

Escape game au CDI du lycée Fonlabour

Le Cdi du lycée est situé dans un château, un bâtiment idéal pour réaliser un escape game !

Objectifs : faire connaître les différents espaces du CDI pour pouvoir s'y repérer et savoir utiliser le portail esidoc

Public : nouveaux arrivants et groupes volontaires

Déroulement (description du jeu):

1) Vidéo de départ réalisée avec Adobe Spark et premier indice :

« Pendant les vacances le réseau informatique de lycée a été piraté. Pris de remords, un des hackers ancien élève du lycée a laissé dans le CDI une série d'indices permettant de débloquer le code qui réactivera le réseau avant la date fatidique de la rentrée.

Après avoir tout tenté le proviseur du lycée fait appel à votre équipe de cybersécurité pour tenter de déverrouiller le système. La rentrée a lieu de dans 30 min. »

Un indice apparaît lors à l'écran les conduisant dans le SAS d'entrée où les élèves doivent déposer leurs sacs :

ENTREEENTREEENTREEENTREE ENTREEENTREEENTREEENTREE EEENTREEENTREE
ENTREEENTREEENTREEENTREE ENTREEENTREEENTREEENTREEENTREEENTREE

Le compte-à-rebours s'affiche ensuite.

2) SAS d'entée : des lettres écrites de manière différente et éparpillées (majuscules, minuscules) et un dessin (drapeau français). Leur faire découvrir un nom de revue : *La France agricole*

3) Espace revues : objectif : trouver la revue *France Agricole* qui contient l'indice suivant : une clé

Cette clé ouvre l'espace intermède/jeux du CDI.

4) Espace intermède:

Les élèves pénètrent dans la salle qui est dans l'obscurité. Ils sont équipés d'une lampe qui était accrochée à la porte. Sur le tableau est noté : *« Ecoutez, faites le noir et vous trouverez la lumière ».*

Ils doivent trouver :

Un indice sonore : dans un texte sur les réseaux, un indice (630) est dissimulé.

Un indice visuel: COI (scotché sous une table avec un ruban phosphorescent)

L'assemblage de ces deux indices forme une cote qui les mène au fonds technique agriculture.

5) Espace fonds technique agriculture :

Dans le livre coté 630 COI une image de BD sur le rugby est dissimulée.

Cette image mène donc les élèves vers le fonds BD sport.

6) Espace BD : une photo mystère + 1 réveil arrêté à 12h34
La photo mystère les conduit à l'imprimante et le code 1234 va leur permettre de faire une impression.

7) Espace imprimante :
Après avoir tapé le code impression : une biographie de Vincent Villeminot sort de l'imprimante.
Cette biographie les conduit à l'espace « romans ».

8) Espace Romans :
Ils doivent trouver un ouvrage de Vincent Villeminot qui contient l'indice avec les mots *demain / crise / agriculture* + le logo esidoc.
La base documentaire doit être utilisée pour trouver l'indice suivant (le DVD Demain).

9) Espace DVD :
Le DVD demain contient une énigme » : « *Majestueux, sculpté, à Chambord Leonard m'a créé* ».
Ce dernier indice les mène vers les escaliers du château.

10) Escaliers du château :
Le code final est dissimulé dans les escaliers. Les élèves doivent flasher un QR code qui les relie à une application Learning Apps où ils doivent taper le code final qui remettra en route le réseau du lycée.

A la fin du jeu les participants sont invités à faire une photo avec les masques des Anonymous.

Bilan :

Points positifs :

Beaucoup de classes ont participé, le jeu a bénéficié d'un réel engouement. Nous avons accueilli une vingtaine de groupes dont des formations adulte. Il existe une réelle demande pour ce type de jeu. Dans cette perspective, un autre jeu être créé et mis en place par les élèves lors de la semaine de l'eau en février 2019. Il fera l'objet d'une évaluation certificative.

Points négatifs :

Le temps initialement prévu de 40 min a dû être réajusté à 30 min afin qu'il constitue une réelle contrainte pour les participants (d'où la nécessité de tester le jeu avant de le proposer au public).

Le QR Code final fonctionnait de manière aléatoire (problème de connexion).

Le code à taper était relativement difficile à saisir (ce qui était au départ volontaire de notre part). Un seul groupe n'est pas parvenu à finir le jeu pour cette raison.

Remarque :

Une « check-liste » était nécessaire pour mettre en place le jeu à chaque fois. Un groupe d'une dizaine d'élèves reste l'idéal pour que chacun s'investisse.