

# ESCAPE GAME

*Le roi de l'évasion*

le **cnam**  
**inseac**



# ESCAPE GAME

*Le roi de l'évasion*

Bonjour à tous et bienvenue !

Vous êtes ici dans l'ancienne prison de Guingamp, Avez-vous déjà entendu parler de cet endroit ? Saviez-vous que ça n'a pas toujours été l'INSEAC, une école d'éducation artistique et culturelle ? Ni Gwinzegal, un centre d'art photographique ? Avez-vous la moindre idée de ce qu'il s'est déroulé entre ces murs ? Aujourd'hui, ensemble, nous allons revivre la folle aventure d'un condamné, l'incroyable histoire du roi de l'évasion !

Ouvrez grand vos oreilles et vos yeux, accrochez vous et remontons le temps !

Avec la Révolution française de 1789 et la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, notre système pénitentiaire voit le jour. Les châtiments corporels sont alors remplacés par la privation de liberté, les travaux forcés ou encore la peine de mort. On envoie les accusés dans des maisons de justice, les prévenus dans des maisons d'arrêt, les petites peines se règlent en maison de correction et les longues dans des prisons centrales.

En 1832, la ville de Guingamp et le Département prennent la décision de construire une prison à cet endroit précis, proche de la caserne Saint-Joseph. En 1841 la prison ouvre ses portes et reçoit ses 28 premiers détenus.

C'est en février 1925 que notre roi de l'évasion fait son entrée dans la prison de Guingamp, pour une énième condamnation. Cette fois-ci, il s'agit d'un vol, 3200 francs ont été volés dans un commerce de Callac.

Le 17 mai, il fait sa première tentative d'évasion qui est un échec. Le 15 septembre, il retente le coup après s'être débarrassé de ses menottes, il réussit à sortir de la prison mais se fait attraper quelques jours plus tard à Saint-Agathon. En décembre 1925 et à la suite d'une troisième tentative d'évasion, notre prisonnier est transféré à la maison d'arrêt de Saint-Brieuc où il est condamné à 8 ans de travaux forcés.

L'aventure que nous vous proposons aujourd'hui est de revivre ce fait historique. Pour ce faire, vous devrez résoudre un certain nombre d'énigmes qui vous permettront d'obtenir chacune un porte-clés.

Vous l'avez donc compris ! Si vous ne résolvez pas assez d'énigmes, vous n'aurez pas assez de clés de compréhension de son histoire et de celle de ce monument historique (depuis 1997).

Bonne chance et surtout n'oubliez pas, amusez-vous !

# LES RÈGLES DU JEU

## *Le concept de l'escape game*

La prison de Guingamp n'a pas toujours été un lieu d'études, d'art et de culture avec l'Inseac et le centre d'Art GwinZegal. Auparavant, elle était une prison dans laquelle la peine d'enfermement individuel était aussi pensée comme un moyen d'amendement et de rédemption sociale.

Nous vous proposons d'entrer dans cette Histoire en marchant sur les pas d'un personnage qui a marqué ce lieu d'une drôle de manière. Il s'agit du « roi de l'évasion ».

En résolvant différentes énigmes, vous allez retracer son histoire tout en découvrant cette prison.

## *Qui peut jouer ?*

Cet escape game peut être joué en groupe, individuellement, en famille ou entre amis.

Si vous venez en classe, formez des groupes de 4 / 5 participants

S'il n'y a pas un médiateur sur place, un.e personne peut jouer le rôle de maître du jeu (MJ). Cette personne détiendra les réponses aux énigmes (pour les vérifier) .

L'ensemble du matériel de l'escape game pourra se télécharger sur <https://etabli-eac.cnam-inseac.fr/histoire-prison-guingamp/>

# LES RÈGLES DU JEU

## *La Mission*

Marcher sur les pas de ce prisonnier, un personnage qui a marqué ce lieu d'une drôle de manière.

Il s'agit du « le roi de la belle », qui n'a qu'une idée en tête, celle de s'évader à tout prix. Les joueurs devront résoudre un certain nombre d'énigmes dans le but de retracer son histoire tout en découvrant un patrimoine carcéral exceptionnel.

## *Consignes*

- Résoudre en premier l'énigme 1 et les autres dans l'ordre que vous souhaitez.
- Chaque groupe doit répondre à un minimum de 8 énigmes sur 11.
- Une fois l'énigme terminée, le groupe doit retrouver le maître du jeu dans la cour centrale de la prison pour lui donner la réponse. Si la réponse est correcte, le groupe gagnera un porte clé.
- Le groupe qui parvient le premier à réunir 8 portes clés, attachés à son cordon porte badge, gagne le jeu.
- Le livret de réponses permet au jeu d'être utilisé en autonomie.
- Durée : environ 1h à 1h15 avec une possibilité d'avoir deux niveaux de difficulté scolaire tout en restant grand public.

# L'IDENTITÉ

## Énigme n°1

Dans un premiers temps, il est indispensable que l'on retrouve l'identité de notre évadé dans le registre d'écrou. Or, nous ne disposons que de son identité en alphabet cyrillique russe, sa langue maternelle.

Басиле Алинитцхенски

Aidez-nous à traduire son identité à l'aide des éléments ci-dessous.

a	b	v	g	d	e	ë	ž	z	i	j	k	l	m	n	o	p
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
a	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	р
	r	s	t	u	f	h	c	č	š	š	y	è	û			
	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ы	Э	Ю			
	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ы	э	ю			

Completez ici son identité à l'aide du marqueur.

# LA PRISON

## Énigme n°2

Un jour comme les autres, Basile est dans la cour centrale et s'ennuie.

Il observe la structure de cette prison, une étape essentielle pour la connaître sur le bout des doigts et pouvoir s'en évader

Il remarque les  colonnes au rez-de-chaussée et à l'étage.

A l'étage, entre les colonnes, il repère  triangles dans la rambarde.

Puis, il essaye de compter les  fenêtres (avec volets intérieurs) pouvant l'aider dans son escapade.

Peut-être que les  cheminées pourraient aussi lui être utile ?

L'architecte départemental, Louis Lorin, en 1836, n'avait pas pensé que tous ces éléments architecturaux pourraient servir lors d'une évasion. Cependant, c'était sans connaître notre fameux Basile...

La consigne est donc simple, comptez ce que Basile a pu repérer et complétez le texte à l'aide du marqueur.



# LE PARCOURS

## Énigme n°3

Pour cette énigme, l'objectif est de reconstituer le parcours principal de Basile dans la prison sur l'ancien plan. Utilisez les plans grand format à votre disposition.

Le 5 mars 1925, cet ancien soldat russe, est arrêté à Guingamp, soupçonné d'un vol de 3 200 francs dans un commerce de Callac. Il entre pour la première fois dans la prison de Guingamp par le portail et la cour d'entrée (1 et 2). Inscrit sur le registre d'écrou dans le bâtiment du concierge (3), il passe par la cour centrale (4) et est d'abord enfermé dans le bâtiment des prévenus (5). Le 14 mai 1925, il écope d'une peine de 8 ans de prison pour vols et rejoint le bâtiment des condamnés (6). Déclaré dans le registre comme catholique, il a accès à la chapelle (7).

Le 17 mai, il fait à Guingamp sa première tentative d'évasion à partir de sa cour de promenade (8). Sur le point de passer le second mur dans le chemin de ronde (9), il se fait surprendre par le gardien Butet. Ramené à sa cellule (bâtiment des condamnés 10), il entame une bagarre qui s'achève par un coup de feu le blessant à la main par une arme donné au gardien par sa femme qu'il avait appelé à l'aide.

Hospitalisé à l'hôpital de Guingamp, il s'en évade le 19 mai et est arrêté le 26 mai, à 60 km de là, près de Plémy. De nouveau réincarcéré le 27 mai dans la prison, il est condamné à 60 jours d'isolement dans le bâtiment du secret (11). Puis, il est incarcéré dans la cellule de répression n° 12 (12). Déterminé, le Russe renouvelle sa tentative dans la nuit du 14 au 15 septembre, retire ses menottes mais a les fers aux pieds qu'il ne peut enlever. Il brise un carreau, récupère une tringle de sa fenêtre, se fabrique un outil pour crocheter le guichet et la serrure de sa cellule. Il ouvre la porte de la cour centrale donnant accès sur la cour sud-ouest (13) et passe le mur grâce à des tables et sa couverture dont il a fait une corde. Du chemin de ronde, il accède à la porte d'entrée (14) qu'il crochète et sort. Il erre durant une semaine mais il se fait attraper à Saint-Agathon et se fait enfermer dans le bâtiment des condamnés (15). En décembre 1925, l'intenable prisonnier est transféré à la maison d'arrêt de Saint-Brieuc.




Il est condamné par la cour d'assises en janvier 1926 à 8 ans de travaux forcés. Il fait encore parler de lui pour deux évasions dont la dernière d'un bagne de Guyane en 1933.

# LES GRAFFITIS

## Énigme n°4

Comme Basile, les prisonniers ont pris l'habitude de faire des graffitis sur les portes et dans leurs cellules. Ils laissent une trace de leur passage en prison, avec leurs prénoms, ceux de leurs amis, des calendriers, des émotions dessinées ... Certains s'opposent même à leur enfermement grâce à des phrases marquantes.

Consigne : rendez-vous dans la cour centrale et retrouvez sur les portes grises les symboles suivants, et indiquez leur numéro ou leur emplacement.

- SUR UNE PORTE LES LETTRES R ET T 
- SUR UNE AUTRE PORTE LE SYMBOLE : - P - 
- SUR UNE AUTRE PORTE TU DOIS TROUVER UNE ENCLUME 
- UNE ÉTOILE AVEC LA LETTRE A 



CROQUIS D'UNE ENCLUME



# LA FRISE DE LA CELLULE

## Énigme n°5

Rejoignez la cellule à pistole du bâtiment des condamnés. Il s'agissait d'une cellule avec une cheminée, des draps propres, une meilleure nourriture ainsi que des livres pour passer le temps. Elle est accessible à partir d'une certaine somme, soit 0,10 francs.

Dans cette cellule, la frise réalisée par les détenus probablement entre 1920 et 1930 a été effacé. Retrouvez combien de fois le motif de la frise (voir la séquence ci-dessous) était répété dans cette cellule puis cochez la bonne réponse.

Aidez-vous du motif présent sur votre gauche à l'entrée de la cellule.

- 20-30
- 30-40
- 40-50
- 50-60



# QUI SUIS-JE ?

## Énigme n°6

Reliez les informations aux personnalités correspondantes.

Réfugiés espagnols

Fuyant la guerre civile d'un pays proche, nous avons été accueillis et hébergés ici en 1937 et en 1939.

Hélène Le Chevalier

Résistante, j'ai été internée 5 mois dans cette prison. La lecture m'a aidé à tenir le coup.

Alexis de Tocqueville

Je suis penseur et philosophe. De retour en 1832 d'une mission aux États-Unis, j'ai convaincu le ministère de la justice d'instaurer l'enfermement individuel unicellulaire en France.

Un gardien

Je fais partie du personnel de la prison, mon uniforme est bleu et doré.

Paul Bernard

Marin de la royale, j'ai écrit une chanson-poème à ma famille ainsi qu'une lettre à ma mère avant de mourir, fusillé pour Résistance en 1944. Je suis un jeune homme portant un couvre-chef.

Basile Alinitchensky

Vous suivez mon parcours, et c'est vrai que j'ai une belle moustache.

Hélène Le Chevalier.  
© Assemblée nationale

Alexis Charles Henri Clérel de Tocqueville (1805-1859).  
© Assemblée nationale

Gardien  
« Uniforme d'été, pantalon treillis »,  
1886. © Énap-CRHCP

Basile  
L'Ouest-Éclair, 16 septembre 1925. ©  
gallica.bnf.fr

Réfugiés  
Cliché présenté par Jeannine  
Grimault, dans « La prison cellulaire  
(1848-1934) », Les Amis du patri-  
moine de Guingamp, n° 32, juin 2002  
(AD22 HP 132 C).

Paul Bernard  
© Assemblée nationale



# LA CHASSE AUX DÉTAILS



## Énigme n°7

Basile est très observateur. Il a repéré plusieurs endroits et détails architecturaux pour tenter de s'évader. A l'aide des photographies, il faut retrouver ces éléments dans la prison et les indiquer sur le plan avec des lettres allant de A à F.

Retrouvez à partir des 6 photographies suivantes les lieux correspondants.

A



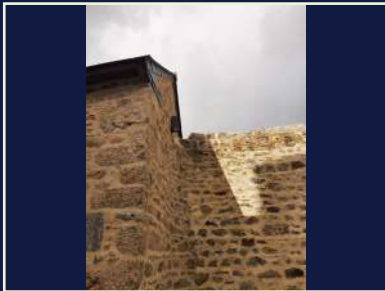
B



C



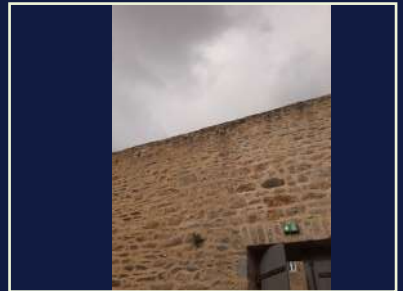
D



E



F



# PORTRAIT ROBOT

## Énigme n°8

Basile s'est blessé dans sa fuite ... Pour pouvoir le soigner il faut d'abord savoir ... à quoi il ressemble !  
Consulter le registre et trouve ses caractéristiques physiques, ses vêtements et dessine-les sur le personnage qui est à la page suivante.

Voici sa description :

1m72, yeux marrons, cheveux châtons, moustache châton roux clair, cicatrice sur la poitrine, tatouages sur l'avant bras gauche qui représente un buste d'homme et de femme + cœur traversé d'une pelle. Il porte un béret et des chaussures de toiles.





Annexe énigme°8.

# LE GARDIEN DU FORT

## Énigme n°9

Résolvez l'énigme suivante :

"Aussitôt prononcée et rendue, elle doit être appliquée ; et si l'on se retrouve incarcéré, c'est par cette décision des jurés. Qui est-elle ?"

Réponse :

Un petit coup de main ?

C'est en général un juge qui la prononce ; On dit d'elle qu'une fois qu'elle est prononcée, elle est tombée !

# NOM PERDU

Énigme n°10

**ANTONIO LLADOS**

Retrouvez sur la fiche annexe le nom du réfugié espagnol en 1939 "Antonio Lladós" en 1 minute parmi toutes les signatures d'un diplôme de remerciement remis au maire de Guingamp.



Yola Gutierrez

Dolores Morales

Maria Bernat

Luciana Estanise

Francisco Palma

Justina Medina

Carmen Ferrullar

Miguel Garcia

Josefina Navilla

Ana Garcia

Juan Tinoco

Amparo Recarte

Eugenia Abartinez

Lera Canal

Raquel Lopez

Silvia Ferrane

Camilo Ferrane

Lucia Prades

Virvelo Hernandez

Ernesto Ferrer

Concepcion Cocana

Luzmila Sant

Lidia Jimenez

Randina Martinez

Delia Cocana

Blanca Rodriguez

Mercedes Gomez

Maria Simada

Amalia Jiquero

Fulmina Jiquero

Esteban Tols

Cecilia Garcia

Enita Diaz

Agudita Bayello

Alfonso Garcia

Paulina Oliva

Cecilia Vidal

Vicenta Moli

Alice Sollet

Josephine Bourdon

Antonio Llados

Carmen Paez de Vidal

Olara Piquero

Cherita Vidal

Alfonso

Armand Gonzalez

Concepcion Ballaster

Luzmila de Villalain

Alfonso Jimenez

Maria Jimenez

Miriam Gabarre

Maria Ramona

Alfonso Albas

Paulina Paez

Agudita Bayello

M. Ferrandez

E. Ferrandez

Francisco Ferrandez

Maria Bilbao

# CHARADE

Énigme n°11

MON PREMIER EST LE CINQUIÈME MOIS DE L'ANNÉE.

MON SECOND EST LE MOT ESPAGNOL POUR "JOUR".

MON TROISIÈME EST UN OUTIL DE BRICOLAGE POUR COUPER DU BOIS.

MON DERNIER VIENT APRÈS "IL/ELLE/...", TROISIÈME PERSONNE DU SINGULIER.

MON TOUT EST... CE QUE VOUS VIVEZ MAINTENANT !

Réponse :

# LES TROIS PRISONNIERS

— Énigme bonus —

“Il y avait trois prisonniers. L'un était « sourd », l'autre « aveugle » et le troisième « muet ».  
Un jour, le « sourd » vola un bout de pain à l'« aveugle ».  
L'homme muet l'a vu et il veut le dire à l'« aveugle », mais il ne peut pas parler.  
Alors, comment l'homme muet lui explique-t-il la situation?”

Réponse :

Un petit coup de main ?

Attribuez à chaque joueur un sens et faites-le résoudre en n'utilisant que ses sens restants.

# LES CHAPEAUX

## Énigme bonus

Trois prisonniers sont l'un derrière l'autre.

Chaque prisonnier porte un chapeau sur la tête tiré au hasard parmi 2 chapeaux blancs et 3 chapeaux noirs.

Le premier prisonnier voit les chapeaux des deux autres.

Le second voit celui devant lui.

Le troisième ne voit aucun chapeau.

Celui qui devine la couleur de son chapeau est libre.

On demande au premier prisonnier si il connaît la couleur de son chapeau. Sa réponse est non.

On pose la même question au second. Sa réponse est non.

On demande au troisième prisonnier la même chose. Il répond oui.

Comment cela est possible ?

Zone de réflexion :

# CARTES DE CONCIERGES

## *Règles du jeu*

Elles permettent de faire respecter la parole lors de l'atelier, en donnant un rôle précis à un.e élève.s.

Le.la maître.sse de l'atelier demande de choisir entre les deux cartes concierges en expliquant le but de chaque rôle. Il remet la carte à l'élève qui doit interpréter le rôle.

Historiquement, le concierge était le gardien de la prison ...

# CONCIERGE DU RESPECT

Tu viens d'obtenir la carte «concierge du respect». Ton rôle est important, tu dois veiller à ce que chacun .e respecte la parole des autres.

- Le groupe s'écoute.
- Une seule personne parle à la fois.
- Personne ne doit se moquer.
- Les gros mots ne sont pas autorisés.

Si une personne ne respecte pas ces règles au cours de l'atelier, n'hésites pas à lever ta carte en l'air pour expliquer ce qui ne va pas. Tu participes aux échanges comme les autres mais tu as ce rôle en plus.

# CONCIERGE DE L'ÉNIGME

Tu viens d'obtenir la carte «concierge de l'énigme».  
Tu dois prendre en notes les réponses sur les documents et les soumettre  
au maître du jeu pour valider les énigmes et avancer.  
Alors, tu pourras obtenir huit portes-clés.



## LIVRET DE RÉPONSES

le cnam  
inseac

Escape game pédagogique réalisé en 2023 par des étudiantes de master 1 de l'Inseac du Cnam, dans le cadre de l'option « éducation au patrimoine de proximité » d'Emmanuel Laot.

**BONMARIN Lorine, BEN HAMIDA Néijja, CADUE Soline, CROSSAY Clémentine, DE GOUVEA SZILARD Maria, LECUTIER Eryne, LE NORMAND Awena.**

*ESCAPE GAME - PRISON DE GUINGAMP*



## Énigme n°1

### L'identité

Le nom de l'évadé est *Базиль Алиниченский* en russe  
Basile Alinitchensky en français.

## Énigme n°2

### La prison

Un jour comme les autres, Basile est dans la cour centrale et s'ennuie.  
Il observe la structure de cette prison, une étape essentielle pour la connaître sur le bout des doigts et pouvoir s'en évader.  
Il remarque les 28 colonnes au rez-de-chaussée et à l'étage.  
A l'étage, entre les colonnes, il repère 112 triangles dans la rambarde.  
Puis, il essaye de compter les 6 fenêtres pouvant l'aider dans son escapade.  
Peut-être que les 6 cheminées pourraient aussi lui être utile ?

## Énigme n°3

### Le parcours

Ordre des lieux :

1. Porte historique

2. Cour d'entrée
3. Bureau du gardien
4. Cour centrale
5. Bâtiment des prévenus (bâtiment nord)
6. Bâtiment des condamnés (bâtiment sud)
7. Chapelle
8. Cour de promenade (parvis)
9. Chemin de ronde
10. Bâtiment des condamnés
11. Bâtiment du secret
12. Cellule de répression n° 12
13. Cour de promenade (celle des toilettes actuelles)
14. Porte historique
15. Bâtiment des condamnés

Voir plan annexes \*

## Énigme n°4

### Les graffitis

Sur une porte les lettres R et T = porte 32

Sur une autre porte le symbole : - P - = porte 36

Sur une autre porte tu dois trouver une enclume = porte 13, qui n'est pas numérotée

Une étoile avec la lettre A = porte 35

## Énigme n°5

### La frise de la cellule

La frise apparaît en 43 séquences, donc la réponse est : 40-50.



Alexis de Tocqueville

Je suis penseur et philosophe. De retour en 1832 d'une mission aux États-Unis, j'ai convaincu le ministère de la justice d'instaurer l'enfermement individuel unicellulaire en France.



Basile Alinitchenski

Vous suivez mon parcours, et c'est vrai que j'ai une belle moustache.



Réfugiés espagnols

Fuyant la guerre civile d'un pays proche, nous avons été accueillis et hébergés ici en 1937 et en 1939.



Un gardien

Je fais partie du personnel de la prison, mon uniforme est bleu et doré.



Hélène Le Chevalier

Résistante, j'ai été internée 5 mois dans cette prison. La lecture m'a aidé à tenir le coup.



Paul Bernard

Marin de la royale, j'ai écrit une chanson-poème à ma famille ainsi qu'une lettre à ma mère avant de mourir, fusillé pour Résistance en 1944. Je suis un jeune homme avec un couvre-chef.

## Énigme n°7

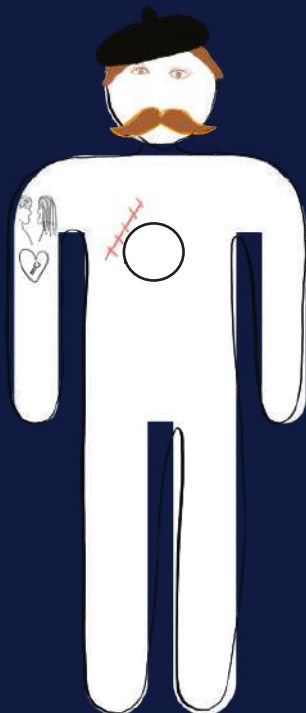
### La chasse aux détails

- 1 : un angle du mur du chemin de ronde au sud-est
- 2 : un angle de la cour de l'atelier au nord-ouest
- 3 : un passage dans l'angle des latrines de la cour des condamnés
- 4 : un passage dans la cour du bâtiment du secret
- 5 : le guichet de la cellule numéro 12 (porte non numérotée)
- 6 : le mur au-dessus de la porte historique

Voir plan annexes \*

## Énigme n°8

### Portrait robot



## Énigme n°9

### Le gardien du fort

Je suis la peine ! Je peux également être la sanction ou la punition.

## Énigme n°10

### Nom perdu



— Énigme n°11 —  
Charade

Je suis la médiation.

Vous êtes en plein atelier de médiation ! Les étudiants de l'Inseac vous proposent ici un atelier ludique et pédagogique. La médiation est mise en place pour permettre à chacun d'aborder les différents domaines des arts et de la culture.

— Énigme bonus —  
Les 3 prisonniers

Le muet va écrire dans la main de l'aveugle le mot « Sourd ».

— Énigme bonus —  
Les chapeaux

Le troisième prisonnier a trouvé la couleur de son chapeau grâce aux réponses des deux autres prisonniers.

Le prisonnier 1 voit les deux autres devant lui. Si les deux chapeaux devant lui étaient blancs, il en déduirait que son chapeau est noir.

Ce qui n'est pas le cas.

Devant lui, il a obligatoirement soit 2 chapeaux noirs soit 1 chapeau noir et un chapeau 1 blanc [ donc un des deux chapeaux devant lui est noir.]

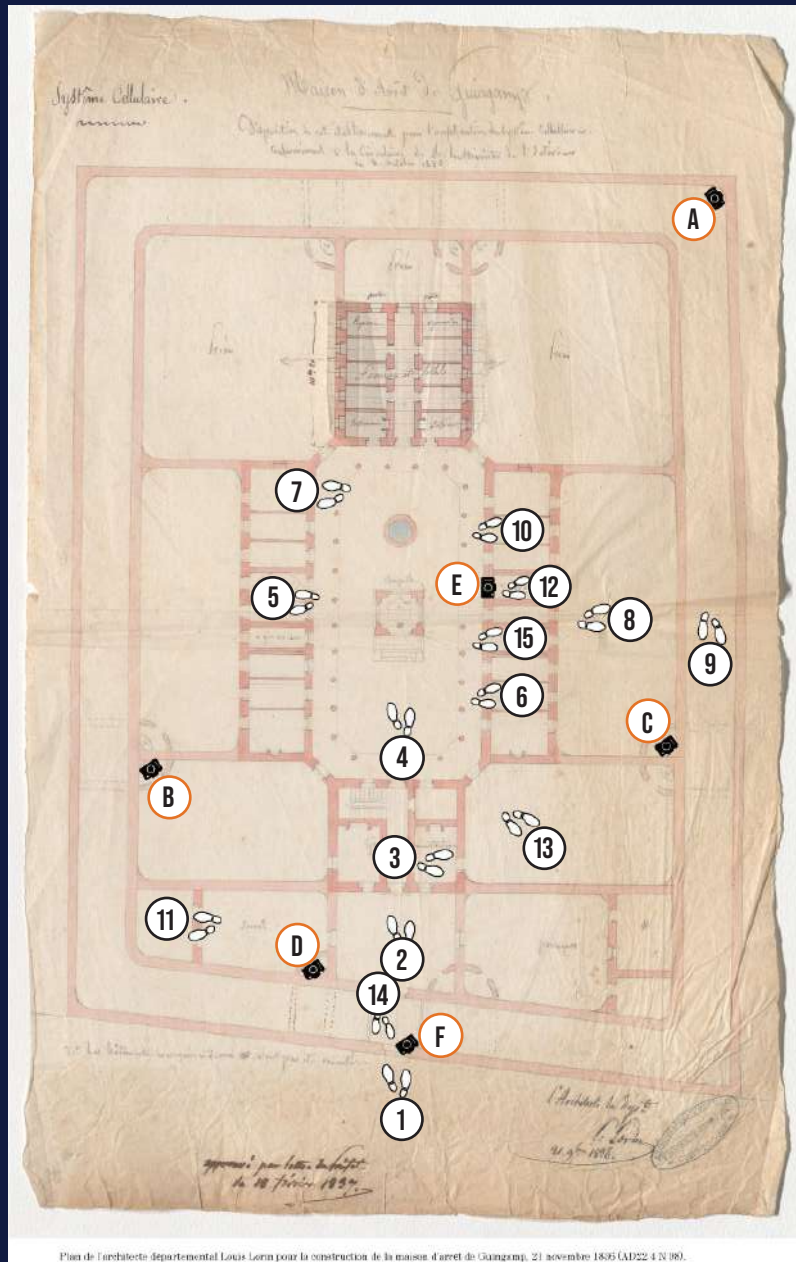
Ainsi si le prisonnier 2 voyait un chapeau blanc devant lui, son chapeau serait noir et il dirait OUI.

Le prisonnier dit NON car il voit un chapeau noir et ne peut pas savoir si le sien est blanc ou noir car il a toujours deux possibilités.

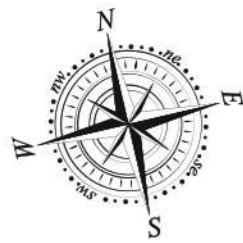
Le prisonnier 3 a donc un chapeau noir.

## Annexes \*

## Sources :



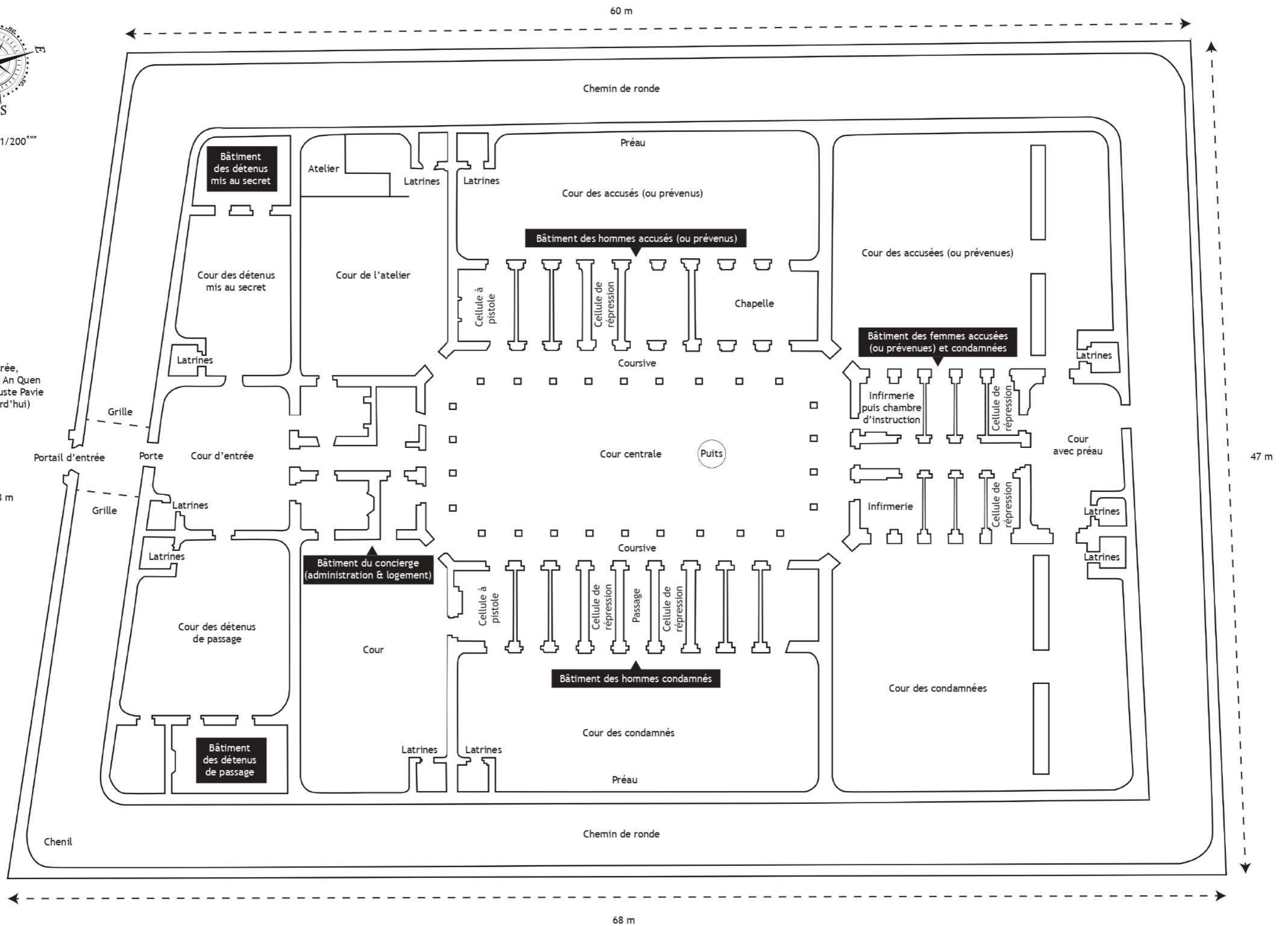
- Archives départementales des Côtes-d'Armor
- Livre «*La prison de Guingamp de 1841 à nos jours*»
- <https://www.cnam-inseac.fr/Page/La-prison>
- <https://etabli-eac.cnam-inseac.fr/histoire-prison-guingamp/>



Echelle : 1/200<sup>ème</sup>

Entrée,  
rue Pors An Quen  
(rue Auguste Pavie  
aujourd'hui)

48 m



Plan de l'architecte départemental Louis Lorin pour la construction de la maison d'arrêt de Guingamp, 21 novembre 1836 (AD22 4 N 98).

Systeme Cellulaire.

Maison d'Arret de Guingamp.

Disposition de cet etablissement pour l'application du Systeme Cellulaire.  
Conformement à la Circulaire d. M. le Ministre d. l'Intérieur  
du 2. Octobre 1836.



N<sup>o</sup> Les bâtiments ne seront ni construits ni élevés sans l'avis de l'architecte.

L'Architecte du Dept.  
Louis Lorin  
21. g. m. 1836.



Approuvé par lettre du Préfet  
du 10 février 1837.