



MANUEL À DESTINATION DES *MAÎTRES DU TEMPS*



Dernière mise à jour : 10 AVRIL 2016

VERSION LYCÉE

#enigmacreteil

SOMMAIRE

<i>ENIGMA</i> , un <i>escape game</i> numérique.....	3
Les énigmes.....	4
Énigme N° 1 - LE QR CODE	5
Énigme N° 2 - LA BLOUSE.....	6
Énigme N° 3 - <i>AURASMA</i>	7
Énigme N° 4 - <i>PLICKERS</i>	8
Énigme N° 5 - RUSSE	9
Énigme N° 6 - ERREUR 404	10
Énigme N° 7 - CROISSANT.....	11
Énigme N° 8 - TNI 1/2 RÉVÉLATEUR DE RÉPONSE.....	12
Énigme N° 9 - TNI 2/2 GROUPES SANGUINS.....	13
Énigme N° 10 - UNE AFFAIRE DE STYLE.....	14
Énigme N° 11 - DICTIONNAIRE.....	15
Énigme N° 12 - CAHIER DE TEXTE (ÉNIGME FINALE)	16
Les missions des <i>maîtres du temps</i>	17
Le chronométrage du jeu.....	17
Les consignes aux participants.....	17
Les coups de pouce : pourquoi, quand et comment ?.....	18
Les documents d'aide.....	24
Les documents téléchargeables.....	24
Les organigrammes.....	25
La checklist d'installation	26
à vérifier entre deux sessions, La check-list	27

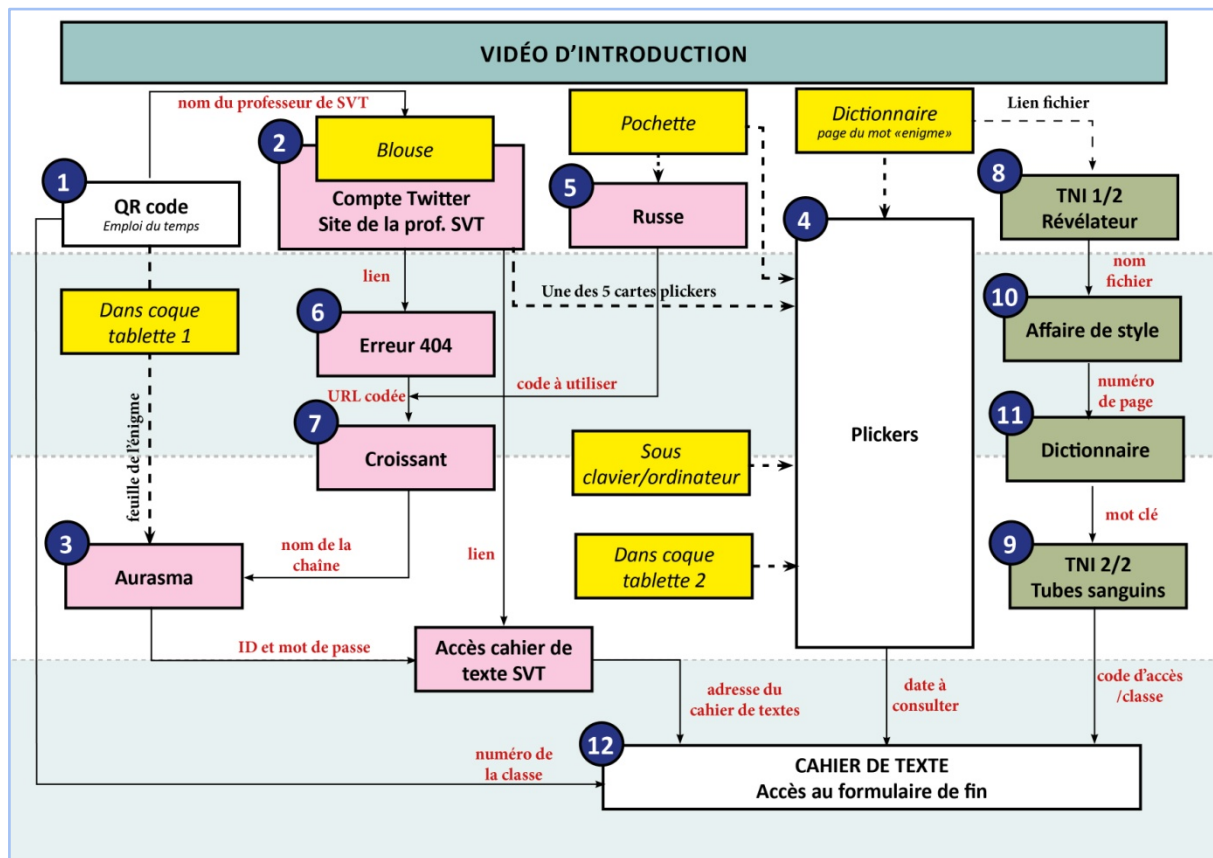


Un groupe de 10 à 20 élèves de l'année 3015-3016 est envoyé par téléportation temporelle dans une salle de classe de l'année 2015-2016. Leur professeur d'histoire-géographie, (discipline renommée DST pour Dimension spatiale et temporelle) leur propose, comme travail de recherche, de retrouver le cahier de texte de la classe afin de découvrir et de comprendre les méthodes de travail de l'époque. Les élèves devront utiliser le matériel et les outils à leur disposition pour résoudre la série de douze énigmes proposées. Interdiction d'utiliser leurs propres appareils. De toute façon, leur technologie est bien trop avancée pour ce début du troisième millénaire !

Voilà, le décor d'*ENIGMA* est planté ! Les participants se retrouvent plongés pendant une heure dans une expérience immersive basée sur le principe d'un *escape game*, sauf qu'ici, ils ne sont pas enfermés dans une pièce de laquelle ils doivent s'échapper. La résolution des énigmes leur fournira au final quatre éléments nécessaires pour accéder au cahier de texte numérique d'une classe de collège et plus particulièrement accéder au travail à rendre proposé sous la forme d'un formulaire à remplir en ligne.

Les **douze énigmes** d'*ENIGMA* ont toutes un lien avec le **numérique**. Elles permettent de découvrir non seulement des outils et des fonctionnalités parfois méconnues, mais aussi des ressources utilisables en classe. Deux animateurs, les *maîtres du temps*, sont présents dans la salle et interviennent à des moments clés pour débloquer éventuellement les participants à l'aide de coups de pouce de natures variées. *ENIGMA* est également l'occasion de lancer une **réflexion sur les pratiques pédagogiques, la place du numérique et le rôle de l'enseignant**.

LES ÉNIGMES



Les douze énigmes sont plus ou moins imbriquées les unes dans les autres. Par exemple, les énigmes 8, 10, 11 et 9 dépendent les unes des autres. Certains documents-indices sont cachés dans les objets présents dans la classe (blouse, dictionnaire, pochette plastique...).



L'objectif final est de trouver les quatre éléments indispensables pour ouvrir le cahier de textes numérique : adresse, numéro de la classe, code d'accès et date du travail à faire.

La présentation suivante, propose, pour chaque énigme, un descriptif, sa solution expliquée, les dépendances possibles avec d'autres énigmes, les apports qu'elle fournit, les coups de pouce correspondants et quelques remarques éventuelles.



ÉNIGME



DÉPENDANCES



COUPS DE POUCE



SOLUTION



APPORTS



REMARQUES



ÉNIGME



Un QR code affiché dans la classe permet de retrouver l'emploi du temps de la classe.

SOLUTION



Lecture directe de l'emploi du temps de la classe

L'appareil photo des tablettes est masqué par une feuille qui correspond à un nouvel indice (image à lire avec *Aurasma* pour l'énigme 3 ou une des cartes *Plickers* pour l'énigme 4).

APPORTS



Fournit le document de l'énigme 3 (*Aurasma*) ou l'énigme 4 (*Plickers*) caché dans la coque des tablettes

Fournit le nom de la classe pour l'énigme du cahier de texte en ligne (l'énigme finale 12). La classe est la 2^{nde} B.

Fournit les noms des professeurs, notamment celui de SVT nécessaire à l'énigme 2

COUPS DE POUCE



CDP 1-01 : « Un indice, ça se *cache* avec précaution... »

En cas de difficultés, le *maître du temps* peut :

- Rappeler qu'il est interdit d'utiliser son propre matériel (technologie trop avancée)
- Préciser où est la caméra de la tablette si nécessaire
- Indiquer qu'*i-inigma* est le logo d'une application



ÉNIGME



Les badges sont des indices incitant à retrouver l'identité du professeur de SVT et plus particulièrement de rechercher son compte *Twitter* qui comporte l'adresse de son site professionnel.

SOLUTION



Le compte *Twitter* du professeur de SVT, Eric Numme, est @EricNumme. On le trouve facilement via un moteur de recherche internet ou le moteur de recherche de *Twitter*.

Le site de l'enseignant est affiché dans son profil. <http://numme.eric.free.fr/accueil.html>

Celui-ci propose deux liens :

- vers une page protégée par un identifiant et un mot de passe
<http://numme.eric.free.fr/svt>
- vers une erreur 404
<http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html>

DÉPENDANCES



Le nom de l'enseignante de SVT est donné par l'emploi du temps consultable dans l'énigme 1

L'identifiant et le mot de passe nécessaires pour accéder au cahier de texte de l'enseignante sont fournis par l'énigme 3

APPORTS



Fournit le lien (après résolution de l'énigme 3) vers le cahier de texte de la classe (énigme finale 12)

Fournit le lien pour accéder à l'énigme 6

COUPS DE POUCE



CDP 2-01 : un badge "I love réseaux sociaux". Il permet d'insister sur l'utilisation des badges et de rechercher sur *Twitter*

CDP 2-02 : une barre de recherche *Twitter*. Il permet de montrer qu'il faut rechercher sur *Twitter*

CDP 2-03 : un arobase. Il permet d'insister sur le fait que l'on recherche un compte *Twitter* et non un hashtag

En cas de difficultés, le maître du temps peut :

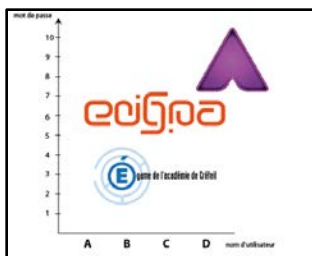
- demander ce que recherchent les participants
- demander à qui appartient la blouse
- montrer le QRcode de l'énigme 1 pour inciter à retrouver le nom de l'enseignante

REMARQUES



Le compte *Twitter* d'Éric Numme se retrouve facilement via un moteur de recherche. Cependant, en cas de difficultés, il est possible d'accéder à n'importe quelle page *Twitter* pour afficher le moteur de recherche spécifique de *Twitter* sans y être connecté.

Twitter n'étant pas installé sur les tablettes ou, du moins, aucun compte n'étant normalement paramétré, cette activité est plus aisée sur un ordinateur.



ÉNIGME



Un graphique vierge et le logo de l'application *Aurasma* nécessite l'utilisation de cette application afin d'obtenir la solution.

Aurasma est une application de réalité augmentée. Le graphique sert de *trigger* (image déclencheuse) et déclenche l'apparition de l'*overlay* (image ou animation qui se superpose) correspondant à un diagramme en bâtons. Il faut cependant s'abonner à la chaîne correspondante (le nom de cette chaîne est fourni par l'énigme 7)

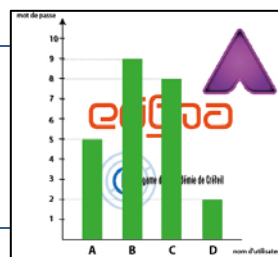
Ce graphique permet de retrouver le nom d'utilisateur et le mot de passe pour accéder au site du professeur de SVT (énigme 2).

La taille des bâtons donne l'ordre des lettres (login) et les valeurs donnent les chiffres (mot de passe)

SOLUTION



- L'identifiant obtenu en utilisant l'ordre croissant (nom de la chaîne) est DACB
- Le mot de passe est 2589



DÉPENDANCES



Dépend d'une des énigmes qui nécessitent l'utilisation de la tablette (1, 4 ou 5) : le document est placé dans la protection d'une des tablettes et masque la caméra.

Dépend de l'énigme 7 qui donne le nom de l'aura : "croissant".

APPORTS



L'identifiant et le mot de passe pour afficher la page du professeur de SVT (<http://numme.eric.free.fr/svt>) obtenue dans l'énigme 2.

COUPS DE POUCE



CDP 3-01 : le logo et le nom d'*Aurasma*. Il donne le nom de l'application dont le logo apparaît dans le graphique.

CDP 3-02 ou CDP 3-02b : extrait des MédiaFICHES. Il explique aux participants comment s'abonner à une chaîne. (CDP 3-02b correspond à la nouvelle version d'*Aurasma* pour iOS)

CDP 3-03 : texte indiquant d'attendre plus longtemps pour avoir un indice "la taille a parfois de l'importance" mais ce coup de pouce peut également être utilisé pour préciser qu'il faut avoir d'autres données pour continuer (l'énigme 7 donne le nom de la chaîne)

CDP 3-04 : texte avec un jeu de mot pour préciser qu'il faut utiliser la taille des segments pour trouver l'identifiant et le mot de passe et les ranger dans l'ordre croissant.

En cas de difficultés, le maître du temps peut :

- demander le nom de chaîne *Aurasma* afin de guider les participants sur l'ordre croissant des segments. Il est aussi possible de les laisser tâtonner.
- aider les participants à lire l'Aura en cas de difficultés techniques.

REMARQUES



Le nom de la chaîne *Aurasma* est obtenu par résolution de l'énigme 7, cependant on peut également trouver l'Aura en recherchant dans *Aurasma* le nom du professeur de mathématiques, Rita Bleur.

La première lecture de l'Aura peut demander un peu de temps. Cela dépend essentiellement de la qualité de la connexion à Internet.

Les MédiaFICHES fournissent d'amples informations sur *Aurasma* et la réalité augmentée.

ÉNIGME



5 cartes *Plickers* sont cachées dans l'environnement du jeu :

- 1 dans la coque de l'une des tablettes masquant l'objectif de la caméra
- 1 dans la blouse
- 1 dans la pochette entre les autres documents
- 1 dans le dictionnaire
- 1 sous le clavier d'un ordinateur (ou sous l'ordinateur portable)

SOLUTION



"Question :

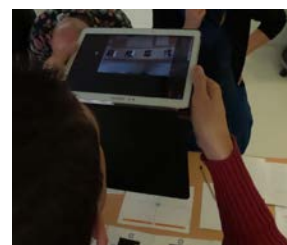
Quelle est la signification des couleurs du drapeau français ?

A : Bleu = mer ; Blanc = ciel ; Rouge = terre

B : Bleu et rouge = Paris ; Blanc = monarchie

C : Bleu = royauté ; Blanc = Christianisme ; Rouge = sang

D : C'est un hommage aux États-Unis que la France a aidé à devenir indépendants."



Les noms d'élèves sont en fait les mots d'une phrase qu'il faut remettre dans l'ordre ("L'école change avec le numérique"), afin d'obtenir la date du cahier de texte à consulter en ligne, à l'aide de la correspondance noms des élèves / numéros des cartes.

L'école	change	avec	le	numérique
15	9	20	1	5

On obtient ainsi la date : 15 septembre 2015

Cette énigme confirme le nom de la classe de 2ndeB

APPORTS



La date à consulter dans le cahier de texte en ligne

Le nom de la classe

COUPS DE POUCE



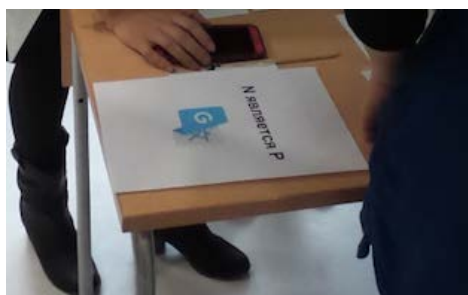
- CDP 4-01 Principe de *Plickers*
- CDP 4-02 "...Peu importe la couleur, vous devriez remettre de l'ordre dans vos idées..." pour préciser que ce n'est pas la position (orientation) des cartes qui importe mais le sens de la phrase (l'ordre des cartes).
- CDP 4-03 Carte *Plickers* et capture d'écran légendées pour insister sur les numéros des cartes *Plickers* et leur correspondance avec les noms des élèves.
- CDP 4-04 Plan de classe à compléter pour forcer à retrouver l'ordre des chiffres

REMARQUES



Cette énigme est auto-suffisante mais peut-être aussi la plus compliquée donc potentiellement la plus longue de la session.

Les participants semblent avoir souvent des difficultés à lier mots de la phrase / noms des élèves / numéros des cartes. Dans le cas où la situation de blocage se prolongerait, le *maître du temps* veillera à les aider avec les coups de pouce ou oralement, si ces derniers ne suffisent pas.



ÉNIGME	 Une feuille avec une phrase en Russe et le logo de l'application <i>Google traduction</i> se trouve dans la pochette transparente avec les autres documents du professeur. En utilisant l'application <i>Google traduction</i> avec la bonne langue de départ et d'arrivée, on obtient une clé de décryptage qui permet de modifier l'URL de la page "Erreur 404" (énigme 6).
SOLUTION	 La traduction de la phrase depuis le Russe vers le Français donne : "N est R". Il s'agit d'un code César : N = R, il faut donc appliquer un décalage de 4 lettres en arrière (ou + 22) dans l'alphabet.
DÉPENDANCES	 La page "Erreur 404" de l'énigme 6 contient un drapeau russe et permet aux participants de comprendre que la langue de départ à rentrer dans l'application est le Russe, s'ils ne l'ont pas compris au premier coup d'œil.
APPORTS	 La clé de décryptage qui permet de modifier l'adresse url de la page de l'erreur 404 : "http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html" devient "http://numme.eric.free.fr/Russie.html"
COUPS DE POUCE	 CDP 5-01 tutoriel d'utilisation de l'application <i>Google traduction</i>
REMARQUES	 La version Androïd de l'application <i>Google traduction</i> nous a paru moins pratique pour ce qui est de scanner la feuille, la tablette devant être parfaitement parallèle au document pour la reconnaissance. Certains joueurs se lancent dans (et réussissent) une traduction via le service en ligne de Google Traduction en activant le clavier cyrillique (Bien vérifier cependant la traduction des lettre N et P du message d'origine)



<http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html>

ÉNIGME



En plus du lien vers le cahier de texte en ligne, le site <http://numme.eric.free.fr>, contient un lien vers de mystérieuses photos d'un voyage scolaire à Saint-Petersbourg. En cliquant sur ce lien, on arrive à une page qui indique « Erreur 404 -Vérifiez la syntaxe de l'adresse » et qui contient le drapeau de la Russie.

SOLUTION



L'url de la page "<http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html>" doit être modifiée en "<http://numme.eric.free.fr/Russie.html>". (La majuscule est importante)

DÉPENDANCES



L'énigme 5 fournit la clé de décryptage qui permet de modifier l'adresse de la page.

APPORTS



Une nouvelle page web dont le titre est "le nom de l'Aura à chercher" et qui comporte l'image d'un croissant (énigme 3).

COUPS DE POUCE



- CDP 6-01 Roue mobile du code César ou image du logo de l'application Caesar Wheel à ouvrir sur les tablettes
- CDP 6-02 "A quelle adresse vous rendiez-vous en Russie ?" permet d'insister sur le fait qu'il faut modifier l'adresse de la page internet.

REMARQUES



Nous avons cherché à anticiper certaines astuces ou erreurs de la part des participants :

- Si les participants oublient la majuscule et tapent "<http://numme.eric.free.fr/russie.html>", la page indique "L'url SeMBLe CaSSée !" (les changements MAJUSCULES/minuscules et le jeu de mot indiquent ici l'erreur de casse).
- Si les participants tapent "<http://numme.eric.free.fr/RUSSIE.html>", la page indique "Certes, il y a de la casse ! »
- Si les participants ne modifient que la première lettre de l'url : "<http://numme.eric.free.fr/Rqooea.html>" ou "<http://numme.eric.free.fr/rqooea.html>", le message "Erreur 404 - N est R certes mais pour les autres lettres ?" s'affiche.
- La page d'accueil du site "<http://numme.eric.free.free.fr>" affiche le message "Bien essayé, mais la solution est ailleurs !"
- Le code source de la page <http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html> contient la remarque "<!-- OH ! OH ! Des petits malins ! Mais la réponse n'est pas dans le code.... en tous cas, pas dans le code de la page.-->"
- De même, la feuille de style [http:// numme.eric.free.fr/css/css.css](http://numme.eric.free.fr/css/css.css) associée aux pages web affiche le texte "/* Des connaisseurs... et aussi tordus que les créateurs du jeu ! Non, la solution n'est pas (ici !^^) dans les styles du document. */ "



<http://numme.eric.free.fr/Russie.html>

ÉNIGME

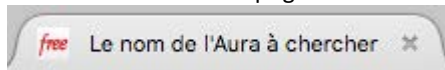


La page internet de cette énigme (obtenue grâce à l'énigme 6) ne contient qu'une simple image de croissant... qui est en fait le nom de l'aura à chercher pour obtenir la chaîne à laquelle il faut s'abonner dans l'application *Aurasma* afin de résoudre résoudre l'énigme 3.

SOLUTION



Pour comprendre que cet énigmatique croissant est le nom de l'aura *Aurasma*, les participants devront faire attention au titre de la page internet :



DÉPENDANCES



Pour accéder à la page du croissant, il faut avoir résolu l'énigme 6 et modifié l'url de la page de l'erreur 404 de "http://numme.eric.free.fr/Nqooea.html" en "http://numme.eric.free.fr/Russie.html"

APPORTS



Le nom de l'aura pour obtenir la chaîne à laquelle il faut s'abonner dans *Aurasma* pour que la réalité augmentée fonctionne sur le graphique vierge (énigme 3)

COUPS DE POUCE



- CDP 7-01 "Une petite faim ? Votre regard est détourné vers cet appétissant croissant, mais qu'en dit votre estomac ? Ne préférerait-il pas un bel ongles ?"
- CDP 7-02 capture d'écran montrant des onglets de navigateur web

REMARQUES



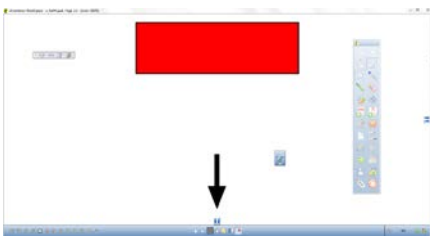
Il est possible de s'abonner à la bonne chaîne *Aurasma* par d'autres moyens. Si on tape dans l'application le nom du professeur de mathématiques "Rita Bleur", on tombe sur les auras qu'elles proposent et on peut s'abonner à la chaîne correspondante.

Si les participants utilisent le navigateur Safari sur l'iPad, les onglets ne sont pas visibles si une seule page est consultée. Le *maître du temps* pourra les aider en ajoutant un nouvel onglet (le signe + à la droite de la barre d'adresse)

La version Android d'*Aurasma* garde en mémoire les auras consultées même après effacement de l'abonnement. Vérifier que les participants ne trichent pas. Quoiqu'on doit toujours pouvoir tricher dans un bon jeu.

Nous avons cherché à anticiper certaines astuces ou erreurs de la part des participants :

- Si les participants tapent "http://numme.eric.free.fr/croissant.html", la page indique « Une petite faim ? Votre regard est détourné vers cet appétissant croissant, mais qu'en dit votre estomac ? Ne préférerait-il pas un bel ongles ? » (mais garde le titre de la page initiale).



ÉNIGME



Un fichier Workspace X_file.gwb, téléchargé en ligne (<https://goo.gl/6Nt1iu>) contient un révélateur de réponse qui, par glissement de ce dernier, permet d'afficher le nom du fichier (.odt ou .doc) à chercher dans l'ordinateur pour l'énigme 10.

SOLUTION



Le cadre rouge (révélateur de réponse) est mobile. Il faut le déplacer vers le bas. Quand il s'intercale entre le fond de la page et une zone de texte écrit en blanc, le contenu de cette dernière apparaît alors.

L'apparente simplicité de l'énigme est un leurre. Le message "La vérité est ailleurs", placé en milieu d'écran, n'est pas la solution. L'indice réel est en bas de page ce qu'indique également la flèche. On obtient alors un nouveau message "une_affaire_de_style.odt ou .doc"



DÉPENDANCES



- Avoir trouvé, dans le dictionnaire à la page du mot *énigme*, la feuille avec le lien pour télécharger le document "X_file.gwb".
- Éventuellement, si les participants n'ont pas trouvé le document, il est possible de leur montrer le CDP 9-01 (définition du mot énigme au format d'un dictionnaire dans le but de les inciter à rechercher dans le dictionnaire).

APPORTS



Le nom du fichier à ouvrir pour l'énigme 10

COUPS DE POUCE



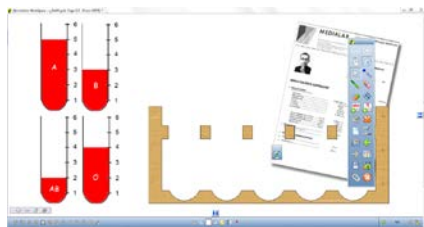
- CDP 8-01 : MédiaFICHES sur le "Révélateur de réponse" pour inciter à déplacer le cadre rouge dans la page.
- CDP 8-02 : Image de boutons d'ascenseur pour pousser à utiliser l'ascenseur vertical du logiciel Workspace.
- CDP 8-03 : Image des flèches horizontales de Workspace pour inciter à changer de page et accéder au document de l'énigme 9

REMARQUES



Le fichier GWB réalisé avec la version 9.4 de Workspace semble pouvoir s'ouvrir avec des versions antérieures (9.1 minimum ?) du logiciel.

Les participants ont parfois tendance à cliquer sur les boutons provoquant l'augmentation de la largeur et de la hauteur de la page. Ils ont parfois des difficultés à choisir l'outil *sélectionner* de Workspace. Il ne faut pas hésiter à les aider.



ÉNIGME

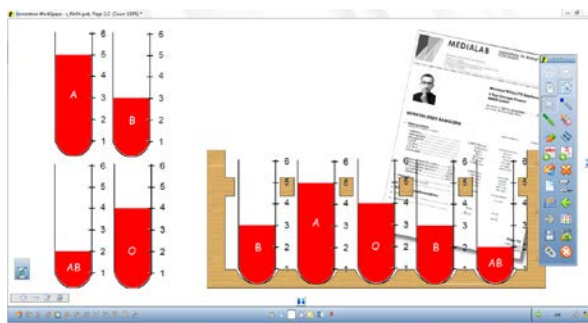


La seconde page du fichier X_file.gwb affiche des tubes à essai et un support de rangement. Les tubes à essai, gradués de 1 à 6, contiennent des volumes de sang différents et portent l'indication du groupe sanguin (A, B, O et AB).

SOLUTION



Placer les tubes à essai dans le support de façon à ce qu'ils forment le mot BAOBAB (trouvé dans le dictionnaire à l'énigme 10). Une fois les tubes dans le bon ordre, il suffit de lire les graduations pour obtenir le code : 35432



DÉPENDANCES



- Avoir trouvé, dans le dictionnaire, la feuille avec le lien pour télécharger le document "X_file.gwb"
- Avoir repéré qu'il y avait 2 pages dans le document. Cette énigme est sur la seconde. (CDP 8-03)
- Avoir trouvé le mot clé BAOBAB dans le dictionnaire grâce aux énigmes 10 et 11, qui permet de résoudre cette énigme.

APPORTS



Le code d'accès de la classe pour le cahier de texte en ligne.

COUPS DE POUCE



- CDP 9-01 Définition du mot énigme au format d'un dictionnaire dans le but de faire relier cette énigme au mot trouvé dans le dictionnaire (nécessite qu'ils aient résolu l'énigme 10).
- CDP 9-02 Photographie d'un Baobab, si le coup de pouce précédent est sans effet.

REMARQUES



Il est prévu de pouvoir déplacer les tubes sur le support, mais ce n'est pas une obligation pour résoudre l'énigme.



ÉNIGME

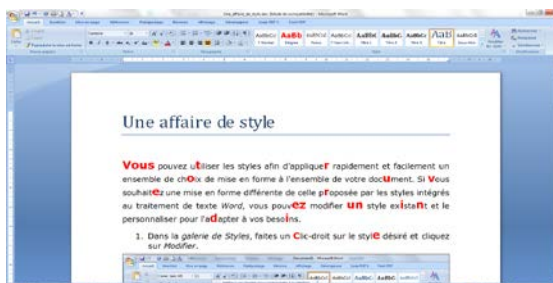


Le fichier texte “une_affaire_de_style.doc” ou .odt (tutoriel sur la modification des styles du traitement de texte correspondant) cache un texte indiquant le numéro de page du dictionnaire sur laquelle se trouve le mot BAOBAB (énigme 11)

SOLUTION



Le fichier contient un style de caractère (style “ENIGMA”) possédant les mêmes caractéristiques que le style normal par défaut. Il suffit donc d’en modifier une des caractéristiques (la couleur par exemple) pour faire apparaître le texte caché : “Vous trouverez un indice en page XXX” (où XXX est le numéro de page du dictionnaire contenant le mot Baobab)



DÉPENDANCES



Le nom du fichier “une_affaire_de_style.doc” ou .odt est fournit par l’énigme 8 (TNI/révélateur de réponse)

APPORTS



Le numéro de la page à consulter dans le dictionnaire (énigme 11 qui propose le mot Baobab utile pour l’énigme 9)

COUPS DE POUCE



- CDP 10-01 “Il est stylé le nom du jeu, vous ne trouvez pas ? ” permet d’insister sur le style “ENIGMA”.
- Attention à ce que les participants ne modifient pas le document en tâtonnant. Ils risquent en effet d’appliquer des styles à de nouveaux mots. Utilisez la fonction d’annulation pour revenir en arrière ou ouvrez de nouveau le document si les modifications n’ont pas été sauvegardées.

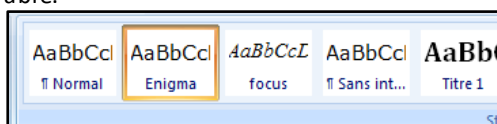
REMARQUES

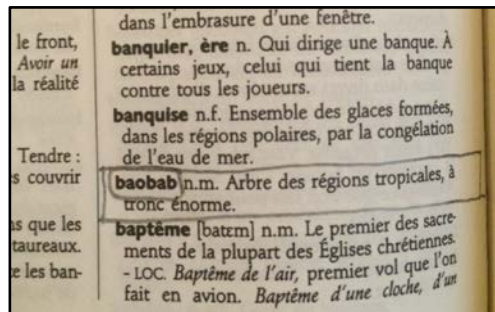


Pensez à modifier dans le pied de page du fichier “une_affaire_de_style” (.odt ou .doc) le numéro XXX de la page en fonction de votre propre dictionnaire (page du mot Baobab). Déposez le fichier “une_affaire_de_style.doc” ou .odt dans le dossier “(mes) documents” des deux ordinateurs.

Vous pouvez mettre en lecture seule le fichier afin de le protéger d’une éventuelle modification. Cependant dans le cas de *Writer*, il sera nécessaire de passer en mode édition pour pouvoir faire la modification du style.

Le mode d’emploi pour modifier le style est contenu dans le document de l’énigme lui-même. L’accès aux styles est plus aisé avec *Word* qu’avec *Writer*. Le style “ENIGMA” est plus visible et plus rapidement modifiable.





ÉNIGME



La page du dictionnaire indiquée par l'énigme 10 contient le mot **BAOBAB** entouré.

SOLUTION



Ce mot est en fait la clé pour résoudre l'énigme 9. Le mot BAOBAB indique l'ordre de classement des tubes à essai.

DÉPENDANCES



L'énigme 10 donne un numéro de page, c'est celle à consulter dans le dictionnaire.

APPORTS



La clé pour résoudre l'énigme 9.

COUPS DE
POUCE

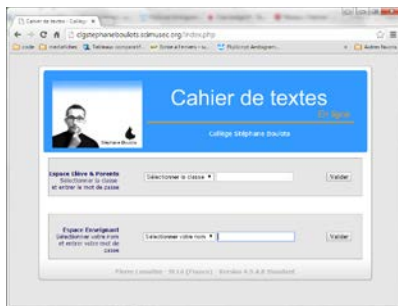


Aucun

REMARQUES



Pensez à modifier dans le fichier "une_affaire_de_style.doc" le numéro de la page en fonction de votre propre dictionnaire (page du mot Baobab).



ÉNIGME N° 12 - CAHIER DE TEXTE (ÉNIGME FINALE)

ÉNIGME



Une fois la bonne url, la bonne classe, le bon code et la bonne date du cahier de texte en ligne trouvés, il n'y a plus qu'à s'y rendre pour découvrir un travail à faire (un formulaire à remplir) comme bilan de la séance.

SOLUTION



Les données d'accès au formulaire :

- url : <http://lycstephboulots.enepe.fr>
- classe : 2ndB
- code : 35432
- date : 15/09/2015

Le formulaire à remplir :

- le nom du groupe de travail : donné par le *maître du temps*
- la phrase clé de la journée : "L'école change avec le numérique"



DÉPENDANCES



- url obtenue grâce aux énigmes 2 et 3
- classe obtenue grâce à l'énigme 1
- code obtenu grâce à l'énigme 9
- date obtenue grâce à l'énigme 4

APPORTS



L'accès au formulaire de fin et la satisfaction d'avoir enfin terminé ! ;)

COUPS DE POUCE



- CDP 12-01 : image d'un cahier de texte taché de sang, pour faire le lien entre le code obtenu dans l'énigme du sang et le cahier de texte en ligne
- CDP 12-02 : une éphéméride qui contient le logo de l'application *Plickers*, pour faire le lien entre la date obtenue par l'énigme 4 et le cahier de texte en ligne.

REMARQUES



Pourquoi le collège Stéphane Boulots vous demandez vous ? Si vous vous posez la question, essayez de traduire ce nom d'établissement en anglais ;)
(Il semblerait qu'Etienne Boulots serait plus correct...)

Chronométrer est une nécessité pour ne pas laisser une situation s'enliser et rendre impossible la finalisation du jeu dans le temps imparti. Le compte à rebours doit être visible des participants pour favoriser l'esprit de compétition et la mise en activité rapide.

Nous vous conseillons de faire fonctionner le chronomètre par quart d'heure, comme des paliers d'accomplissement (visibles sur l'algorithme du jeu).

Mais ce n'est qu'une indication car la vitesse de résolution varie d'un groupe à l'autre. Certains seront très rapides en début de jeu et perdront plus de temps vers la fin et pour d'autres, ce sera le contraire. Il appartient donc aux *maîtres du temps* d'évaluer au mieux l'avancée du groupe et de donner les coups de pouce en conséquence.

C'est donc aux *maîtres du temps* qu'il revient de lancer le jeu et le compte à rebours ! Avant même d'entrer dans la salle, ils devront rappeler aux participants quelques **consignes** :

- **travailler collectivement**
- **se répartir sur les énigmes**
- **se réunir régulièrement pour faire le point** (ne pas hésiter à le répéter durant la séance)
- **centraliser les indices et noter les solutions trouvées sur l'ardoise (tableau ou paperboard...)**
- **l'existence des coups de pouce et le rôle des *maîtres du temps***
(présents pour aider mais pas pour donner les solutions)
- **et surtout l'interdiction d'utiliser leurs propres appareils mobiles sous peine de passer à côté d'indices** (par exemple, les feuilles obturant les objectifs des deux tablettes)

Il est inutile d'en dire davantage sur la quête puisqu'elle leur sera explicitée dans la vidéo introductive qu'ils trouveront sur l'écran principal de la salle.

Les *maîtres du temps* ont pour rôle de maîtriser le temps et d'assurer le bon déroulement du jeu. Ils doivent veiller à ce que les participants ne restent pas bloqués trop longtemps sur la même énigme afin qu'ils terminent le jeu dans le temps imparti. Le but du jeu est de découvrir des outils, des applications, des situations, de collaborer... Il faut donc empêcher que s'installe une situation de blocage et/ou d'échec. Le rôle du *maître du temps* n'est pas de donner la solution, mais d'apporter les **coups de pouce** nécessaires à la résolution des énigmes. Ces coups de pouce sont des indices de différentes formes : tutoriels, images, ou phrases énigmatiques...

Nous avons imaginé une liste de situations bloquantes et créé les coups de pouce correspondants. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive, chaque session et chaque groupe de candidats sont différents. Il est ainsi possible que, dans une situation de blocage particulière, le *maître du temps* ne trouve pas le coup de pouce adéquat pour y répondre. Il devra, dans ce cas, faire preuve d'initiative pour guider les participants sans trop en dire.

De même, le *maître du temps* ne doit pas hésiter à indiquer qu'un joueur était sur la bonne voie si la réflexion du groupe se dirige dans une impasse et à interpeler l'ensemble des participants quand une solution est trouvée.

La tâche est importante, c'est pourquoi nous conseillons de mobiliser deux *maîtres du temps* par session, surtout si le nombre de participants dépasse 10 personnes. N'oubliez pas que tous ne travailleront pas en même temps sur la même énigme, il sera donc plus facile à deux de maîtriser l'évolution du jeu.

CDP X-YY

Un coup de pouce est identifié par le numéro de l'énigme (X) pour laquelle il doit être utilisé et son numéro d'ordre (YY). Ces références ne tiennent cependant pas forcément compte de la chronologie de leur utilisation. Pour une même énigme, un coup de pouce peut être fourni alors que le précédent (avec un numéro d'ordre inférieur) ne sera pas utilisé. C'est, là encore, au *maître du temps* de juger du bon moment pour fournir l'aide nécessaire.

Le tableau ci-dessous fournit la liste des coups de pouce sans les détailler. Ils sont décrits plus en détails dans les quatre pages suivantes et sont également visibles dans le fichier CDP.pdf et dans le fichier e-MDT.pdf.

Visuel	Situations	X	Tien
	Ne pensent pas à regarder le pb de caméra des tablettes / N'ont regardé qu'une des tablettes /leur manque un indice caché dans la coque de protection d'une tablette	☐	CDP 1-01
	N'utilisent pas les badges (possibilité de montrer les pin's sur la blouse pour insister sur la discipline et twitter)		CDP 2-01
	Ne pensent pas à regarder sur twitter	☐	CDP 2-02
	Ne pensent pas à rechercher le nom du professeur de SVT sur twitter		CDP 2-03
	L'icône de l'application ne leur dit rien / non trouvé sur la tablette	☐	CDP 3-01
	Lien technique sur l'utilisation d'Aurasma et de l'abonnement à une chaîne → Nécessaire pour visualiser l'aura ! Pour versions inférieures à V5.0 (CDP 3-02) et pour versions supérieures à V5.0 (CDP 3-02b)		CDP 3-02 CDP 3-02b
	Doivent résoudre d'autres énigmes pour trouver la chaîne (NB : Recherche possible par le nom de la prof de math ou de SVT) → ou (Chaîne trouvée) les inciter à attendre pour avoir l'indice de la taille	☐	CDP 3-03
	(Chaîne trouvée) Ne savent pas utiliser le diagramme en bâtons et l'indice précédent n'a rien débloqué (possibilité de montrer le croissant pour indiquer l'ordre croissant).		CDP 3-04
	Mode d'emploi (Principe) de Plickers	☐	CDP 4-01
	Perdent du temps sur l'orientation des cartes pour afficher les réponses (A,B,C ou D)		CDP 4-02
	Ne trouvent pas la correspondance entre le N° de cartes et le nom des élèves	☐	CDP 4-03
	Ne comprennent pas que l'ordre des mots de la phrase (noms des élèves) permet d'ordonner les numéros des cartes		CDP 4-04
	Mode d'emploi de Google Traduction	☐	CDP 5-01
	Leur indique qu'il faut utiliser le code César (on peut insister sur le drapeau Russe)		CDP 6-01 CDP 6-01b
	Ne comprennent pas que les modifications à apporter sont au niveau de l'adresse internet (Attention, la casse a une importance)	☐	CDP 6-02
	N'ont pas vu que l'indice est inscrit dans le titre de la page / dans l'onglet		CDP 7-01
	L'indice précédent ne les a pas débloqués	☐	CDP 7-02
	Indication sur le révélateur de réponse avec Workspace (mi-technique, mi-énigme)		CDP 8-01
	N'utilisent pas l'ascenseur	☐	CDP 8-02
	N'affichent pas la page N°2 pour atteindre l'énigme suivante 9		CDP 8-03
	Ne sont pas allés chercher dans le dictionnaire (attention énigme 10 faite !)	☐	CDP 9-01
	Ont oublié le mot du dictionnaire (attention énigme 10 faite !)		CDP 9-02
	Ne comprennent pas qu'il faut modifier le style enigma (plus facile avec Word)	☐	CDP 10-01
	Ne relient pas le mot de passe de la classe à l'activité sur le sang (on peut insister sur l'EDT pour trouver le n° de classe)		CDP 12-01
	Ne relient pas la date à chercher avec plickers (on peut leur dire qu'il y a un devoir à rendre - Toujours une trace écrite)	☐	CDP12-02

Vous trouverez ci-dessous les précisions sur l'utilisation de ces coups de pouce.

1-01	Un indice, ça se cache avec précaution... 	Les indices sont cachés dans les housses des tablettes. Ce coup de pouce est utile si les joueurs ne pensent pas à regarder la caméra des tablettes ou si une seule tablette a été utilisée, bref ... si un des indices cachés manque.
2-01		Ce coup de pouce permet d'insister sur la blouse et les badges et permet de faire le lien entre les badges et les réseaux sociaux (possibilité de montrer les pin's sur la blouse pour insister sur la discipline et <i>Twitter</i>)
2-02		Ce coup de pouce montre qu'il faut chercher sur <i>Twitter</i> (le compte @EricNumme peut se trouver également depuis un moteur de recherche internet)
2-03		Ce coup de pouce permet d'insister sur la recherche d'un compte d'utilisateur et non un hashtag
3-01		Ce coup de pouce permet de donner le nom de l'application si l'icône n'est pas trouvée sur la tablette. Permet de lancer une recherche sur le net pour découvrir que c'est une application.
3-02 ou 3-02b		Pour pouvoir utiliser <i>Aurasma</i> et lire le graphique il est nécessaire de s'abonner à la chaîne de l'auteur qui est fournit par l'énigme 7 (NB : Recherche possible par le nom de la prof de math). Pour versions inférieures à V5.0 (CDP 3-02) et pour versions supérieures à V5.0 (CDP 3-02b)
3-03	Résoudre des énigmes nécessite du temps et de la patience...	Peut être utilisé pour indiquer que la chaîne de l'auteur est fournit par une autre énigme. Peut également être utilisé pour inciter à attendre l'apparition de l'indication sur la taille sur l'aura elle-même (si la chaîne a été trouvée).

3-04	Certain(e)s diront que la taille n'a pas d'importance... Moi, je ne suis pas d'accord !	(Chaîne trouvée) Ce coup de pouce permet d'insister sur le fait qu'il faut lire les segments du diagramme selon leur taille. (Possibilité également de montrer le croissant ou de demander de rappeler le nom de l'aura pour indiquer l'ordre croissant).
4-01		Ce coup de pouce montre le principe de <i>Plickers</i> : scan des cartes et éléments de lecture dans l'application.
4-02	Cette énigme commence à vous stresser ? Vous êtes : A - Bleus de peur B - Blancs de fatigue C - Rouges de colère Peu importe la couleur, vous devriez remettre de l'ordre dans vos idées...	Ce coup de pouce indique que la bonne réponse à la question <i>Plickers</i> n'a pas d'importance ! Il est à utiliser en cas de perte de temps liée à l'orientation des cartes pour afficher les réponses (A, B, C ou D).
4-03		Ce coup de pouce permet de faire le lien entre les numéros des cartes et le nom des élèves
4-04		Ce coup de pouce indique que l'ordre des mots dans la phrase (noms des élèves) permet d'ordonner les numéros des cartes pour trouver la solution.
5-01		Ce coup de pouce est un mode d'emploi de <i>Google traduction</i>. Il permet d'indiquer qu'il s'agit de l'application et non du service en ligne.

6-01



Version papier

Ce coup de pouce indique qu'il faut utiliser le code César (on peut insister sur le drapeau Russe).

6-01b



Version numérique

Ce coup de pouce indique qu'il faut utiliser le code César (on peut insister sur le drapeau Russe).

6-02

**À quelle adresse
vous rendiez-vous
en Russie ?**

Ce coup de pouce indique qu'il faut apporter les modifications sur l'adresse internet de la page avec le drapeau russe.

7-01

Une petite faim ?
Votre regard est
détourné vers
cet appétissant
croissant, mais
qu'en dit votre
estomac ?
Ne préférerait-il pas
un bel onglet ?



Ce coup de pouce permet de focaliser sur l'onglet un navigateur contenant le titre de la page qui est un indice important.

7-02

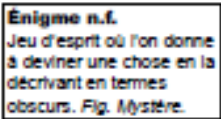


Si le coup de pouce précédent n'est pas compris, celui-ci permet de focaliser davantage l'attention sur l'onglet.

8-01



Ce coup de pouce donne une indication sur l'utilisation du révélateur de réponse.

8-02		Ce coup de pouce indique qu'il faut utiliser l'ascenseur du logiciel (vers le bas) pour accéder à la solution. La flèche dans le fichier GWB possède deux significations : descendre le révélateur et descendre l'ascenseur
8-03		Ce coup de pouce indique qu'il existe une deuxième page dans le fichier GWB (pour atteindre l'énigme 9).
9-01		Ce coup de pouce focalise sur le dictionnaire. On peut l'utiliser si les participants n'ont pas bien cherché dans le dictionnaire pour le papier de l'énigme 8. On peut également s'en servir pour rappeler qu'il faut utiliser le mot BAOBAB trouvé dans le dictionnaire (énigme 10 trouvée).
9-02		Ce coup de pouce donne la solution si les participants ont oublié le mot qu'ils ont trouvé dans le dictionnaire. Au cas où les participants coïncident et que le temps s'écoule dangereusement.
10-01	Il est stylé le nom du jeu, vous ne trouvez pas ?	Ce coup de pouce permet de focaliser l'attention sur le style <i>ENIGMA</i> qui doit être modifié (plus facile avec <i>Word</i>).
12-01		Ce coup de pouce permet de relier le code trouvé avec l'énigme 9 (tubes de sang) et le cahier de texte.
12-02		Ce dernier coup de pouce permet de faire le lien entre la série de chiffres trouvée avec <i>Plickers</i> et la date nécessaire pour accéder au formulaire.

LES DOCUMENTS D'AIDE

LES DOCUMENTS TÉLÉCHARGEABLES

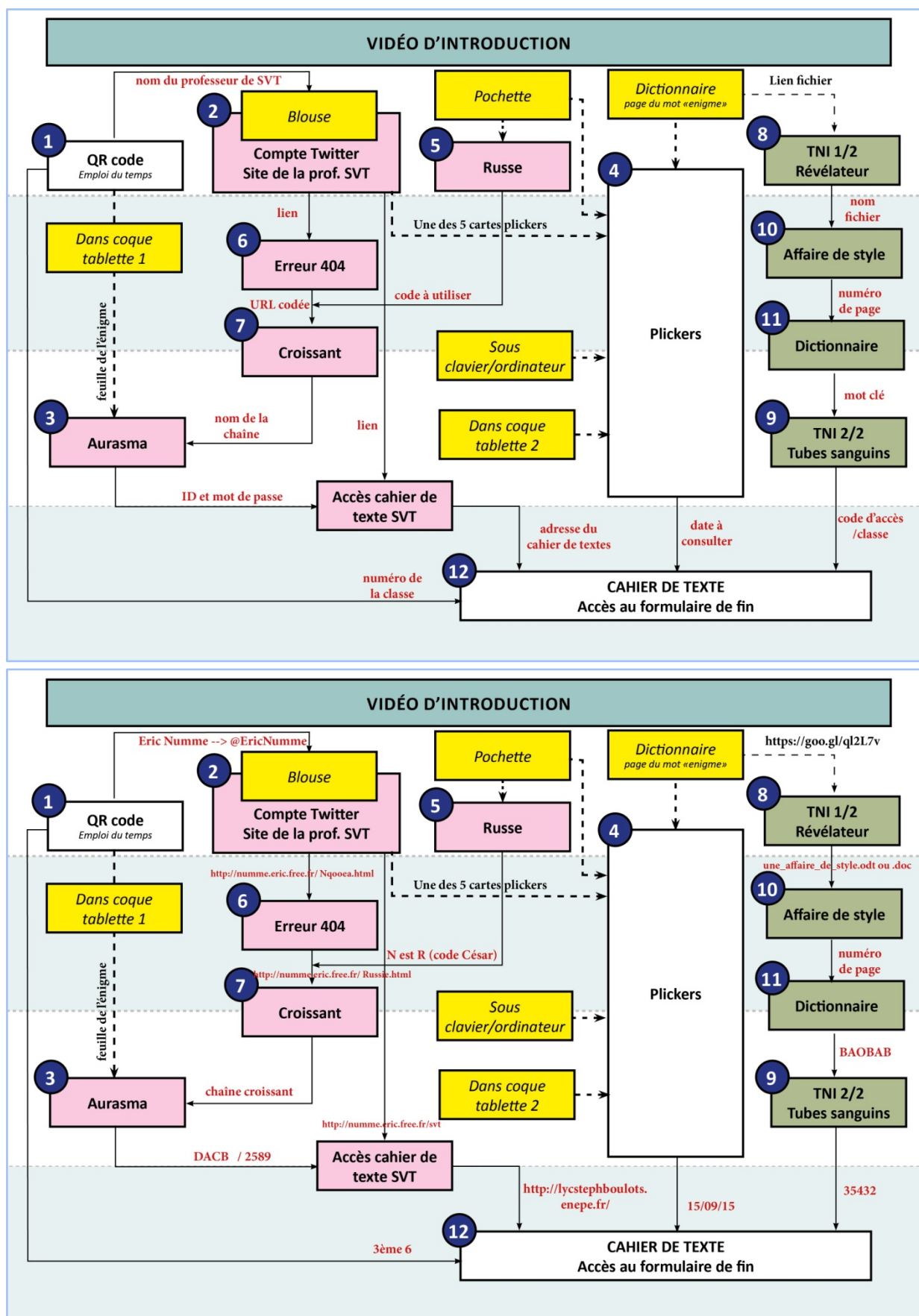
Pour vous aider au mieux dans votre rôle, vous retrouverez dans les documents téléchargeables :

- Un fichier numérique contenant les coups de pouce, l'organigramme et la check-list pour pouvoir suivre l'avancée du jeu sur votre tablette (e-MDT.pdf)
- Le fichier avec tous les coups de pouce à imprimer (CDP.pdf) si vous choisissez la version papier.

À vous de choisir le format qui vous convient le mieux :

	VERSION PAPIER CDP.pdf	VERSION NUMÉRIQUE e-MDT.pdf
AVANTAGES	. Permet aux participants de conserver le coup de pouce pour y réfléchir . Les participants peuvent annoter les coups de pouce pour s'aider	. Tout est prêt dans le kit . Gestion facilitée pour les <i>maîtres du temps</i> qui retrouvent tous les coups de pouce dans un même fichier à cocher
INCONVÉNIENTS	. Nécessite beaucoup de papier . Nécessite un classement minutieux avant le jeu . Gestion plus complexe pour les <i>maîtres du temps</i> . Si plusieurs sessions du jeu : interdire aux participants d'écrire sur les coups de pouce ou effacer derrière eux	. Nécessite de confier la tablette aux participants plusieurs minutes avec le risque de triche (pour les tutoriels applicatifs par exemple) . Quand le <i>maître du temps</i> a repris sa tablette, les participants n'ont plus le coup de pouce sous les yeux pour continuer d'y réfléchir

Voici également les deux organigrammes : sans et avec les solutions des énigmes.



Lieu	Objet	Énigme	X
Espace central des participants	Feuille bilan (on peut éventuellement la fixer au milieu de la table)	-	
	Ardoise ou feuille(s)	-	
	Feutres effaçables ou crayons	-	
Derrière la porte (ou au tableau)	QR code	énigme 1	
Blouse	2 badges sur la blouse	énigme 2	
	1 carte <i>Plickers</i> dans la poche de la blouse	énigme 4	
Pochette transparente	1 carte <i>Plickers</i>	énigme 4	
	Feuille de Russe	énigme 5	
	Tutoriel sur les feuilles de style	énigme 10	
Dictionnaire	1 carte <i>Plickers</i> (qui dépassera)	énigme 4	
	Url pour télécharger le fichier "x-file.gwb" (découpée ou pliée pour être complètement cachée)	énigme 8	
	Mot <i>Baobab</i> entouré	énigme 11	
Ordinateur 1 et 2 connectés à internet	Vidéo d'introduction installée dans le dossier "(mes) documents" de l'ordinateur relié au TNI et affichée sur l'écran TNI (si possible créer un raccourci sur le bureau)	-	
	1 carte <i>Plickers</i> sous le clavier	énigme 4	
	Fichier "affaire_de_style.doc" ou .odt installé dans le dossier "(mes) documents"	énigme 10	
Tablettes 1 et 2 avec housse de protection connectées au WIFI	Application <i>i-nigma</i> installée et paramétrée de façon à ne pas enregistrer l'historique.	énigme 1	
	Feuille de graphique vierge cachée dans la pochette de façon à masquer l'objectif de la tablette 1	énigme 3	
	Application <i>Aurasma</i> installée, connectée et synchronisée au compte créé préalablement	énigme 3	
	1 carte <i>Plickers</i> cachée dans la pochette de façon à masquer l'objectif de la tablette 2	énigme 4	
	Application <i>Plickers</i> installée, connectée et synchronisée au compte créé préalablement	énigme 4	
	Application <i>Google traduction</i> installée	énigme 5	
	Application <i>Roue code César</i> (Android) ou <i>Caesar Cipher Wheel</i> (IOS) installée → si vous avez choisi la version numérique plutôt que la version papier des coups de pouce	énigme 6	

Si plusieurs sessions successives d'*ENIGMA* sont envisagées, le tableau suivant peut être utile pour remettre rapidement en état la salle en début de chaque séance. Cette check-list est également proposée dans le fichier e-MDT.pdf à installer sur les tablettes des *maîtres du temps*.

VÉRIFICATIONS A EFFECTUER ENTRE DEUX SESSIONS		
Documents	Tout au long de votre vérification, contrôler que les participants n'ont écrit sur aucun document. Auquel cas effacer.	
Espace central des participants	Feuille bilan (on peut éventuellement la fixer au milieu de la table)	
	Ardoise effaçable ou feuille(s)	
	Feutres effaçables ou crayons	
Derrière la porte	QR CODE : vérifier qu'il n'a pas été détaché ou altéré	
Blouse	2 badges sur la blouse	
	1 carte <i>Plickers</i> dans la poche de la blouse	
Pochette transparente	Tutoriel sur les feuilles de style (position 1)	
	1 carte <i>Plickers</i> (position 2)	
	Feuille de Russe (position 3)	
Dictionnaire	1 carte <i>Plickers</i> (qui dépassera)	
	Url pour télécharger le fichier .gwb (découpée ou pliée pour être complètement cachée)	
TNI	Vidéo d'introduction affichée sur l'écran du TNI	
Ordinateurs 1 et 2	1 carte <i>Plickers</i> sous le clavier d'un des deux ordinateurs	
	Supprimer l'historique de navigation et/ou les favoris (ainsi que la fermeture des onglets)*	
	Effacer les mots de passe web si ils ont été enregistrés par les participants*	
	Supprimer les fichiers récents *	
	Supprimer le fichier "x-file.gwb" (suppression définitive avec le raccourci MAJ+Suppr)	
	Vérifier que le document "affaire_de_style.doc" dans le dossier "(mes) Documents" n'a pas été modifié	
Tablettes 1 et 2	Supprimer l'historique de navigation et/ou les favoris (+ fermeture éventuelle des onglets)*	
	Effacer les mots de passe web si ils ont été enregistrés par les participants*	
	Supprimer l'historique d' <i>I-inigma</i> (peut-être réglé pour ne pas s'enregistrer)*	
	Dans <i>Aurasma</i> , se désabonner de la chaîne <i>Croissant</i> (ou supprimer les données ds le gestionnaire d'applications)*	
	Dans <i>Plickers</i> , supprimer l'historique des questions	
	Dans l'application <i>Google traduction</i> , supprimer l'historique des recherches et modifier les langues de départ et d'arrivée	
	Dans l'application de roue de code César, faire un reset	
	1 carte <i>Plickers</i> / graphique vierge d' <i>Aurasma</i> cachés dans la pochette des tablettes de façon à masquer l'objectif	

* Dépend des paramètres définis (voir le Kit d'installation)