

ESCAPE GAME Numérique 1^{er} Degré #5

LA DIRECTION DES SERVICES DEPARTEMENTAUX DE L'ÉDUCATION NATIONALE DU LOIRET PRÉSENTE
Le 5^{ème} ESCAPE GAME Numérique pour les Cycles 3 !

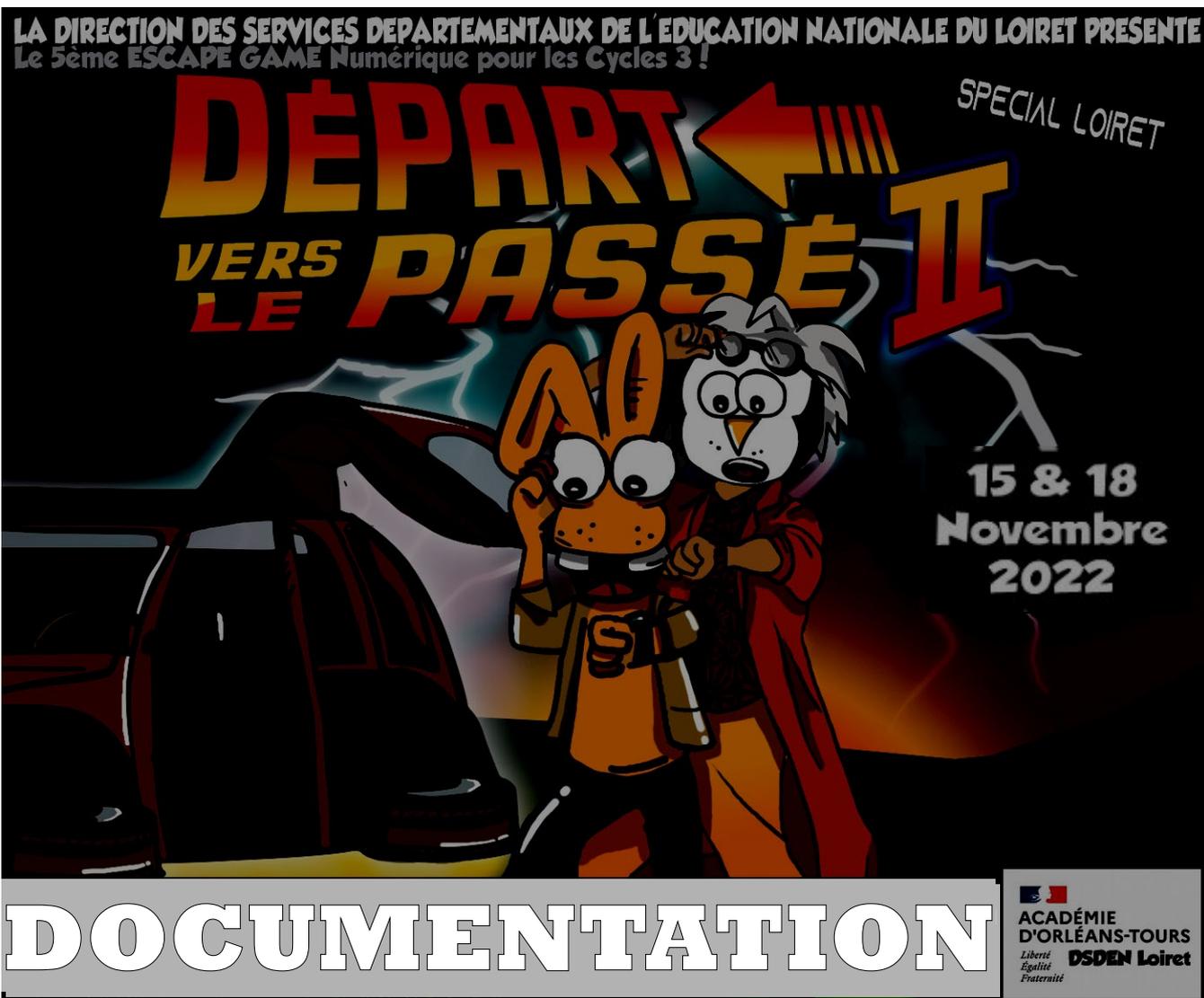
DÉPART VERS LE PASSÉ II

SPECIAL LOIRET

15 & 18
Novembre
2022

DOCUMENTATION

 ACADÉMIE
D'ORLÉANS-TOURS
*Liberté
Égalité
Fraternité* **DSDEN Loiret**



Merci de prioriser l'utilisation du guide sous format numérique et n'imprimer que si nécessaire.

LA DIRECTION DES SERVICES DÉPARTEMENTAUX DE L'ÉDUCATION NATIONALE DU LOIRET PRÉSENTE
Le 5ème ESCAPE GAME Numérique pour les Cycles 3 !

DÉPART ←
VERS LE PASSÉ II

SPECIAL LOIRET

15 & 18
Novembre
2022

Tu as 2 heures avec ta classe pour empêcher une faille spatio-temporelle à bord de la Deuch-Loréan. Alors... Cap?

Réalisation: Mission Numérique 45_ Erun & CPD du Loiret

ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS
Liberté
Égalité
Fraternité
DSDEN Loiret

Dispositif unique, l'Escape Game Numérique est une production DSDEN45 réalisée par une équipe composée des ERUN et du CPD Numérique du département du Loiret. Il est la continuité des dispositifs réalisés par l'équipe des ERUN du Loiret depuis une dizaine d'années: Défiweb, DéfiFlash et Serious Game @miclik. La prise en compte de ce guide est nécessaire avant toute participation avec sa classe.

L'Escape Game est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/>

Il est accessible aux classes de Cycle 3 sur des dates fixes pendant l'année scolaire.

Une fois choisie la date, les épreuves se dérouleront sur un temps chronométré de 2 heures. Les objectifs poursuivis sont les suivants :

- ✓ Collaborer pour atteindre un but commun.
- ✓ Utiliser un moteur de recherche.
- ✓ Apprendre à localiser des informations dans des articles d'encyclopédie en ligne ou dans des documents sonores.

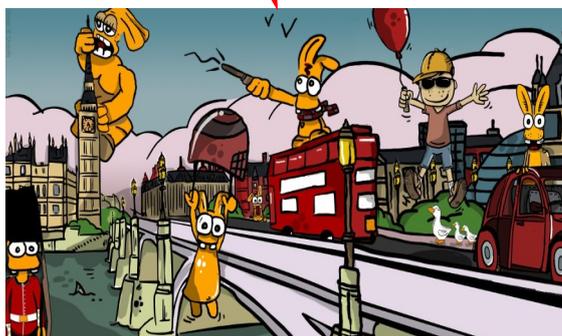
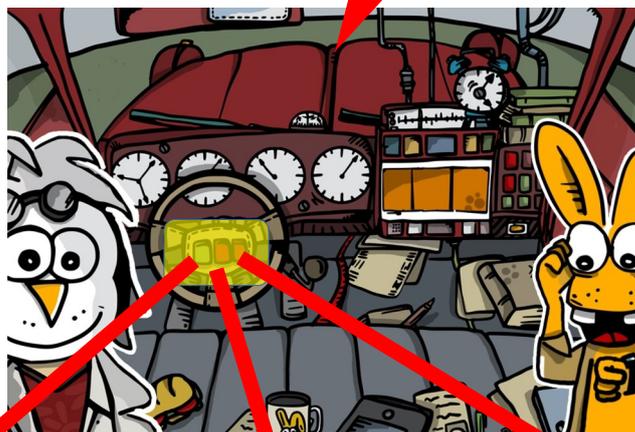
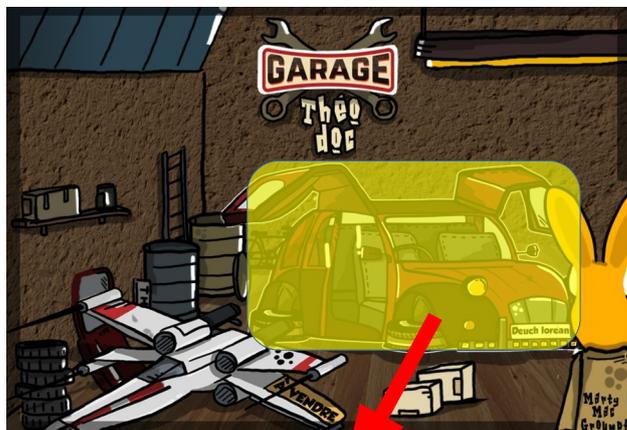
1. Épreuves
2. Spoiler
3. Activités
4. Conseils pour la mise en place

1. Les Epreuves

L'inscription à l'Escape Game se fait au moyen d'un nom d'utilisateur (nom de la classe) et d'une adresse mail de classe.

Après l'inscription, les élèves entrent dans le garage de Théo Doc à l'aide du bouton **Alors... Cap ?**

La liste des écoles engagées en temps réel avec temps et activités est disponible sur la 1^{ère} page. Nous vous encourageons à la consulter pendant le déroulé afin d'engager pleinement vos élèves.

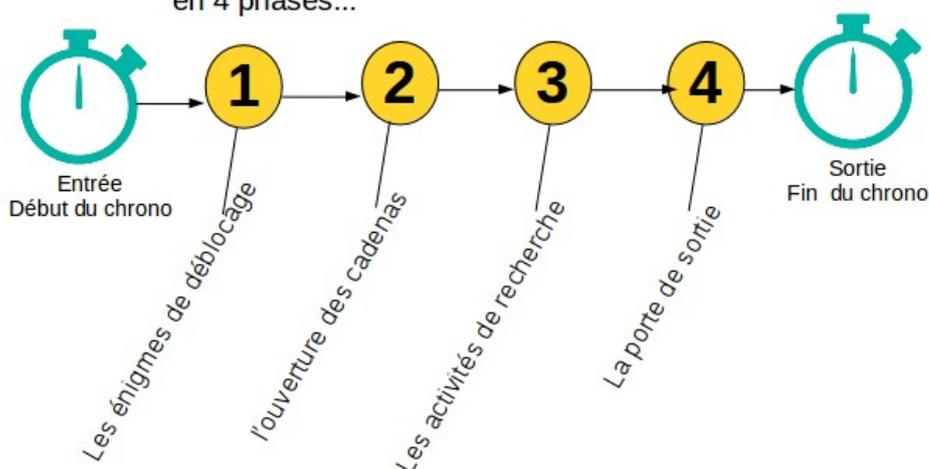


Par le pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront parmi les détails du dessin les liens qui mènent vers :

- > des **impasses**
- > des **énigmes de déblocages**
- > des **activités**
- > le **compteur**

Le déroulé

en 4 phases...



Les énigmes de déblocage : Les énigmes proposent des problèmes mathématiques en lien avec des spécialités locales. Il faudra trouver les réponses aux 6 problèmes. Chaque réponse permettra d'ouvrir un cadenas et d'accéder à une activité.



	Énigmes	Réponses
1	Cotignac : Ingrédients : 1kg de coings, 600g de sucre Sachant qu'une boîte de cotignac peut contenir 22g de produit, combien peut-on en remplir avec la quantité indiquée dans les ingrédients ?	72 (boîtes)
2	Lucas achète des pralines de Montargis pour sa famille. Il choisit une jolie boîte à 21,90 € et deux petits sachets à 8,30 €. Il paie avec un billet de 50 €. Combien d'euros le commerçant va-t-il lui rendre ?	11,50 (€)
3	Le charcutier avait préparé 38 andouilles de Jargeau . Des chats ont réussi à entrer dans le magasin. Ils ont mangé un morceau de toutes les andouilles, sauf 9. Combien d'andouilles restent entières ?	9 (andouilles)
4	Le Pithiviers : Ingrédients pour 6 personnes : 100g de beurre pommade, 100g de sucre semoule, 100g de poudre d'amande, 20g de farine, 3 œufs. Combien faut-il de sucre pour préparer un gouter pour 18 personnes ?	300 (g)
5	Les fromages d'Olivet sont fabriqués à base de lait de vache pasteurisé. Ils sontensemencés de <i>Penicillium candidum</i> puis affinés dans des caves à 12°. L' Olivet cendré est mis en contact de la cendre de charbon qui donne au fromage une couleur grise et communique une odeur de terre à sa croûte. L'affinage dure deux semaines en cave puis deux semaines sur des planches. Si le fromager commence l'affinage du fromage le 3 mars au matin, à partir de quelle date peut-il le vendre ?	31/03/2022
6	Il faut récolter 150 fleurs de crocus pour obtenir 1 g de safran sec. Combien faut-il récolter de fleurs pour obtenir 1 kg de safran ?	150 000 (fleurs)

Les Impasses : Dans les 3 mondes visités, un certain nombre de liens conduit à une image sans issue.

Les activités (voir tableau partie activités) : les 6 activités sont bloquées par un cadenas. Chaque cadenas s'ouvre grâce à **un des nombres trouvés en résolvant les énigmes**.

Vous découvrirez des activités en lien avec l’histoire (les métiers anciens) et l’histoire locale du Loiret (Jeanne d’Arc, Chappe, futreau de Loire, maquis de Lorris), mais aussi de codage. Les élèves seront amenés à réaliser des recherches Internet guidées ainsi que des activités interactives. Chaque résolution d’activité fera l’objet d’un envoi de message à Marty Mac Groupmf (voir détail partie « activités »). Les réponses de Marty Mac Groupmf seront accessibles directement sur la page principale en cliquant sur l’enveloppe qui se trouve au-dessus de la grande image.

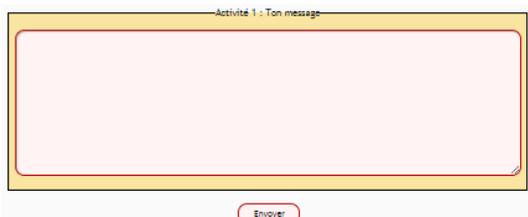
Les 4 chiffres et les 2 nombres obtenus permettront de réactiver le compteur de la voiture et de revenir dans le présent.

Note : Lorsque vous ouvrez un document LibreOffice depuis l’Escape game, pour le modifier, vous devez soit cliquer sur « Éditer le document » dans la barre bleue, soit l’enregistrer.

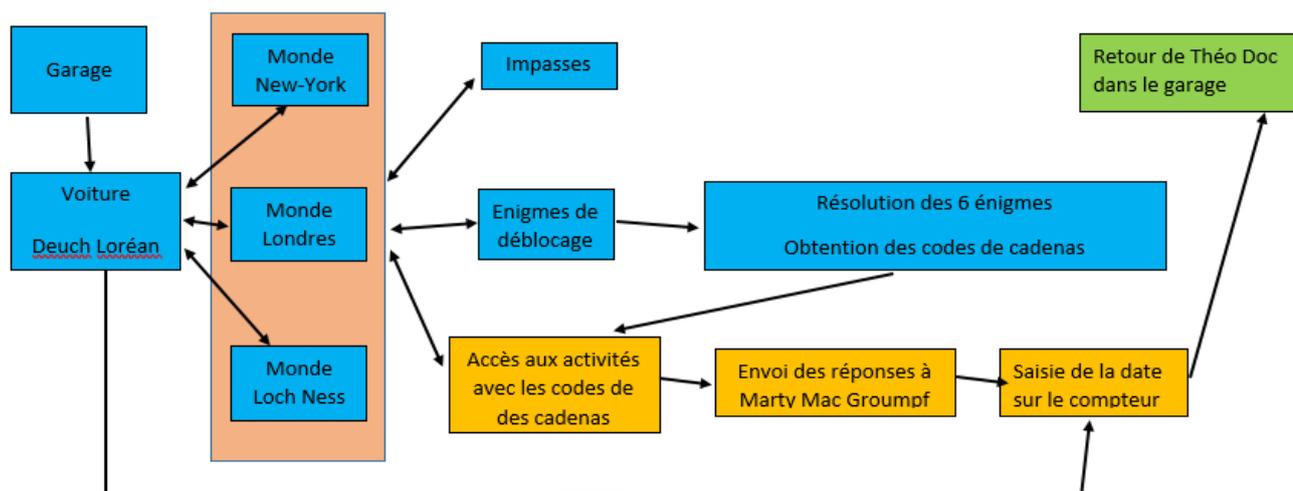
Le compteur (sortie) : Pour sortir, il faudra cliquer sur le compteur dans la voiture et saisir la bonne date en utilisant les 2 chiffres trouvés pour le jour, les 2 chiffres trouvés pour le mois et les 2 nombres trouvés pour l’année. Une image avec le temps final indiquera la réussite du jeu dans le temps imparti. Le cas échéant, après les 2 heures, Théo Doc reste perdu dans la faille spatio-temporelle. Marty Mac Groupmf rentre seul dans le garage. Le compteur ne sera activé qu’une fois les 6 activités réussies ; il ne sera pas possible d’écrire une date sans avoir trouvé les chiffres et les nombres.



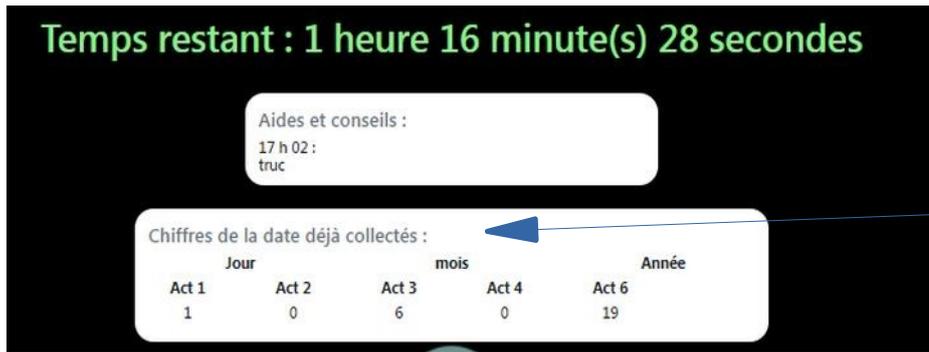
L’envoi des réponses : Pour cet escape game, l’envoi des réponses se fait directement sur les pages d’activité.



Il suffit d’écrire la réponse dans le cadre et de cliquer sur « Envoyer ». Pensez à la Nétiquette car Marty Mac Groupmf est bien humain au bout du message! (Bonjour, Au revoir...)



Sous l'indication de temps restant, les éléments pour reconstituer la date s'affichent quand l'activité est validée.



Zone des chiffres de la date collectés.
Les indices apparaissent dès la réponse de Marty Mac Groupmf.

Le retour des réponses :

Marty Mac Groupmf enverra la réponse aux activités par l'intermédiaire de l'enveloppe « Messages de Marty Mac Groupmf » qui apparaît sous le chronomètre. Pour chaque activité, Marty Mac Groupmf répondra aux messages des élèves : activité validée, erreur sur l'activité, piste pour réussir... Il est donc nécessaire que les élèves regardent dans cet espace après avoir envoyé une réponse ! L'écran se met à jour toutes les 2 minutes. Il faut donc soit attendre 2 minutes pour voir la réponse de Marty Mac Groupmf (les ERUN le font en temps réel à distance), soit appuyer sur le bouton actualiser de votre navigateur internet sur la fenêtre des messages. 



L'image apparaît si un nouveau message de Marty Mac Groupmf est arrivé.



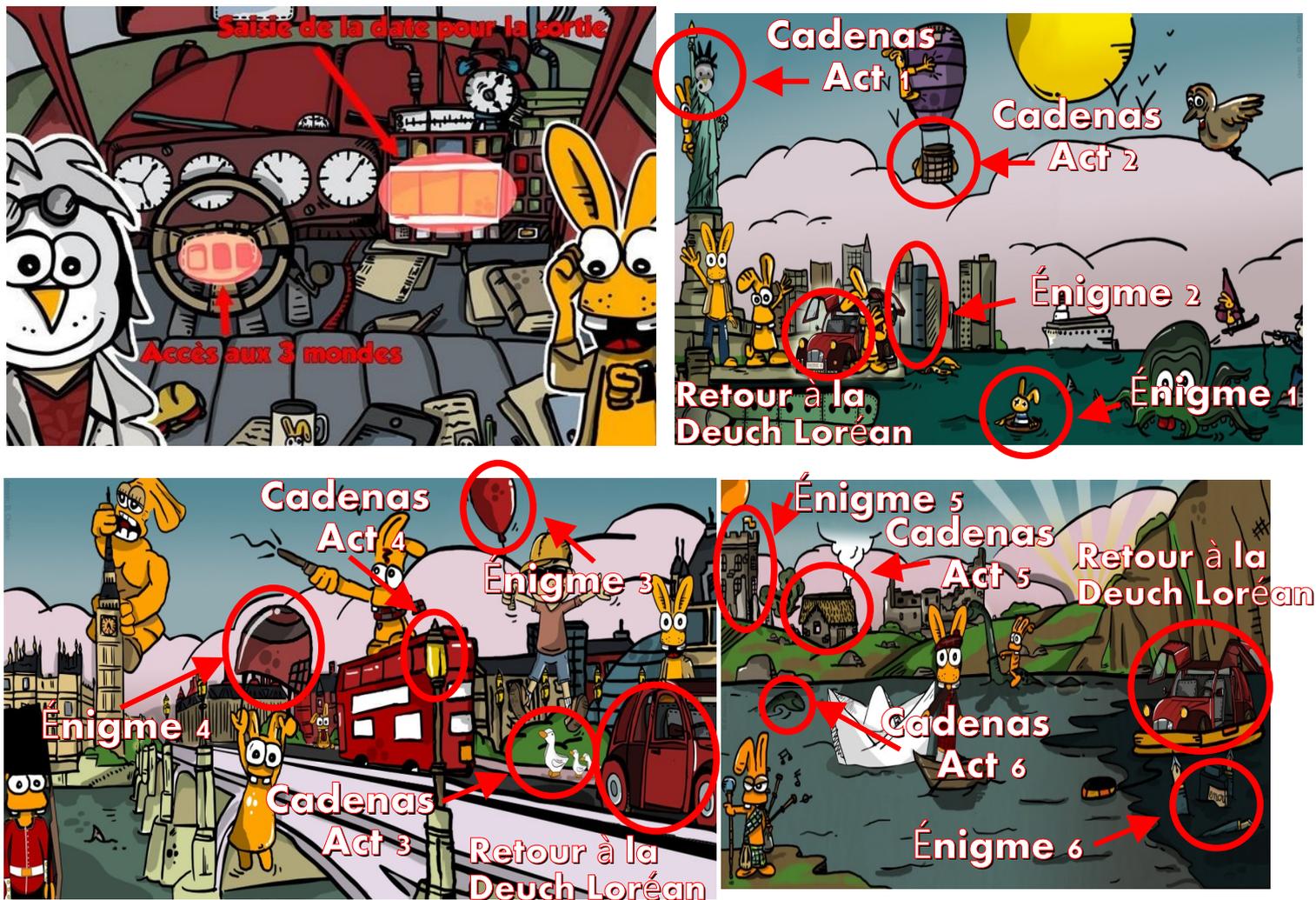
L'image s'affiche s'il n'y a pas de nouveau message de Marty Mac Groupmf.

Aides et conseils: Marty Mac Groupmf donnera également des aides régulières que pourront suivre les classes dans leur organisation. Ces dernières seront indiquées avec l'heure d'envoi sous le décompte du temps.



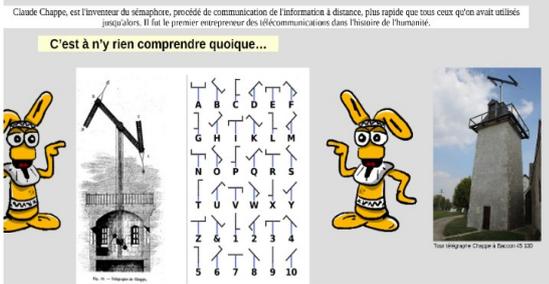
2. Spoiler

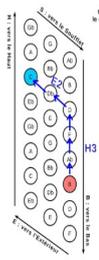
Attention, les informations suivantes sont destinées au maître du jeu (l'enseignant). Elles peuvent être partagées progressivement avec les élèves uniquement en cas de non-réussite pendant une longue recherche autonome avec la classe.



3. Activités

Activité	Nom de l'activité	Type d'activité
Activité 1	Les anciens métiers	<p>Les élèves doivent retrouver les noms d'anciens métiers à partir de photos. Ils peuvent effectuer des recherches Internet à partir des photos proposées.</p>

<p>Activité 2</p>	<p>Jeanne d'Arc</p>	 <p>Les compagnons de Jeanne d'Arc décrivent leur blason (couleur, symbole...). En recoupant les informations fournies, les élèves doivent trouver à quel compagnon appartient chaque écu.</p>
<p>Activité 3</p>	<p>Le sémaphore de Claude Chappe</p>	 <p>Un message a été codé en utilisant les signaux créés par Chappe et utilisés sur son télégraphe.</p> <p>Les élèves doivent traduire ce message grâce au modèle d'alphabet décodé.</p>
<p>Activité 4</p>	<p>La Loire – construction d'un futreau</p>	 <p>Les élèves doivent observer les images de la construction d'un futreau.</p> <p>Ils doivent ensuite associer les images aux textes correspondant.</p>
<p>Activité 5</p>	<p>Maquis de Lorris</p>	 <p>Les élèves lisent un texte présentant le maquis de Lorris et les événements qui se sont déroulés pendant la seconde guerre mondiale.</p> <p>Ils doivent ensuite répondre correctement à un ensemble de questions sur le maquis.</p>

<p>Activité 6</p>	<p>Accordéon en bord de Loire</p>	 <table border="1" data-bbox="995 125 1254 389"> <thead> <tr> <th>Nom du codage final</th> <th>Codage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>COMPTOIR</td><td>S1-B6-E2-H4-S1</td></tr> <tr><td>SERVEUR</td><td>S1-B7-E1-H4-S1</td></tr> <tr><td>PLATEAU</td><td>S1-B7-E2-H3-S1</td></tr> <tr><td>BISTROT</td><td>S1-B7-E2-H4-S2</td></tr> <tr><td>CAPSULE</td><td>S1-B4-E2-H4-S1</td></tr> <tr><td>PISTACHE</td><td>S1-B6-E2</td></tr> <tr><td>DIABOLO</td><td>S1-B7-E1-H4-S1</td></tr> <tr><td>GUINGUETTE</td><td>S1-B7-E2-H4-S1</td></tr> <tr><td>FRAICHEUR</td><td>S1-B3-E2-H2</td></tr> <tr><td>TERRASSE</td><td>B7-E1-H4-S2</td></tr> <tr><td>SOLEIL</td><td>S1-B7-E2-H2</td></tr> <tr><td>EXPRESSO</td><td>S1-B3-E2-B3</td></tr> <tr><td>LIMONADE</td><td>B6-S1</td></tr> <tr><td>ENSEIGNE</td><td>B4</td></tr> </tbody> </table> <p>Cette activité débranchée de codage/décodage s'appuie sur la notation anglaise des accordéons. Les élèves doivent comprendre le code utilisé ici pour décoder un mot de passe. Ils doivent ensuite trouver une erreur de codage dans un message caché et la corriger.</p>	Nom du codage final	Codage	COMPTOIR	S1-B6-E2-H4-S1	SERVEUR	S1-B7-E1-H4-S1	PLATEAU	S1-B7-E2-H3-S1	BISTROT	S1-B7-E2-H4-S2	CAPSULE	S1-B4-E2-H4-S1	PISTACHE	S1-B6-E2	DIABOLO	S1-B7-E1-H4-S1	GUINGUETTE	S1-B7-E2-H4-S1	FRAICHEUR	S1-B3-E2-H2	TERRASSE	B7-E1-H4-S2	SOLEIL	S1-B7-E2-H2	EXPRESSO	S1-B3-E2-B3	LIMONADE	B6-S1	ENSEIGNE	B4
Nom du codage final	Codage																															
COMPTOIR	S1-B6-E2-H4-S1																															
SERVEUR	S1-B7-E1-H4-S1																															
PLATEAU	S1-B7-E2-H3-S1																															
BISTROT	S1-B7-E2-H4-S2																															
CAPSULE	S1-B4-E2-H4-S1																															
PISTACHE	S1-B6-E2																															
DIABOLO	S1-B7-E1-H4-S1																															
GUINGUETTE	S1-B7-E2-H4-S1																															
FRAICHEUR	S1-B3-E2-H2																															
TERRASSE	B7-E1-H4-S2																															
SOLEIL	S1-B7-E2-H2																															
EXPRESSO	S1-B3-E2-B3																															
LIMONADE	B6-S1																															
ENSEIGNE	B4																															

4. Conseils pour la réussite

Tester les activités de l'escape game

Pour que votre organisation soit optimale, il est **fortement recommandé** que vous testiez l'escape game avant de le faire en classe avec vos élèves. Pour cela, vous devez vous inscrire en amont (avec l'adresse qui sera utilisée le jour de l'escape game). Les compteurs sont réinitialisés la veille de l'escape game.

La collaboration entre élèves

Pour faire réussir les élèves dans ce temps limité (2 heures top chrono !), il va falloir trouver une organisation de classe efficace. Un des objectifs principaux est de faire émerger la communication et la collaboration entre les élèves. L'enseignant reste le « maître du jeu » qui aiguille les élèves en cas de difficultés. Sans être directif, il doit donc être attentif à l'engagement d'une réflexion entre les élèves pour chercher la meilleure stratégie à adopter.

Les élèves doivent comprendre que la réussite passe par un travail collectif.

Ex : est-il nécessaire que chacun réalise l'intégralité des épreuves ? Peut-on se répartir les tâches dans un exercice pour gagner du temps ? Y a-t-il des tâches spécifiques où un responsable pourrait être nommé ? Comment communiquer entre nous lorsque nous trouvons des réponses ?

La préparation de l'Escape Game

Afin de gagner du temps, il est également important de vérifier les points suivants :

- Ordinateurs :

> Préparer les ordinateurs en fond de classe ou en salle informatique (jusqu'à 3 élèves par poste afin de favoriser l'échange et la collaboration).

> 5 ou 6 postes peuvent suffire mais une dizaine de postes (type classe mobile) offrira un confort de recherche plus important.

> Bien s'assurer avant le déclenchement du chrono que la connexion soit opérationnelle (l'Escape a été réalisé de façon à ce que le débit requis soit des plus faibles).

> Vérifier également que les ordinateurs utilisés par les élèves soient protégés par le proxy académique (filtre académique) et que le navigateur soit à jour. En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de circonscription.

- La vidéoprojection :

Elle est indispensable afin de présenter la trame de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité. Pendant le déroulé de l'Escape Game, vous pouvez également projeter en temps réel les résultats des classes qui participent (en bas de la première page du site).

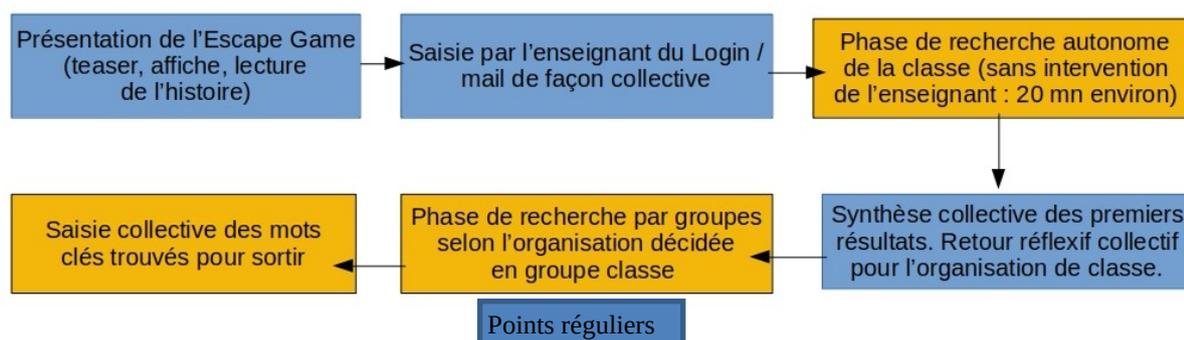
Lors des points de synthèses, le vidéoprojecteur servira également de support visuel collectif.

- Échanges avec Marty Mac Groumf:

Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Nétiquette (règles de bonne rédaction des courriels : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur). Voyez toutefois à la réduire à sa plus simple expression selon le degré d'autonomie et la rapidité des élèves.

Votre rôle

L'enseignant est « le maître du jeu ». C'est à dire qu'il ne doit pas donner les réponses, ni guider sa classe, mais faire émerger le travail de groupe si blocage. Nous vous proposons ainsi une organisation Enseignant Elèves qui serait :



Lors de la phase de synthèse, il est important de ne pas donner une organisation toute faite, mais bien de laisser les élèves chercher pour recourir à une organisation efficiente.

Des responsables pourront ainsi être nommés (celui qui envoie les réponses, celui qui annote les résultats au tableau noir/blanc, celui qui répartit les activités, celui qui aide si blocage technique...)

Lors de la recherche par activité, veillez à utiliser les compétences des élèves pour aider les élèves les moins à l'aise avec l'outil numérique. Ils ne doivent pas oublier qu'il faut s'entraider pour réussir tous ensemble dans le temps imparti.

Après le déroulé de l'Escape Game Numérique, il est important d'avoir un retour réflexif avec les élèves sur le déroulé de l'épreuve. Ce retour peut se dérouler « à chaud » (juste après) ou le lendemain.

Nous vous conseillons également de revenir sur les activités numériques afin de permettre à tous vos élèves une manipulation numérique de classe efficiente.

Dans tous les cas, votre ERUN de circonscription est à votre disposition avant le début de votre expérience Escape Game Numérique 1^{er} degré afin de vous aider.

Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation selon ses disponibilités.

5. Crédits

Réalisation DSDEN du Loiret

Direction du projet : M.Dominique PICHARD, IEN en charge de la mission numérique sur le Loiret

Idée originale et graphisme : Benjamin CHATELIN

Web Programmation : Claude BACCON et Renaud HALIN

Réalisation techniques / pédagogiques et déploiement : Claude BACCON, Benjamin CHATELIN, Dominique FRACELLI, Renaud HALIN, Sylvain REGUIGNE, Stanislas ROLLIN, Jérémy RUELLE et Lætitia BACCON

DSDEN 45 – Novembre 2022 – tous droits réservés