

Dans le cadre d'un projet pédagogique innovant :

Le projet : Il s'agit de mettre en place un « **escape game** », soit de vérifier les connaissances des élèves sous forme d'évaluation ludique, grâce à une méthode d'énigmes et de jeu de piste ou chasse au trésor, à la façon des nouvelles salles de jeu proposées au public dans les grandes villes (cf. : Lille).

Le but du jeu : une énigme contient trois ou quatre bonnes réponses qui permettent d'ouvrir le cadenas d'un coffre qui renferme de nouveau une nouvelle énigme, laquelle indiquera le nom du prochain coffre à ouvrir parmi plusieurs choix possibles, et ainsi de suite jusqu'au dernier coffre. Les élèves disposent d'une heure pour y parvenir sinon ils restent « coincés » dans le CDI.

Caractéristiques : chaque énigme est constituée de notions importantes à connaître pour un élève, afin de valider son parcours info-documentaire et permettant de s'approprier les séquences 1 & 2 sur l'utilisation du CDI, la découverte des documents et la recherche d'informations.

Ces énigmes se présentent sous différentes formes afin d'appréhender plusieurs compétences :

- des questions à choix multiples,
- des mémos,
- des nuages de mots (utilisés aussi sur l'application : learningapps.org) de façon à résumer l'histoire d'un livre,
- des images à relier
- ...

Perspectives : ce jeu est renouvelable dans ces énigmes et peut fonctionner avec toutes les matières.

Je souhaite également m'orienter vers une version numérique du jeu.

Matériel utilisé : sollicite peu de moyen : utilisation de boîte en carton de réceptions de livres, attaches dénichées sur de vieux sacs ou autres personnels, liens pour les fixer de même. Utilisation de vieux journaux ou de décoration présente dans la salle des archives, ainsi que des sachets plastiques personnels.

Cadenas commandés à la gestionnaire.

Voici l'ensemble du jeu :



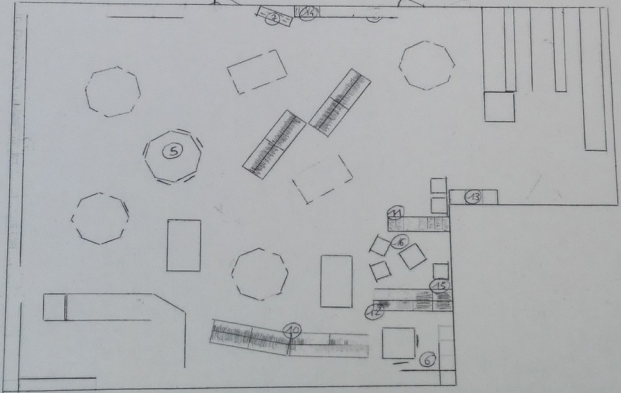
Les boîtes sont ensuite à répartir sur les tables pour commencer le jeu

Les énigmes :

Sur le coffre 1:

Pour ouvrir le coffre:

Je cherche un livre, où vais-je le trouver dans le CDI ? Aide-toi du plan : indique le numéro du lieu correspondant en le reliant avec le type de document :

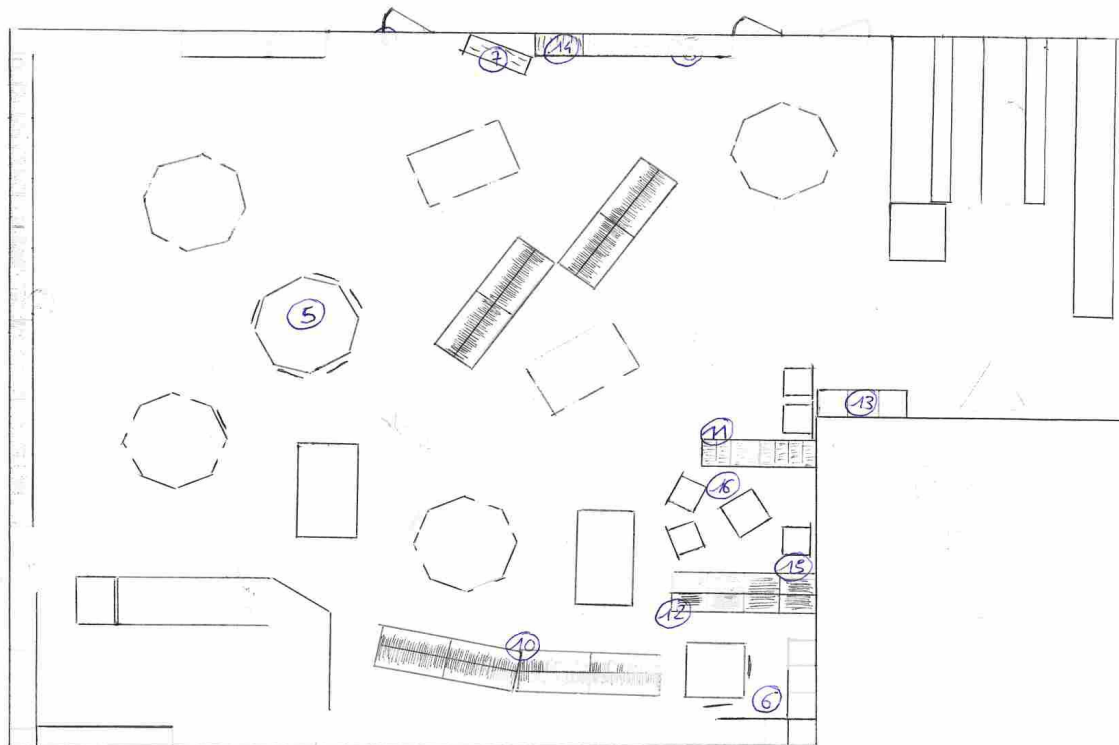


- le dernier numéro d'arkéo junior 10
- « Zombillénuim » 13
- « Charlie et la chocolaterie » 12

Le deuxième chiffre du nombre indique le chiffre du code dans l'ordre.

Détail:

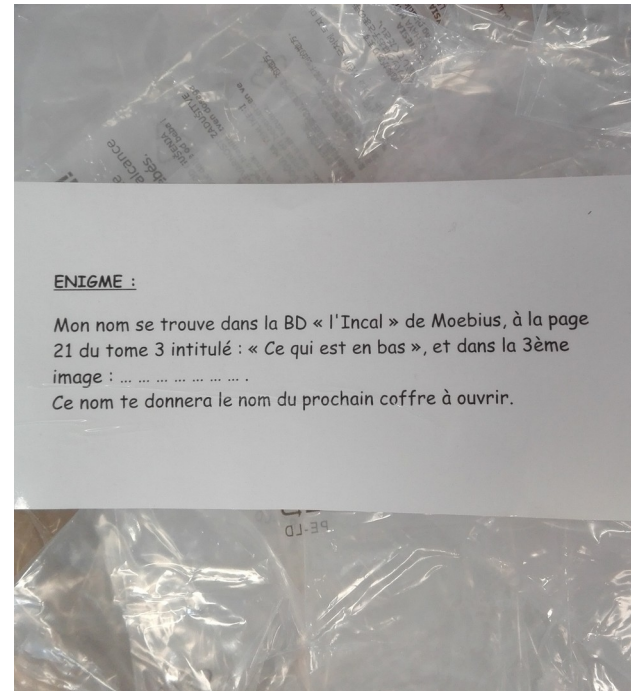
Je cherche un livre, où vais-je le trouver dans le CDI ? Aide-toi du plan : indique le numéro du lieu correspondant en le reliant avec le type de document :



- le dernier numéro d'arkéo junior 10
- « Zombillénuim » 13
- « Charlie et la chocolaterie » 12

Le deuxième chiffre du nombre indique le chiffre du code dans l'ordre.

Dans le coffre 1:

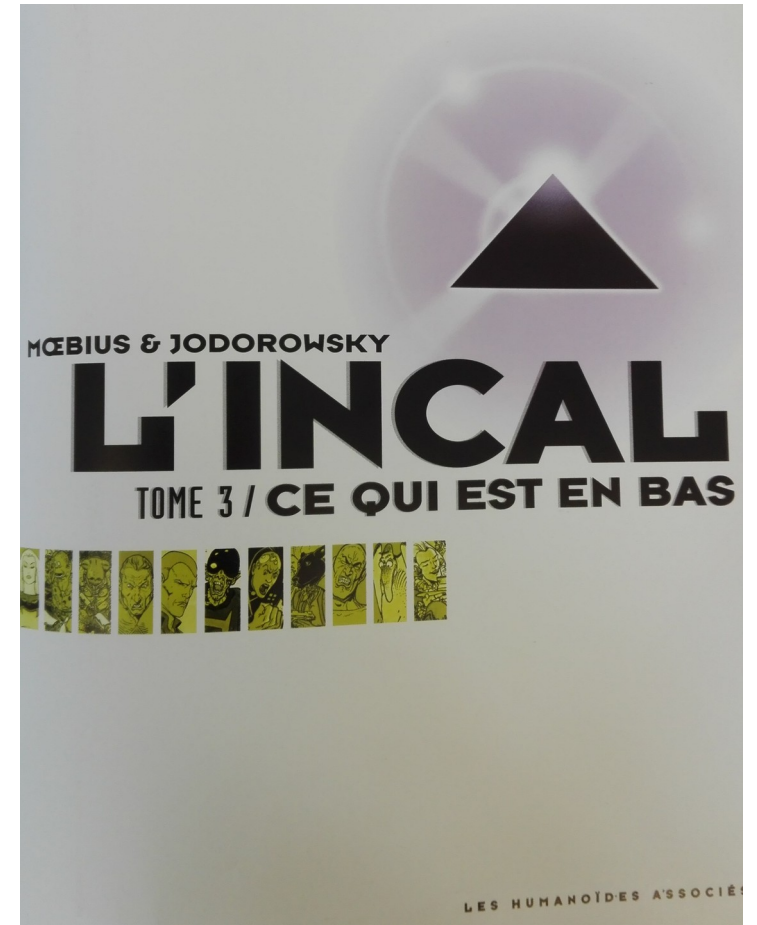
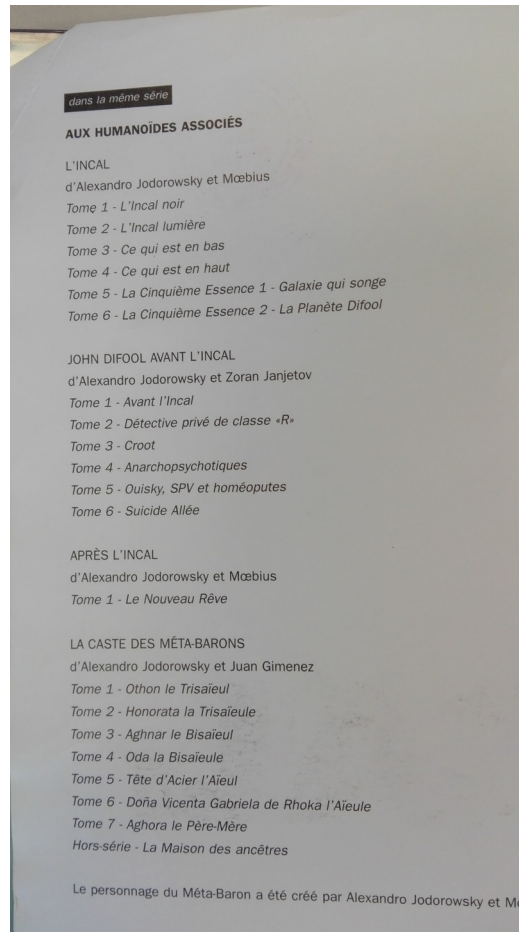
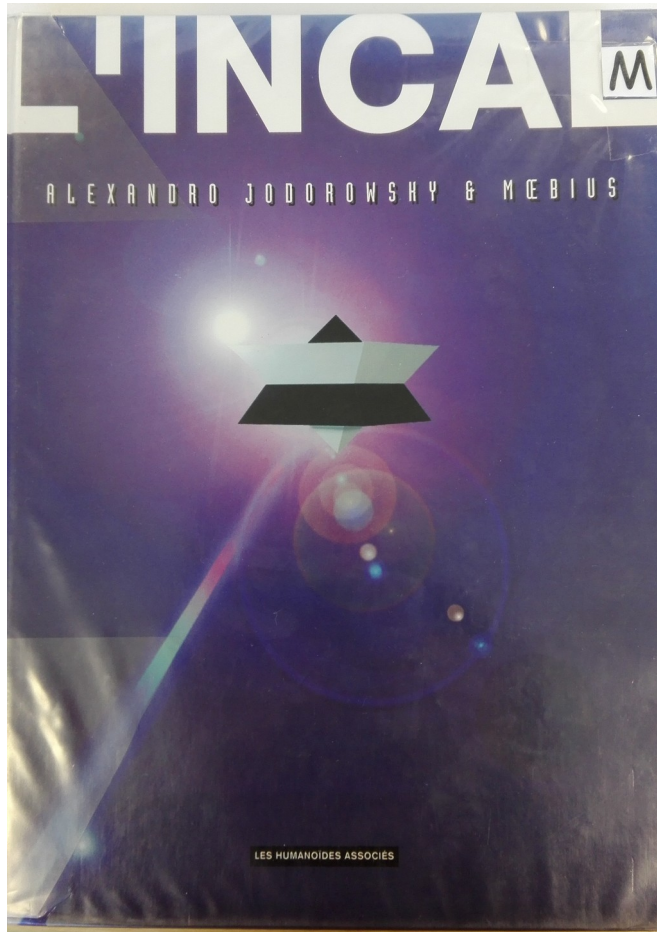


Détail:

ENIGME :

Mon nom se trouve dans la BD « l'Incal » de Moebius, à la page 21 du tome 3 intitulé : « Ce qui est en bas », et dans la 3ème image :
Ce nom te donnera le nom du prochain coffre à ouvrir.

Indices :





Sur le coffre 2: Animah

Animah

Les chiffres obtenus en sélectionnant les bonnes réponses te donnent le code du cadenas dans l'ordre.

Au CDI, on peut : 3 bonnes réponses

1. utiliser son portable,
2. utiliser un ordinateur sans avoir demandé la permission,
3. emprunter ou rendre un livre sans le dire à Me Sauvage,
4. feuilleter plusieurs livres,
5. chuchoter,
6. s'asseoir par terre,
7. manger,
8. travailler en groupe calmement,
9. sortir du CDI à tout moment.

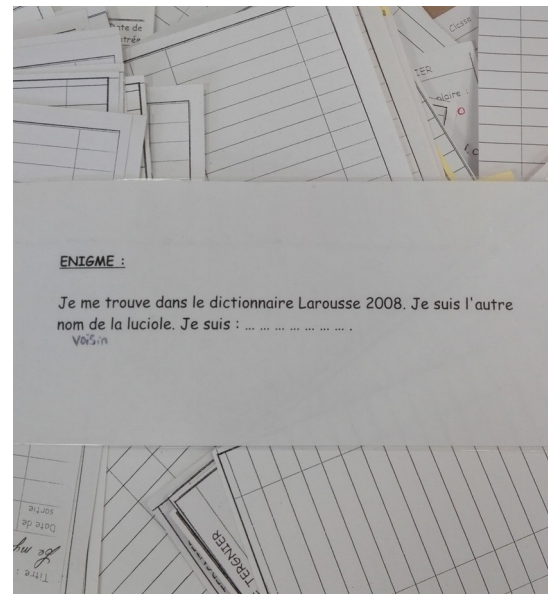
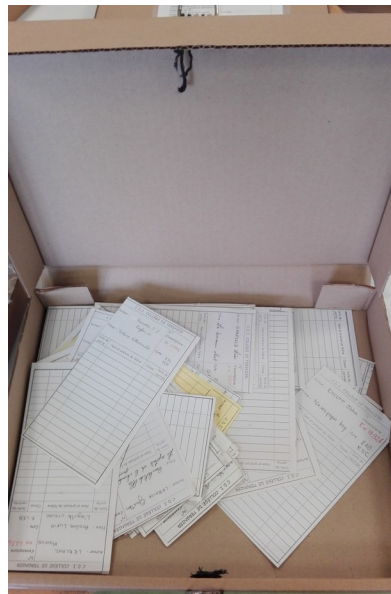
Détail:

Les chiffres obtenus en sélectionnant les bonnes réponses te donnent le code du cadenas dans l'ordre.

Au CDI, on peut : 3 bonnes réponses

1. utiliser son portable,
2. utiliser un ordinateur sans avoir demandé la permission,
3. emprunter ou rendre un livre sans le dire à Me Sauvage,
4. feuilleter plusieurs livres,
5. chuchoter,
6. s'asseoir par terre,
7. manger,
8. travailler en groupe calmement,
9. sortir du CDI à tout moment.

Dans le coffre 2 :



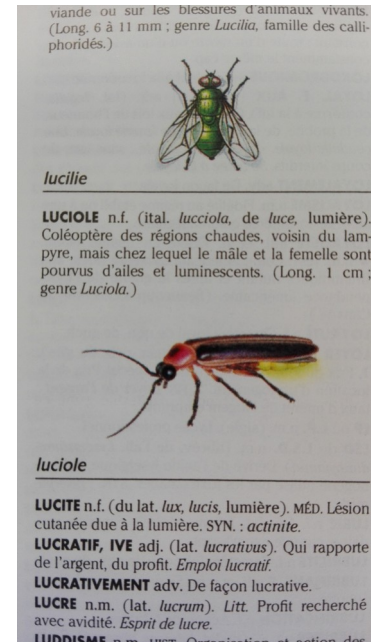
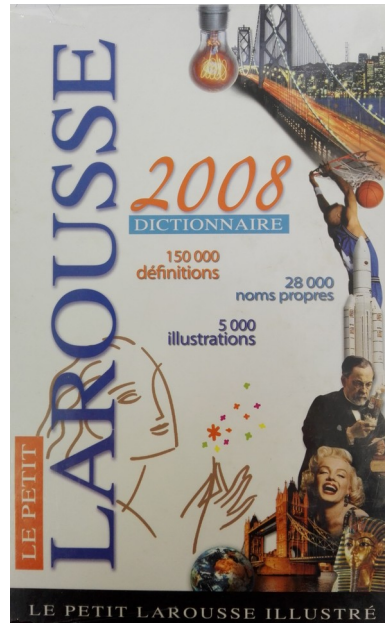
Détail:

ENIGME :

Je me trouve dans le dictionnaire Larousse 2008. Je suis l'autre nom voisin de la luciole. Je suis :






... ..

Indices :

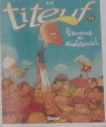





Sur le coffre 3: Lampyre

Voici des livres représentés en images, à quel genre correspondent-ils ?

1		- Une bande-dessinée
2		- du théâtre
3		- une revue
4		- un roman
5		- un album

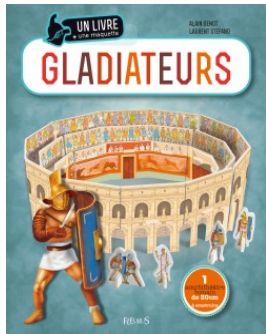
Lampyre

6		- un conte
7		- de l'orientation
8		- de la poésie
9		- un documentaire

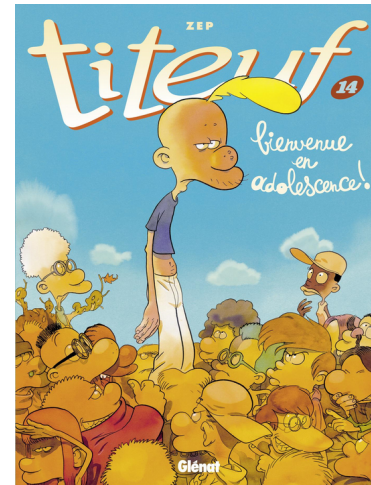
Pour avoir le code du cadenas:
Remets les chiffres associés à ces livres dans l'ordre ci-dessous:
- le chiffre du livre documentaire
- le chiffre du livre de poésie
- le chiffre du périodique (revue)

Détail:

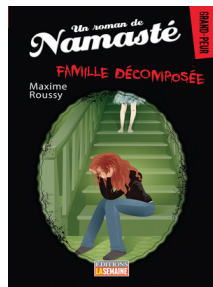
Voici des livres représentés en images, à quel genre correspondent-ils ?



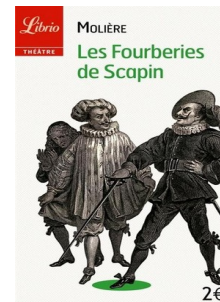
- Une bande-dessinée



- un conte



- du théâtre



- de l'orientation



- une revue



- de la poésie

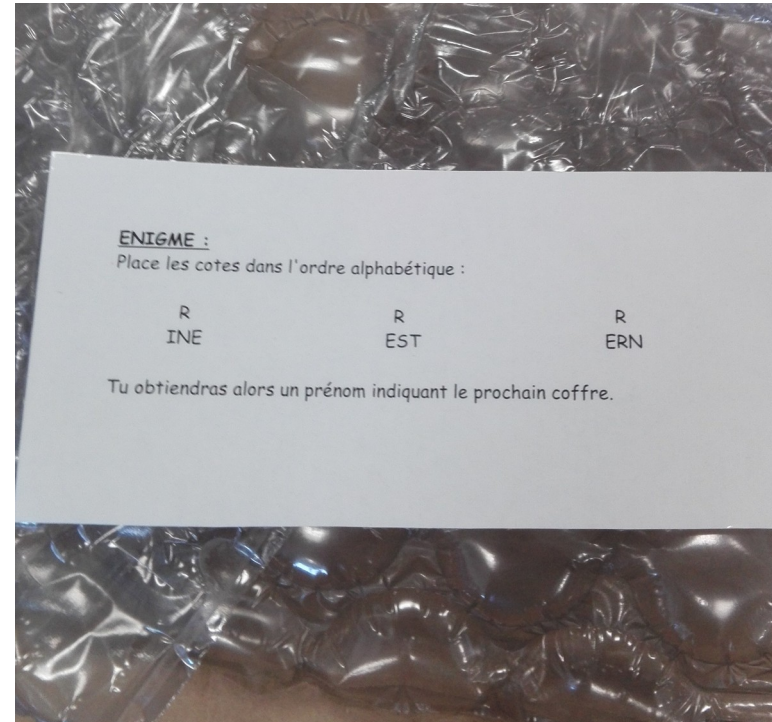
	<p>- un roman</p>		<p>- un documentaire</p>
	<p>- un album</p>		

Pour avoir le code du cadenas :

Remets les chiffres associés à ces livres dans l'ordre ci-dessous :

- le chiffre du livre documentaire,
- le chiffre du livre de poésie,
- le chiffre du périodique (revue).

Dans le coffre 3 :



Détail:

ENIGME :

Place les cotes dans l'ordre alphabétique :

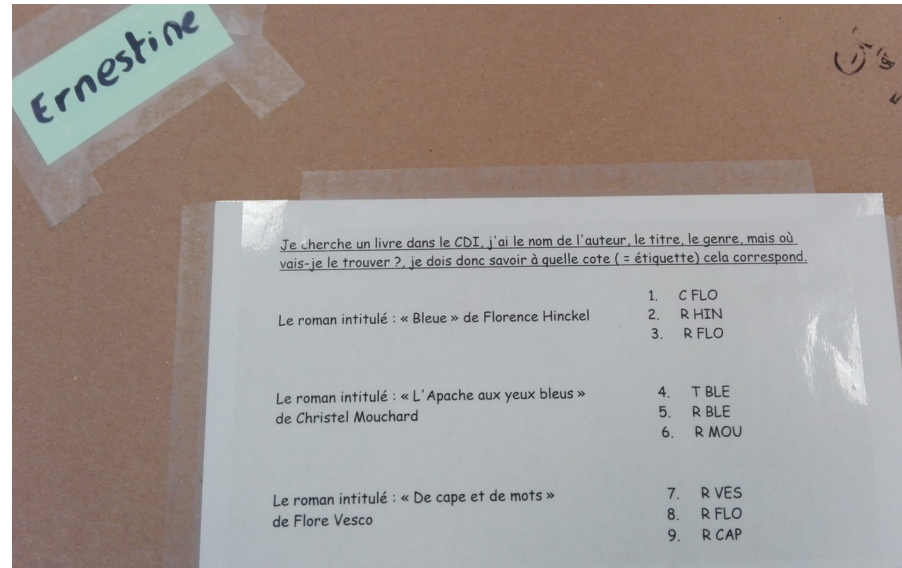
R
INE

R
EST

R
ERN

Tu obtiendras alors un prénom indiquant le prochain coffre

Sur le coffre 4: Ernestine



Détail:

Je cherche un livre dans le CDI, j'ai le nom de l'auteur, le titre, le genre, mais où vais-je le trouver ?, je dois donc savoir à quelle cote (= étiquette) cela correspond.

Le roman intitulé : « Bleue » de Florence Hinckel

1. C FLO
2. R HIN
3. R FLO

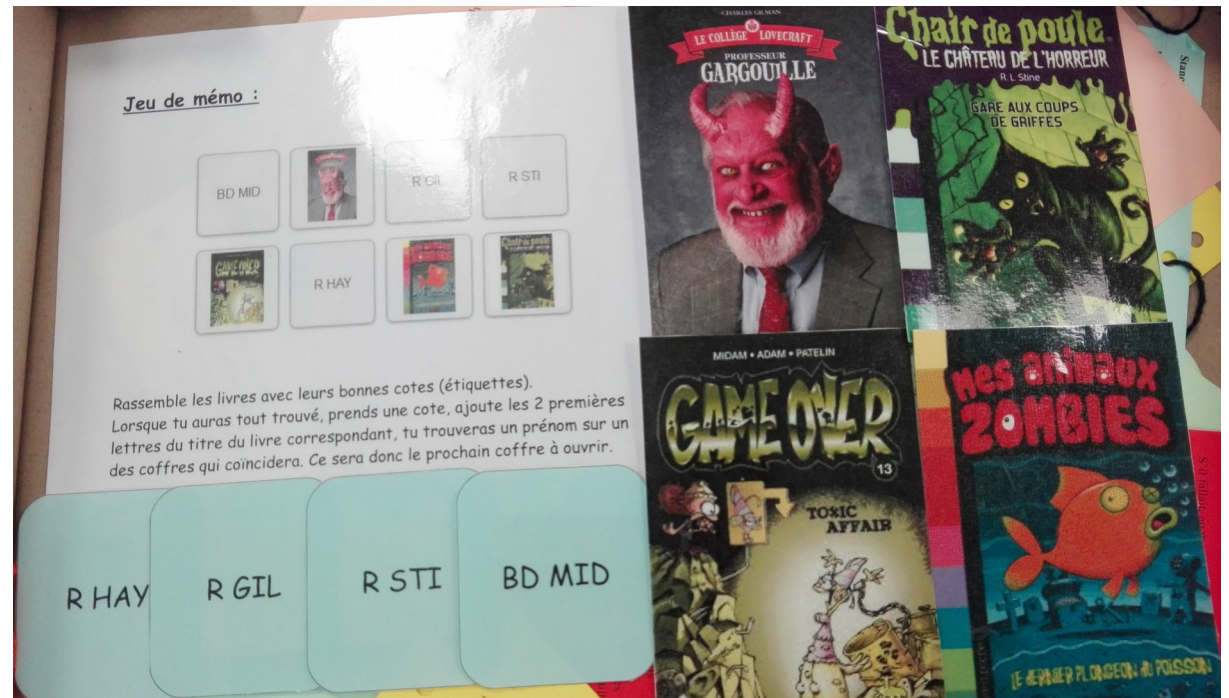
Le roman intitulé : « L'Apache aux yeux bleus » de Christel Mouchard

4. T BLE
5. R BLE
6. R MOU

Le roman intitulé : « De cape et de mots »
de Flore Vesco
9. R CAP

7. R VES
8. R FLO

Dans le coffre 4 :



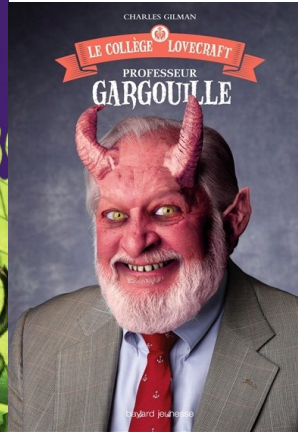
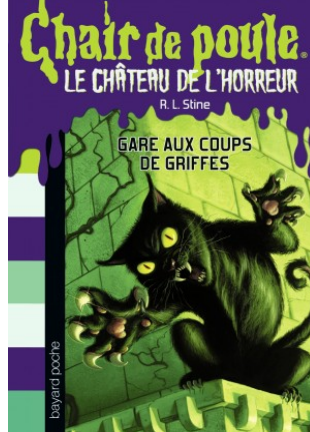
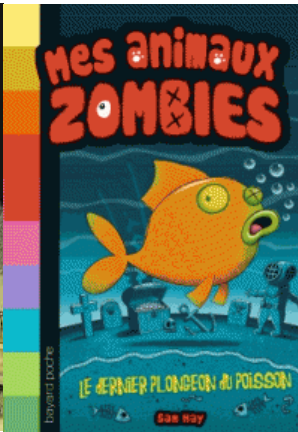
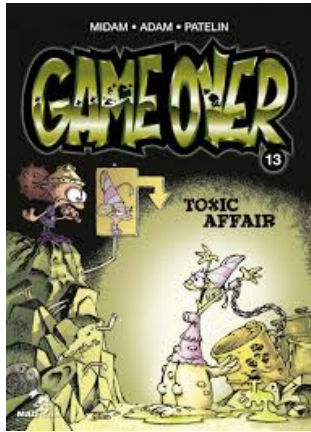
Détail:

Jeu de mémo :



Rassemble les livres avec leurs bonnes cotes (étiquettes).

Lorsque tu auras tout trouvé, prends une cote, ajoute les 2 premières lettres du titre du livre correspondant, tu trouveras un prénom sur un des coffres qui coïncidera. Ce sera donc le prochain coffre à ouvrir.



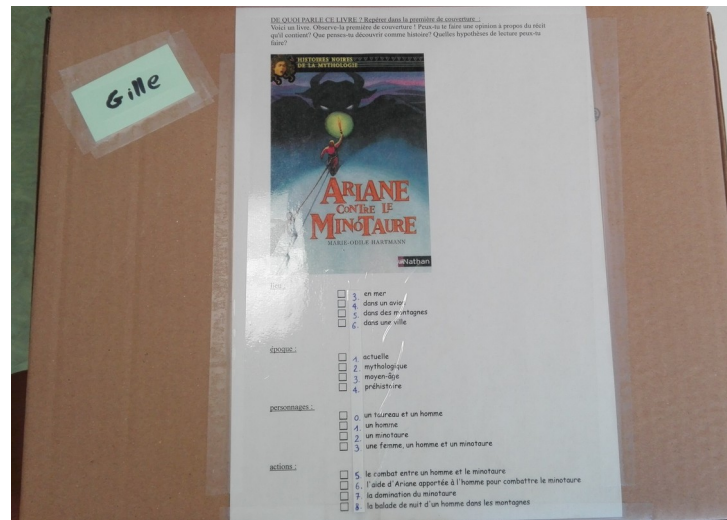
R HAY

R STI

BD MID

R GIL

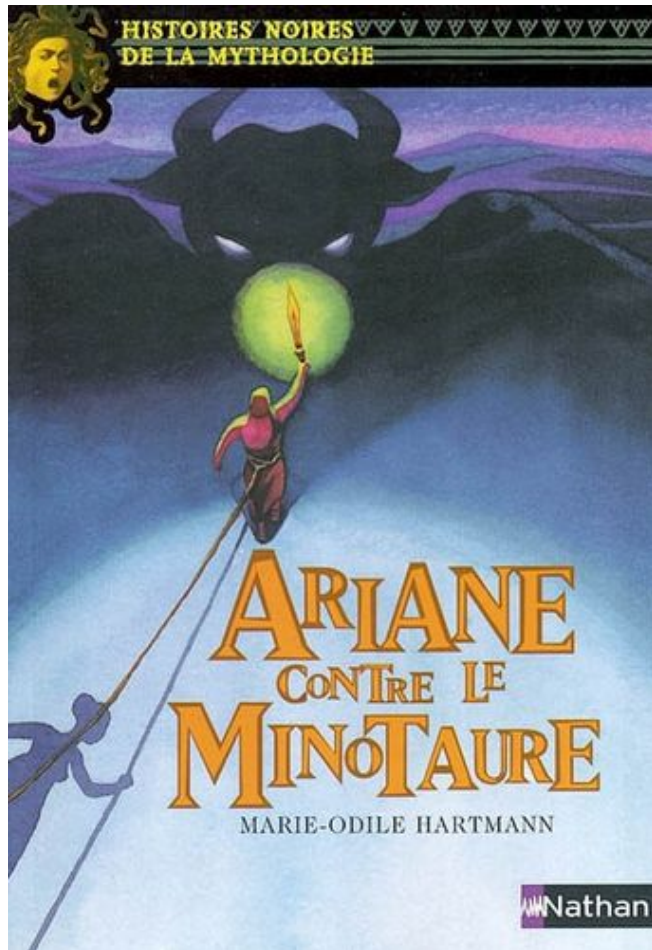
Sur le coffre 5: Gille



Détail:

DE QUOI PARLE CE LIVRE ? Repérer dans la première de couverture :

Voici un livre. Observe-la première de couverture ! Peux-tu te faire une opinion à propos du récit qu'il contient ? Que penses-tu découvrir comme histoire ? Quelles hypothèses de lecture peux-tu faire ?



lieu :

- 3. en mer
- 4. dans un avion
- 5. dans des montagnes
- 6. dans une ville

époque :

- 1. actuelle
- 2. mythologique
- 3. moyen-âge
- 4. préhistoire

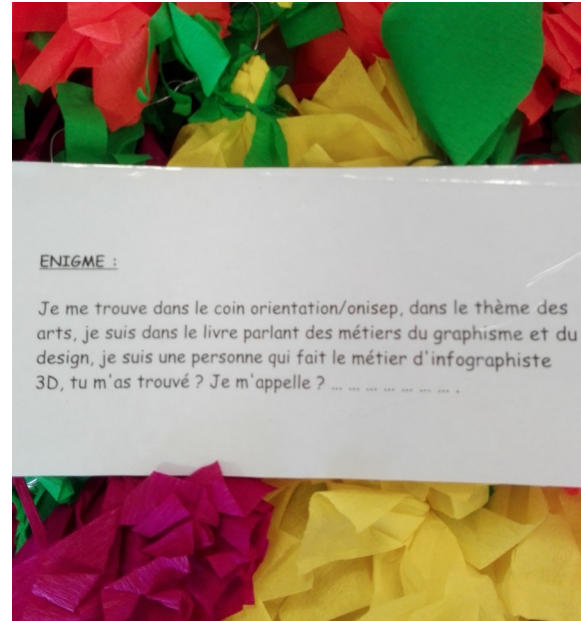
personnages :

- 0. un taureau et un homme
- 1. un homme
- 2. un minotaure
- 3. une femme, un homme et un minotaure

actions :

- 5. le combat entre un homme et le minotaure
- 6. l'aide d'Ariane apportée à l'homme pour combattre le minotaure
- 7. la domination du minotaure
- 8. la balade de nuit d'un homme dans les montagnes

Dans le coffre 5 :



Détail:

ENIGME :

Je me trouve dans le coin orientation/onisep, dans le thème des arts, je suis dans le livre parlant des métiers du graphisme et du design, je suis une personne qui fait le métier d'infographiste 3D, tu m'as trouvé ? Je m'appelle ?

Indices:



20. Graphisme

RENCONTRE AVEC... Sidohane Front, directeur artistique 22

- Designer packaging 24
- Dessinateur de BD 26
- Directeur artistique 27
- Designer d'interface 28
- Graphiste 30
- Illustrateur 32
- Maquettiste 34
- Roughman 35
- Webdesigner 36

38. Design

RENCONTRE AVEC... Arnaud Lapiere, designer 40

- Architecte d'intérieur 42
- Décorateur-étalagiste 44
- Décorateur-rédigraphe 45
- Designer d'interaction 46
- Designer produit 48
- Designer sonore 49
- Designer textile 50

52. Animation

RENCONTRE AVEC... Louis Clichy, animateur de film 54

- Animateur de film d'animation 56
- Designer personnages/décors 57
- Infographiste 3D 58
- Layout man 60
- Story-boarder 61
- Motion designer 62

MÉTIERS

MÉTIERS

3 QUESTIONS À...



Vivien Testard,
infographiste 3D,
notamment pour le cinéma

À quelle étape du film intervenez-vous ?

Je suis en charge du *texturing*. Une fois les décors et les personnages modélisés, j'entre en action pour leur donner de la matière. Je peux puiser dans une banque de textures ou les créer moi-même au stylet.

Sur un film comme *Astérix*, la texture est plutôt « cartoon ». Sur des projets ultraréalistes, il faut chercher l'inspiration dans la rue, s'appuyer sur des photos... Il n'est pas rare que le texteur s'occupe du shading, qui consiste à jouer sur la lumière des textures pour finaliser le rendu.

Textureur... vous l'êtes depuis toujours ?

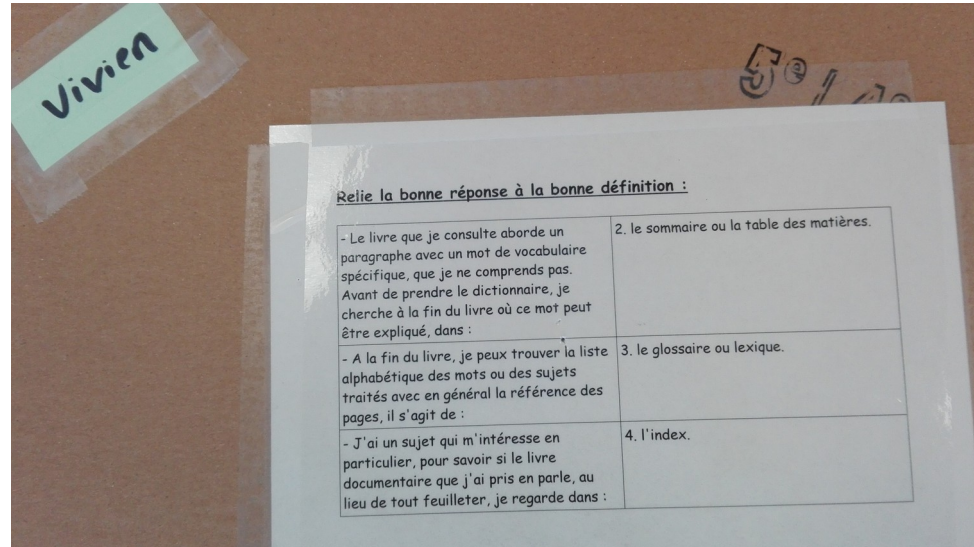
J'y suis venu progressivement... À l'école, on touche un peu à tout. C'est en réalisant le film de fin d'études que je me suis aperçu que c'était dans le *texturing* que j'étais le plus à l'aise. J'interviens en bout de chaîne dans l'élaboration du projet, et j'ai un peu le sentiment de donner vie à tout ça. La texture contribue à l'identité visuelle du film et fait que ce dernier va être joli ou pas...

Comment se sont passés vos débuts ?

Comme tout le monde, je suis allé frapper aux portes des sociétés de production. Cela demande beaucoup d'énergie et implique de savoir se vendre... Pendant des années, j'ai participé à de nombreux projets publicitaires avant d'arriver sur ce long métrage... Toujours comme intermittent du spectacle. Dans ce secteur, les CDI se comptent sur les doigts de la main ! Au début, les périodes creuses peuvent déstabiliser... Mais, dans le domaine de la 3D, le travail ne manque pas ! Et, en règle générale, lorsqu'une collaboration se passe bien, on fait de nouveau appel à vous lorsqu'il y a un besoin.

19

Sur le coffre 6: Vivien



Détail:

Relie la bonne réponse à la bonne définition :

- Le livre que je consulte aborde un paragraphe avec un mot de vocabulaire spécifique, que je ne comprends pas. Avant de prendre le dictionnaire, je cherche à la fin du livre où ce mot peut être expliqué, dans :	2. le sommaire ou la table des matières.
- A la fin du livre, je peux trouver la liste alphabétique des mots ou des sujets traités avec en général la référence des pages, il s'agit de :	3. le glossaire ou lexique.
- J'ai un sujet qui m'intéresse en particulier, pour savoir si le livre documentaire que j'ai pris en parle, au lieu de tout feuilleter, je regarde dans :	4. l'index.

Dans le coffre 6 :

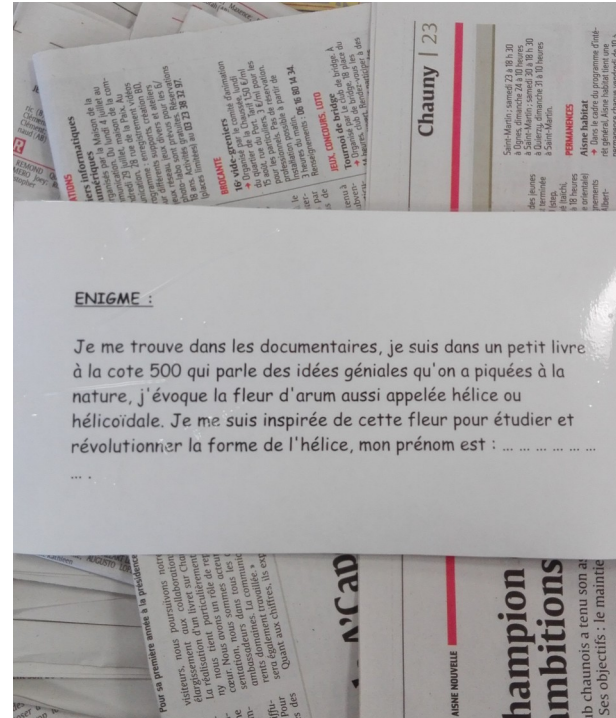


Détail:

ENIGME :

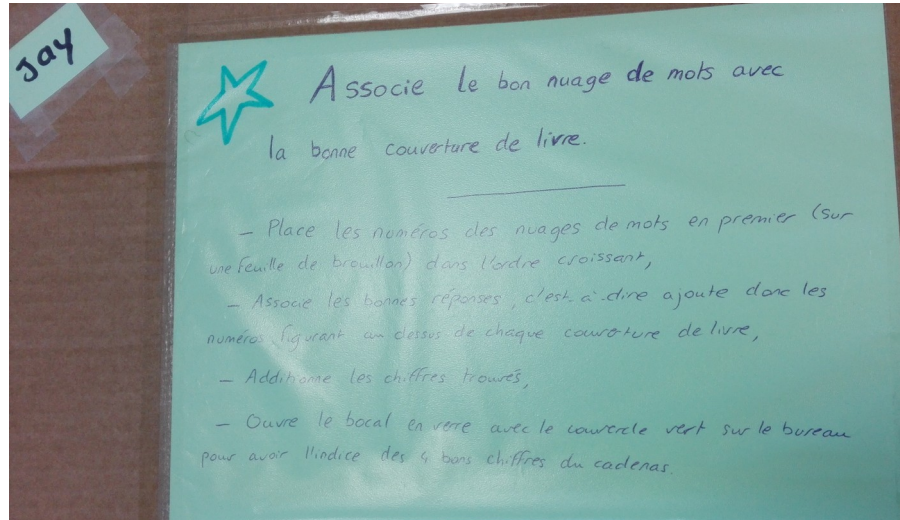
Je me trouve dans les documentaires, je suis dans un petit livre à la cote 500 qui parle des idées géniales qu'on a piquées à la nature, j'évoque la fleur d'arum aussi appelée hélice ou hélicoïdale. Je me suis inspirée de cette fleur pour étudier et révolutionner la forme de l'hélice, mon prénom est :

Indices:





Sur le coffre 7: Jay



Détail:

Associe le bon nuage de mots avec la bonne couverture de livre :

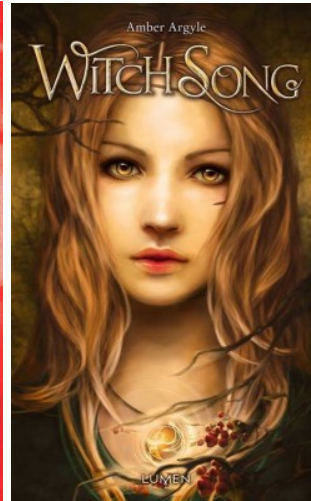
- Prends les numéros des images de couvertures dans l'ordre, soit : 1 - 0 - 9 - 2 ..., puis écris le numéro de la réponse du nuage de mots correspondant,
- Ouvre le bocal en verre avec le couvercle vert sur le bureau pour avoir l'indice des 4 bons chiffres du cadenas.

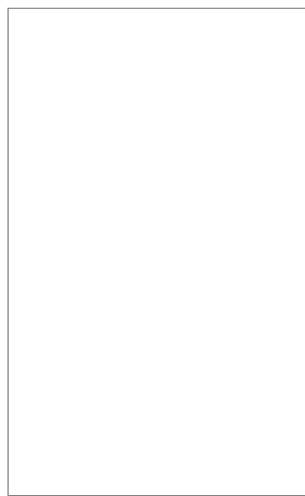
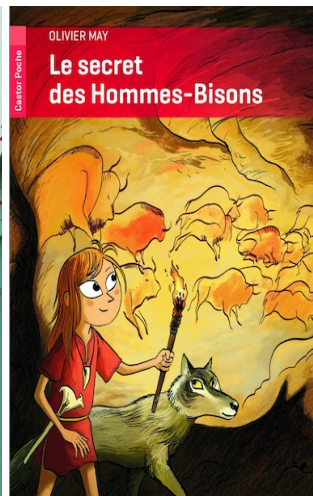
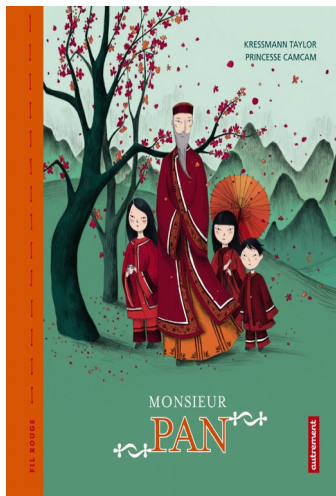
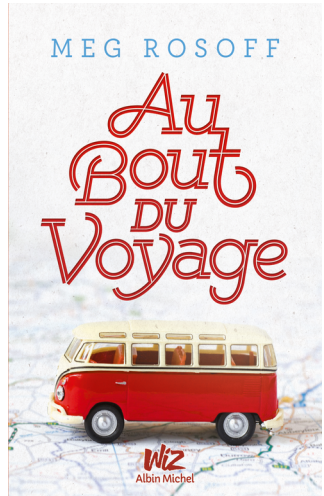
Indice :

- . Tu peux éliminer les 6 dernières réponses,
- . Additionne les chiffres jusqu'à n'obtenir qu'un chiffre.
ex. : le nombre 1 associé à 6, 16 devient : $1 + 6 = 7$
- . Mets mon 3ème chiffre en 1^{er},
- . Tu obtiens la combinaison des 4 chiffres du cadenas.

Livre et mots clés : un jeu pour associer couverture de livre et mots clés

Remets les chiffres correspondants des nuages de mots sous la bonne couverture, tu obtiendras ainsi le code du cadenas.





Livre et mots clés : un jeu pour associer couverture de livre et mots clés
 Remets les chiffres correspondants des nuages de mots sous la bonne couverture, tu obtiendras ainsi le code du cadenas.



Dans le coffre 7 :



