h	e	e	s	d	y	r	x
b	y	d	x	i	v	h	r	j	m	a	e	c	k	t	b	g	n	g	d	k	w	w	t	r	d	s	s	d	s	v	a	t	d	u	i	u	r	l	b
m	q	d	u	m	d	q	z	n	j	g	s	u	g	i	c	k	t	q	s	l	q	h	f	q	d	a	i	n	m	e	y	i	d	f	c	m	h	q	f
i	o	o	e	v	w	l	i	x	x	s	s	e	i	g	k	y	c	y	e	h	o	j	m	t	s	b	p	w	i	d	p	t	d	s	v	s	s	d	t
w	t	f	w	r	w	q	o	l	k	b	m	f	h	a	c	k	n	l	u	h	x	g	j	n	m	z	t	n	w	m	z	x	b	l	r	z	b	o	z

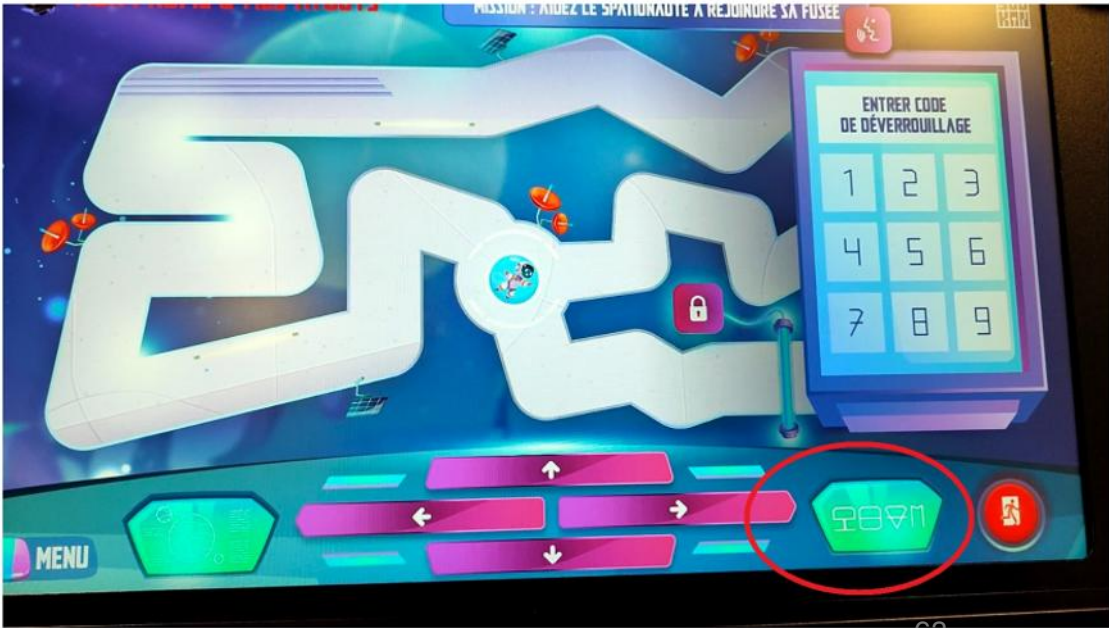
- France Travail et/ou la Halle de l'emploi (suite)

- A la Halle de l'Emploi

Sur les bornes Yookan, en prenant en compte chacune des informations sur Vincent et en faisant le quiz « Mieux me connaître » de son point de vue, on aboutit à l'avatar du CHIEN (la précision HUSKY fonctionne aussi).



Ensuite, au cours du quiz « Mon profil & mes atouts », on doit guider un spationaute vers sa fusée. Le code du raccourci peut être déduit du visuel en bas à droite de l'écran : il s'agit de chiffres mis en miroir avec eux-mêmes. Ils peuvent être lus comme 2371.



- France Travail et/ou la Halle de l'emploi (suite)

Pour débloquent l'audio, il faut donc indiquer soit **VITAE** soit **CHIEN** soit **2371**. Soit à la suite : **CHIEN 2371**.

L'indice important à retenir pour la quête est le symbole suivant :



BADGE D'ACCRÉDITATION N° 1

- France Travail et/ou la Halle de l'emploi (suite)

Le personnel de France Travail dispose du QR code pour accéder à l'énigme à résoudre.

En cas d'indisponibilité, nous vous suggérons de communiquer cette page aux jeunes que vous accompagnez.



Hey ! J'espère que tu as apprécié la découverte de ton agence France Travail de proximité. Maintenant que tu connais un peu les lieux, ce sera plus facile pour toi lorsque tu auras besoin d'un suivi ou d'un conseil ;)

Pour accéder à mon épisode du jour, rien de plus simple : **scanne** le QR code ci-contre et résous une série de soft skill challenges, jusqu'à obtenir le mot de passe. C'est une autre façon de découvrir les dispositifs France Travail mais aussi de mieux connaître tes propres compétences ;)

Pour plus de confort, mets ton **téléphone à l'horizontal**, passe le jeu en **plein écran** (à l'aide de l'icône entourée en **rouge**), et amuse-toi !



La Mission
Locale Lille
Avenirs et les
Missions
Locales de la
Métropole



- Les Missions Locales et la Mission Locale Lille Avenir

En comparant les photos anciennes à l'actuel hall de la Mission Locale, on s'aperçoit que les deux remarques adressées à l'inspecteur Maubert se réfèrent aux piliers. C'est manifestement là que l'inspecteur prend des notes « quand le papier manque ». En inspectant les piliers du hall, on peut effectivement découvrir des inscriptions manuscrites au pied de deux d'entre eux. Il s'agit de mots qu'il faut remettre dans l'ordre pour obtenir la phrase suivante :

« CE QUI EST LÀ QUAND JE CHERCHE ET DISPARAÎT LORSQUE JE TROUVE EST LA CLEF. »

La réponse à cette énigme est le **MYSTÈRE** (ÉNIGME marche aussi).

Une fois l'audio débloqué, l'indice important à retenir pour la quête est le symbole suivant :



BADGE D'ACCREDITATION N°2

Campus Cité Scientifique



- Le Campus Cité Scientifique

L'énigme se présente d'abord comme un quiz exploratoire : en découvrant les différentes zones du campus, les participants répondent à sept questions et notent le chiffre ou le signe typographique associé à la bonne réponse.

Dans le quartier 7, parmi les écoles et les instituts : quelle couleur n'appartient pas à l'ESPRIT ?

3 ■ Orange



Dans le quartier 5, trouve le bâtiment où l'on enseigne la PHYSIOLOGIE. Près de lui se trouve un VERGER : combien de PRUNIERS y trouve-t-on ? Pas besoin de compter les arbres, l'info est inscrite quelque part !

3 ■ Huit



- Le Campus Cité Scientifique

Dans le Centre de Documentation du bâtiment SH2, un animal surveille le hall. Lequel ? On peut aussi simplement se rendre à l'entrée face au bâtiment SH3. L'animal est visible en regardant à travers la vitre.

1 ■ Un colibri



- Le Campus Cité Scientifique (suite)

Dans le quartier 3, à quoi sert le bâtiment C14 (il n'apparaît pas sur la carte, mais il est quelque part entre le C12 et le C15) ?

. ■ Stocker des produits dangereux

Ces photos peuvent vous aider à trouver le bâtiment C14 :



Sur quoi travaille le CERLA ?

1 ■ Les lasers



- Le Campus Cité Scientifique (suite)

Qu'enseigne-t-on dans le bâtiment P2 ?

Point de vigilance : la spécialité n'est écrite que d'un côté du bâtiment (opposé à la bibliothèque Lilliad)

2 ■ L'électrotechnique



Le bâtiment M1 abrite l'antenne de RADIO CAMPUS : quelle est sa fréquence ?

3 ■ 106.6



- Le Campus Cité Scientifique (suite)

Au 2^{ème} étage de LiLLIAD - dans le secteur 4.

La deuxième partie de l'énigme consiste à mettre bout à bout les chiffres et le signe typographique associés aux bonnes réponses afin d'obtenir la cote d'un rayonnage à **LILLIAD : 331.123**.

Cette côte correspond au rayon « Besoin et demande de main d'œuvre » au 2^e étage. L'ouvrage dont la côte se termine par **AUF (331.123 AUF)** s'intitule **REBONDIR**. Ce titre permet de débloquent l'audio.

Il existe deux exemplaires de l'ouvrage, mais s'ils sont tous les deux absents du rayonnage, le titre peut tout de même être trouvé via le catalogue en ligne, accessible depuis les ordinateurs de LILLIAD.

L'indice important à retenir pour la quête est le symbole suivant :



BADGE D'ACCREDITATION N°3





- Les Points Information Jeunesse

• La roue des thématiques

Le visuel de la roue peut être trouvé sur les supports de communication des Structures Information Jeunesse (SIJ).

Attention : à la date de rédaction de ce livret, une ancienne version du visuel, non fonctionnelle pour l'énigme, est encore présente sur la façade du CRIJ.

Il faut donc chercher à l'intérieur la nouvelle version.

À partir des indications de Vincent et par élimination, on peut identifier la thématique
« Emploi / Jobs / Stages ».



- Les Points Information Jeunesse (suite)

• Étude de cas

Au sein des Structures Information Jeunesse (SIJ) , un ordinateur ou une tablette vous donnent accès au site de l'information jeunesse en région Hauts-de-France : [IJHDF - L'Information Jeunesse en Hauts-de-France](#)

En cliquant sur « Recherche par thématique », il reste à suivre l'arborescence du site en respectant les informations données par Vincent :

- d'abord sélectionner « Emploi / Jobs / Stages » ;
- puis « trouver un emploi sans diplôme ».

En déroulant l'onglet « Présentation » et en le parcourant, on trouve la section « vous former » : les « écoles d'entreprise ou de production » correspondent à la demande de Vincent.

En cliquant sur le lien et en déroulant l'onglet « Présentation », on constate que les « écoles de production » permettent plus particulièrement de travailler en petits groupes et de mettre l'accent sur la pratique. Parmi les différentes options, l'école EPICC est la seule à concerner le domaine textile. Il reste alors à dérouler l'onglet « Carnet d'adresses » pour trouver son adresse précise : 139 rue des Arts Bâtiment C – Étage 1 – 59100 – Roubaix. La réponse à l'énigme de Vincent est donc **C1**.

Une fois l'audio débloqué, l'indice important à retenir pour la quête est le symbole suivant :



BADGE D'ACCRÉDITATION N°4

- Euracréative Plaine Images

En parcourant le site, sept symboles de la grille sont identifiables :

✓  QUEL-LE	 ÉPÉE-S	✓  OBJET	 ÉTUDE	 DES
 QUI	✓  DU	 BARBU	 ELFE	 LASER-S
✓  FLOTTE	✓  CORNU	 MAGE	 BÂTIMENT	✓  CHEVALIER
 POUR	 FEND	 L'	✓  PRÈS	 TRANSPERCE

Symbole	Provenance	Signification
	Ankama (près de la porte d'entrée, au 75 boulevard d'Armentières)	QUEL
	École ART FX	OBJET
	Data Center ETIX LILLE #1	DU
	La Chaufferie	FLOTTE
	Le Link	CORNU

	Logo de la Plaine Images (visible un peu partout sur la signalétique des bâtiments).	CHEVALIER
	Visible sur la fresque murale en face du Link.	PRÈS

- Euracr ative Plaine Images (suite)

Soit une fois remis dans l'ordre : QUEL OBJET FLOTTE PR S DU CHEVALIER CORNU ?

En faisant le tour du b timent Ankama, derri re l'entr e, on trouve trois vitraux auxquels se r f re cette phrase : l'un d'eux repr sente en effet un chevalier cornu, autour duquel flottent des **SABLIERS**.

Une fois l'audio d bloqu    l'aide du mot SABLIER, l'indice important   retenir pour la qu te est le symbole suivant :



BADGE D'ACCR DITATION N 5



- Euracr ative Plaine Images (suite)

Si vous le souhaitez, vous pouvez remettre un exemplaire papier de cette page 79 aux jeunes que vous accompagnez. Cela peut les aider   retrouver la phrase.

 QUEL-LE	 �P�E-S	 OBJET	 �TUDE	 DES
 QUI	 DU	 BARBU	 ELFE	 LASER-S
 FLOTTE	 CORNU	 MAGE	 B�TIMENT	 CHEVALIER
 POUR	 FEND	 L'	 PR�S	 TRANSPERCE



Solution du parcours

Quête

Vincent est actuellement porté disparu. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où il se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre

Avec la grille des symboles utilisée à l'étape « Plaine Images », il est possible de traduire les cinq badges reçus par Vincent à chaque étape du jeu.

Mis dans l'ordre, ils forment la phrase : **BÂTIMENT POUR ÉTUDE DES LASERS**

Il faut ici se souvenir que les lasers sont évoqués à l'étape « Cité Scientifique » : c'est, en effet, le **CERLA** (question 5) qui les étudie.

Entrer le sigle **CERLA** permet donc d'accéder au texte de résolution, où **il nous est confirmé que Vincent a choisi de rejoindre de son plein gré la MIVILAN, une mission interministérielle confidentielle qui exige sa « disparition » civile et sociale**. Au gré de ses missions, il pourra protéger le territoire de la MEL des anomalies qui surgissent parfois, sans explication rationnelle.

Quête

Vincent est actuellement porté disparu. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où il se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre



Parcours Droits/Engagements

**Lieux et
équipements métropolitains :**

- Les Points Justice ;
- Les Centres Sociaux ;
- La Maison des associations de Tourcoing ;
- Le siège social de la MEL - Biotope ;
- La Maison des Mobilités Durables.

Incarné par le personnage de Gaëtan



Thèmes : handicap, fanatisme, dérive sectaire, morale, altruisme

Gaëtan est engagé pour un monde meilleur et pour aider son prochain, de différentes façons : bénévolat, engagement associatif, travailleur social... Le jeu le présente comme porteur d'un handicap invisible, mais le détail de son parcours (écrit du point de vue du personnage) n'en fait pas mention.

Au fil des épisodes de son podcast, Gaëtan se propose de nous faire découvrir une structure philanthropique qu'il vient de rejoindre : la Fondation Templiers.

Incarné par le personnage de Gaëtan



- Les Points Justice

Rappel : Cette étape du jeu est la seule qui ne nécessite aucun déplacement.

Un déplacement en vue de résoudre une autre étape du jeu peut toutefois être l'occasion de passer devant un Point Justice, afin de permettre une identification géographique concrète.

L'énigme est un pur jeu de déduction logique qui nécessite une grande concentration de la part des jeunes. En cas de difficultés, les éléments ci-dessous peuvent vous aider à les mener vers la résolution.

- Sachant que Johanna est partie escalader une montagne deux semaines après le meurtre, elle ne peut pas être l'assassin, car une jambe cassée l'en aurait empêché.
- Le Pr. Phisalix ne peut pas être l'assassin, puisqu'il le connaît.
- Louise est innocente puisqu'elle a rencontré le Pr. Phisalix lors de la 6e édition du séminaire, or l'assassin et le Pr. Phisalix ont fondé le séminaire ensemble.

Donc l'assassin ne peut être que le Dr. Calmette ou le peintre Carolus Duran. Mais on peut dire avec certitude que ce n'est pas le Dr. Calmette qui a rejoint le séminaire un an auparavant, et ne l'a donc pas fondé avec le Pr. Phisalix. **Il ne reste que Carolus Duran : il est bien vivant puisqu'il a terminé le portrait de Louise trois semaines après le meurtre. C'est donc lui l'ASSASSIN.**

Il nous reste à trouver qui est la victime. On sait que, après le meurtre, le Pr. Phisalix est à Saïgon, Johanna dans le Caucase et que Carolus Duran a poursuivi le portrait de Louise, qui est donc encore vivante puisqu'il lui faut poser. Il ne reste que le Dr. Calmette, dont nous ne savons rien. Par conséquent, **on peut en déduire que Carolus Duran a tué le Dr. Calmette.**

La bonne réponse, pour accéder à l'audio, est donc : DURAN CALMETTE.

L'indice important à retenir pour la quête est l'indication : « PREMIÈREMENT, RENDS-TOI EN C2 ».

NB : Les suspects sont des personnes réelles du siècle dernier, Carolus-Duran et Albert Calmette étant plus particulièrement des célébrités associées à Lille. Seule Louise est un personnage fictif qui renvoie plus généralement à la famille Motte-Bossut, laquelle a dirigé pendant plusieurs générations une grande entreprise textile de Roubaix.

NB² : Gaëtan évoque ici son handicap invisible (une maladie génétique), qu'il garde secret pour ne pas inquiéter ses amis.



Les centres sociaux



- Les Centres Sociaux

Cette étape du jeu peut être résolue dans n'importe quel centre social membre de la Fédération des Centres Sociaux du Nord-Pas-de-Calais.

Il convient d'y demander ou d'y chercher, à l'appréciation de chaque centre, un QR code qui donne accès au challenge de Gaëtan. Si besoin, le QR code à utiliser est le suivant :



Une fois flashé le QR code, vous arrivez sur un jeu numérique qui vous demande de mettre votre téléphone à l'horizontal. En effleurant l'écran, vous faites apparaître l'icône qui vous permet de mettre le jeu en plein écran. Ces deux manipulations sont recommandées pour plus de confort.



- Les Centres Sociaux (suite)

Le personnel des Centres Sociaux dispose du QR code pour accéder à l'énigme à résoudre.

En cas d'indisponibilité, nous vous suggérons de communiquer cette page aux jeunes que vous accompagnez.



Salut la commu' !

Je suis heureux que vous soyez ici et que vous ayez pu découvrir le centre social proche de chez vous. N'hésitez pas à jeter un œil à son agenda, je suis sûr qu'il y a des activités qui vous plairont !

En parlant d'activité : je vous livre ci-dessous l'accès à l'arène numérique de la Fondation. Prenez le temps de bien lire les **règles** ;) Pour plus de confort, mettez votre **téléphone à l'horizontal**, passez le jeu en **plein écran** (à l'aide de l'icône entourée en **rouge**), et bonne chance pour le challenge !



- Les Centres Sociaux (suite)

À partir de là vous n'avez plus qu'à jouer en suivant les règles indiquées. La difficulté est réglable, et le jeu comporte ainsi une grande « rejouabilité ».

Une fois l'IA vaincue, le mot de passe apparaît : il s'agit du mot **LAZARUS**, qui débloquent l'audio de Gaëtan ainsi qu'un visuel.

L'indice important à retenir pour la quête est l'indication : « DANS UN DEUXIÈME TEMPS, AVANCE DE TROIS CASES VERS L'EST ».

NB : Les commandements de la Fondation mettent l'accent sur son côté jusqueboutiste : pour elle, la fin justifie les moyens, et elle est prête à tout pour atteindre ses objectifs, aussi louables soient-ils.

La Maison des Associations de Tourcoing

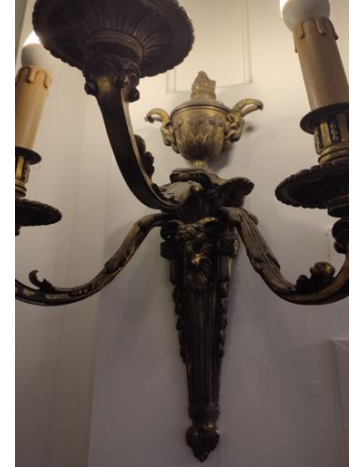


- La Maison des associations de Tourcoing

L'énigme consiste à rechercher des éléments visuels dans les espaces communs, par analogie avec des photos.

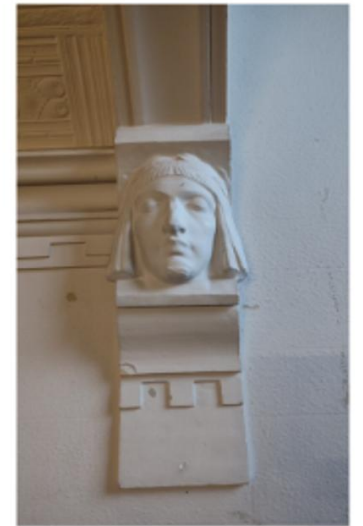
- #1

Dans le bureau de la MDA, se trouvent des candélabres au mur : c'est sur un vase de bronze, à leur sommet, que le motif floral est visible. Chaque candélabre est orné de TROIS têtes de chèvres : deux contre le vase et une en-dessous.



- #2

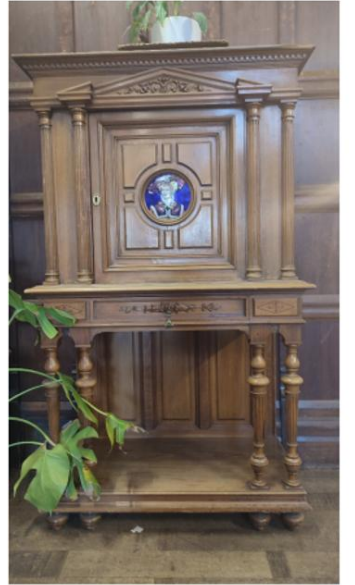
Le visage de Gaston de Foix se trouve au plafond : en deux exemplaires, dans le vestibule (première pièce de la MDA) et en quatre exemplaires dans le hall, il est donc visible SIX fois.



- La Maison des associations de Tourcoing (suite)

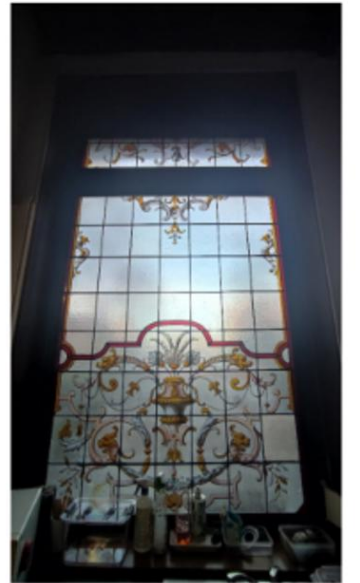
- #3

Le portrait d'Éva est visible sur un médaillon en émail bleu, sur un meuble du hall, près de l'accueil. On y distingue huit rubis sur le collier et un sur le chapeau, pour un total de NEUF.



- #4

L'ange de lumière se trouve au centre de la fenêtre, dans la cuisine. On y distingue HUIT têtes animales dorées : oiseaux, éléphants et lions.



- La Maison des associations de Tourcoing (suite)

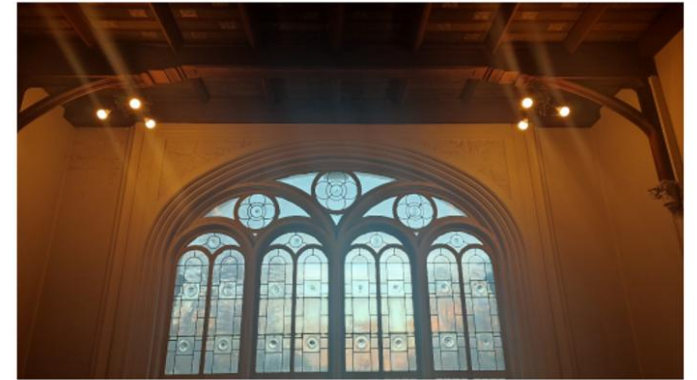
- #5

Le fondateur se trouve au sommet du luminaire sur pied, dans le hall, près de l'escalier. Il se tient debout, bouclier à la main, sur un octogone, soit une figure à HUIT côtés.



- #6

À l'étage, la fleur à quatre pétales ronds décore le haut des fenêtres, que l'on longe en prenant l'escalier. On la voit en TROIS exemplaires.



Pour accéder à la piste audio il faut additionner les résultats précédents : $3+6+9+8+8+3 = 37$.

L'indice important à retenir pour la quête est l'indication : « TROISIÈMEMENT, DESCENDS D'UNE CASE AU SUD ».

La MEL - BIOTOPE



- Le siège social de la MEL - Biotope

- La première partie de l'énigme consiste à repérer des éléments visuels sur la façade de la MEL et à noter à quelles compétences ils sont associés. Pour chaque nom de compétence, des lettres sont à retenir.

Les compétences de la MEL sont précisées sur le site de la MEL : [Métropole européenne de Lille - La MEL - Qui sommes nous?](#)

Nous vous invitons à consulter le site pour aider les jeunes que vous accompagnez à retrouver toutes les compétences.

[Capture écran avec les solutions pour l'accompagnant :](#)

Quelles sont les compétences de la Métropole Européenne de Lille ?

Les compétences de la MEL sont à la fois historiques (loi du 31 décembre 1966 relative aux communautés urbaines) et très récentes, issues de la loi du 27 janvier 2014 dite loi MAPAM. La Métropole Européenne de Lille a organisé ses services autour de grands pôles qui gèrent l'ensemble de ses compétences. Elle intervient aujourd'hui dans 20 domaines essentiels au service de ses usagers.

La MEL est compétente dans les domaines suivants :

- **l'aménagement du territoire** : schéma directeur d'aménagement du territoire, Plan Local d'Urbanisme, urbanisme commercial, Ville renouvelée, etc. ;
- **la culture** : soutien aux structures culturelles, animation du réseau des fabriques culturelles, des conservatoires, etc. ;
- **les déchets ménagers** : collecte, traitement et valorisation des résidus urbains par le biais de délégataires, sensibilisation au tri, au recyclage et à la revalorisation, etc. ;
- **le développement durable** : adoption et mise en œuvre de l'agenda 21 et du plan climat-énergie territorial, etc. ;
- **l'eau et l'assainissement** : traitement des eaux usées, stockage des eaux pluviales, production et distribution d'eau potable, etc. ;
- **l'économie et l'emploi** : accompagnement des projets des entreprises et des filières d'excellence, développement de parcs d'activités, animation économique locale en partenariat avec la Région, etc. ;
- **l'espace public et la voirie** : création et entretien de la voirie communautaire, aménagement des centres villes, parcs de stationnement, etc. ;
- **l'Europe et l'international** : développement des relations européennes et internationales, animation de la SSI à l'échelle du territoire, etc. ;
- **l'habitat et le logement** : constitution de réserves dédiées à l'habitat, Programme Local de l'Habitat, résorption de l'habitat insalubre, aménagement d'aires d'accueil pour les gens du voyage, etc. ;
- **la politique de la ville** : la MEL, cheffe de file de la politique de la ville sur le territoire de la MEL et pilote du contrat de ville ;
- **la nature et le cadre de vie** : création et gestion du patrimoine naturel et paysager par le biais de l'ENLM, déploiement des trames verte et bleue, etc. ;
- **le sport** : promotion de grands événements, soutien des clubs de haut niveau, création et soutien des équipements sportifs du territoire, etc. ;
- **le tourisme** : pilotage de la cohérence de l'action et de l'image du territoire, soutien du développement du tourisme d'affaires et du tourisme d'agrément, etc. ;
- **les transports et la mobilité** : aménagement et gestion des transports en commun, développement des déplacements actifs, etc. L'exploitation du réseau a été confiée à Ilévia ;
- **l'accessibilité et le handicap** : sensibilisation aux différentes formes du handicap, aménagement du territoire pour le rendre accessible à tous les usagers, etc. ;
- **les crématoriums** : gestion des crématoriums du territoire : Herlies et Wattrelos ;
- **l'énergie** : distribution d'énergie sur la métropole ;
- **l'aménagement numérique** : accès pour tous aux technologies numériques ;
- **le Fonds d'Aide aux Jeunes (FAJ)** ;
- **Le Fonds de Solidarité Logement (FSL)**

- Le siège social de la MEL – Biotope (suite)

Source : [Métropole européenne de Lille - La MEL - Qui sommes nous?](#)

Vous pouvez aussi également remettre cette page 96 de la notice aux jeunes que vous accompagnez pour les aider.

Quelles sont les compétences de la Métropole Européenne de Lille ?

Les compétences de la MEL sont à la fois historiques (loi du 31 décembre 1966 relative aux communautés urbaines) et très récentes, issues de la loi du 27 janvier 2014 dite loi MAPAM. La Métropole Européenne de Lille a organisé ses services autour de grands pôles qui gèrent l'ensemble de ses compétences. Elle intervient aujourd'hui dans 20 domaines essentiels au service de ses usagers.

La MEL est compétente dans les domaines suivants :

- **l'aménagement du territoire** : schéma directeur d'aménagement du territoire, Plan Local d'Urbanisme, urbanisme commercial, Ville renouvelée, etc. ;
- **la culture** : soutien aux structures culturelles, animation du réseau des fabriques culturelles, des conservatoires, etc. ;
- **les déchets ménagers** : collecte, traitement et valorisation des résidus urbains par le biais de délégataires, sensibilisation au tri, au recyclage et à la revalorisation, etc. ;
- **le développement durable** : adoption et mise en œuvre de l'agenda 21 et du plan climat-énergie territorial, etc. ;
- **l'eau et l'assainissement** : traitement des eaux usées, stockage des eaux pluviales, production et distribution d'eau potable, etc. ;
- **l'économie et l'emploi** : accompagnement des projets des entreprises et des filières d'excellence, développement de parcs d'activités, animation économique locale en partenariat avec la Région, etc. ;
- **l'espace public et la voirie** : création et entretien de la voirie communautaire, aménagement des centres villes, parcs de stationnement, etc. ;
- **l'Europe et l'international** : développement des relations européennes et internationales, animation de la SSI à l'échelle du territoire, etc. ;
- **l'habitat et le logement** : constitution de réserves dédiées à l'habitat, Programme Local de l'Habitat, résorption de l'habitat insalubre, aménagement d'aires d'accueil pour les gens du voyage, etc. ;
- **la politique de la ville** : la MEL, cheffe de file de la politique de la ville sur le territoire de la MEL et pilote du contrat de ville ;
- **la nature et le cadre de vie** : création et gestion du patrimoine naturel et paysager par le biais de l'ENLM, déploiement des trames verte et bleue, etc. ;
- **le sport** : promotion de grands événements, soutien des clubs de haut niveau, création et soutien des équipements sportifs du territoire, etc. ;
- **le tourisme** : pilotage de la cohérence de l'action et de l'image du territoire, soutien du développement du tourisme d'affaires et du tourisme d'agrément, etc. ;
- **les transports et la mobilité** : aménagement et gestion des transports en commun, développement des déplacements actifs, etc. L'exploitation du réseau a été confiée à ilévia ;
- **l'accessibilité et le handicap** : sensibilisation aux différentes formes du handicap, aménagement du territoire pour le rendre accessible à tous les usagers, etc. ;
- **les crématoriums** : gestion des crématoriums du territoire : Herlies et Wattrelos ;
- **l'énergie** : distribution d'énergie sur la métropole ;
- **l'aménagement numérique** : accès pour tous aux technologies numériques ;
- **le Fonds d'Aide aux Jeunes (FAJ)** ;
- **Le Fonds de Solidarité Logement (FSL)**

- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

La station de gonflage ci-contre illustre la compétence « Les transports et la mobilité » : 3ème lettre du premier mot clé de la compétence et 4ème lettre du second mot clé de la compétence.
Soit : « Les **tr**ansports et la mob**il**ité » : **A, I**



Le panneau résidentiel suivant est visible (et lisible) près de la compétence « L'habitat et le Logement ». La 1ère lettre du second mot clé de la compétence est à isoler.
Soit : « L'habitat et le **L**ogement » : **L**



- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

Le broc se trouve au pied de la maisonnette en bois, accueillant quelques fleurs, sur l'illustration de la compétence « Tourisme » dont la dernière lettre est le E.

Soit : « Le tourisme**e** » : **E**

Ce motif est présent sur un kakemono en arrière-plan d'un match sportif. La compétence illustrée est « le sport » dont la première lettre est S.

Soit : « Le **S**port » : **S**

Mises bout à bout, les lettres forment le mot **AILES**. Cela renvoie au logo du dispositif Angela où sont dessinées des ailes. Ce logo est présent sur la façade de biotope MEL.



- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

- La seconde partie de l'énigme se passe à l'intérieur du bâtiment. Le groupe devra passer le sas de sécurité et détecteur.

Sur la borne, à l'accueil de la MEL, il faut se connecter via la brique « Mes démarches en ligne » avec les identifiants de Gaëtan.

- Son adresse mail est donnée : gaetan.novice@fondation.fr, mais son mot de passe est à découvrir via la grille alphabétique.

Elle consiste à trouver un chemin alphabétique qui conduit d'une lettre A à une lettre Z.

NB : Il peut être intéressant d'imprimer une version papier de la grille pour la résoudre en groupe ou individuellement, un crayon à la main. Des exemplaires pourront vous être remis par les agents d'accueil. N'hésitez pas à leur en demander.



4		8		15		16		23		34		42		55		89		93		99	
A	B	a	A	B	A	b	A	a	B	A											
b	C	B	D	c	e	C	d	B	C	b											
E	d	F	E	f	J	F	e	c	D	C											
F	h	g	m	G	H	i	g	f	E	d											
G	h	i	o	h	J	j	h	V	D	U											
j	i	Y	J	i	g	K	L	M	n	O											
k	J	F	K	b	m	L	i	N	q	b											
L	k	L	r	Q	N	q	P	o	p	Q											
M	N	t	S	P	O	r	S	R	V	r											
W	V	u	T	s	w	y	x	U	t	S											
Z	Y	X	Y	z	T	Z	W	v	z	X											
14		7		22		11		34		17		52		26		13		40		20	

- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

Il n'y a qu'une solution possible (chemin rouge ci-contre), qui relie les nombres 16 et 52.

Les jeunes vont tâtonner avant de trouver la solution. C'est normal.

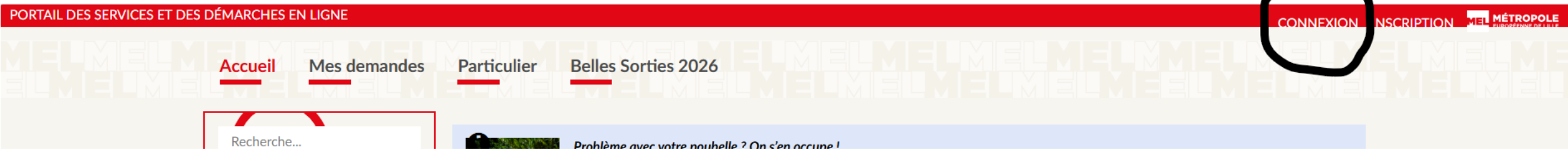
Il reste à additionner 16 et 52 pour obtenir le mot de passe de Gaëtan : Angela68!

Une fois connecté sur l'espace personnel de Gaëtan, il faut cliquer sur le lien du dispositif Angela, qui en donne la définition. On peut également y télécharger un guide numérique.



- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

Aide pour se connecter à la borne :



Courriel

GAETAN.NOVICE@FONDATION.FR

Mot de passe

☒ Afficher

Angela68!

CONNEXION

→ Mot de passe perdu ? [Récupérez votre accès !](#)

→ Pas de compte ? [Enregistrez-vous !](#)

- Le siège social de la MEL - Biotope (suite)

À l'intérieur, les questions d'hébergement sont évoquées page 19.
Il y est question d'un foyer basé à Tourcoing : la maison familiale **PIERRE CARON**, dont le nom permet d'accéder à la piste audio.

L'indice important à retenir pour la quête est l'indication : «
QUATRIÈMEMENT, CHERCHE ENTRE LE BOIS ET LE CHAMP ».



La Maison des Mobilités Durables



– La Maison des Mobilités Durables

NB : Si vous vous rendez à la MMD le premier mardi du mois, vous pourrez profiter de la présence des associations participant à la brocante aux vélos.

• Challenge 1 : l'exposition

Les réponses se trouvent en différents endroits de l'exposition permanente (fresque murale, cartels, etc.).

Pour un trajet de 5 km en agglomération, quel moyen de transport est le plus rapide ?

■ Indifférent

La marche à pied est-elle le mode de déplacement le plus utilisé au sein de la MEL ?

■ Non

Qui sont les plus exposés aux polluants atmosphériques ?

■ Automobilistes

Quelle plateforme gratuite permet de trouver des covoiturages en Hauts-de-France ?

■ Passpass (de son nom complet : Passpass covoiturages)

La nuit, en agglomération, le port du gilet fluo est-il obligatoire pour les cyclistes ?

■ Oui

La première lettre de chaque réponse permet de former le mot **PIANO**.

• Challenge 2 : cartographie

En suivant l'itinéraire indiqué, sur la carte « La MEL à vélo » (disponible en retrait sur les présentoirs mais aussi exposée sur une table de la MMD), on aboutit dans la petite ville de **LAMAIN**.

Pour accéder à la piste audio, il suffit donc d'indiquer **PIANO** ou **LAMAIN** ou à la suite : **PIANO LAMAIN**.

L'indice important à retenir pour la quête est LA CARTE : c'est la carte « La MEL à vélo » qui est nécessaire pour comprendre les indications des quatre autres étapes.

Solution du parcours

Quête

Gaëtan est actuellement porté disparu. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où il se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre

Avec la carte « La MEL à vélo », il n'y a plus qu'à suivre les indications une fois remises dans l'ordre :

« Premièrement, rends-toi en C2 ; Deuxièmement, avance de 3 cases vers l'est ; Troisièmement, descends d'une case au sud ; quatrièmement, cherche entre le bois et le champ ».

On tombe alors sur la CITADELLE où se trouve Gaëtan, « le bois » étant le bois de la Deûle et « le champ » étant le champ de Mars.

Gaëtan a en effet été emprisonné par la Fondation au sein de son siège secret, pour s'être rebellé contre l'ordre de son mentor : enlever Layla pour récupérer un œuf de Vouivre. Le vieil homme avec qui il est retrouvé est mentionné ici et là dans les trois autres parcours...

Quête

Gaëtan est actuellement porté disparu. Si, après avoir écouté les 5 épisodes de son podcast, vous pensez savoir où il se trouve, indiquez-le ici. Ce terminal est en liaison directe avec la police.

Répondre



Remerciements



Le Service Jeunesse de la MEL remercie tous les acteurs et structures ayant contribué à la construction de ce jeu et permettant désormais son bon déroulement sur le terrain.

Il remercie plus particulièrement :

- Le collectif Living Lab Jeunesse investi sur ce projet durant plus de 2 ans ;
- Les services Relations avec les Usagers, Sport, Culture de la MEL ;
- Les directions Numérique, Nature Agriculture Environnement, Développement économique de la MEL ;
- Black Society ;
- YUZA ;
- Wivisites ;
- Les Médiathèques de la MEL ;
- Les équipes du musée de la bataille de Fromelles, du Palais des Beaux-Arts, de la Villa Cavrois, de la vieille bourse ;
- Les Centres sociaux de la MEL ;
- La Mission Locale Lille Avenirs ;
- Le CRIJ Hauts-de-France ;
- France Travail ;
- La Maison des Associations Tourcoing ;
- La Maison des Mobilités Durables.





MÉTROPOLE
EUROPÉENNE DE LILLE



JEUNES
en Metropole
AVEC LA MEL

MEL MÉTROPOLÉ
EUROPÉENNE DE LILLE

BLACK SOCIETY
GAME MASTER OF THE WORLD

 **wivisites**