

ESCAPE-GAME AU CDI

"Le casse du siècle"

Description du jeu :

Les joueurs incarnent un duo de voleurs spécialistes, envoyés par une marraine de la mafia au musée du Lourve afin d'y voler les diamants les plus chers du monde. Problème : ceux-ci sont enfermés dans un coffre exposé dans le musée, qui est fermé à clé. Comment trouver la clé ? Les voleurs devront s'aider des différentes énigmes (voir plus bas) pour cheminer jusqu'à la solution.

But du jeu : en moins de 40 minutes, dérober et apporter les diamants à la marraine de la mafia (la professeur-documentaliste).

Lieu	Salle annexe du CDI (mini salle de cours), environ 11m ²
Intervenant(s)	mme Girardet, professeur-documentaliste, jouant le rôle de marraine de la mafia
Effectif	équipe de 2 élèves
Dispositif horaire	Durant la pause méridienne (permettant à tous de s'inscrire) + dernière heure de cours de 15h30 à 16h30 (permettant aux externes qui rentrent à la pause méridienne de s'inscrire également)
Durée	40 minutes + 5 minutes de briefing + 5 minutes de débriefing à la sortie
Nombre de sessions par jour (lundi, mardi, jeudi et vendredi)	3 sessions : de 11h30 à 12h20, de 12h30 à 13h20, de 15h30 à 16h20.
Matériel	Tables réquisitionnées au CDI, panneaux d'affichage, matériels anciens prêtés par les professeurs, créations d'objets d'exposition fabriqués par les élèves du club CDI

Compétences mobilisées

Info-doc :

- **Fiche 1 PACIFI : besoin d'informations** : Vérifier la compréhension de son besoin d'information. Interroger le contexte. Reformuler et identifier son cadre actuel de connaissances.
- **Fiche 4 PACIFI : organisation des connaissances** : Savoir se repérer dans un fonds documentaire. Connaître le principe des systèmes de classification. Savoir utiliser les outils de repérage dans un document : sommaires, tables des matières et index.
- **Fiche 6 PACIFI : sources organisées du savoir** : Différencier les types d'usuels pour être en mesure d'interroger l'outil adapté. Comprendre la structuration de l'information dans un dictionnaire ou une encyclopédie (papier ou numérique).
- **Fiche 7 PACIFI : centres de documentation et bibliothèques** : Connaître les principes de classement et de rangement des documents ainsi que les supports d'aide au repérage (signalétique, renseignement).

Socle Commun :

- **domaine 1** (des langages pour penser et communiquer)
- **domaine 2** (les méthodes et outils pour apprendre)
- **domaine 4** (les systèmes naturels et les systèmes techniques)

Capacités et attitudes :

- Langue française : utiliser des dictionnaires imprimés + développer l'ouverture à la communication
- Culture humaniste : cultiver une attitude de curiosité
- Autonomie et initiative : s'appuyer sur des méthodes de travail = organiser son temps, prendre des notes + identifier un problème et mettre au point des solutions

Règlement du jeu :

- *Interdiction de toucher ou déplacer* les oeuvres du musées (sauf si l'énigme le demande)
- *Interdiction de courir ou de crier* (sinon les voleurs seront repérés et expulsés du musée)
- Toute détérioration sera punie
- *Autorisation d'utiliser le matériel de la bibliothèque du musée* : ordinateur, livres
(Note : couvertures recouvertes de blanc avec uniquement la cote écrite dessus : une classification de Dewey est accrochée au mur de l'espace bibliothèque)

Déroulement des énigmes :

Note : les énigmes et l'emplacement de la clé sont modifiés tous les deux jours, afin qu'aucune équipe ne s'échange les informations hors du CDI. Ici sont indiqués seulement les types d'énigmes accompagnées des besoins info-documentaires qu'elles sollicitent, dans l'ordre de leur cheminement.

Etape 1 : résoudre les énigmes

- Enigme 1 : Traduire un mot en hiéroglyphes sur une fresque antique dans le département antiquités. (Trouver un ouvrage de référence dans la bibliothèque du musée selon sa cote en s'aidant de la CDD affichée au mur + s'aider du sommaire pour aller plus vite)
- Enigme 2 : Nommer un peintre, un tableau ou un courant artistique (selon les changements) à partir d'une question (lire les cartels sous les tableaux autour de soi dans l'espace peinture)
- Enigme 3 : Trouver un mot spécifique, caché quelque part dans le musée (dans un crâne, sous une machine à écrire, derrière la pierre de rosette, etc.). La cachette est indiquée par un message écrit en allemand dans le département d'Histoire de la Seconde Guerre Mondiale, qu'il faut traduire en français pour ensuite aller chercher le mot spécifique, dans l'endroit du musée indiqué par le message allemand. (utiliser un dictionnaire bilingue)
- Enigme 4 : Nommer une étoile ou une constellation en déchiffrant une carte du ciel dans le département astronomie (utiliser un ouvrage de référence selon la cote dans la bibliothèque du musée)

Etape 2 : chercher l'emplacement de la clé

- Un indice écrit sur le cartel du coffre aux diamants, indique que la cachette de la clé est mentionnée dans un fichier PDF dans l'ordinateur de la bibliothèque.
- La session de l'ordinateur est protégée par un mot de passe. Pour deviner celui-ci, "bricoler" l'espace d'entrée du mot de passe pour y voir l'indication de mot de passe (la question secrète posée lorsqu'on oublie ou se trompe) : il s'agit des 2 premières lettres des mots qu'il fallait

trouver dans chaque énigme.

- Après ouverture de la session (si toutes les énigmes ont été résolues correctement), ouvrir l'unique document sur le bureau de l'ordinateur : la clé est cachée quelque part dans le CDI (entre deux livres dans les étagères de romans selon la première lettre d'auteur, dans une des parties des ouvrages documentaires, etc.).
- Sortir discrètement du musée pour aller chercher la clé dans le CDI (savoir se repérer dans le CDI), et revenir discrètement au musée pour ouvrir le coffre.

Etape 3 : fin du jeu

- Ouverture du coffre : prendre le petit sac contenant les diamants
- Apporter le petit sac à la professeur-documentaliste.

FIN