
PORTES OUVERTES VIRTUELLES

Mars 2021



Présentation

Du fait du contexte sanitaire, il n'est malheureusement pas possible de recevoir les futurs 6° au collège Roz Avel. C'est la raison pour laquelle nous vous proposons une visite virtuelle de l'établissement pimentée d'énigmes dissimulées dans le collège et d'informations à glaner de part et d'autre.

Accès

Pour accéder au jeu, rendez-vous au lien suivant ou flashez le QR-code ci-contre (plus adapté pour une visualisation sur PC).

<https://view.genial.ly/5ff70a5abea52a0cee8b5e61>



Bonne découverte et bon jeu !

Les énigmes et les solutions (à lire en dernier recours !)



Sur le parking des cars, en passant la souris sur **la poubelle**, vous découvrirez **un plan**, cliquez dessus.

En survolant le plan du collège avec la souris, vous aurez accès à **dix "lieux clé"**, il faut tous les fouiller pour trouver une source d'information utile ou une énigme.

A l'issue de la fouille, **un code à cinq chiffres** est à taper sur le digicode pour pouvoir sortir du collège.



Dans chaque "lieu clé", vous aurez la possibilité de visiter l'endroit en **réalité virtuelle** (photosphère) en cliquant sur le bouton. Toutefois, aucun indice ne se cache dans les photosphères.

Administration



M. Roudaut vous accueille. En cliquant sur le dossier sur le bureau, vous aurez accès à une vidéo expliquant le protocole sanitaire au collège Roz Avel.

Infirmierie



Dans l'infirmierie, si vous cliquez sur l'icône, un quiz "Shoot the virus" s'ouvre. Après avoir répondu correctement aux 5 questions, le chiffre **8** vous est donné.

CDI



Dans le CDI, il faudra écouter attentivement le témoignage d'un élève de 6è sur la façon dont on s'organise pour travailler au collège.



Le cartable sur l'étagère s'ouvre sur un jeu concernant le latin et le grec au collège (la *bulla* est un pendentif-talisman, et la *capsa* une boîte ancêtre du cartable). Une fois résolu, un indice bien utile vous sera délivré pour composer correctement le code : **"Repère l'ordre des couleurs sur le menu"**.

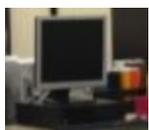
C12 (salle banalisée)

Dans cette salle de cours, il faudra bien relever les disciplines enseignées par chaque professeur, cela vous sera utile pour la suite.



En cliquant sur le cahier, vous accéderez à un questionnaire à choix multiple sur l'organisation du travail d'un collégien. Attention, il faudra parfois cocher plusieurs cases. Vous accéderez alors au chiffre mystère : **3**.

Salle de technologie



L'ordinateur du deuxième rang au milieu vous ouvrira un jeu au clic. Il s'agit d'un jeu "drag and drop". Il faut associer chaque icône en bas de la page à son professeur en fonction de la discipline enseignée. Vous accéderez au chiffre **5**.

B1 (salle de sciences)

Dans la salle de sciences, vous trouverez informations et témoignages mais aucune énigme ne s'y cache.

Bureau CPE



Le dossier que porte la jeune fille dans le bureau de Mme Pitois s'ouvre sur un emploi du temps type d'une classe de Sixième. Faîtes attention aux horaires.

Cour de récréation

La cloche sonne ! Il faut cliquer sur cet élève.



Puis cliquer sur le cadran de la montre. Un jeu sur les horaires au collège s'ouvrira. Après avoir correctement répondu aux trois questions, vous accéderez au chiffre **1**.

Gymnase



La porte d'entrée du gymnase vous ouvrira les mots-croisés de l'EPS ! Trouvez les sept mots et vous accéderez au chiffre mystère : **2**.

Avez-vous remarqué que les chiffres mystère ont tous une couleur différente ?

Il s'agit d'un indice pour les ordonner avant de les taper sur le digicode. La clé se trouve au réfectoire.

Réfectoire



Le menu du jour s'écrit en couleurs au collège !

Crudités
Steack haché et frites
Fromage
Glace
Bon appétit !

Si vous respectez l'ordre des couleurs, le code à taper est donc : **1 8 5 3 2**



Le cadenas sur le plan vous amènera au hall d'entrée du collège.

Cliquez sur la poignée de la porte pour accéder au digicode.



Saisissez votre code **18532** et le tour est joué !

ORGANIGRAMME

