

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Aliens vs. Terriens : un escape game venu d'ailleurs

- **GENRE** : Science-fiction
- **REGISTRE** : Humoristique
- **DISCIPLINE** : documentation
- **PUBLIC SCOLAIRE** : Lycéens
- **EXPLOITATION** : évaluation diagnostique ou formative
- **DUREE** : 1 heure

AUTEUR :
Charline SCHNEEBELI



Lien vers l'escape game

<https://view.genial.ly/5bd34d4c1efcf5051061a99d/interactive-content-escape-game-v2>

2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

Avant le début du jeu, le professeur documentaliste explique le déroulement de la séance et le but du jeu.

Cette séance peut débuter le travail de réflexion pour les TPE et les AID en classe de première car elle permet de rappeler les principes de la recherche informationnelle au sein du CDI. En classe de seconde, cette séance peut constituer un rappel de ce qui a été vu au collège et le transposer dans un nouvel espace informationnel.

3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN

Un bilan est effectué à la séance suivante pour recueillir les impressions des élèves, leurs difficultés, les facilités qu'ils ont eu à résoudre les énigmes mais aussi pour ancrer les apprentissages ou les rappels de ce qui a été acquis auparavant.

▪ **COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS**

Compétences Socle commun et EMI :

- Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information
- Exploiter les modes d'organisation de l'information dans un corpus documentaire (clés du livre, rubriquage d'un périodique, arborescence d'un site)

- Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche
- Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés

Proposition de matrice pour une EMI - TraAM Académie de Toulouse (Février 2016)

- Objectif 2 : Comprendre et s'appropriier les espaces informationnels
 - Espace informationnel
 - Outils de recherche
 - Besoin d'information

Compétences Cadre de Référence des compétences numériques

Domaine 1 : Information et données

- Mener une recherche ou une veille d'information

Domaine 2 : Communication et collaboration

- Collaborer

Notions abordées

- Recherche d'informations
- Base de données documentaires
- Clés du livre
- Besoin d'information
- Espace informationnel
- Outils de recherche

Scenario Escape Game

Aliens vs. terriens : l'escape game venu d'ailleurs

Scenario:

Des extraterrestres ont envahi la Terre et ont emprisonné la professeure documentaliste dans une page de livre à l'aide de leur pistolet de téléportation. Pour la délivrer, il faudra résoudre des énigmes et ainsi entrer le mot de passe dans la machine pour inverser le processus.

Enigmes :

- **Enigme 1** : Retrouver le numéro d'un quotidien à l'aide d'un titre d'article contenu dans ce dernier : Pour commencer, il faut se renseigner sur les extraterrestres et le fonctionnement de leur société. Et si vous cherchiez sur le site du CDI le périodique de 2018 traitant d'un certain seigneur des Aliens ?
- **Enigme 2** : Répondre à des questions en fonction de la fiche d'un livre : Et si nous les complétons par des éléments se trouvant, toujours sur le site du CDI, dans un livre de fiction ayant pour sujet les extraterrestres ? (Indice : c'est un roman en 3 volumes. Nous nous intéresserons au premier volume.)
- **Enigme 3** : Retrouver avec un jeu de pendu les titres des journaux présents au CDI (à différencier des magazines) : Ce genre d'évènement est peut-être déjà arrivé... Dans quels journaux pourrions-nous chercher pour le savoir et découvrir comment aider la professeure documentaliste ? (Attention : les journaux ne sont pas des magazines. Journal : nom masculin : Publication quotidienne donnant des informations ou des opinions sur les nouvelles politiques, économiques, sociales, etc...)

- **Enigme 4 :** Les extraterrestres ont égaré un ordre écrit de leur chef. Il faut donc décoder ce message qui indique la classe décimale où se trouve le livre dans lequel la professeure documentaliste a été enfermée. Ce message indique également un lien pour passer à l'énigme suivante.
- **Enigme 5 :** Après avoir résolu un puzzle dévoilant la cote d'un livre, savoir le retrouver dans le fonds physique le livre possédant cette cote : 641.59(47) TCH. Trouver le mot de passe figurant sur un morceau de papier à l'intérieur du livre et l'entrer pour terminer le jeu.

Vidéo introductive : <https://www.youtube.com/watch?v=mm6YZs16WHA>

Enigme 1 : Renseignements sur les extraterrestres 1/2

REALISATION : Sur l'outil de présentation Genially, création d'un pavé numérique interactif afin de pouvoir taper un code débloquent l'énigme suivante.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Les élèves sont chargés de retrouver le numéro du Monde comprenant un article ayant pour titre « Ridley Scott, le seigneur des Aliens ». Ils le recherchent dans la base E-sidoc de l'établissement.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Une fois le numéro à 5 chiffres trouvé, ils le tapent sur le pavé numérique.

La mention « code correct » s'affiche si le code est bon. Dans le cas contraire, la mention « code faux » s'affiche



Tâche : Trouver le numéro du Monde qui constitue le code secret à taper

Réponse : 22494

Aides (coups de pouce) : Jeton aide distribué au début du jeu

Feedback :

Enigme 2 : Renseignements sur les extraterrestres 2/2

REALISATION : Création d'un quiz sur Genial.ly intégré à la présentation Genial.ly de départ.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Les élèves recherchent sur E-sidoc un roman intitulé Phaenomen qui aborde le thème du paranormal et répondent à un questionnaire.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Après avoir trouvé la fiche du livre, ils répondent aux questions d'un quiz. Si la réponse est bonne, ils passent à la question suivante et si cette dernière est incorrecte, un message s'affiche et ils peuvent tenter une autre réponse.



Tâche : Répondre aux questions afin de passer à l'énigme suivante

Réponses : 1 : A – 2 : C – 3 : A – 4 : B

Aides (coups de pouce) :

Ajout d'un élément interactif sur la recherche avancée sur esidoc : « Pour trouver la réponse, il vous faudra utiliser la fonction "recherche avancée" sur le site du CDI...

Pour y accéder, dans la rubrique "Chercher", cliquer sur "Dans la base du CDI".

Ensuite, vous avez le choix d'effectuer une recherche simple ou une recherche avancée. »

Feedback :

Enigme 3 : Revue de presse

REALISATION : Réalisation d'un jeu de pendu via LearningApps où les élèves doivent entrer des noms de quotidiens pour passer à l'énigme suivante.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Les élèves doivent retrouver les noms des 2 journaux quotidiens d'actualités générales présents au CDI (Le Monde et le Bien Public) avec un jeu de pendu.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Les élèves se rendent soit dans l'espace presse physique, soit sur e-sidoc pour trouver les noms des deux journaux quotidiens d'actualités générales présents au CDI.



Tâche : Entrer les noms des deux journaux pour passer à l'énigme suivante.

Réponses : Le Monde et Le Bien Public

Aides (coups de pouce) : Le jeu du pendu comprend déjà une aide par principe (les lettres qui s'affichent et les lettres qui sont éliminées).

Feedback :

Enigme 4 : Décoder un message en langue extraterrestre

REALISATION : Un code secret est créé à l'aide d'un générateur de codes secrets.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Les élèves doivent traduire le message qui a été laissé par les extraterrestres. Le décodage de ce message permettra d'accéder à l'énigme suivante.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Les élèves traduisent le message de la langue extraterrestre en français pour trouver le numéro de la classe où se trouve le livre dans lequel la professeure documentaliste a été enfermée (classe 6). Ce message indique également le lien pour accéder à l'énigme suivante



Tâche : Décoder le message à l'aide d'une grille de correspondance symboles – lettres.

Traduction du message : Votre mission est d'enfermer la professeure documentaliste dans un livre de la classe 6. Vous trouverez les coordonnées exactes cachées dans l'image suivante. Continuer. (il faut cliquer sur continuer pour faire apparaître l'énigme suivante).

Aides (coups de pouce) : Le jeton d'aide distribué au début du jeu s'il n'a pas été déjà utilisé.

Le maître du jeu sera présent pour aider les élèves tout au long du jeu s'ils éprouvent des difficultés.

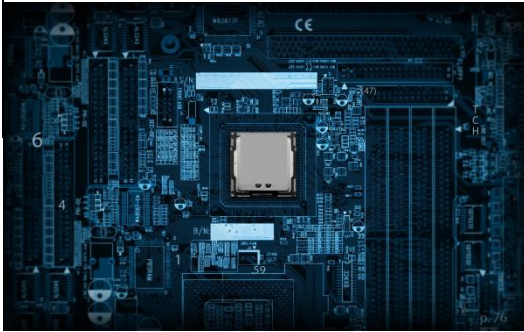
Feedback :

Enigme 5 : Cote cachée

REALISATION : Avec une application permettant de générer un puzzle à partir d'une image représentant une cote et un numéro de page.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Les élèves reconstituent le puzzle et trouvent le livre en fonction de la cote et du numéro de page découvert.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Lorsque les élèves trouvent la cote et ensuite ouvrent le livre à la bonne page, ils trouveront une effigie en 2 dimensions de la professeure documentaliste. Le mot de passe, écrit au verso de cette effigie devra être entré sur un écran pour terminer le jeu.



Tâche : Reconstituer le puzzle et chercher un livre en fonction de la cote découverte. Trouver le mot de passe inscrit sur l'effigie et le rentrer dans la « machine » pour délivrer la professeure documentaliste.

Réponse : La cote du livre est 641.59(47) TCH, p.45

Aides (coups de pouce) : Le maître du jeu est présent pour donner des indices si besoin.

Feedback :

Enigme 6 : Code de déverrouillage

REALISATION : Système de zones interactives placées sur un pavé numérique réalisé avec Genial.ly.

PRINCIPE DE L'ENIGME : Une fois le livre trouvé, ils cherchent le mot de passe inscrit sur l'effigie et l'entrent dans un écran pour inverser le processus qui a emprisonné la professeure documentaliste.

DEROULEMENT DE L'ENIGME : Lorsque les élèves trouvent la cote et ensuite ouvrent le livre à la bonne page, ils trouveront une effigie en 2 dimensions de la professeure documentaliste. Le mot de passe, écrit au verso de cette effigie devra être entré sur un écran pour terminer le jeu.



Tâche : Entrer le mot de passe dans la « machine » pour délivrer la professeure documentaliste.

Réponse : Le code secret figurant derrière l'effigie de la professeure documentaliste est 1504

Aides (coups de pouce) : Le maître du jeu est présent pour donner des indices si besoin.

Feedback :

Écran de fin de jeu

