

# MISE EN PLACE D'ENIGMA

et conseils aux maîtres du temps



Kit complet disponible sur <http://enigma.enepe.fr>

## Matériel

### Matériel nécessaire (Les MédiaFICHES possèdent 3 kits complets)

- documents indice (cartes plickers, qr-code, etc)
- Coups de pouce
- Dictionnaire
- 2 tablettes
- 2 ordinateurs dont un sur TNI
- blouse avec badges
- connexion internet wifi
- ardoise + crayons
- chronomètre (ou équivalent)

### Applications tablettes

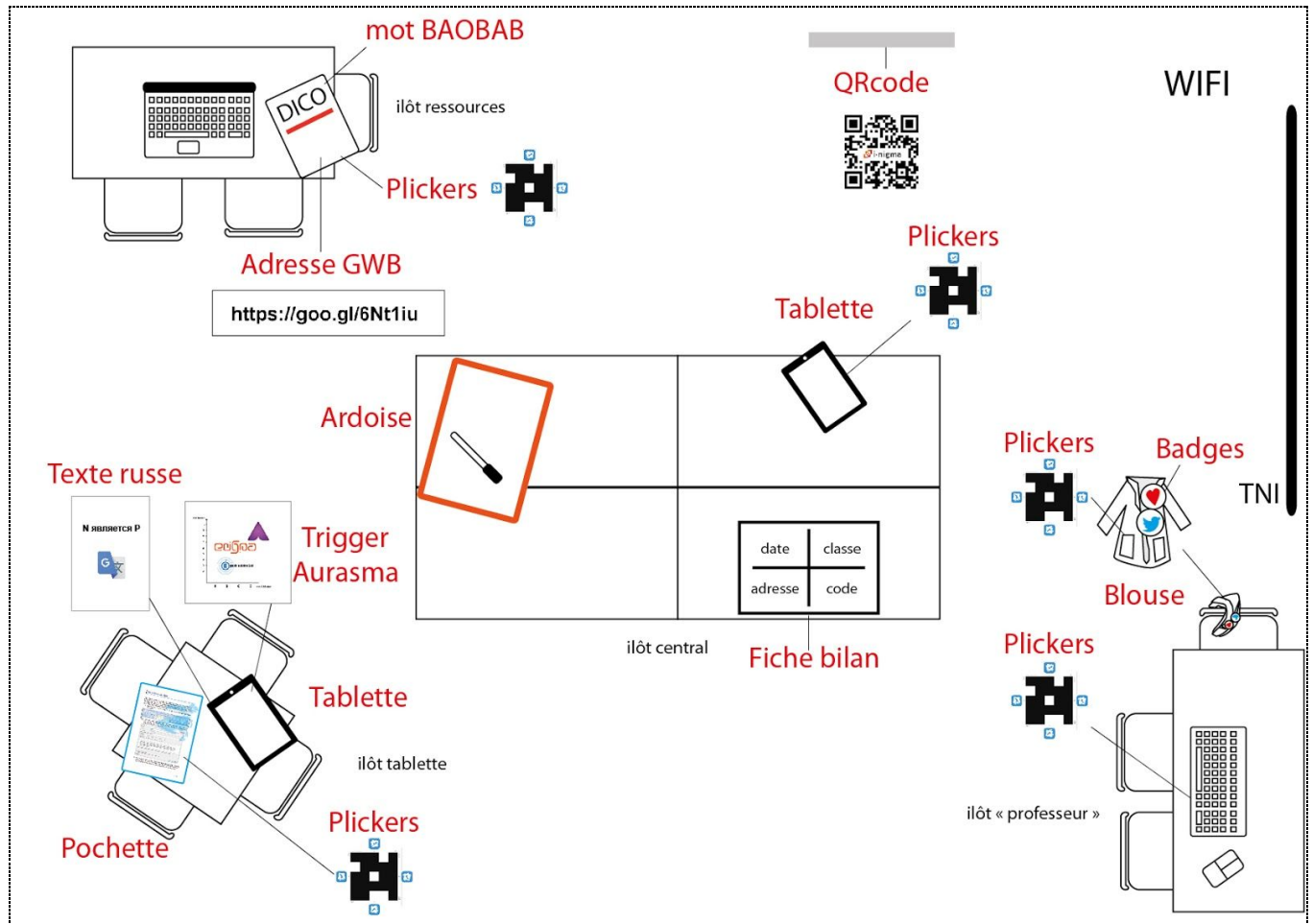
- Aurasma (**compte** sous iOS)
- Plickers (**compte**)
- Google Traduction
- I-nigma
- Navigateur

### Logiciels / fichiers ordinateurs

- Navigateurs
- Traitement de texte (Word ou Writer)
- Fichier histoire\_de\_styles sur ordi

# Installation

La mise en place (quand les lieux sont connus) nécessite une moyenne de 15 min



## L'accueil (à l'extérieur de la salle de préférence) :

- Ménagez l'effet de surprise
- Constituez des groupes de 8 à 12 participants maximum
- Interrogez-les sur le principe d'un escape game
- Présentez ce qui les attend :
  - 12 énigmes numériques pour un objectif qu'ils découvriront
  - temps limité, d'où la nécessité de constituer des sous-groupes
  - énigmes imbriquées, d'où la nécessité de partager (table centrale)
  - 2 tablettes + 2 ordinateurs
  - matériel personnel interdit (outils nécessaires sur tablettes)
  - rien sous les tables / chaises / faux-plafond / parasites possibles
  - dépôts des affaires dans un coin neutre
  - temps à battre actuel 22 min12

## Pendant la session :

- Surveillez (ouverture et manipulation des tablettes)
- Sollicitez la collaboration
- Sollicitez les décrocheurs (avec modération) en leur attribuant un rôle, une énigme
- Fournissez les coups de pouce (pensez aux énigmes imbriquées)

## Après la session :

- Expliquez les objectifs (découverte outil - travail collaboratif)
- Donnez les solutions des énigmes
- Expliquez les outils et leurs usages pédagogiques
- Proposez des prolongements (par le lien vers le kit, par une formation, par des échanges...)