

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

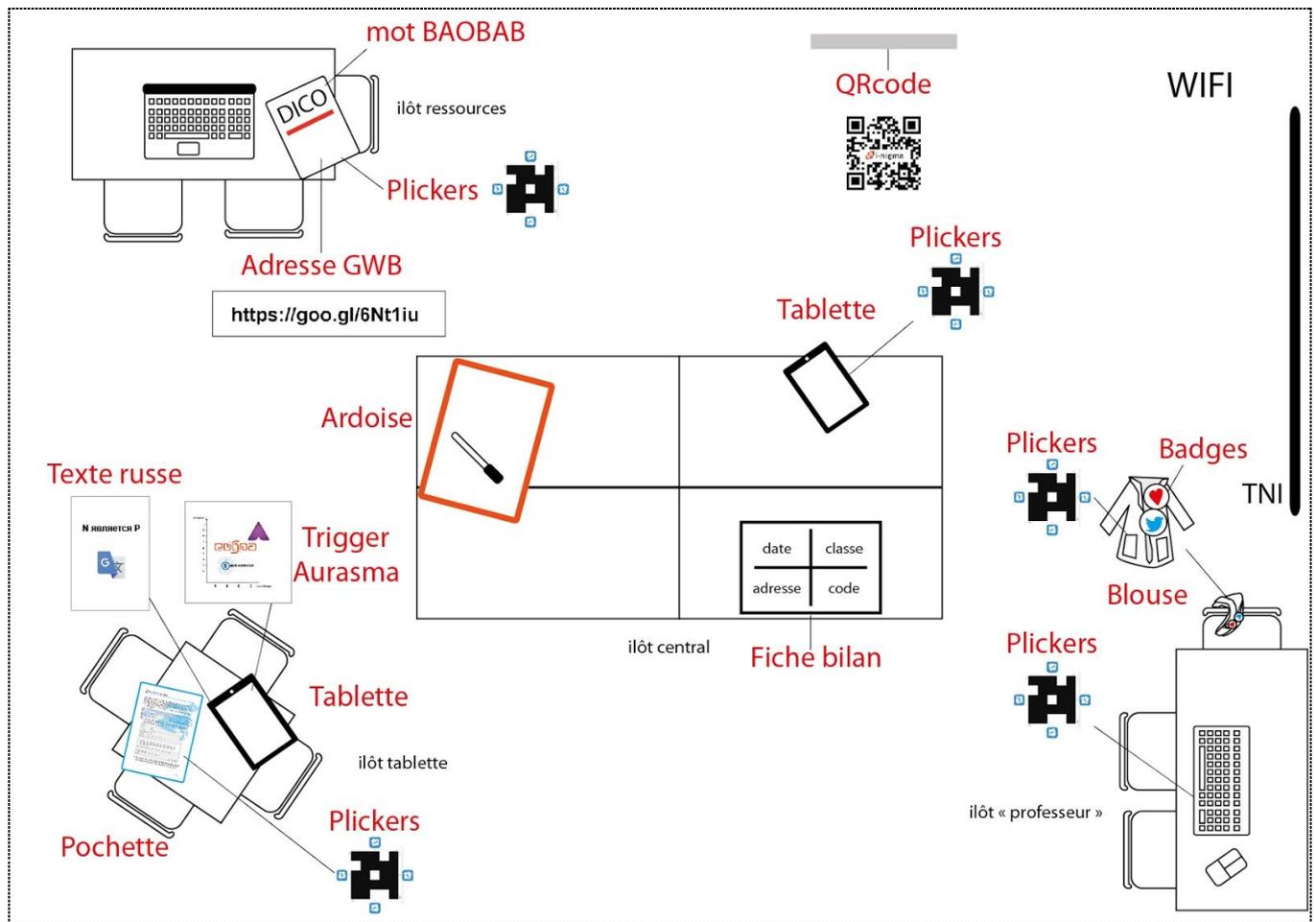
- Aurasma (**compte** sous iOS)
- Plickers (**compte**)
- Google Traduction
- I-nigma
- Navigateur

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...)