



# Étoiles, hymnes et devises : les symboles qui unissent l'Europe



## Thème principal et valeur européenne

- ◆ **Thèmes principaux** : les symboles de l'unité européenne. Ce jeu explore l'histoire, la signification et l'importance des symboles communs qui représentent le projet européen, notamment le drapeau, l'hymne et la devise européens, la Journée de l'Europe, ainsi que l'euro.
- ◆ **Valeurs européennes** : démocratie, solidarité, égalité et droits humains. À travers un gameplay interactif, les joueurs examinent comment ces symboles communs favorisent l'identité collective tout en respectant la diversité culturelle.



## Objectifs pédagogiques

À la fin du jeu, le joueur devrait être capable de :

- ✓ Identifier les cinq principaux symboles de l'Union européenne et expliquer leurs origines.
- ✓ Comparer la signification voulue de chaque symbole à la façon dont il est perçu par les citoyens aujourd'hui.
- ✓ Évaluer le rôle des symboles communs dans la construction d'une identité collective au sein de sociétés diverses.
- ✓ Appliquer ses connaissances des symboles européens pour analyser comment l'unité et la diversité coexistent dans la devise de l'UE.
- ✓ Expliquer les processus démocratiques qui ont conduit à l'adoption de ces symboles.



## Présentation du scénario

Nous sommes en 2027. Le Parlement européen a lancé une exposition itinérante intitulée « L'unité à travers les symboles », destinée à faire le tour des écoles, des centres communautaires et des espaces publics en Europe. Cependant, la veille de l'inauguration officielle de l'exposition, une coupure de courant a perturbé les écrans numériques, brouillant les faits, les dates et les images liés aux symboles clés de l'Union européenne.

Le joueur incarne un jeune coordinateur d'exposition qui doit remettre les écrans en état avant l'arrivée des visiteurs. À travers cinq salles thématiques, chacune consacrée à un symbole (le drapeau, l'hymne, la Journée de l'Europe, la devise et l'euro), le joueur explore des archives historiques, interroge des visiteurs virtuels de différents pays et résout des énigmes pour reconstituer des informations exactes.

Au fil de son parcours, le joueur découvre des opinions divergentes sur ce que ces symboles représentent pour des personnes issues de milieux variés, et se rend compte que l'unité ne passe pas nécessairement par l'uniformité. Le défi principal ne réside pas seulement dans l'exactitude des faits, mais aussi dans la compréhension de l'importance de ces symboles pour différentes communautés et de la manière dont ils reflètent des valeurs démocratiques communes plutôt qu'une perspective nationale unique.



## Tâches et mécaniques principales

- ◆ Le jeu mêle exploration, résolution d'énigmes, quiz et arbres de décision. Dans chacune des cinq salles thématiques, le joueur doit accomplir une série de tâches afin de remettre en état les présentations de l'exposition.
  - Exploration : le joueur évolue dans des environnements interactifs, examine des objets et consulte des documents d'archives.



- Quiz : des questions factuelles à choix multiples et des exercices d'association testent les connaissances sur l'origine, les dates et la signification des symboles.
  - Résolution d'énigmes : le joueur reconstitue des chronologies mélangées, associe des symboles à leurs descriptions correctes et décode des indices historiques.
  - Arbres de décision : à des moments clés, le joueur doit choisir comment présenter les informations à des publics variés, en trouvant le juste équilibre entre exactitude et sensibilité.
- ◆ Les tâches comprennent :
- ◆ Salle 1 (Drapeau) : reconstituer l'histoire du cercle de douze étoiles et expliquer pourquoi le chiffre douze a été choisi.
  - ◆ Salle 2 (Hymne) : écouter des extraits musicaux et identifier la bonne version de « L'Ode à la joie », puis explorer son origine.
  - ◆ Salle 3 (Journée de l'Europe) : classer des événements historiques sur une frise chronologique pour comprendre la signification du 9 mai.
  - ◆ Salle 4 (Devise) : recueillir les points de vue de citoyens virtuels sur ce que signifie pour eux « Unie dans la diversité », puis rédiger une légende pour le panneau d'exposition.
  - ◆ Salle 5 (Euro) : Associer les motifs des pièces en euros à leurs pays respectifs et découvrir en quoi une monnaie commune reflète la coopération.



## Rôle du joueur

Le joueur incarne Alex Renier (nom par défaut, personnalisable ; genre neutre), étudiant de 19 ans effectuant un stage dans le domaine du patrimoine culturel au Parlement européen. Alex a été désigné coordinateur principal de l'exposition « L'unité à travers les symboles ». Issu d'un milieu multiculturel, Alex est personnellement curieux de savoir ce qui fait l'unité de l'Europe. Le joueur a toute latitude pour décider comment aborder chaque

salle, quelles sources privilégier et comment formuler les légendes de l'exposition. Alex peut choisir de mettre l'accent sur la précision historique, la résonance émotionnelle ou une représentation inclusive, et ces choix influencent la réaction des visiteurs virtuels à la fin du jeu.



## Profil des PNJ

| Nom             | Rôle dans l'histoire et fonction dans le gameplay                                                                                                                                                                                                            | Traits de personnalité                                                                                                          |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dre Maren Solis | Mentore et guide. Fournit le contexte historique et incite le joueur à porter un regard critique sur chaque symbole. Donne des indices lorsque le joueur est bloqué.                                                                                         | Patiente, cultivée, encourageante. S'exprime calmement et pose des questions socratiques.                                       |
| Yara Lindqvist  | Alliée et collègue stagiaire. Aide le joueur à recueillir les points de vue des visiteurs et propose un regard contrasté, remettant parfois en question l'importance réelle des symboles pour les jeunes générations.                                        | Curieuse, légèrement sceptique, chaleureuse. Aime débattre tout en restant toujours respectueuse.                               |
| Tomasz Brandt   | Adversaire (nuancé). Journaliste local qui estime que l'exposition simplifie à l'excès l'identité européenne. Met le joueur au défi avec des questions difficiles, mais ses motivations sont compréhensibles et ancrées dans son souci des cultures locales. | Direct, éloquent, attaché à ses principes. Pas hostile, mais fermement critique. Respecte les arguments fondés sur des preuves. |



## Options de dialogue, choix et conséquences

| Dialogue ou dilemme                                                                                                                                                                                                                      | Options disponibles (2 à 3)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Conséquences à court et à long terme                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Salle 1 (Drapeau) :</p> <p>Une visiteuse affirme que les douze étoiles représentent les États membres fondateurs de l'UE. Tomasz surprend la conversation et met Alex au défi de corriger la visiteuse ou d'approuver ses propos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) Corriger poliment la visiteuse, en expliquant que les douze étoiles symbolisent l'unité et la plénitude.</li> <li>○ B) Donner raison à la visiteuse pour éviter tout conflit, en espérant que Tomasz ne s'en aperçoive pas.</li> <li>○ C) Inviter la visiteuse à explorer la salle ensemble et à découvrir la réponse.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) La visiteuse apprécie la correction ; le niveau de confiance augmente.</li> <li>○ B) Tomasz publie une note critique sur l'exactitude de l'exposition ; le niveau de confiance diminue.</li> <li>○ C) La visiteuse devient une participante active dans la salle ; augmentation maximale du niveau de confiance.</li> </ul> |
| <p>Salle 2 (Hymne) :</p> <p>Yara se demande si « L'Ode à la joie » a encore un sens pour les jeunes. Le joueur doit décider comment présenter l'hymne.</p>                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) Mettre l'accent sur les origines historiques de l'hymne et son adoption par l'UE.</li> <li>○ B) Reconnaître le bien-fondé de l'argument de Yara et suggérer de créer un remix moderne pour l'exposition.</li> <li>○ C) Demander à Yara d'interroger les visiteurs sur ce que la musique signifie</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) La Dre Solis salue la rigueur des recherches ; Yara reste sceptique.</li> <li>○ B) Yara est enthousiaste ; la Dre Solis met en garde contre tout écart par rapport au discours officiel.</li> <li>○ C) Les deux PNJ</li> </ul>                                                                                              |

|                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                           | pour eux et d'intégrer leurs réponses.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | apprécie l'approche collaborative ; les visiteurs s'impliquent davantage.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Salle 3 (Journée de l'Europe) : Des visiteurs virtuels affirment que le 9 mai n'a aucun sens, car l'UE connaît elle aussi des problèmes. Le joueur doit définir le cadre de l'exposition. | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) Présenter le 9 mai uniquement comme une commémoration historique de la déclaration Schuman.</li> <li>○ B) Reconnaître les défis de l'UE tout en expliquant pourquoi il est important de se souvenir de ses idéaux fondateurs.</li> <li>○ C) Inviter les visiteurs à rédiger leurs propres réflexions sur ce que signifie la paix aujourd'hui.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) L'exposition est solide sur le plan factuel mais sans émotion ; engagement modéré.</li> <li>○ B) Les visiteurs réagissent positivement à la présentation équilibrée ; le niveau de confiance augmente.</li> <li>○ C) L'élément interactif suscite une forte implication ; Tomasz remarque qu'elle évite les questions épineuses.</li> </ul> |
| Salle 4 (Devise) : Tomasz interpelle Alex, lui demandant comment « Unie dans la diversité » peut être sincère alors que certaines communautés se sentent exclues.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) Défendre la devise en citant des exemples de politiques d'inclusion de l'UE.</li> <li>○ B) Reconnaître que la devise est une aspiration plutôt qu'une description, et présenter les deux points de vue.</li> <li>○ C) Demander à Tomasz de rédiger une brève déclaration pour l'exposition,</li> </ul>                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A) Tomasz n'est pas convaincu par une défense préparée à l'avance ; son niveau de confiance baisse.</li> <li>○ B) Tomasz et la Dre Solis apprécient tous deux cette nuance ; c'est le meilleur résultat en termes de crédibilité.</li> <li>○ C) Tomasz accepte l'invitation ; sa</li> </ul>                                                    |

|  |                             |                                     |
|--|-----------------------------|-------------------------------------|
|  | reflétant son point de vue. | contribution enrichit l'exposition. |
|--|-----------------------------|-------------------------------------|



## Résumé, débriefing et questions de réflexion

Après avoir visité l'exposition, réfléchir aux questions suivantes :

- ◆ Pourquoi le drapeau européen comporte-t-il douze étoiles plutôt qu'une étoile par État membre ? Que révèle ce choix sur les valeurs derrière ce design ?
- ◆ L'hymne de l'UE n'a pas de paroles officielles. Est-ce une force ou une faiblesse ? Pourquoi ?
- ◆ En quoi la devise « Unie dans la diversité » diffère-t-elle de « Unis comme un seul » ? Que révèle cette différence sur les valeurs européennes ?
- ◆ Les symboles communs peuvent-ils aider les gens à se sentir liés malgré les barrières linguistiques et culturelles ? Donne des exemples tirés du jeu ou de ta propre expérience.
- ◆ Tomasz affirme que les symboles européens simplifient parfois à l'excès des identités complexes. Es-tu d'accord ou pas d'accord ? Appuie ton point de vue à l'aide d'éléments tirés du jeu.
- ◆ Si tu pouvais proposer un nouveau symbole pour l'Europe, quel serait-il et pourquoi ?
- ◆ En quoi les choix que tu as faits dans le jeu ont-ils influencé les réactions des visiteurs et des PNJ ? Qu'est-ce que cela t'apprend sur l'importance du contexte et du point de vue ?
- ◆ Pourquoi est-il important que les symboles soient adoptés par le biais de processus démocratiques plutôt qu'imposés ?
- ◆ De quelles manières la célébration de symboles communs peut-elle coexister avec le respect des traditions locales et régionales ?
- ◆ Après avoir joué à ce jeu, ta compréhension de l'identité européenne a-t-elle changé ? Si oui, comment ?



## Références et ressources supplémentaires

- ✦ European Commission. (n.d.). The European flag. [https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag\\_en](https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag_en)
- ✦ European Commission. (n.d.). United in diversity. [https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/eu-motto\\_en](https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/eu-motto_en)
- ✦ Fontaine, P. (2018). Europe in 12 lessons. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a5ba73c6-3c6a-11e8-b5fe-01aa75ed71a1>



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. **Code du projet : KA220-YOU-000286883**