

DÉFI-CEL

ESCAPE GAME au CDI du collège de Lattre (Initiation au numérique de toutes les classes de 6^{ème})

Objectifs

- 👤 **Initier les 6èmes à l'ENT *Cartable En Ligne* (Val de Marne), à *Ordival* (ordinateur des collégiens financé par le Conseil département du 94) et aux usages numériques**
- 👤 **Installer un climat propice à la collaboration / coopération**
- 👤 **Sensibiliser les élèves à la publication en ligne et ses risques**

- ➔ **Lancement du jeu (*Genial.ly*)** : règles du jeu, mission & compte à rebours
http://bit.ly/EscapeGame_défiCEL.
- ➔ **Scénario** : Le président du FSE du collège a perdu un document top secret. Il demande aux élèves de 6^{ème} de le retrouver et le compléter (dans le *Genial.ly* ou : <https://youtu.be/t0CJEHE6q3I>).
- ➔ **Organisation** : Séance de 2 heures par groupe (jeu suivi du debrief) 15 joueurs maximum.
- ➔ **Finalité** : bon de réservation pour une sortie au cinéma avec toutes les classes de 6^{ème} (sortie qui a réellement eu lieu 😊 financée par le FSE du collège !). Du virtuel au réel !

Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Ordival (cf. énigme A) + casques-micro - Quelques ordinateurs fixes du CDI - 1 smartphone (QRCode – Mirage Make) - Des cartes « coup de pouce » à distribuer selon les besoins 	
A placer / cacher	<ul style="list-style-type: none"> - Test « opticien » fenêtre - Message encre invisible (dans faux livre boîte avec serre livre chat) - Carte + post-it (dans livre Narnia) - Tampon FSE (dans casier Le Monde des ados) 	
A disposer sur la table	<ul style="list-style-type: none"> - Boîte cadenasée - Les 12 badges (cf. énigme B) - Ordival - Smartphone (logo Mirage Make) + QRcode - Carte FSE à compléter - Ardoises et feutres - Les cartes coup de pouce n° 1 des énigmes A / C / D / E / F - Scotch 	
Contenu de la boîte cadenasée	<ul style="list-style-type: none"> - Bon de réservation à compléter (7 noms d'organisateur, lieu-thème-jour et horaire de l'activité, le nom de l'élève représentante du FSE) - Ticket de caisse - Lampe UV - Roue César - Puzzle (photo de la cour du collège / Mirage Make au verso : lien pad) 	

Déroulé du jeu en 6 énigmes

Enigme A Ordival Pages 2 et 3	Enigme B Badges Pages 4 et 5	Enigme C Balado-Boite Pages 6 et 7	Enigme D César Pages 8 et 9	Enigme E Moodle Pages 10 et 11	Enigme F Blog Pages 12 et 13
-------------------------------------	------------------------------------	--	-----------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------

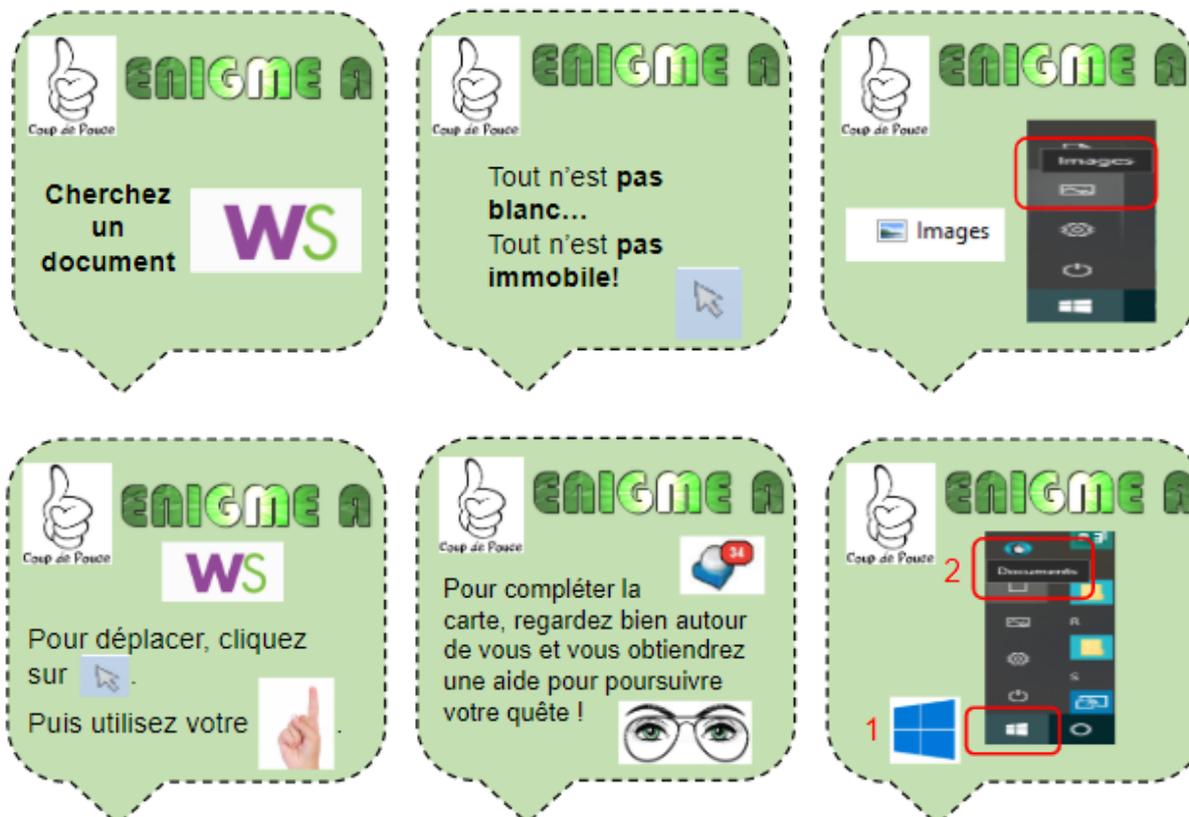
Attention : Ce jeu se déroule via une authentification sur notre [ENT](#).



Enigme A ORDIVAL

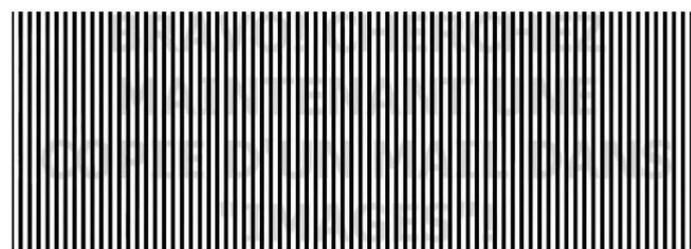
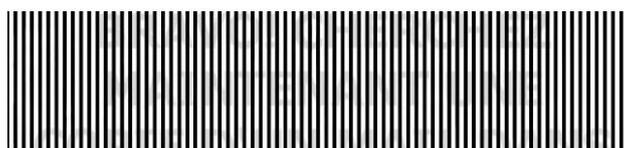
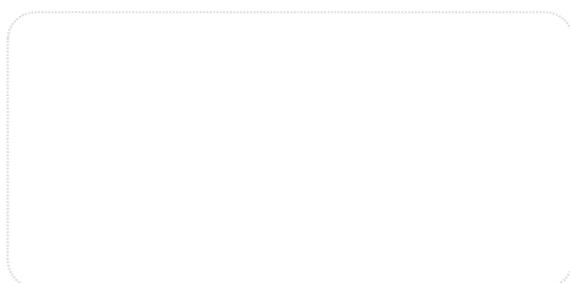
(Ordinateur non connecté au réseau)

Cartes coup de pouce énigme A Ordival



Document Workspace interactif

→ Se dévoile un message « illusion »



→

**BRAVO! CHERCHEZ
MAINTENANT UNE
COPIE D'UN MAIL DANS
"IMAGES"!**



- ➔ Découvrir le nom d'une des membres du FSE
- ➔ Et son rôle au sein du FSE avec [« le test de l'opticien »](#)

⇒ Compléter la carte FSE et le remettre aux maitres du jeu et **obtenir le [Code Morse](#)** (fin de l'énigme A Ordival).



Enigme B Badges

Cartes coup de pouce énigme B



12 badges sont déposés sur la table.



1 cartable / 2 aller sur internet / 3 logo CEL / 4 Qrcode Texte: Cartable En Ligne Collège de Lattre
 5 Qrcode Lien: site CEL de Lattre / 6 Logo Econnect (appli qui héberge les manuels numériques sur le CEL) / 7 QRCode lien pad* / 8 avatar élève + connexion CEL fléchée / 9 Mirage Make manuel maths + CEL de Lattre & lunettes / 10 Mirage Make manuel maths image p.21 ex 50 → résultat 482.31 = partie du code cadenas à 4 chiffres donc partie du code à retenir **482** / 11 Qrcode carte visite M.xxx (maths) secrétaire FSE → membre FSE / 12 Qrcode texte « site du collège / FSE » + image bureau.

***7 = PAD** Bonjour les élèves de 6ème,

J'espère que vous allez résoudre l'énigme et trouver le résultat de l'exercice...

Faites vite et utilisez le résultat pour ouvrir le ...

Allez, je vous laisse deviner à quoi sert le résultat ! Mais je ne me fais pas de souci, vous êtes très bons en maths ;-) !!! Enfin j'espère...
Ah j'oubliais... Il ne faudra pas tenir compte des décimaux !

Je vous laisse, je dois faire un courrier aux parents d'élèves pour le FSE.

Bon courage !

- ➔ **Découvrir le nom d'un des membres du FSE.**
- ➔ Se connecter à l'ENT
- ➔ Accéder à Econnect puis au manuel de maths,
- ➔ En groupe : résoudre un exercice

⇒ **Obtenir une partie du code du cadenas (482.).**



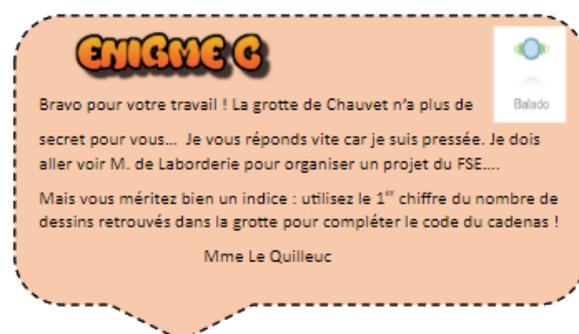
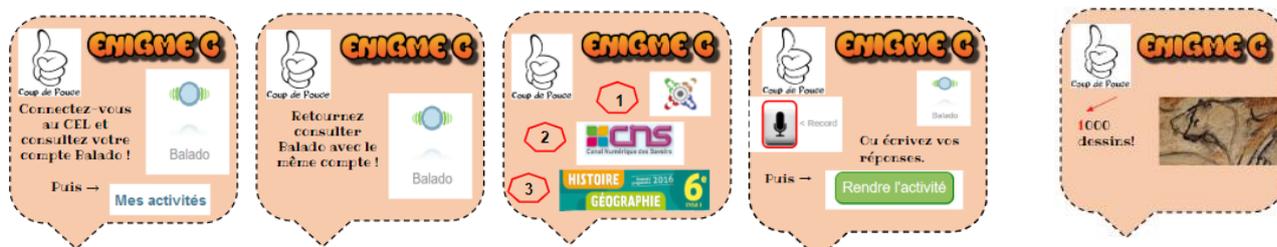
Mirage Make
Augmented Reality

Enigme C Balado

Pour en savoir plus sur [Balado](#)

(Hébergée sur l'ENT Cartable En Ligne)

Cartes coup de pouce énigme C Balado



Message vocal aux 6èmes via Balado de Mme xxx (arts plastiques)

Chers élèves de 6^{ème},

L'art ne date pas d'aujourd'hui. Je vous demande d'explorer les œuvres de la Préhistoire. Pour cela, consultez sur le CEL votre manuel d'histoire-géographie aux pages 20 et 21 et vous enregistrez directement sur Balado pour répondre aux questions suivantes.

1. Combien de dessins trouve-t-on sur les parois de la grotte Chauvet ?
2. Quels animaux y sont représentés ?
3. Citez une technique utilisée par les artistes de l'époque en expliquant en quoi cela consistait.

Lorsque je recevrai votre réponse, je vous enverrai un commentaire que vous aurez à consulter sur Balado. Restez connectés !

- ➔ But : **Découvrir le nom d'un des membres du FSE.**
- ➔ Se connecter à l'ENT
- ➔ Accéder à Balado
- ➔ Et en parallèle au manuel d'histoire-géographie
- ➔ En groupe : répondre aux questions sur Balado

- ⇒ **Obtenir le dernier chiffre du code du cadenas : 4821 (cf. carte coup de pouce).**
- ⇒ **Ouvrir la boîte !**



BON DE RÉSERVATION

À COMPLÉTER

NOM DE LA STRUCTURE : **FSE Collège de Lattre** Foyer Socio Educatif Collège de Lattre

NOM DES 7 ACCOMPAGNATEURS (5 MEMBRES DU FSE + 2 PARENTS)

1)..... 6).....
 2)..... 7).....
 3).....
 4).....
 5).....

LIEU : JOUR :

HORAIRES : THEMATIQUE :

NOMBRE DE CLASSES ET NIVEAU :

NOM DE LA REPRÉSENTANTE DES ÉLÈVES AU FSE:



- ⇒ Dans la boîte, trouver le document top secret à compléter « Bon de réservation ».
- ⇒ Mettre en commun les informations recueillies en petits groupes pour commencer à le compléter.
- ⇒ Reconstituer le puzzle et accéder au pad via Mirage Make pour **découvrir la date et l'heure de l'activité + les 2 noms de parents organisateurs de la sortie** (M. de Lattre et Mme de Tassigny).

+ Message à l'encre invisible d'un membre du FSE caché dans le faux livre sur une étagère du CDI :

Bonjour chers membres du FSE,

Bonne nouvelle :

J'ai vu M. le principal qui nous donne son accord pour la sortie cinéma de toutes les 6èmes.

Bien cordialement,

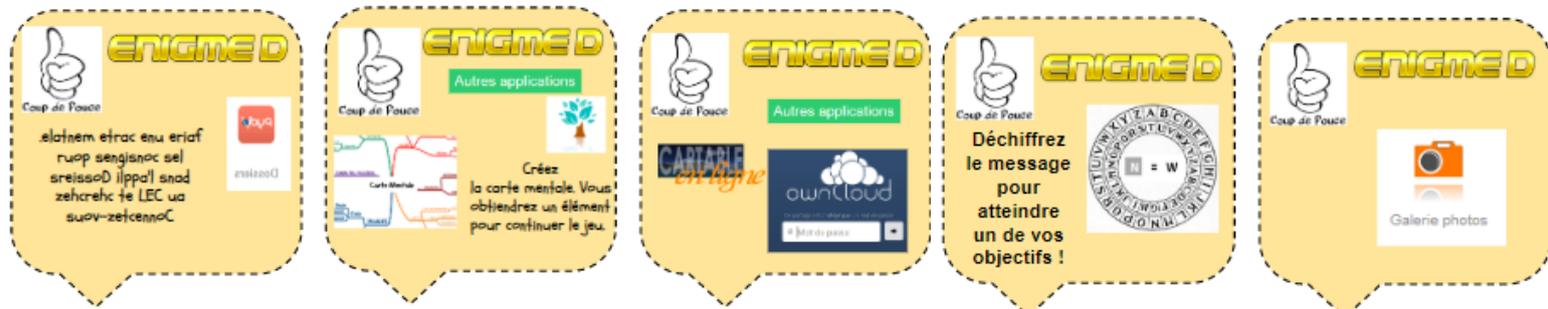
Mme xxx



- ⇒ Découvrir le thème de la sortie et les classes concernées.

Enigme D César

Cartes coup de pouce énigme D César



Carte n°1 à déchiffrer : lire à l'envers (de la dernière ligne vers la première et de droite à gauche).

= Connectez-vous au CEL et cherchez dans l'appli Dossiers les consignes pour faire une carte mentale.

- ➔ Se connecter au CEL, allez dans Dossiers.
- ➔ Accéder à l'espace de partage de la classe (sous-dossier « Données ») pour trouver les consignes.
- ➔ Ouvrir l'appli Mindmaps et réaliser une carte mentale sur l'élève représentante du FSE.

Consignes pour faire la carte mentale sur l'élève :

Carte mentale : mode d'emploi pour votre mission !

RAPPEL

Une carte mentale, c'est un schéma connectant de façon hiérarchisée des informations, en voici un exemple :

1. Vous devez vous rendre sur l'outil carte mentale du Cartable en ligne :



2. Ensuite, commencez à créer la carte mentale présentant la représentante des élèves auprès du FSE.

En double-cliquant sur la bulle, il faut inscrire au cœur de votre carte ("idée centrale") l'information "représentante des élèves"

Puis

3. En cliquant sur "ajouter" (ou en étirant le point rouge depuis l'idée centrale) vous allez pouvoir coller des branches à votre idée centrale, et donner ainsi les informations suivantes (il faut créer une branche par information) :

- NOM
- PRENOM
- CLASSE
- LIVRE PREFERE
- DATE DE NAISSANCE

4. C'est terminé ! Vous aurez bientôt la suite de votre mission !

- Une fois la carte mentale réalisée (indices à trouver par les élèves faisant les énigmes E Moodle et F Blog), obtenir la carte coup de pouce Cloud.
- Se connecter à l'appli Owncloud et déchiffrer le message suivant avec la roue César (trouvée dans la boîte) :



= RDV DANS LA GALERIE PHOTOS (si besoin, distribuer la carte coup de pouce Galerie Photos)

- Equipe complète : Dans l'appli Galerie Photos, **découvrir et déchiffrer le rébus = lieu de la sortie**



= Centre des Bords de Marne (centre culturel du Perreux)



Le rébus est à déchiffrer en dernier. Selon notre déroulé, il manque le lieu de la sortie à la fin.

Enigme E Moodle

(Hébergé dans notre ENT)

Cartes coup de pouce énigme E Moodle



Parcours Moodle

Présentation

Bonjour et bienvenue dans Moodle!

Vous allez faire un parcours avec plusieurs activités.

Vous commencerez par un Quiz sur l'ENT du collège.

Vous devez connaître les réponses, réfléchissez un peu et en équipe!

Ensuite vous allez avoir à réussir d'autres activités.

A la fin du parcours, vous obtiendrez un indice!

Bon courage et **n'oubliez pas de noter l'indice à la fin du parcours** qui vous aidera dans le jeu!

A bientôt,

Les maîtres du jeu

1/ Quiz sur l'ENT

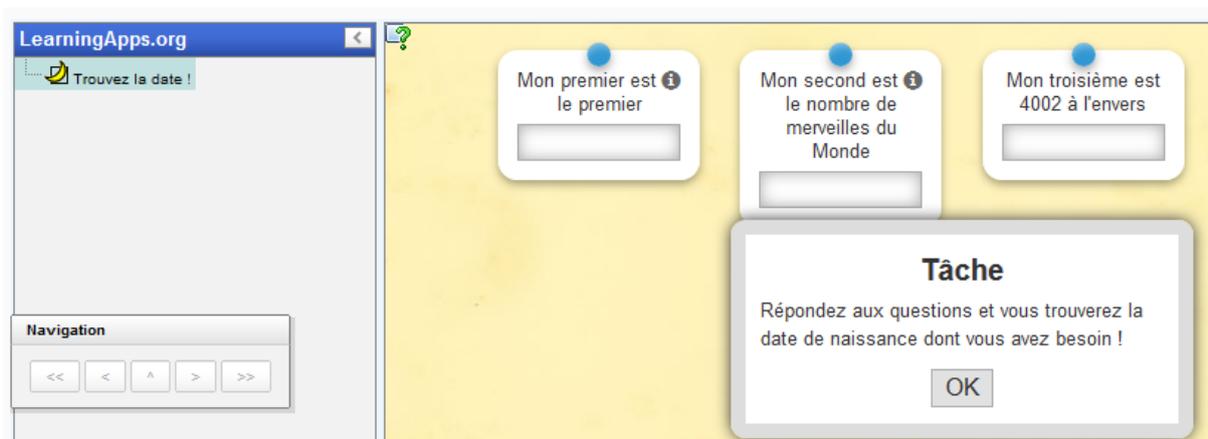
(Que veut dire ENT, qui a un compte, quel est l'identifiant, quel est le mot de passe initial + à quoi servent quelques applis).

2/ Quiz sur le CDI

(Pour découvrir l'organisation du CDI, ce qu'on y trouve).

3/ Un learningApps intégré au parcours Moodle pour découvrir la date de naissance de l'élève représentante du FSE.





+ Message codé à distribuer à la fin du parcours Moodle

(et si besoin carte coup de pouce Bleu et Vert) :



= Bonjour Emilie, as-tu pensé à donner le bon de réservation au président du FSE ? Mme XXX

- ➔ Se connecter à Moodle via l'ENT, répondre à des quizz en ligne
- ➔ Découvrir le nom d'un membre du FSE
- ➔ Collaborer au petit groupe qui réalise la carte mentale de l'élève représentante du FSE

Enigme F Blog

Cartes coup de pouce énigme F Blog

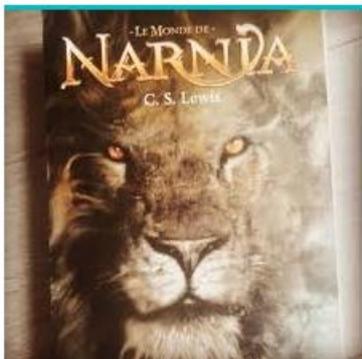


BLABLABLABLABLABLABL
 LABLABLABLABLABLABL
 ABLABLABLABLABLABL
 BLABLABLABLABLABL
 ABLABLOGDUCDIBLABLABL
 BLABLABLABLABLABL
 LABLABLABLABLABLABL
 ABLABLABLABLABLABL
 LOGDUCDIBLABLABLABL
 ABLABLABLABLABLABL
 LABLABLABLABLABLABL
 ABLABLABLABLABLABL

Blablgenerator :

Lire les articles du blog du CDI consacrés à l'élève représentante du FSE.

→ expression "BLOG DU CDI" à trouver



Portrait d'une élève engagée dans la vie de son collègue (et de son CDI !)

© 18 septembre 2018 cdi

Aujourd'hui, c'est une élève qui est à l'honneur pour cet article : Emilie

Il s'agit d'une élève dynamique et toujours souriante, très investie dans la vie de l'établissement : en effet, que ce soit à travers sa participation en tant que déléguée des élèves auprès du FSE (Foyer Socio-éducatif) et sa participation aux [...]

[Read More](#)



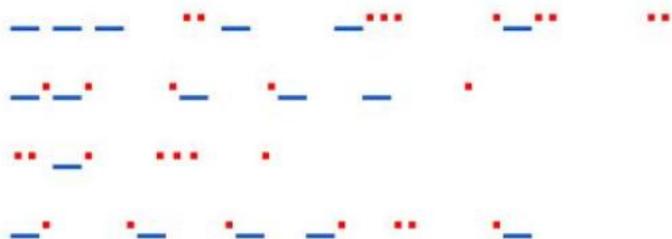
Le code morse

© 5 octobre 2018 cdouvry

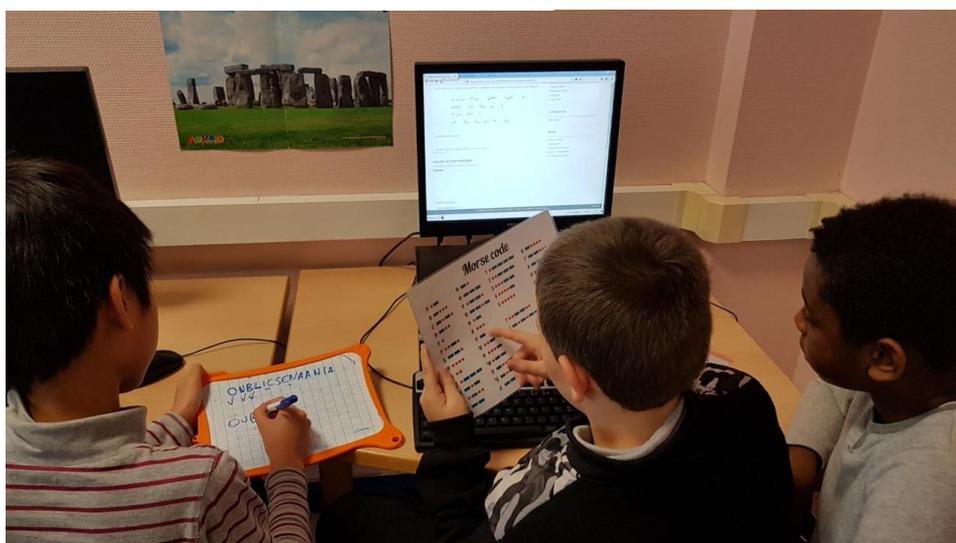
Emilie, notre brillante élève, vous invite chers lecteurs à déchiffrer ce code morse...elle a besoin de votre aide 😊 (Vous devriez être en possession d'une fiche récapitulative de l'alphabet en code morse... bonne chance !)

[Read More](#)

Message en morse à déchiffrer



Les élèves doivent chercher le livre Narnia dans le CDI. Ils y trouveront la carte du FSE de l'élève (avec sa classe) et un post-it avec un message à l'encre invisible*) + carte coup de pouce lampe.



*Message à l'encre invisible : Tamponnez le bon de réservation avec le tampon du FSE pour gagner ! avec la carte coup de pouce Le monde des ados

Informations trouvées dans le blog + livre Narnia pour la carte mentale (énigme D) :

- ✓ Nom
- ✓ Prénom
- ✓ Livre préféré
- ✓ Classe
- ✓ + date de naissance (énigme E)

- ➔ Découvrir le blog du CDI
- ➔ Déchiffrer un message en morse
- ➔ Trouver la section du Monde des ados
- ➔ Compléter la carte mentale en équipe

⇒ GAGNER !!

Pour pouvoir transposer ce jeu : les applications utilisées

Applis intégrées à l'ENT		Usages (en bref)
	Messagerie	Interne à l'ENT
	Econnect	Héberge nos ressources numériques, notamment les manuels
	Pydio	Dossiers partagés (classe, groupe etc...)
	Balado	Appli permettant de développer la pratique de l'oral
	Wordpress	Blog (connexion via l'ENT)
	Moodle	Plateforme bien connue, permet de créer des parcours
	Owncloud	Espace de stockage virtuel
	Galerie photos	Album(s) en ligne
	Mindmaps	Carte mentale
	Etherpad	Ecriture collaborative

Autres	Usages
Ordival	Objectif : Organiser ses fichiers et dossiers
WorkSpace	Logiciel installé dans l'Ordival permettant de créer des activités interactives (VPI)
Mirage Make	Découvrir la réalité augmentée (site)

Pour conclure :

Objectif atteint : une initiation au numérique réussie pour tous les élèves de 6^{ème} !

Un jeu à vivre en début d'année scolaire pour faciliter les usages et développer la coopération et l'esprit d'équipe !



Merci à Delphine Plouhinec et Scape pour l'inspiration !