

**Jeu d'évasion**

# **Les origines du futur**



 **Défi-Évasion**  MC  
Chez Soi

 **Desjardins**

## INSTRUCTIONS

Afin de mieux connaître Desjardins, participez à une expérience inédite sous forme de jeu d'évasion. Avant de vous lancer dans cette aventure immersive qui vous fera voyager dans le temps, vous êtes invités à prendre connaissance de ces quelques consignes, pour faciliter votre expérience de jeu!

Ce jeu a été conçu pour être réussi en 30 minutes, mais sachez que vous pouvez jouer à votre rythme, au moment qui vous convient, et ce, sans limite de temps.

Amusez-vous et utilisez votre imagination et votre logique pour réussir ce défi stimulant!

### UN JEU D'ÉVASION CHEZ SOI COMMENT ÇA FONCTIONNE?

Pour jouer, vous aurez besoin d'avoir tous les documents du jeu en main, mais ne les regardez pas tous immédiatement! Il est fortement conseillé de vous munir d'un crayon et de papier pour prendre des notes, inscrire la réponse trouvée à chaque étape et toute autre information pertinente pour votre enquête. Notez l'heure de début du jeu ou lancez un chronomètre pour essayer d'atteindre l'objectif le plus rapidement possible!

Vous aurez d'abord accès à une ou plusieurs énigmes. Pour chacune d'entre elles, vous devrez trouver une réponse.

Voici les étapes à suivre.

#### PREMIÈRE ÉTAPE

Trouvez quoi faire! Comme il s'agit d'un jeu d'énigmes, il est normal que la marche à suivre ne soit pas tout à fait évidente. Regardez bien les éléments qui vous sont présentés : l'étape a-t-elle un titre? Voyez-vous

un lien avec une autre page du jeu? Questionnez-vous pour identifier ce qui constitue un élément d'énigme et ce qui ne l'est pas.

#### DEUXIÈME ÉTAPE

Il vous faut résoudre l'énigme! Il est possible que le jeu auquel vous jouez vous ait informé du type de réponses que vous cherchez (un mot, des lettres, des chiffres, un mélange de tout cela). Gardez cela en tête.

#### TROISIÈME ÉTAPE

Obtenez un mot de passe. Celui-ci peut être constitué d'une ou de plusieurs réponses à des énigmes combinées (mises dans un ordre précis, sans espace entre elles, ou additionnées, etc.) Chaque jeu peut avoir une méthode différente, mais les détails et particularités vous seront transmis avant de commencer et seront répétés avant que vous ayez à entrer un mot de passe.

#### QUELLES SONT LES CONSIGNES?

Il n'y a pas de restriction! Amusez-vous, prenez plaisir, utilisez votre imagination et votre sens logique pour réussir le jeu.

#### COMMENT RÉUSSIR LE JEU?

Dans ce jeu, vous aurez à trouver un ou plusieurs mots de passe. Chacun d'entre eux peut vous permettre de déverrouiller la suite du jeu, des éléments importants et, éventuellement, la conclusion du jeu. Une fois que celle-ci est déverrouillée, cela signifie que vous avez réussi le jeu. Bravo!

## **SI J'AI BESOIN D'AIDE POUR RÉSOUDRE UNE ÉNIGME, PUIS-JE AVOIR DES INDICES?**

Au besoin, quelques indices sont disponibles pour chaque étape. Ils sont dans la section INDICES. Si vous lisez la section RÉPONSES, vous obtiendrez directement les réponses du jeu. Consultez cette section uniquement en dernier recours.

## **EN BREF, COMMENT ÇA MARCHE?**

### **OBJECTIF DU JEU**

Explorez 5 moments du passé en voyageant sur la ligne temporelle de Desjardins, afin de débloquent le voyage vers le futur.

La résolution des énigmes permet de récolter des pièces pour compléter la machine à voyager dans le temps qui vous mènera dans l'avenir.

### **RÉPONSES ET MOTS DE PASSE**

Pour chaque énigme, il y a deux formes possibles de réponse. La première est une combinaison de quatre chiffres. La deuxième est une association de deux mots. Ceux-ci font référence à la grille de réponses potentielles et agissent comme coordonnées pour obtenir une réponse de quatre chiffres.

Chaque réponse obtenue à une énigme doit être validée. Vous pouvez le faire en consultant la section RÉPONSE associée à une énigme. Vous obtiendrez alors des pièces utiles au voyage vers le futur.

## **À QUOI AI-JE ACCÈS POUR COMMENCER?**

Une fois que vous avez pris connaissance de toutes les consignes, vous pouvez mettre ces documents de côté, puis prendre la mise en situation, la grille de réponses potentielles, l'énigme de 1934 ainsi que ses indices. Lorsque vous aurez trouvé la réponse à cette énigme, vous n'aurez plus besoin de ces feuilles. Prenez alors la prochaine énigme et ses indices pour poursuivre le jeu jusqu'à ce que vous obteniez la conclusion du jeu.

**BONNE CHANCE!**

## MISE EN SITUATION

Afin de souligner les réalisations de Desjardins durant les dernières années, participez à une expérience immersive et inédite. Embarquez dans cette aventure et participez à ce voyage dans le temps.

Entrez dans la peau d'un employé du département « Futurologie » de Desjardins dont l'objectif est d'anticiper les besoins et attentes des membres et clients ainsi que des communautés.

Malheureusement, le voyage vers le futur semble bloqué pour le moment. Vous devez donc vous rendre dans le passé pour y trouver des informations qui vous permettront de mieux connaître la nature coopérative de Desjardins, et surtout, de débloquer le voyage vers l'avenir.

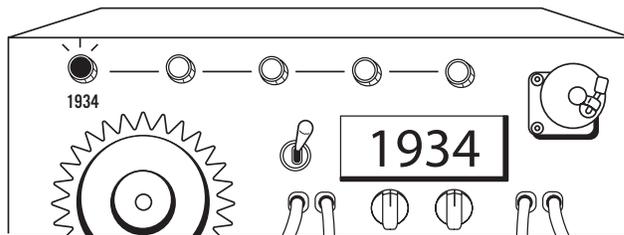
## À VOUS DE JOUER!

### GRILLE DE RÉPONSES POTENTIELLES

Vous avez obtenu une réponse à une énigme et vous êtes incertain que ce soit la bonne? Dans ce scénario, vous allez trouver une grille de réponses potentielles. Celle-ci contient toutes les réponses du jeu ainsi que d'autres qui ne seront pas utiles. Vous souhaitez savoir si votre réponse à une énigme est juste? Vérifiez si elle se trouve dans la grille. Cet outil peut également être utile pour obtenir une réponse. Vous pourrez donc l'utiliser de différentes façons pour sélectionner une des cases et ce qu'elle contient.

	Innovation	Gouvernance	Solidité	Économie	Collectivité
Membres	1936	1962	2005	1939	2031
Éducation	2016	1996	2012	2020	1955
Patrimoine	1966	2002	1977	1975	2008
Alphonse	1999	1941	2045	1989	1983
Engagement	2026	2028	1946	2037	1972

Vous êtes maintenant en 1934, le jour du lancement des timbres de la Caisse scolaire. L'arrivée a été quelque peu abracadabrante, vous avez fait tomber la boîte de timbres et le bon timbre s'est mélangé avec les anciens prototypes! Heureusement, il y a une affiche sur laquelle vous pouvez vous fier pour retrouver le bon timbre.

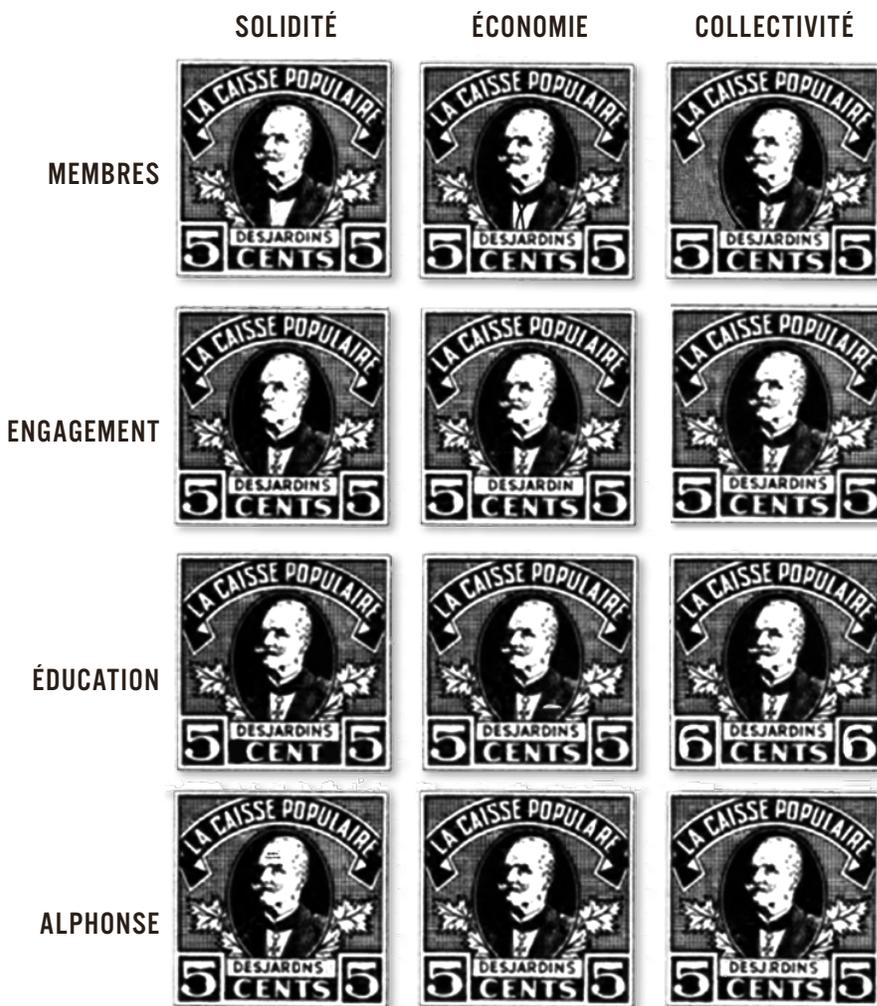


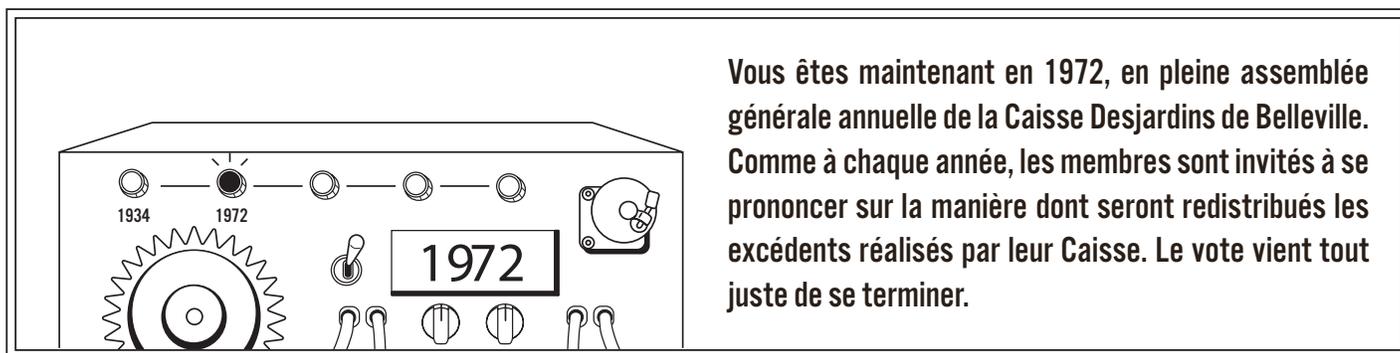
Quelques années seulement après avoir créé la première caisse populaire en 1900, Alphonse Desjardins a fondé une initiative entièrement dédiée à la jeunesse : la Caisse scolaire. Comme lui, 30 ans plus tard, nous croyons à l'importance d'enseigner aux élèves la vertu de l'épargne.

Pour faciliter et simplifier la collecte de l'épargne, nous lançons, aujourd'hui, en 1934, les timbres scolaires. Les enfants pourront collectionner et échanger leurs timbres contre un dépôt à leur compte. Ils pourront se procurer ces timbres à leur école, au Québec et en Ontario.

Le timbre a été conçu pour représenter le portrait d'Alphonse Desjardins, la moustache bien peignée, sa médaille de commandeur au cou et portant un veston simple sans poche. De chaque côté du timbre, on retrouve des feuilles d'érable.

En bannière, en haut et en bas du timbre, on peut aussi retrouver l'inscription « La caisse populaire Desjardins ». Le timbre est complété par sa valeur inscrite dans le bas : 5 CENTS 5.





Vous êtes maintenant en 1972, en pleine assemblée générale annuelle de la Caisse Desjardins de Belleville. Comme à chaque année, les membres sont invités à se prononcer sur la manière dont seront redistribués les excédents réalisés par leur Caisse. Le vote vient tout juste de se terminer.

Vous n'avez pas de temps à perdre. Trouvez les bons résultats. Utilisez le chiffre associé à l'option gagnante et additionnez-y le pourcentage de membres en faveur de cette option, pour obtenir le code dont vous avez besoin.

### PARTAGE DES EXCÉDENTS ET VERSEMENT DE LA RISTOURNE

Est-ce que l'ensemble des excédents sera utilisé pour solidifier les bases financières de la caisse en mettant l'argent dans la réserve? Ou une partie de ces excédents sera plutôt retournée aux membres sous forme de ristourne individuelle ou encore à leur communauté?

Les membres doivent voter pour une seule option parmi les trois soumises par le conseil d'administration.

OPTION 1	Versement de la moitié des excédents à la réserve et l'autre moitié en ristournes	1942
OPTION 2	Versement du minimum d'argent requis à la réserve et du maximum en ristournes	1967
OPTION 3	Versement de tous les excédents à la réserve, sans distribuer de ristournes	1937



Les scrutateurs ont terminé le décompte des votes à main levée. Cependant, pour chaque option, l'officier d'assemblée croit qu'il y a eu des erreurs. Voici les résultats et ce que chaque scrutateur pense qu'il faut corriger.

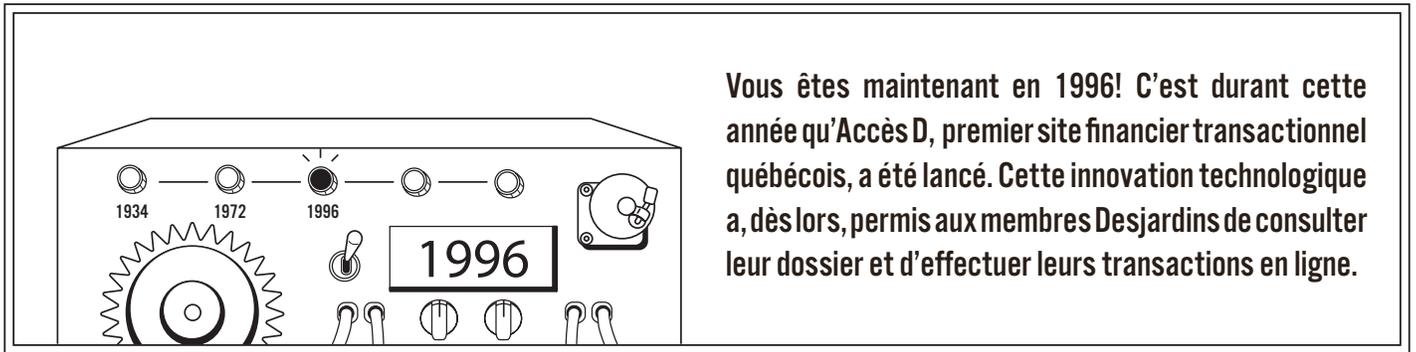
- 33 % des membres, en faveur de l'OPTION 1
- 51 % des membres, en faveur de l'OPTION 2
- 22 % des membres, en faveur de l'OPTION 3
- 15 % d'abstention

NOTE #1 *Les pourcentages de l'option 1 et 3 ont été inversés.*

NOTE #2 *Il n'y a eu aucune abstention, il faut redistribuer le pourcentage en 3 parts égales entre les 3 options.*

NOTE #3 *Il y a une grosse erreur : le total excède 100 %.*

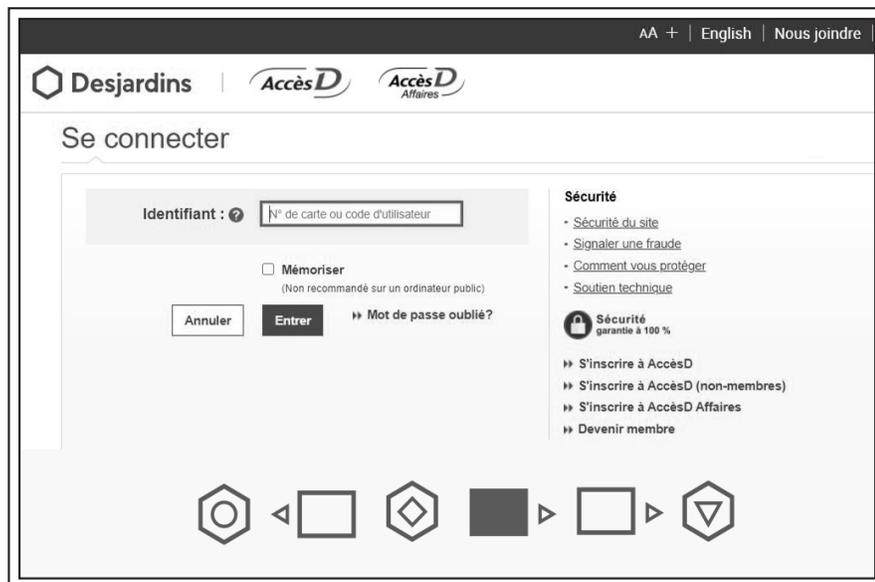
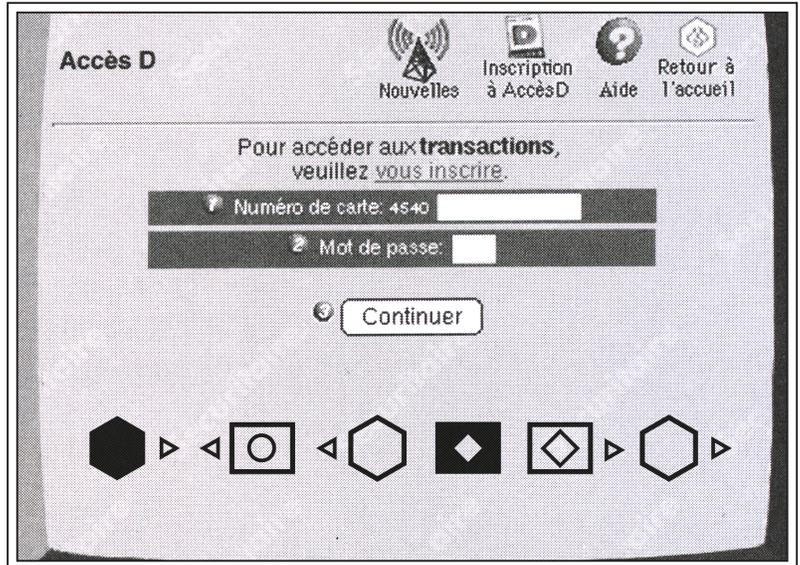
*Le plus grand chiffre doit être divisé par 2, le plus petit chiffre doit être doublé et il faut soustraire 20 à celui du centre.*

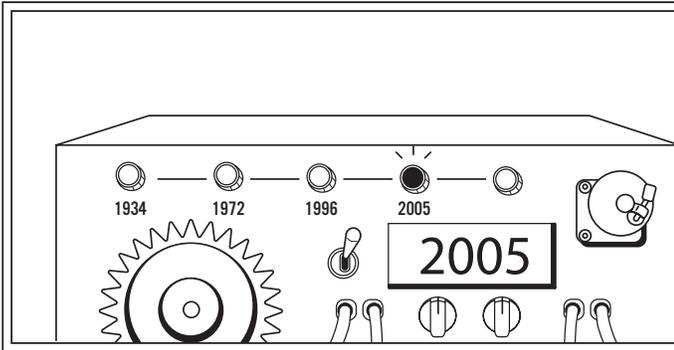


Accès D a su s'adapter aux besoins des membres et a évolué constamment avec l'arrivée de nouvelles technologies, notamment avec le développement des services mobiles. Le renouvellement hypothécaire en ligne en est un excellent exemple. Comparez la version de 1996 avec celle de 2020, puis utilisez la charte pour combiner les deux versions.

### CHARTE DES SYMBOLES

ENG		▶	PH	◀		▶	
VIT	◀		▶	RES	◀		
MBR	◀		▶	OLI	◀		▶
TÉ	◀		▶	MIE	◀		
NOVA	◀		▶	ME	◀		▶
DI	◀		▶	ESS	◀		





Vous arrivez en 2005, lors des célébrations des 35 ans de Développement international Desjardins (DID). Vous devez récupérer une information précise qui se cache dans une vidéo présentant l'historique des réalisations de DID.

En 1970, il y a 35 ans, Desjardins met en place une composante dédiée exclusivement au partage de son expérience avec les pays en développement: Développement international Desjardins (DID).

DID s'emploie à partager le savoir-faire et l'expérience du Mouvement Desjardins avec les pays en développement et en émergence afin d'y renforcer le secteur de la finance inclusive. Nous aidons ainsi les populations des pays en développement à prendre des décisions financières éclairées.

CE N'EST PAS UN MOT QUI COMMENCE PAR LA LETTRE P.

CE N'EST PAS UN MOT QUI EST VISIBLE EN COMPAGNIE DE TROIS PERSONNES DANS UN CHAMP.

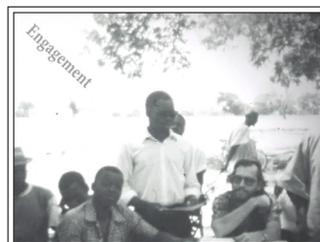
CE N'EST PAS UN MOT QUI SE TIENT AVEC DES CHAPEAUX BLANCS.

CE N'EST PAS L'INVERSE DE FRAGILITÉ.

CE N'EST PAS LE SYNONYME DE PROGRÈS.

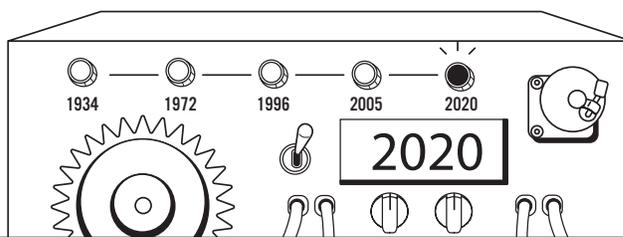
CE NE SONT PAS LES DEUX MOTS QUI SONT VISIBLES SUR DES IMAGES EN NOIR ET BLANC.

CE N'EST PAS UN MOT SE TROUVANT DANS L'IMAGE EN HAUT À GAUCHE.



**Vous arrivez en 2020, en plein milieu du déploiement de campagnes de financement participatif en ligne par le biais du projet Du cœur à l'achat, un programme d'urgence instauré dans le cadre de la pandémie de la COVID-19. Pour trouver l'information dont vous avez besoin, vous devez retracer des initiatives de développement socioéconomique.**

**Attention : les descriptions et les exemples de ce qui a été réalisé ont été séparés! Associez les réalisations aux bons leviers.**

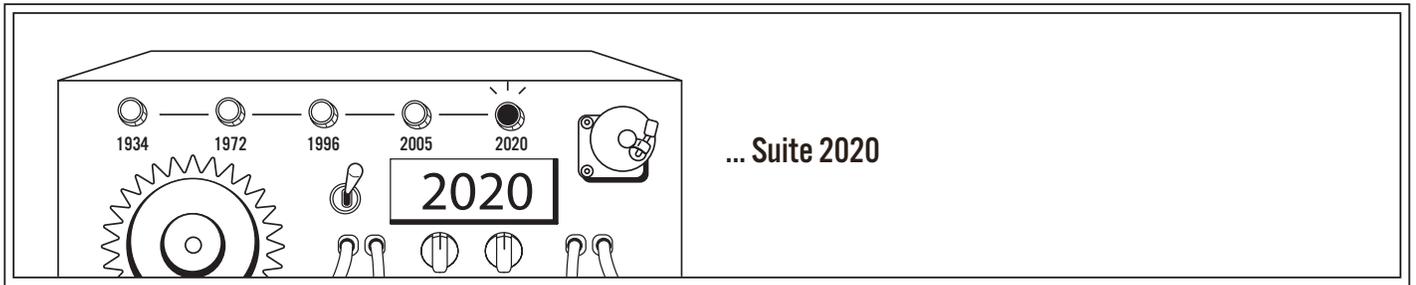


## INITIATIVES DE DÉVELOPPEMENT SOCIOÉCONOMIQUE

- **LE FONDS D'AIDE AU DÉVELOPPEMENT DU MILIEU** est un outil de développement des communautés, unique à Desjardins. Ce fonds provient des excédents réservés aux ristournes. Les investissements du FADM visent à soutenir des projets structurants qui répondent à des besoins communs au sein d'une communauté.
- **LE PROGRAMME FONDS C** vise à soutenir les entreprises dans différents projets de croissance et de relance qui leur permettront de reprendre plus rapidement leurs activités et protéger les emplois fragilisés à la suite de la Covid-19.
- **LE FONDS DU GRAND MOUVEMENT** vise à soutenir des initiatives en lien avec sa mission de leader socioéconomique telles que l'entrepreneuriat, l'éducation, la responsabilité sociale, le développement durable et la prise en charge des milieux par les personnes.
- **MES FINANCES, MES CHOIX** est un programme d'éducation financière auprès des jeunes de 16 à 25 ans, diffusé par des partenaires accrédités du Québec et de l'Ontario et visant à développer l'autonomie financière des jeunes adultes.

## EXEMPLES DE RÉALISATIONS

- Desjardins a annoncé une contribution de 750 000 \$ en appui à la coopérative **LA GUILDE DES DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO INDÉPENDANTS DU QUÉBEC**, pour qu'elle puisse accroître son offre de partage de ressources et de services et réaliser son ambition de faire du Québec l'un des leaders mondiaux dans l'industrie du jeu vidéo.
- **LE YMCA DE TORONTO** est fier d'offrir depuis peu des ateliers portant, entre autres sur le budget et le crédit qui permettent aux jeunes d'apprendre à faire des choix de consommation éclairés, responsables et porteurs de valeurs. Au Québec et en Ontario, 104 partenaires de Desjardins diffusent ce programme éducatif.
- En juin 2020, l'entreprise **DÉFI-ÉVASION** a reçu un appui financier important pour l'accompagner rapidement dans un virage numérique de jeu d'évasion 100 % en ligne (**Défi-Évasion Chez Soi**) et ainsi développer un nouveau marché lui permettant de poursuivre ses activités.
- En renonçant à une partie de leur ristourne individuelle pour constituer une ristourne collective, les membres de la Caisse Desjardins de Joliette ont permis au **CENTRE D'ACTION BÉNÉVOLE** de leur communauté d'acheter des tablettes électroniques et de former une trentaine de bénévoles à leur utilisation afin de pouvoir organiser des conversations en ligne avec les familles des personnes âgées, ce qui contribue activement à briser l'isolement.



Fonds du Grand Mouvement	EXEMPLE
I	?
E	?

Défi-Évasion
O
A

Fonds C	EXEMPLE
N	?
G	?

Centre d'action bénévole
A
E

Fonds d'aide au développement du milieu	EXEMPLE
V	?
G	?

YMCA
N
T

	EXEMPLE
T	?
M	?

Exemple
I
E

Mes finances, mes choix	EXEMPLE
O	?
N	?

Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec
I
E

1934

INDICES

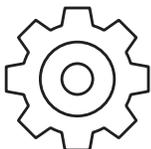
1. Il n'y a qu'une seule image qui correspond à la description du timbre scolaire, tous les autres comportent une erreur. D'ailleurs, les timbres sont associés à des mots dans les colonnes et dans les rangées. Vous rappellent-ils quelque chose?

2. Les différences sur les timbres peuvent se trouver dans le texte, sur le portrait ou sur les feuilles. Les deux mots associés au bon timbre servent de coordonnées dans la grille de réponses potentielles pour sélectionner une année, ce qui sert comme code pour passer à la prochaine étape.

RÉPONSE

	SOLIDITÉ	ÉCONOMIE	COLLECTIVITÉ
MEMBRES			
ENGAGEMENT			
ÉDUCATION			
ALPHONSE			

RÉPONSE : 1972



Pour vous remercier d'avoir retrouvé le bon timbre, on vous remet cette pièce. Qui sait? Elle vous sera peut-être utile à la fin de votre aventure pour débloquer le voyage vers le futur!

1972

INDICES

1. Prenez une information à la fois et faites les calculs parfaitement selon ce qu'indiquent les notes pour trouver l'option qui remporte le vote.

2. Lorsque vous avez terminé tous les calculs, vous obtenez alors le résultat final! Prenez le nombre du pourcentage le plus élevé et additionnez-le au nombre se trouvant à droite de l'option à laquelle il est associé pour obtenir un code pour passer à la prochaine étape.

RÉPONSE

NOTE #1 *Les pourcentages de l'option 1 et 3 ont été inversés.*

Option 1: 22%  
Option 2: 51%  
Option 3: 33%  
Abstention: 15%

NOTE #2 *Il n'y a eu aucune abstention, il faut redistribuer le pourcentage en 3 parts égales entre les 3 options.*

Option 1: 27%  
Option 2: 56%  
Option 3: 38%

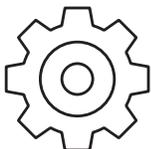
NOTE #3 *Il y a une grosse erreur : le total excède 100 %.*

Option 1: 54%  
Option 2: 28%  
Option 3: 18%

*Le plus grand chiffre doit être divisé par 2, le plus petit chiffre doit être doublé et il faut soustraire 20 à celui du centre.*

**1942 + 54% =**

**RÉPONSE : 1996**



Comme vous avez pu éclaircir les résultats du vote, vous avez désormais accès à cette pièce. Qui sait? Elle vous sera peut-être utile à la fin de votre aventure pour débloquer le voyage vers le futur!

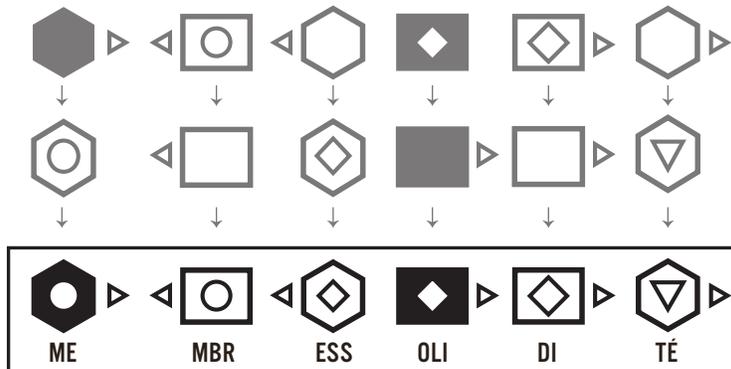
1996

INDICES

1. Des symboles similaires, mais pas tout à fait identiques, se trouvent sur les deux versions d'Accès D. Comment faire pour qu'ils reforment des symboles de la charte?

2. Il faut combiner les caractéristiques des deux lignes de symboles pour former de nouveaux symboles qui se trouvent dans la charte et ainsi obtenir deux mots. Par exemple, le premier symbole des deux Accès D est un hexagone. En combinant les deux, on obtient un hexagone noir ayant un cercle au centre et un triangle sur le côté à sa droite.

RÉPONSE



	Innovation	Gouvernance	Solidité	Économie	Collectivité
Membres	1936	1962	2005	1939	2031
Éducation	2016	1996	2012	2020	1955
Patrimoine	1966	2002	1977	1975	2008
Alphonse	1999	1941	2045	1989	1983
Engagement	2026	2028	1946	2037	1972

RÉPONSE : 2005



Le décodage des symboles vous a également permis de trouver cette pièce. Qui sait? Elle vous sera peut-être utile à la fin de votre aventure pour débloquer le voyage vers le futur!

2005

INDICES

1. Les indications permettent d'éliminer certains mots.  
Servez-vous de votre logique et des images pour identifier chaque mot à retirer du choix de réponses.

2. Les phrases indiquent comment trouver dans les images les mots qu'il ne faut PAS utiliser. À la fin de l'élimination, il en restera seulement deux.

RÉPONSE

CE N'EST PAS UN MOT QUI COMMENCE PAR LA LETTRE P. ~~PATRIMOINE~~

CE N'EST PAS UN MOT QUI EST VISIBLE EN COMPAGNIE DE TROIS PERSONNES DANS UN CHAMP. ~~COLLECTIVITÉ~~

CE N'EST PAS UN MOT QUI SE TIENT AVEC DES CHAPEAUX BLANCS. ~~GOVERNANCE~~

CE N'EST PAS L'INVERSE DE FRAGILITÉ. ~~SOLIDITÉ~~

CE N'EST PAS LE SYNONYME DE PROGRÈS. ~~INNOVATION~~

CE NE SONT PAS LES DEUX MOTS QUI SONT VISIBLES SUR DES IMAGES EN NOIR ET BLANC. ~~ALPHONSE ET ENGAGEMENT~~

CE N'EST PAS UN MOT SE TROUVANT DANS L'IMAGE EN HAUT À GAUCHE. ~~MEMBRES~~

	Innovation	Gouvernance	Solidité	Économie	Collectivité
Membres	1936	1962	2005	1939	2031
Éducation	2016	1996	2012	2020	1955
Patrimoine	1966	2002	1977	1975	2008
Alphonse	1999	1941	2045	1989	1983
Engagement	2026	2028	1946	2037	1972

RÉPONSE : 2020



En regardant les images, vous avez trouvé cette pièce. Qui sait? Celle-ci vous sera peut-être utile à la fin de votre aventure pour débloquer le voyage vers le futur!

2020

**INDICES**

1. Associez chaque réalisation à une initiative de développement socioéconomique et placez les lettres aux endroits correspondants. Le tout remis dans le bon ordre reformera deux mots.

2. Pour effectuer les bonnes associations, observez les points colorés!

**RÉPONSE**

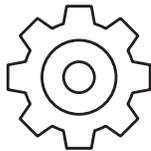
Fonds du Grand Mouvement	Guilde des développeurs des jeux vidéo indépendants du Québec	Fonds C	Défi-Évasion	Fonds d'aide au développement du milieu	Centre d'action bénévole		EXEMPLE	Mes finances, mes choix	YMCA
I	N	N	O	V	A	T	I	O	N
E	N	G	A	G	E	M	E	N	T

	Innovation	Gouvernance	Solidité	Économie	Collectivité
Membres	1936	1962	2005	1939	2031
Éducation	2016	1996	2012	2020	1955
Patrimoine	1966	2002	1977	1975	2008
Alphonse	1999	1941	2045	1989	1983
Engagement	2026	2028	1946	2037	1972

**RÉPONSE : 2026**



**Vous avez fait les bonnes associations! Cela vous permet d'obtenir cette pièce. Qui sait? Elle vous sera peut-être utile à la fin de votre aventure pour débloquer le voyage vers le futur!**



**Félicitations ! Vous avez réussi à récupérer tous les éléments dont vous aviez besoin pour débloquer le voyage vers le futur. Retournez maintenant dans le présent pour terminer votre mission!**

## **CONCLUSION**

**Vous avez déjà réussi? C'est merveilleux! Grâce à vous, nous pourrons accéder au futur. En comprenant les besoins de demain, nous allons pouvoir nous adapter pour continuer d'innover, comme nous le faisons depuis toujours! Desjardins pourra aussi continuer d'agir comme un véritable leader socioéconomique en participant activement à la transformation du Québec.**

**Êtes-vous prêt pour votre prochaine mission?**

**DIRECTION LE FUTUR!**