

Titre : Echappe-toi du CDI !		Date 09/22
<u>Objectifs EMI</u> : * Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information. * Utiliser les médias et les informations de manière autonome		
<u>Objectifs pédagogiques</u> : * Repérer et connaître la fonction des différents lieux du CDI (physiques et virtuels) * Comprendre la classification des documents du CDI		
<u>Pré requis</u> :		
<u>Conditions matérielles</u> : CF feuille « matériel et mise en place »		
Minutage	Déroutement	
5 min, coll	* Mise en place de l'histoire : Les élèves entrent au CDI ; le prof doc fait semblant de fermer la porte du CDI puis annonce aux élèves qu'il vient de casser la clé en voulant fermer la porte pour l'Escape Game (montre une clé cassée) : « Il va falloir sortir du CDI avant la fin de l'heure... L'ancienne doc du collège avait un double de la clé mais je ne sais pas où elle l'a mise... » Le prof doc fait mine d'appeler (il s'agit d'un enregistrement) l'ancienne doc et elle lui apprend que le double est caché dans un coffre fermé par un cadenas (à flèches) dans la salle info. Bien montrer le coffre dans la salle info et leur faire remarquer que celle-ci est fermée à clé et que le coffre possède un cadenas spécial...	
5 min, coll	* Règles de l'Escape Game : Faire 2 groupes (rouge et vert) Rappeler les consignes pour un Escape Game grâce aux petites étiquettes : utilisation unique d'un indice, ne pas forcer les coffres/portes, coopérer, communiquer, ... Bien insister sur le fait que les 2 groupes ne sont pas en concurrence et travaillent ensemble pour sortir du CDI ! + montrer les 2 coffres à ouvrir : 1 à cadenas à clé et 1 à cadenas à chiffres + montrer le bureau de l'ancienne doc (avec les délimitations) où les recherches seront faites par les élèves Lancer le chronomètre de 40 minutes	
5 min, gpe	* Phase de recherche et de collecte Les élèves, quelque soit leur groupe, peuvent récolter n'importe quel indice, pourvu qu'ils les remettent au groupe correspondant	
	Indices verts : page de journal loupe + image avec côte texte + chanson à trous message codé à chiffres + décodage	A1 Indices rouges : 2 boîtes contenant des morceaux de puzzle miroir + message à l'envers filtre rouge + message couleurs message codé à formes + décodage
15 min, gpe	* Phase de résolution d'énigmes Chaque énigme amène les élèves à un document du CDI : roman, documentaire, manga et magazine. Dans ces documents se trouvent des chiffres ou des morceaux de phrase que les élèves devront utiliser pour ouvrir leur coffre	
	A2 Enigme 1 : puzzle de lière de couverture d'un manga à reconstituer : grâce au nom	

de l'auteur, les élèves peuvent retrouver ce manga
Enigme 2 : message crypté de toutes les couleurs + filtre rouge : en passant le filtre sur le message, les élèves découvrent le titre d'un documentaire ainsi que sa côte
Enigme 3 : texte à l'envers + miroir : en lisant le message avec le miroir, ils découvrent cette phrase : « Tu trouveras ce que tu cherches dans le magazine Sciences et Vie Junior d'octobre 2022 »
Enigme 4 : message crypté avec des formes + feuille de correspondance lettres/formes : en le décryptant, ils découvrent le titre d'un roman avec son auteur
Enigme 5 : photo avec la cote d'un roman incrusté en minuscule sur toute la photo + loupe
Enigme 6 : 2 pages de journal avec des lettres ou groupements de lettres entourés en rouge qui forment « So foot club de septembre 2022 »
Enigme 7 : texte + patron à trous à faire coïncider, ce qui donne le titre d'un documentaire et sa cote
Enigme 8 : message crypté avec des chiffres + feuille de correspondance lettres/chiffres : en le décryptant, les élèves découvrent le titre d'un manga ainsi que son auteur

*** Ouverture des coffres**

Code cadenas à chiffre : 184 6

Phrase cadenas à clé : La clé du / coffre se trouve sous / l'une des pou / belles du CDI

5 min, gpe

A3

Contenu coffre à cadenas à chiffres : boîte mystère avec 2 trous + stylo avec lampe pour encre invisible

Contenu coffre à cadenas à clé : message pour la boîte mystère + feuille blanche (avec message à encre invisible)

*** Résolution des énigmes du contenu des coffres**

A4

Les groupes communiquent et s'échangent les objets qui pourraient leur être utiles : le groupe vert doit trouver la clé de la salle info dans la boîte mystère : ils mettent la main dans la boîte à trous qui contient plusieurs objets et du coton (ou du polystyrène, cotillons, etc.) et doivent trouver la clé de la salle info

Le groupe rouge doit lire le message secret en utilisant la lampe du stylo : « le dernier indice se situe dans le kiosque Onisep »

5 min, gpe
et coll

*** Ouverture de la salle info et découverte du kiosque Onisep**

*** Décodage du mot de passe de la session et recherche du dernier indice**

Le groupe vert se retrouve face à un ordinateur avec une session verrouillée et à une ardoise avec plusieurs lettres et chiffres de différentes couleurs + la phrase « Pour connaître la vérité, il faut savoir parfois tout effacer... »

Ils devront effacer l'écriture inscrite sur l'ardoise et seuls quelques chiffres et lettres resteront, ce qui formera le mot de passe de la session.

La session s'ouvre sur une page Esidoc sur laquelle un livre est mis en avant : l'équipe devra aller chercher ce document et le dernier indice sera découvert.

Le groupe rouge, après avoir trouvé le kiosque Onisep, devra chercher le dernier indice (dissimulé sous une étagère avec du scotch).

(si ce groupe fini avant l'autre, il pourra aller l'aider dans la recherche du mot de passe)

5 min, gpe
et collecte

*** Décryptage du cadenas à flèches du coffre final** ↑ → ↑ ↑

Les élèves récupèrent la clé et vont ouvrir la porte du CDI (possibilité de fermer la porte juste avant qu'ils ouvrent le coffre final)

5 min, coll

	Arrêter le chronomètre et noter le temps
10 min, coll	<p>* Mise en commun et debriefing</p> <p>« Bravo, vous avez réussi à sortir du CDI en minutes »</p> <p>Revenir avec les élèves sur ce qui a été vu, les différentes notions, le classement, les différents espaces (réels ou virtuels), les énigmes.</p>