



Escape game pour les journées portes ouvertes

Cette séquence propose des jeux adaptés au contexte particulier de la journée « portes ouvertes » (JPO) d'un lycée. Elle s'appuie sur les différentes activités décrites dans l'Escape Game « [les messages secrets](#) ».

L'objectif est de proposer un ensemble d'activités expérimentales ludifiées permettant aux collégiens et leurs parents de découvrir quelques aspects du programme de Sciences et Laboratoire (SL) de seconde d'une manière alternative.

Dans ce contexte, deux salles seront aménagées à l'identique pour pouvoir accueillir deux groupes de quatre familles. Le format court fixé par la JPO (les familles doivent être libérées rapidement pour permettre leur circulation continue) impose plusieurs contraintes :

- Pas d'interaction entre les « joueurs » d'énigmes différentes puisque les futurs lycéens ne se connaissent pas,
- Rotation toutes les 30 minutes pour pouvoir accueillir jusqu'à 64 familles par demi-journée,
- Dans la ½ heure disponible, il faut pouvoir réaliser un débriefing et remettre le matériel en place ce qui laisse environ 20 minutes pour la partie « Escape game ». Ce dernier aspect entraîne la construction d'un scénario linéaire fluide pour chaque série d'énigmes. Chacune a été adaptée par rapport à la présentation faite dans la séquence « [les messages secrets](#) ».

Préparation de la salle

La salle choisie est grande et six paillasses sur les dix disponibles sont utilisées pour proposer les activités.

L'énigme « stéganographie » nécessite l'utilisation du rétroprojecteur. Son emplacement est choisi au plus proche et de sorte que le rétroprojecteur soit visible des joueurs.

L'énigme « polariseurs » nécessite l'utilisation de lumière naturelle. Les volets roulants sont tous remontés et les fenêtres sont facilement accessibles.

Légende :

 morceau de spectrogramme

 1/2 code sur tableau blanc



Corbeille à papiers



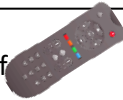
Tutoriel audacity



Notices techniques cachées



Bureau prof



Retro-
projecteur



Stéganographie



Polariseurs



Polariseurs



Télécommande



Télécommande



Spectrogramme

Placard



Bibliothèque

Armoire



Eléments à cacher

Polariseurs	Spectrogramme	Stéganographie	Télécommande
	☐ Fichiers image1.png à image4.png dans P:/Diffusion/LT/Images ☐ Morceaux de spectrogramme ☐ Message vocal à déchiffrer dans P:/Diffusion/LT/SalleA	☐ Tutoriel Audacity dans livre p75 ☐ message code pour audacity.wav dans P:/Diffusion/LT/JPO ☐ Code Cesar + message codé + ½ clé dans la corbeille à papier ☐ Autre partie de la clé dessinée en face du rétroprojecteur	☐ 3 capteurs + docs tech. + spectre électrom cachés dans tiroir bureau prof ☐ Télécommande au-dessus armoire

Eléments à préparer sur la paillasse

Polariseurs	Spectrogramme	Stéganographie	Télécommande
☐ Message codé Breizh ☐ Grille Breizh ☐ QR code à compléter ☐ Polariseurs + feuille scotchs + Poème (à donner lorsque le QR code est complété)	☐ QR code ☐ Tutoriel Audacity (à ne donner qu'au moment opportun)	☐ Boite synthèse soustractive ☐ Boussole	☐ Message codé ☐ Circuit électrique ☐ code pigpen ☐ Oscillogramme

Accueil des familles

Après le traditionnel message de bienvenue, les familles sont invitées à s'installer sur les différents postes. Elles sont informées qu'elles vont participer à une activité dont l'objectif en classe pour nos élèves est de découvrir les 6 chiffres d'un code. Sur chaque paillasse, les familles devront donc résoudre des énigmes pour arriver à trouver un des 6 chiffres du code.

L'accompagnement des familles lors de la résolution des énigmes est un moment propice pour échanger sur les motivations de leur visite et leur apporter des éclaircissements sur la filière STL.

Lorsque l'énigme est résolue, la paillasse est libérée pour pouvoir accueillir d'autres familles.

Légende des organigrammes

Symbole	Signification
	A déposer sur la paillasse
	A préparer par le maitre du jeu
	Action à réaliser par le joueur
	Solution énigme

☐ Le « carré vide » permet de cocher les éléments installés lors de la préparation de l'énigme

