

LES ENCAPSULÉS !

Escape game

Ce jeu d'évasion (ou escape game) proposé par la **DANE de l'académie de Créteil** a été conçu pour le séminaire académique organisé le 24/01/2018 dans le cadre de la **CLISE2018**. L'objectif de cet atelier était de proposer, de façon ludique, une découverte de ressources et d'outils utilisables par un enseignant pratiquant la classe inversée.

Création :

Le scénario et les éléments du jeu ont été conçus lors d'un stage de **4 jours** proposés au **Plan académique de formations** selon les modalités suivantes :

- J1. Expérience immersive par découverte d'un escape game (EDUGATE) - Scénarisation du jeu – répartition des énigmes au sein du groupe.
- J2. (à distance) Création des énigmes et coups de pouce correspondants – Création d'une capsule vidéo.
- J3. Finalisation des énigmes – Création d'un prototype – Test, débriefing et aménagement – Captations vidéo sur fond vert pour les capsules d'introduction.
- J4. Réalisation des documents du jeu et organisation de l'atelier

Ont participé à la conception et mise en œuvre : Carine Alves, David Billon, Anne-Sophie Caveau, Marie-Astrid Chauviré-Deweerd, Audrey Dominique, Mélanie Le Clerc, Nicolas Lemoine, Cyril Michau, Patrice Nadam, Clément Storne, Mélanie Tarizzo, Maxime Treiber.

Matériel nécessaire :

Outre les documents à imprimer (et à plastifier de préférence), vous aurez besoin de :

2 tablettes

2 ou 3 ordinateurs dont l'un servira à diffuser la capsule d'introduction

1 système de diffusion collective (vidéoprojecteur, téléviseur etc.)

1 grande table centrale pour la collaboration

1 table + 2 chaises pour ordinateur

1 clé USB

Dispositifs pour accrocher les badges

1 Ardoise + 1 feutre effaçable

Logiciels sur PC :

Tableur

Navigateur

Applications tablettes:

HP Reveal (Aurasma) – iOS ou Android.

Plickers – iOS ou Android.

Lecteur de QR-code (i-nigma) – iOS ou Android.

Temps prévu :

1H

45 min de jeu

15 min de debriefing

Effectif :

6 à 10 joueurs

1 ou 2 maîtres du jeu

Organisation de la salle :

Pensez à répartir les matériels et les éléments du jeu en des endroits différents.

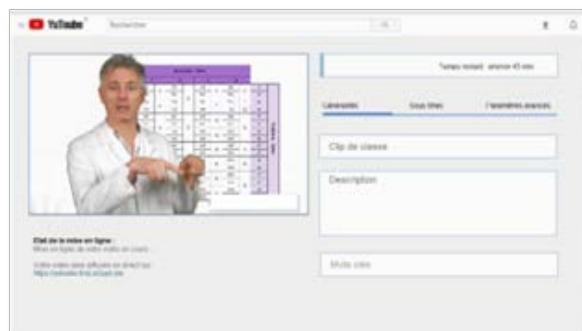
Vous pouvez cacher les éléments du jeu (notamment pièces de puzzle et cartes Plickers). Cela entraîne cependant une augmentation du temps de jeu. Notez aussi que si les joueurs trouveront facilement qu'il leur manque des pièces du puzzle, ils ne découvriront le nombre de cartes Plickers qu'en observant le nombre d'élèves enregistrés dans l'application.

Entrée en matière :

Les maîtres du jeu expliquent ce qui attend les participants (principe d'un escape game..), donnent les consignes de sécurité et de fouille, conseillent sur l'importance de la collaboration.

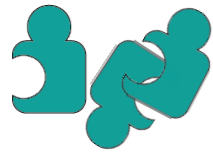
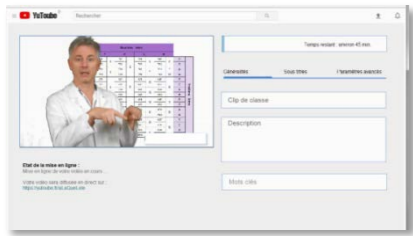
Ils lancent ensuite la vidéo (page *index.html*) qui fournit les explications nécessaires pour déclencher la fouille et sert de chronomètre (approximatif) :

« Un enseignant est coincé dans sa capsule et demande à ce qu'on le délivre grâce à un mot de passe que les participants doivent trouver en utilisant les indices laissés dans la salle. Dans 45 min. il sera trop tard : la vidéo sera totalement transférée sur la plateforme de partage !»

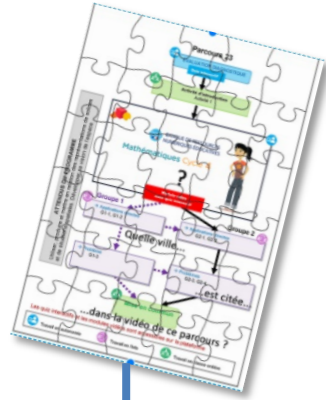


5 vidéos ont été réalisées en prévision de 5 ateliers en parallèle. Elles sont volontairement différentes car en fin de jeu, à sa libération, le professeur apparaît "en vrai" dans la salle pour remercier les joueurs ! L'ensemble des vidéos est disponible dans le sous-dossier videos-intro-au-choix avec un visuel permettant de choisir votre "acteur/trice".

Vidéo introduction + chronomètre / 45 min



Paquet de pièces de puzzle coin de salle



Rechercher la vidéo du parcours 23 des BRNE pour trouver la ville de Budapest



Recherche du mot correspondant sur la carte ville de Budapest → autonomie

AUTONOMIE

id= EscapeGame
mdp=Clise2018

Identifiant et mot de passe

Fichier .txt avec lien vers les BRNE

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/brne>

- X Résultats questionnaire classe 3E.xlsx
- X Résultats questionnaire classe 3D.xlsx
- X Résultats questionnaire classe TS.xlsx
- X Résultats questionnaire classe 2A.xlsx
- X Résultats questionnaire classe TS3.xlsx

Fichiers excel

Plickers abonné
plickers@enepe.fr

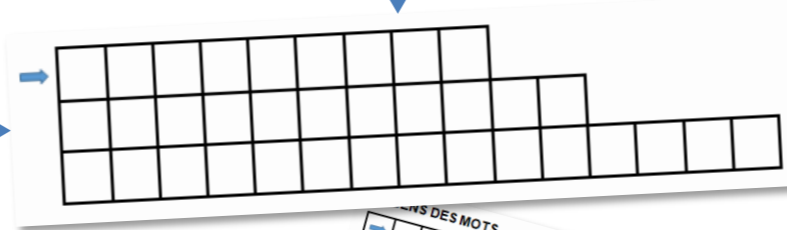


Brouillon près de la poubelle

Nom	Question 1	Question 2	Question 3	Question 4	Question 5	Question 6
11/15/17 12:04 Ella T.	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	DEFINITION : action de démembrer des sites ou	1
11/15/17 12:05 Billan C.	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	DEFINITION : Evolution d'une unité géologique. 1er	
11/15/17 12:07 Robert X.	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	DEFINITION : action d'assembler quelque chose à 2ème	
11/15/17 12:07 Théo B.	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	DEFINITION : action de défriser quelque chose à 2ème	
11/15/17 12:08 Mathilde J.	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	DEFINITION : action de déchiffrer tout espèce d	2
11/15/17 12:09 Mark G.	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	DEFINITION : fait de savoir déchiffrer ce qui est 2ème	
11/15/17 12:10 Angéline S.	FALSE	FALSE	TRUE	DEFINITION : fait ou faculté d'agir de manière		1
11/15/17 12:13 Alexis N.	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	DEFINITION : méthode qui consiste à régulariser le premier	
11/15/17 12:13 Apolline G.	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	DEFINITION : je ne sais pas les deux	
11/15/17 12:15 Smaline H.	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	DEFINITION : modification des données d'un gré ?	
11/15/17 12:15 Lucie R.	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	DEFINITION : distinction entre deux entités	1
11/15/17 12:21 Yanis F.	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	DEFINITION : distinguer part des caractéristiques	2
11/15/17 12:21 Louise J.	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	DEFINITION : assembler des élèves à un seul grv. 2ème	
11/15/17 12:23 Noémie D.	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	DEFINITION : se soustraire à une décision 2ème	
11/15/17 12:24 Max B.	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	DEFINITION : utilisation d'objets identiques dans 2ème	
11/15/17 12:24 Solenn R.	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	DEFINITION : 1er	
11/15/17 12:25 Yann L.	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	DEFINITION : fait d'exprimer par le langage	1
11/15/17 12:25 Hugo R.	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	DEFINITION : ?	2ème

Fichiers de la classe 3D
Réponses V au Q1 et Q2
Réponse Q5 = définition de

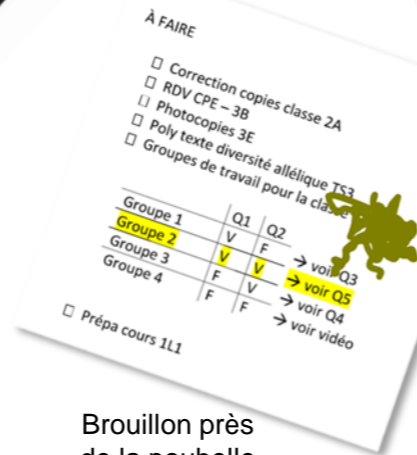
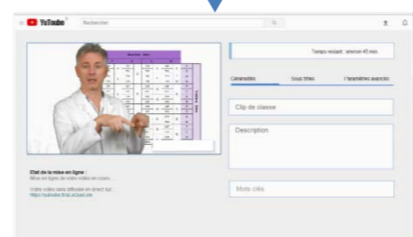
DIFFÉRENCIATION



Parcours à suivre à l'aide des flèches pour retrouver les 11 lettres du mot

RÉFRACTAIRE

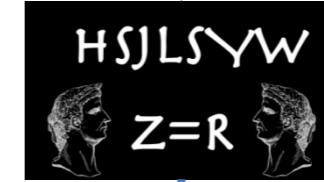
Code de déblocage



HP REVEAL abonné à chaîne Nurbellecram



Carte visite Lebrun



<https://padlet.com/nurbellecram/partage>



Quelle est la bonne nouvelle?

Ce padlet de Marcel Lebrun nécessite un mot de passe.

Entrez le mot de passe

VALIDER



Badges avec numéros sur fond noir ou fond blanc



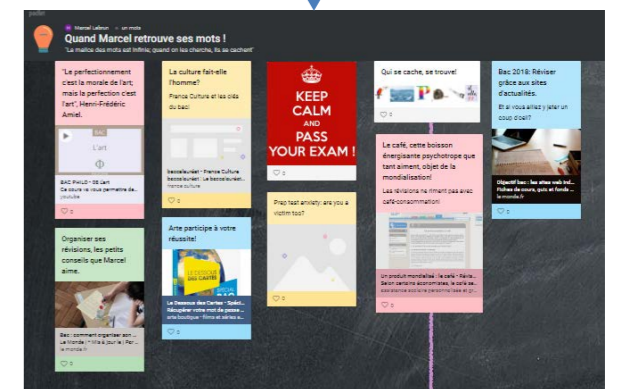
QR-code à colorier



<https://edpuzzle.com/media/5a0c6d56fa91e240e806aa8c>



Code 37512



COOPÉRATION

Visuel



ÉNIGME



Un fichier TXT sur la clé USB donne l'adresse de la BNRE <http://ecolenumerique.education.gouv.fr/brne>

Un post-it fournit un identifiant et mot de passe. EscapeGame / Clise2018

Plusieurs pièces de puzzle sont posées en tas à côté de l'ordinateur.

En reconstituant le puzzle, apparaissent plusieurs informations : un numéro de parcours (parcours 23), une discipline et un niveau (math cycle 4) et une source (« Banque de ressources numériques éducatives »).

Une question : « quelle ville est citée dans la vidéo de ce parcours ? »

SOLUTION



Après accès et connexion au site de la BNRE c'est un jeu de recherche à travers les ressources : recherche des ressources en Math cycle 4 (Barem Mathématiques), du parcours 23 (Se repérer sur une sphère) puis de la vidéo correspondante « se repérer sur une sphère ». La ville dont parle cette vidéo est **BUDAPEST**

DÉPENDANCES



Néant

APPORTS



Après avoir trouvé **BUDAPEST**, on pourra trouver le mot correspondant sur la carte de l'Europe → énigme AUTONOMIE 2

COUPS DE POUCE



Après avoir trouvé le bon parcours (parcours 23), penser à utiliser le moteur de recherche pour trouver la vidéo. => coup de pouce à dire à l'oral.

Visuel



ÉNIGME



La carte d'Europe est affichée dans la salle, avec des mots relatifs à la classe inversée notés sous les capitales.

Il faut retrouver le mot situé sous la ville de Budapest.

SOLUTION



AUTONOMIE

DÉPENDANCES



Avoir trouvé la ville de BUDAPEST avec l'énigme AUTONOMIE 1- « BNRE »

APPORTS



Fournit un des trois mots à trouver : **AUTONOMIE**

COUPS DE POUCE



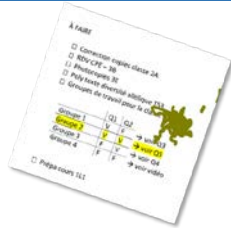
L'image de la carte de l'Europe est utilisée en fond d'écran de la capsule vidéo

REMARQUES



Les mots sous les noms des villes peuvent être écrits au stylo ou au feutre UV.
Nécessité de proposer dans ce cas une lampe UV.
Exemples de mots (9 lettres) : AUTONOMIE - INVERSÉES - DÉCOURAGÉ – NUTRITIFS – ENCAPSULÉ – OBLIGEANT – ACTIVITÉS – OPÉRATION – ORBITALES – TABLETTES – TRAVAILLÉ – VALORISER ...

Visuel



- X Résultats questionnaire classe 3E.xlsx
- X Résultats questionnaire classe 3D.xlsx
- X Résultats questionnaire classe TS.xlsx
- X Résultats questionnaire classe 2A.xlsx
- X Résultats questionnaire classe TS3.xlsx

ÉNIGME



Il faut traiter les résultats d'un questionnaire sur EXCEL. Pour cela, il faut :

- **identifier quel fichier ouvrir**
- **le traiter pour conserver uniquement les élèves ayant répondu VRAI aux 2 premières questions**

Ce questionnaire est sur une clé USB (qui en contient 4 nommés TSB, 3E, 3D, 2A)

SOLUTION



Une feuille de brouillon (par terre près de la poubelle) indique qu'il faut regarder les réponses de la question 5 des élèves ayant répondu Vrai aux questions 1 et 2. Malheureusement, le numéro de la classe est masqué par une tache de café.

La lecture des cartes Plickers fournit 3 bonnes réponses D soit 3D ce qui donne une indication au numéro de la classe à consulter. Les prénoms des élèves dans Plickers correspondent à ceux des élèves de la classe 3D (voir Excel)

Sur la clé USB, dans le questionnaire EXCEL de la classe 3D, les élèves ayant répondu VRAI et VRAI aux 2 premières questions ont tous donné en question 5 la définition du même mot : **DIFFÉRENCIATION**.

DÉPENDANCES



Les trois énigmes sont nécessaires pour obtenir la réponse
Il est nécessaire de se connecter avec le compte plickers@enepe.fr (mot de passe plickers2017\$\$) pour avoir la question et la classe dans l'application.

APPORTS



Fournit un des trois mots à trouver : **DIFFÉRENCIATION**

COUPS DE POUCE



Des tutoriels de Plickers et d'Excel (fonction de tri) sont proposés mais pas indispensables.

Visuel



ÉNIGME



Les participants vont devoir compléter un QR Code en le coloriant.
Le QR code pointe vers une vidéo et un questionnaire EdPuzzle
(lien énigme COOPERATION 2).

SOLUTION



Pour colorier les bons chiffres, ils doivent suivre le code couleur imposé par les badges distribués au début du jeu. Les cases 1,7,6,3,8 doivent être coloriées
 Une fois le QR Code fini, les participants doivent le scanner grâce à un lecteur de QR Code.
 Les participants auront besoin d'une tablette avec un lecteur de QR Code.

DÉPENDANCES



Néant

APPORTS



Le QR-code correspond au lien de l'énigme COOPERATION 2
<https://edpuzzle.com/media/5a0c6d56fa91e240e806aa8c>

COUPS DE POUCE



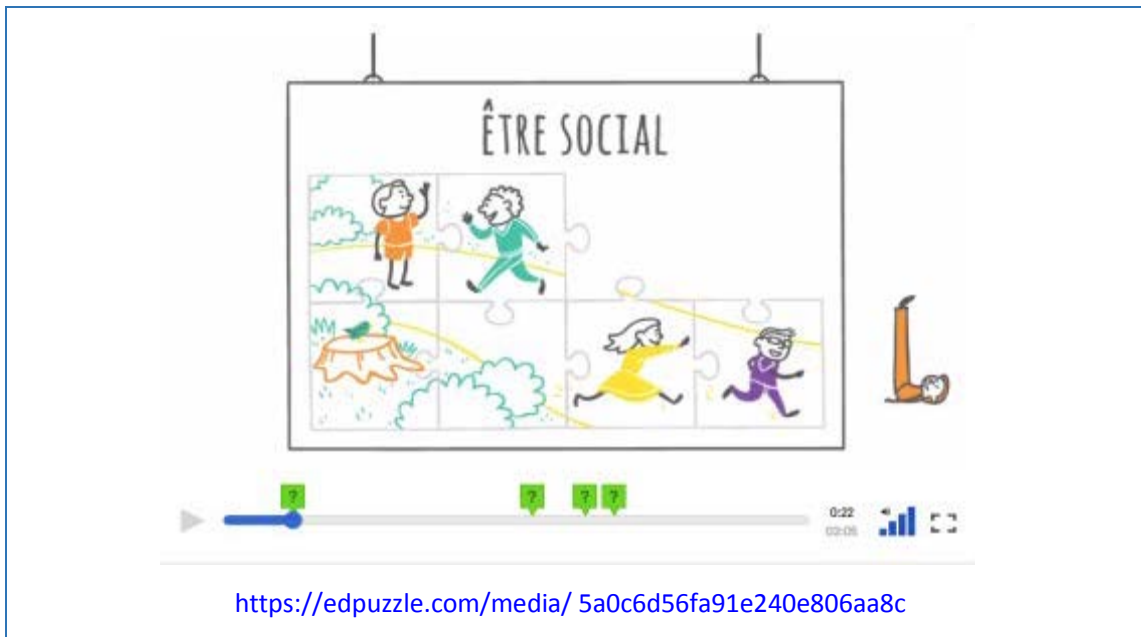
Deux phrases pour inciter les participants à regarder les badges attentivement.
 « C'est écrit noir sur blanc ... ou blanc sur noir. »
 « Regardez bien comment se nomment vos partenaires. Préfèrent-ils le blanc ou le noir ? »

REMARQUES



Le QR code est placé dans la salle ; il peut être dissimulé et faire partie des objets à trouver pendant la phase de fouille.
 Les participants auront besoin d'une tablette avec un lecteur de QR Code.

Visuel



ÉNIGME



Sur Edpuzzle, un quiz (4 questions) qui s'appuie sur une vidéo corrompue (le mot clé COOPERATION est effacé).

Les numéros des bonnes réponses forment le code, correspondant au mot de passe du Padlet (voir énigme COOPERATION 4).

SOLUTION



Les réponses à choisir sont numérotées : n°3 / n°7 / n°5 / n°12

Le code est : 37512

DÉPENDANCES



Cette énigme dépend de l'énigme COOPERATION 1 : le QR-code correspond au lien vers la vidéo.

APPORTS



L'énigme donne le mot de passe pour accéder au Padlet / COOPERATION 4.

COUPS DE POUCE



Guide d'utilisation pédagogique d'EdPuzzle et indice pour faire le lien entre 2 outils : EdPuzzle et Padlet.

Visuel



Au choix en fonction de l'application installée (Version Aurasma / HPReveal) sur les tablettes.

ÉNIGME



La carte de visite de Marcel Lebrun contient un lien (URL du Padlet) dont la fin est masquée par une tache de café.

Par réalité augmentée, on obtient un code César à déchiffrer qui permet de compléter l'URL (voir énigme COOPERATION 4).

SOLUTION



Aurasma ou HP Reveal fournit l'image du code César Z=R (décalage de lettres à opérer) pour décoder HSJLSYW, ce qui donne **PARTAGE**
<https://padlet.com/nurbellecram/partage>

DÉPENDANCES



Dans l'application, il est nécessaire de s'abonner à la chaîne **nurbellecram** pour permettre le déclenchement de l'aura (de la réalité augmentée)

APPORTS



L'énigme donne le lien pour accéder au Padlet
<https://padlet.com/nurbellecram/partage> de l'énigme COOPERATION 4.

COUPS DE POUCE



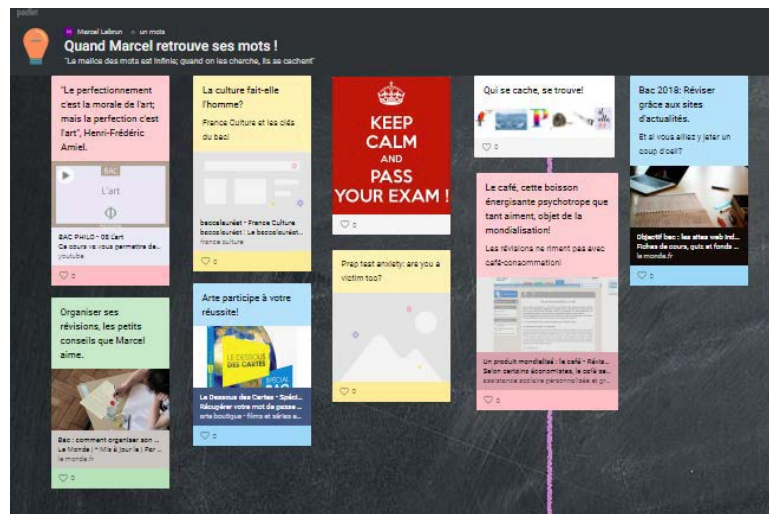
Coup de pouce n°1a: logo Aurasma/HPReveal.
 Coup de pouce n°1b: visuel sur l'utilisation de l'application.
 Coup de pouce n°2 : roue de César.

REMARQUES



La carte de visite est dans un livre sur la classe inversée ou un livre lambda. Elle fait partie des objets à trouver pendant la phase de fouille. Marcel Lebrun est un auteur et professeur fervent de la classe inversée. Nous avons choisi d'utiliser son nom pour rester dans l'univers de la classe inversée.

Visuel



ÉNIGME



Sur le Padlet de M.Lebrun, après avoir tapé un mot de passe, contient un rébus permettant permettant d'obtenir le mot COOPERATION

SOLUTION



Les participants obtiennent le mot : **COOPERATION.**



DÉPENDANCES



Cette énigme dépend des énigmes COOPERATION 2 (mot de passe 37512) et COOPERATION 3 (Lien <https://padlet.com/nurbellecram/partage>)

APPORTS



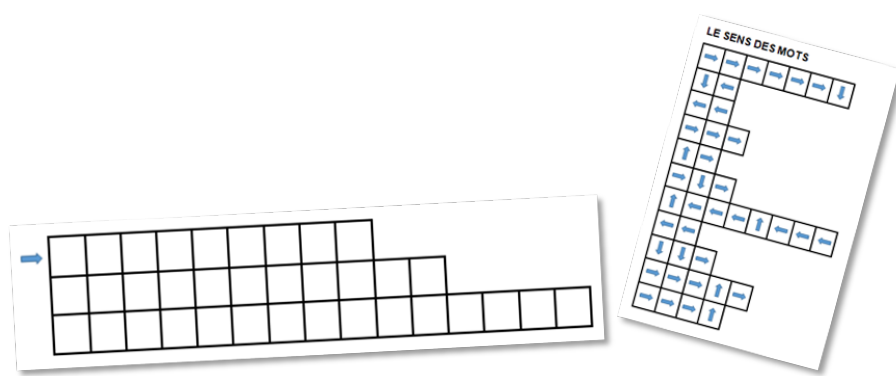
Fournit un des trois mots à trouver : COOPERATION

COUPS DE POUCE



Sur le Padlet, la devise de Marcel Lebrun « la malice des mots est infinie ; quand on les cherche, ils se cachent » indique aux participants qu'ils doivent chercher un mot caché.

Visuel



ÉNIGME



Les trois mots (croisés dans les trois séries d'énigmes) sont inscrits dans une grille.

Un parcours « le sens des mots » permet de dégager 11 lettres qui forment le mot clé à saisir dans la capsule de lancement.

SOLUTION



Le mot à trouver est **RÉFRACTAIRE**

DÉPENDANCES



AUTONOMIE 2- « CARTE DE L'EUROPE » : → mot AUTONOMIE

ÉNIGME DIFFÉRENCIATION : → mot DIFFÉRENCIATION

COOPÉRATION 4- « PADLET et REBUS » : → mot COOPÉRATION

APPORTS



Le mot code à saisir dans la capsule pour libérer l'encapsulé...

COUPS DE POUCE



Aucun (aide possible à l'oral pour bien suivre le parcours « sens des mots »)