

# EVA

## LES TISSEURS DU TEMPS

UN JEU  
GÉOLOCALISÉ  
POUR DÉCOUVRIR  
LE PATRIMOINE  
DES YVELINES !



Un jeu proposé par les Archives départementales des Yvelines,  
en partenariat avec le Pôle Sauvegarde et Transmission des  
Patrimoines et le Service archéologique interdépartemental 78-92.  
Application disponible sur Google Store et Apple Store  
(QR codes ci-dessous).



Yvelines • Hauts-de-Seine



**Yvelines**  
Le Département

yvelines.fr



## TABLE DES MATIERES

1. UNE APPLICATION LUDIQUE POUR DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE DES YVELINES	3
1.1 Les Archives départementales des Yvelines.....	3
1.2 L'ADN du projet.....	4
1.3 Une application évolutive.....	5
1.4 Un storytelling adapté.....	6
2. COMMENT PARTICIPER À EVA ? .....	6
2.1 Jouer.....	6
2.2 Le projet collaboratif.....	8
Devenir partenaire.....	8
Un outil pédagogique innovant.....	8
3. INFOS PRATIQUES.....	10
3.1 Où tester les premières énigmes d'EVA ?.....	10
3.2 CONTACTS.....	11
3.3 Visuels à disposition.....	12

# 1. UNE APPLICATION LUDIQUE POUR DECOUVRIR LE PATRIMOINE DES YVELINES

Les Archives départementales, le Pôle Sauvegarde et transmission du patrimoine des Yvelines et le Service archéologique interdépartemental ont développé en partenariat EVA, *les Tisseurs du temps*, une application géolocalisée dont l'accès est gratuit, destinée à faire découvrir le patrimoine du territoire yvelinois. A la manière d'un jeu de piste, habitants et touristes sont ainsi encouragés à itinérer sur le territoire et à résoudre des énigmes pour cumuler des points et participer à un classement des joueurs. Une manière ludique de découvrir des lieux et des ressources historiques et patrimoniales !

Mais EVA les Tisseurs du temps, c'est aussi un projet collaboratif impliquant des partenaires !

## 1.1 LES ARCHIVES DEPARTEMENTALES DES YVELINES

Les Archives départementales des Yvelines conservent des documents essentiels pour le département des Yvelines et ses habitants, datant du Moyen Âge au XXI<sup>e</sup> siècle. Elles veillent sur les archives publiques et privées pour les rendre accessibles à tous. Leurs missions :

- Collecter, décrire et conserver dans les meilleures conditions les archives publiques et privées qui constituent la mémoire et le patrimoine historique du département.
- Ouvrir et communiquer ces archives à tous ceux qui souhaitent les consulter, sur place et sur Internet.
- Accueillir des classes et diffuser auprès des élèves et enseignants des écoles, collèges et lycées, les outils pédagogiques mis au point par une équipe d'enseignants et d'archivistes.
- Aider les services administratifs implantés dans le département à gérer correctement les archives qu'ils produisent et utilisent, de manière à garantir tout à la fois l'efficacité des services publics, la transparence administrative et la préservation des sources de la recherche historique de demain.



**FIGURE 1. LE BATIMENT DES ARCHIVES DEPARTEMENTALES DES YVELINES A MONTIGNY-LE-BRETONNEUX**



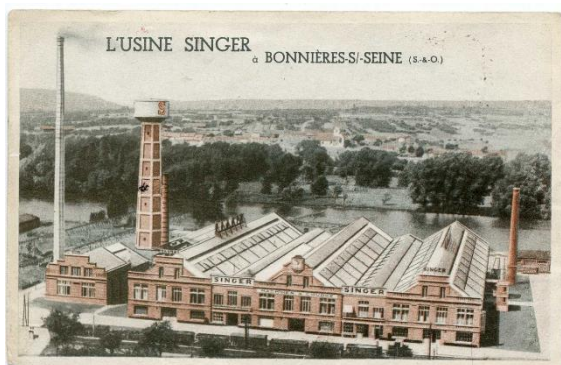
- Répondre aux demandes émanant de particuliers, de notaires ou de services publics, qui dans le cadre de leurs démarches administratives ou judiciaires recherchent divers justificatifs (jugements de divorce, justificatifs de propriété, actes notariés, certificats d'examen...).

Plus de 6 millions d'images numériques sont accessibles en ligne sur le site internet des Archives à l'adresse <https://archives.yvelines.fr/>, consultées par plus de 500 000 internautes à l'année, notamment des passionnés de généalogie.

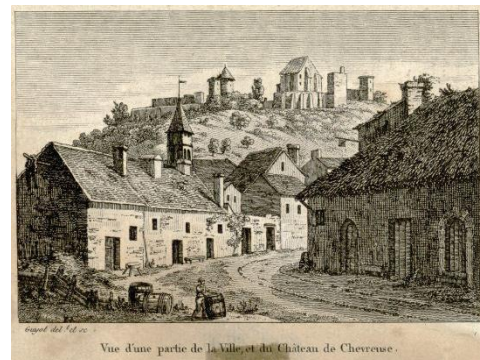
- EN SAVOIR PLUS : série de capsules vidéo [Suivez le guide](#)

## 1.2 L'ADN DU PROJET

Les Archives conservent de nombreux fonds iconographiques sur la thématique du territoire : cartes postales, cartographie, fonds photos... autant de ressources majeures pour éclairer les préoccupations contemporaines des habitants sur leur environnement de vie. Comment diversifier les modes d'appropriation de ces ressources par les habitants ?



**FIGURE 2 CARTE POSTALE REPRESENTANT L'USINE SINGER A BONNIERES (COTE 3Fi33 23)**



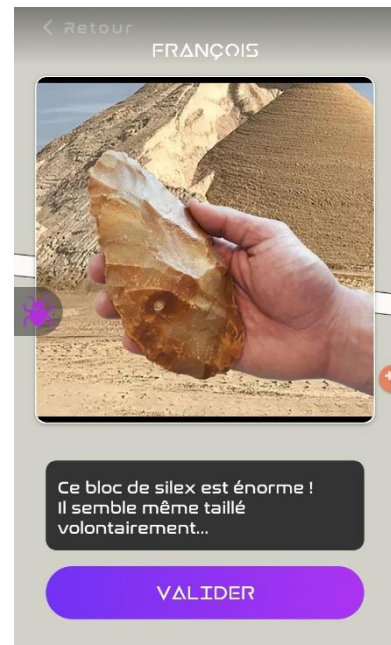
**FIGURE 3. GRAVURE REPRESENTANT LA VILLE ET LE CHATEAU DE CHEVREUSE, VERS 1820 (COTE 17Fi 6)**

Par ailleurs, certains connaissent très bien l'histoire de leur commune, de leur quartier, conservent même des photographies ou des documents qui la racontent. Comment les inviter à partager leur savoir et à faire connaître leurs propres ressources iconographiques ?

L'idée est donc à la fois d'imaginer de nouvelles façons de faire connaître les ressources patrimoniales mais aussi de permettre aux habitants et aux partenaires qui le souhaiteraient de partager leurs propres savoirs et ressources. S'appuyant sur les nouvelles tendances de la médiation numérique, les nouvelles pratiques de loisirs familiaux telles que le géocaching, une expérience de la ludopédagogie

et des projets numériques collaboratifs, les Archives départementales des Yvelines décident alors de proposer un projet sur le principe du jeu de piste géolocalisé, où les participants peuvent jouer à partir de ressources historiques, mais aussi contribuer à élaborer des énigmes. Ainsi, groupes d'habitants et partenaires sont invités à la fabrication de ressources patrimoniales collectives diffusées auprès de tous.

Les Archives associent le Pôle Sauvegarde et transmission du patrimoine et le Service archéologique interdépartemental Yvelines – Hauts de Seine à leurs réflexions : de nombreuses communes des Yvelines sont riches de témoignages d'un passé ancien, d'œuvres récentes d'architectes ou d'artistes renommés, bien souvent méconnus des habitants pour qui ils constituent un fond de décor invisible parce que quotidien. Les éléments du patrimoine yvelinois, qu'il s'agisse d'un paysage rural ou urbain, de patrimoine bâti ou immatériel, visible ou invisible, de vestiges d'urbanisme, d'édifices ou d'œuvres dans l'espace public, et ce, sans limites chronologiques, gagnent alors une nouvelle visibilité au travers de parcours ludiques, conçus par les partenaires locaux et joués par/avec les habitants. La découverte des indices dans les ressources en ligne, la sollicitation de leurs connaissances du terrain, associée au plaisir du jeu permettent aux participants de construire leur propre récit et d'ancrer leur histoire dans celle du territoire. De quoi valoriser la diversité et la richesse du territoire yvelinois.



### 1.3 UNE APPLICATION EVOLUTIVE



Pour développer cette application, les Archives font appel à la Société Atlantide, déjà expérimentée dans la création de parcours d'enquêtes historiques géolocalisés. L'élaboration de l'outil se déroule de juin 2022 à décembre 2022. Celui-ci comprend non seulement le développement d'une application exclusive pour le Département des Yvelines, mais également l'adaptation d'une plateforme d'édition, permettant aux équipes de créer elles-mêmes des énigmes et de les publier en direct sur l'application. De longues séries de tests portent à la fois sur l'éditeur et sur l'application elle-même.

Dans le même temps, les équipes sont formées à la prise en main de cette plateforme d'édition et définissent des processus de créations d'énigmes.

L'application a vocation à s'enrichir dans les mois et années à venir. Actuellement, elle compte une quarantaine d'énigmes à résoudre, réparties sur le territoire, sur des zones assez regroupées de façon à programmer facilement des itinéraires de promenade. Tout au long de l'année, les équipes et partenaires qui souhaitent rejoindre le projet publient des énigmes supplémentaires.

## 1.4 UN STORYTELLING ADAPTE



Pour renforcer l'approche ludique et l'engagement des futurs participants, un storytelling global est mis en place : nous sommes en 2123, les progrès de la technologie permettent de voyager dans le temps. Un groupe d'individus, appelés « les Pirates du temps », créent des branches temporelles, induisant des modifications de l'Histoire. Ces « Pirates » falsifient des documents, effacent les traces, diffusent de fausses informations pour servir leurs intérêts. Des experts et scientifiques se sont regroupés pour créer l'Agence des Tisseurs du temps, chargée d'empêcher ces Pirates d'agir et de réparer la toile du temps. Les experts recrutent des agents pour assurer ces missions sur le territoire des Yvelines. Ceux-ci devront partir à la recherche d'informations, souvent en voyageant dans le temps. Au fil de leurs voyages temporels, les agents recrutés rencontreront

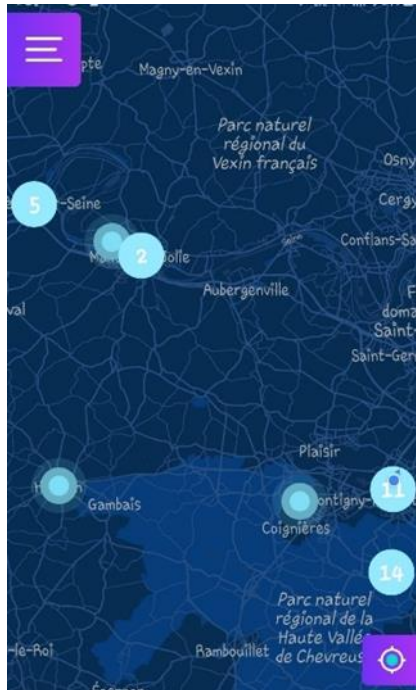
différents personnages, dont de nombreux personnages historiques, qu'il faudra accompagner ou auprès de qui il faudra recueillir des informations. Dans leur quête, les agents sont assistés par EVA, une petite intelligence artificielle, qui les conseille et leur indique des ressources pour résoudre les énigmes.

## 2. COMMENT PARTICIPER A EVA ?

### 2.1 JOUER

Pour participer au jeu, il faut télécharger l'application en version Android ou IOS puis créer un compte à partir d'une adresse électronique et d'un pseudonyme. Le joueur accède alors à une « carte des énigmes », lui indiquant l'ensemble des énigmes à résoudre. En cliquant sur l'un des points de la carte,

il accède à une « fiche de présentation » de l'énigme, lui indiquant des informations sur l'accessibilité, la distance à parcourir, le niveau de difficulté, le temps moyen de résolution, et un résumé de la mission à remplir. Il peut télécharger l'énigme au préalable, mais le contenu ne sera dévoilé qu'une fois qu'il aura rejoint le point de géolocalisation indiqué. Les points géolocalisés se trouvent aussi bien en ville qu'en dehors, le principe étant de faire connaître l'histoire et le patrimoine dans son sens le plus large : monuments, événements, personnages, urbanisme, paysages...



A la différence du géocaching, les éléments à découvrir ne sont pas des boîtes cachées à retrouver. Les énigmes sont virtuelles mais amènent le joueur à interagir avec le lieu où il se trouve. Une fois parvenu au point de géolocalisation, le joueur peut démarrer l'énigme. Suivant le niveau de difficulté, il peut avoir à répondre à des questions simples, liées à de l'observation, ou à des questions plus complexes, qui peuvent faire appel à de la comparaison, déduction, lecture de documents... Toutefois, les énigmes sont conçues pour être résolues par un public familial. Certaines sont de véritables petits parcours et entraînent le joueur vers d'autres points géolocalisés qu'il découvre au fil de l'enquête. Chacun est libre de jouer à son rythme et de résoudre une ou plusieurs énigmes selon le lieu où il se trouve et le temps dont il dispose. Chaque résolution d'énigme génère des points, selon le temps passé à la réponse, le nombre d'erreurs... ces points se cumulent sur le compte des joueurs sans limite



de temps, donnant lieu à un tableau de classement général des joueurs. Plus les participants découvrent d'énigmes sur le territoire et plus ils ont de chance de remonter dans le classement.

## 2.2 LE PROJET COLLABORATIF

L'équipe « pilote » en charge du projet continue d'enrichir les énigmes au fil du temps. Mais l'application *EVA Les Tisseurs du temps* est également un outil à la disposition de partenaires qui souhaiteraient concevoir et publier des parcours géolocalisés liés au patrimoine sur leur propre territoire : communes, offices du tourisme, associations, maisons de quartiers, institutions culturelles... contribuant ainsi à la fabrique de ressources mémorielles communes. L'application est également un outil pédagogique innovant proposant aux collégiens et lycéens une participation active par la création d'énigmes liées à leur environnement de vie.

### DEVENIR PARTENAIRE

Le projet est ouvert à tout partenaire qui souhaiterait utiliser l'application pour concevoir et publier ses propres énigmes, qu'il s'agisse d'une structure publique ou privée. Pour participer au projet, il est recommandé de définir des exemples types de « ressources » patrimoniales à mettre en avant dans l'application : monuments ou quartiers ? Paysages emblématiques ? Ressources muséales ou documents historiques ?... Le partenaire s'engage à respecter une charte de partenariat, décrivant les services proposés par l'équipe pilote et les modalités de collaboration au projet (nature des énigmes, fiabilité des ressources utilisées..). Des sessions de formation à la prise en main de l'outil web de création d'énigmes et aux process de création d'énigmes sont proposés chaque trimestre par l'équipe pilote. Les partenaires bénéficient alors d'un accès éditeur exclusif à la plateforme de création et sont en mesure d'effectuer des tests sur les énigmes qu'ils conçoivent. Toutes les énigmes proposées par les partenaires sont soumises à publication définitive auprès de l'équipe pilote.

### UN OUTIL PEDAGOGIQUE INNOVANT

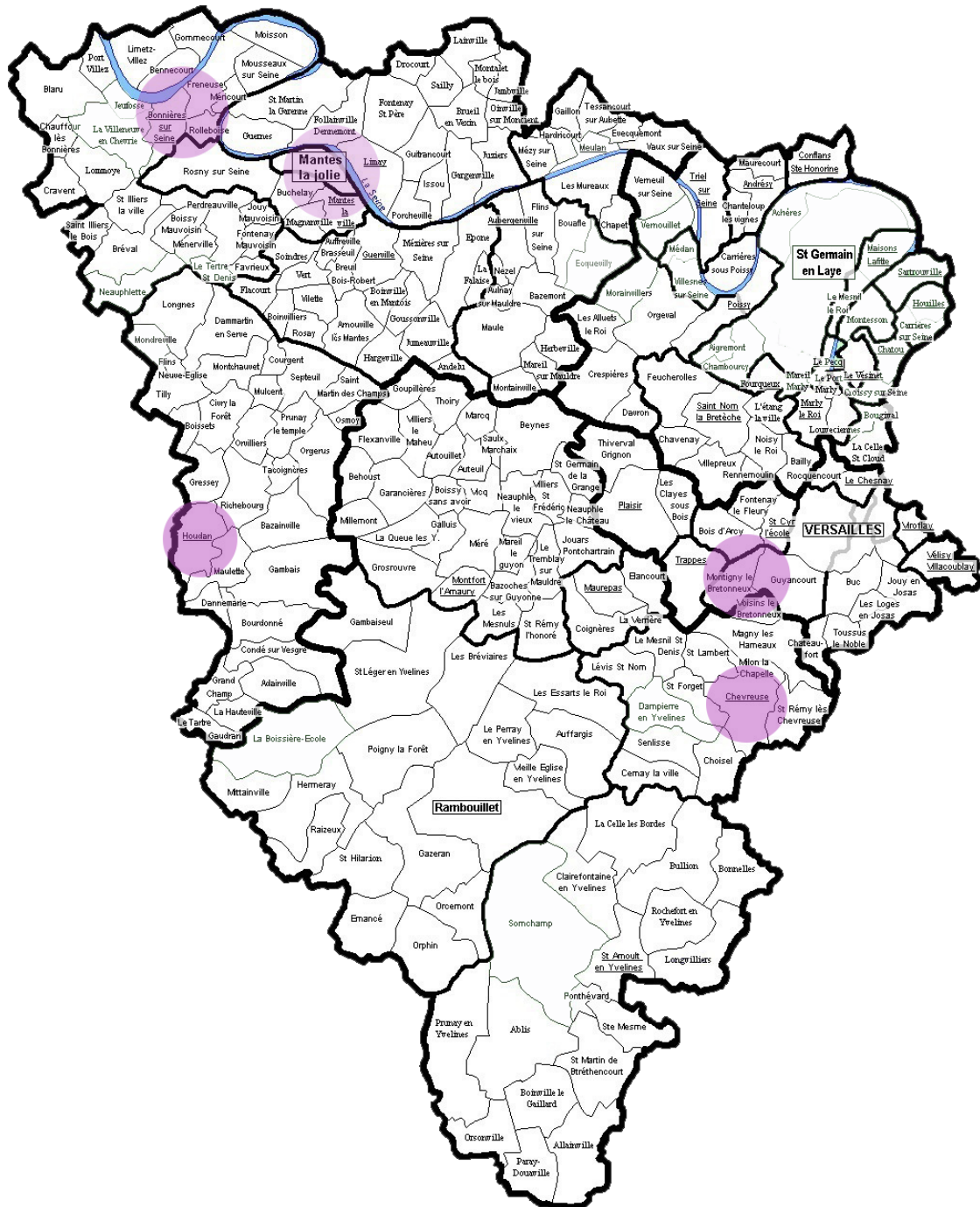
Cet aspect collaboratif de création des énigmes permet aussi d'aborder des pédagogies innovantes pour les scolaires, en les rendant acteurs de la création de ressources et en leur offrant un espace de reconnaissance public. Collégiens et lycéens peuvent ainsi être sensibilisés à l'histoire de leur lieu de vie, espaces urbains, paysages et espaces naturels, aux événements qui se sont déroulés, aux personnes qui ont habité ces lieux. Accompagné par des professionnels du patrimoine, un projet de



classe autour d'EVA permet d'allier apprentissage de la recherche scientifique, création d'un script et scénarisation, initiation aux process de programmation informatique. Les élèves apprennent à identifier les institutions et sites internet de référence leur offrant des ressources fiables, sélectionnent les points d'intérêt sur lesquels porteront leurs énigmes, rédigent les scénarios d'énigmes puis transposent ces scripts vers des modèles informatiques sur la plateforme de création. Ce mode d'apprentissage favorise ainsi le travail en petites équipes, chacun ayant la possibilité d'apporter au sein de son équipe des compétences très complémentaires : créativité, recherche, logique, précision, planification...

### 3. INFOS PRATIQUES

#### 3.1 OU TESTER LES PREMIERES ENIGMES D'ÉVA ?



## 3.2 CONTACTS

### **ARCHIVES DEPARTEMENTALES DES YVELINES**

Mathilde DEUVE  
Chef de cellule Développement des publics  
[mdeuve@yvelines.fr](mailto:mdeuve@yvelines.fr)

Marie PETER  
Médiatrice culturelle Chargée des activités éducatives  
[mpeter@yvelines.fr](mailto:mpeter@yvelines.fr)

#### SITES INTERNET

<https://archives.yvelines.fr/>  
<https://educarchives.yvelines.fr/>

### **POLE SAUVEGARDE ET TRANSMISSION DES PATRIMOINES / AGENCE INGENIERY**

Pamina WEITE  
Chargée de mission Patrimoine départemental et Valorisation du patrimoine  
[pweite@yvelines.fr](mailto:pweite@yvelines.fr)

#### SITE INTERNET

<https://archives.yvelines.fr/nous-connaître/pole-sauvegarde-et-transmission-des-patrimoines>





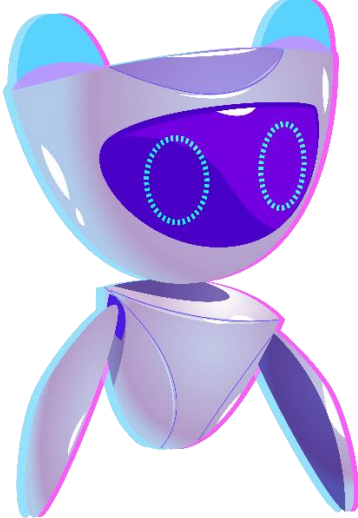
### **SERVICE ARCHEOLOGIQUE INTERDEPARTEMENTAL YVELINES / HAUTS-DE-SEINE**

Sandrine LEFEVRE  
Chargée de la valorisation et de la diffusion du patrimoine archéologique  
[s.lefevre@epi78-92.fr](mailto:s.lefevre@epi78-92.fr)

#### SITE INTERNET

<http://www.epi78-92.fr/fr/larcheologie/>

### 3.3 VISUELS A DISPOSITION

 <p>UN JEU GÉOLOCALISÉ POUR DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE DES YVELINES !</p> <p><b>EVA</b> LES TISSEURS DU TEMPS</p> <p>Un jeu géolocalisé pour découvrir le patrimoine des Yvelines !</p> <p>Un jeu géolocalisé pour découvrir le patrimoine des Yvelines !</p> <p>Yvelines Le Département n° 78</p> <p>Yvelines.fr</p>	 <p>Three smartphones displaying the EVA application interface. The top phone shows the title screen with the EVA robot character. The middle phone shows a map interface. The bottom phone shows a text screen with the heading 'Le secret de...'</p>
<p>1</p>	<p>2</p>
<p>Affiche EVA Les Tisseurs du temps</p>	<p>EVA, un application ludique géolocalisée</p>
 <p>9:41</p> <p>Pour lutter contre les Pirates du Temps,</p> <p>Une agence d'expert a missionné des volontaires afin d'agir pour empêcher la propagation des branches temporelles.</p> <p>On les appelle les Tisseurs du Temps.</p>  <p>SUIVANT</p>	 <p>A 3D rendering of the EVA robot character, which is purple and blue with large, circular eyes.</p>
<p>3</p>	<p>4</p>
<p>Capture d'écran démarrage</p>	<p>EVA, la petite IA qui accompagne le joueur</p>