



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](#) ». Il s'agit d'une adaptation permettant la mise en œuvre d'activités ludiques dans le temps contraint des JPO.

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 message 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

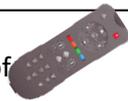
 1/2 code sur tableau blanc

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

Eléments à préparer sur la paillasse

| Polariseurs | Spectrogramme | Stéganographie | Télécommande |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Message codé Breizh <input type="checkbox"/> Grille Breizh <input type="checkbox"/> QR code à compléter <input type="checkbox"/> Polariseurs + feuille scotchs + Poème (à donner lorsque le QR code est complété) | <input type="checkbox"/> QR code <input type="checkbox"/> Tutoriel Audacity (à ne donner qu'au moment opportun) | <input type="checkbox"/> Boite avec message polychromatique , source de lumière permettant de faire une synthèse additive (rouge, bleu et vert) <input type="checkbox"/> Boussole | <input type="checkbox"/> Message codé <input type="checkbox"/> Circuit électrique <input type="checkbox"/> code pigpen <input type="checkbox"/> 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

