

Annexes

Tests du prototype

Charlène Ouerghi aux médiathèques de Lambézellec et de Jo Fourn Europe, à Brest

Objectif du jeu

Les énigmes présentaient plusieurs objectifs :

- Découvrir ou redécouvrir des espaces de la médiathèque
- Découvrir l'utilisation d'outils numériques
- Découvrir des éléments pour favoriser des comportements écoresponsables

Précautions avant de démarrer

- Tablettes déverrouillées et connectées à internet
- Robot déprogrammé installé dans le hall

Comment ?

La conception des nouvelles énigmes et la mise en page de toutes les énigmes a été réalisée par Charlène Ouerghi. Le temps de conception d'un jeu de 6 énigmes est d'environ 8h comprenant 3h de mise en page et d'impression.

Pour la première expérimentation, Charlène a été rejointe par Marine Quioc du CDAS pour animer en duo. Pour les suivantes, elle les a animées en majorité seule avec appui de l'équipe au moment du robot déprogrammé et du stylo 3D. Le fait d'avoir testé 2 types d'animation lui permet d'affirmer qu'il est nécessaire d'être en binôme pour l'animation. Au total, 5 sessions de jeu ont été réalisées, ce qui comprend 27 participant.es.

Le jeu a été pensé pour les jeunes, les enfants, les familles avec 6 épreuves au total. La participation était sans inscription et se faisait en fonction des publics présents. Cette communication à bas bruit a permis une plus forte affluence d'habitant.es uniquement issu.es du quartier. Le jeu a été installé dans un endroit un peu en repli, tranquille, afin de ne pas déranger les publics non-joueur.euses.

Annexes

Tests du prototype

Voici le tableau récapitulatif du jeu réalisé par Charlène, il inclut des alternatives aux étapes 2, 4, et 5

Scénario introductif: Au fin fond de l'océan vit un animal d'une intelligence extrême et d'une inventivité sans égale. Cependant, celui-ci se trouve emprisonné injustement par des braconniers qui n'ont qu'une envie: le vendre aux plus offrants. Votre mission si vous l'acceptez sera de déjouer les pièges de braconniers en résolvant des énigmes pour libérer cet animal si extraordinaire.					
Boîte/couleur	Nom de l'énigme/Catégorie	Objectif	Déroulé	Résolution	Matériel
	On se lance !		Quelle est la cote des documentaires sur les mammifères marins ?	<i>Résultat</i> : NAT 9.71 ☐ Ouvre la boîte 1	
boîte 1	Lecture de QR Code	Lire et utiliser un QR code	Enigme 1 : QR code qui renvoi au portail de la médiathèque + Harry Potter Indice 1 : Recherche Indice 2 : Résultats	<i>Résultat</i> : 194 (correspond au nombre de résultat en tapant Harry Potter sur le portail) ☐ Ouvre la boîte 2	- Création d'un QR code à partir d'un URL sur un site dédié (ici QRmonkey) - Impression du QR code - Une tablette ou un smartphone pour lire le QR code
boîte 2	Code morse	Déchiffrer un code à partir d'une clé de déchiffrage	Enigme 2 : Code Morse qui renvoi au rayon « Europe » Indice 1 : Web Indice 2 : Tablette	<i>Résultat</i> : Feuille avec 056 écrit en morse cachée dans le rayon ☐ Ouvre la boîte 3	- Un mot écrit en morse - Une tablette ou un smartphone pour trouver l'alphabet morse
boîte 2 alternative	Rébus	Jouer	Enigme 2 : 1er rébus pour faire deviner le titre d'un rayon de la médiathèque Second rébus à trouver dans le rayon, qui fait trouver un chiffre.	<i>Résultat 1:</i> "Bandes-dessinées jeunesse" <i>Résultat 2 :</i> 025 ☐ Ouvre la boîte 3	- Création d'un rébus personnalisé sur http://www.rebus-o-matic.com
boîte 3	Le robot déprogrammé	Découvrir la construction d'un code informatique de manière ludique	Enigme 3 : Photo du hall de la médiathèque	<i>Résultat</i> : Résoudre le robot idiot, le code 333 se trouve sous l'un des objets que le robot doit récupérer ☐ Ouvre la boîte 4	- Scotch - Grande plaque en cartons (ou coller à même le sol) - Des éléments à récupérer (bloc de Lego par exemple) - Une personne pour jouer le robot idiot

boîte 4	Carte REVOLT Jeu de carte présentant le temps de vélo nécessaire pour alimenter nos éléments du quotidien	Découvrir des éléments favorisant des comportements écoresponsables	Enigme 4 : Carte REVOLT avec des numéros aléatoires inscrits.	<i>Résultat</i> : Le numéro de la carte qui correspond à l'objet qui nécessite le plus de temps de vélo (011) ☐ Ouvre la boîte 5	- Impression de quelques cartes du jeu et plastification éventuelle
boîte 4 alternative	Memory des éco-gestes	Découvrir des éléments favorisant des comportements écoresponsables	Enigme 4 : Memory des éco-gestes de la maison	<i>Résultat</i> : 019 (la température idéale en hiver) ☐ Ouvre la boîte 5	https://aloen.fr/wp-content/uploads/2021/01/Memory-cartes.pdf Impression des cartes en couleur
boîte 5	Jeu MOTUS (ci QR Code)	Jouer en utilisant un support numérique	Enigme 5 : QR code qui renvoi à un motus dont le résultat est ADOS	<i>Résultat</i> : Une page avec un dessin caché, avec un code dessus, dans le rayon : code 284 ☐ Ouvre la boîte 6	- Création d'un motus sur https://mywordle.strivemath.com/ - Impression d'un QR code renvoyant au jeu
boîte 5 alternative	Quizz Pixel Art Un série de question dont la réponse correspond à un modèle de case à colorier	Déchiffrer un code à partir d'une clé de déchiffrage	Enigme 5 : Enigme Pixel Art sur les bonnes pratiques sur internet	<i>Résultat</i> : Le dessin caché apparaît avec les bonnes réponses : code 121 ☐ Ouvre la boîte 6	- Quizz pixel art généré via https://mathix.org/pixelart/
boîte 6	Stylo 3D	Utiliser un outil de conception numérique	Enigme 6 : Photo du stylo 3D + Enigme « Elle rentre toujours la première, Et sort toujours la dernière. Qui est-elle ? » Indice 1 : 3 lettres Indice 2 : Verrouillé Indice 3 : Fabriqué	<i>Résultat</i> : La clé, le but et de dessiner une clé avec un stylo 3D pour que je donne le dernier code (ou utiliser un cadenas à clé) ☐ Ouvre le coffre final	- Stylo 3D - Papier cuisson - Planche de découpe - Filament PLA - Impression de modèle
Gain de fin de partie : le diplôme de réussite !					
Bilan des compétences : • Réaliser une recherche sur le portail de la bibliothèque • Lire un QR code • Utiliser internet pour décoder le code morse • Construire un code informatique (avec le robot idiot) • Apprendre des éléments pour favoriser l'éco responsabilité (carte REVOLT) • Résoudre un jeu en ligne • Utiliser un stylo 3D					

Annexes

Tests du prototype

Morgane Berder à la Médiathèque de Plouzané, à Brest

Objectif du jeu

Redécouvrir la médiathèque suite à une fermeture pour travaux de réaménagement des espaces au rez-de-chaussé

Comment ?

Morgane et trois de ses collègues ont conçu un

escape game afin que les publics déambulent dans l'espace, au travers d'une histoire proposée pendant 1 semaine pendant les heures d'ouverture de la médiathèque. Les équipes avaient en main un guide de jeu sur lesquelles les énigmes à résoudre étaient écrites. Le but du jeu étant de faire déambuler les publics dans la médiathèque, les énigmes pouvaient se faire dans un ordre aléatoire.

Matériel de jeu :

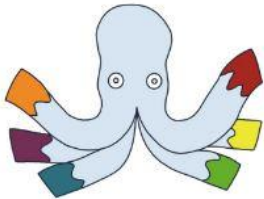
(voir tableau ci-dessous)

Un guide de jeu pour les publics, sur lesquelles étaient écrites les énigmes associées aux boîtes de couleurs. A chaque boîte déverrouillée, les joueurs et joueuses y récupéraient un chiffre pour débloquent le coffre final.

Escape Game

Escap’Poulpe

Libérez la poulpithécaire !



GUIDE JOUEUR

Médiathèque de Plouzané



Jeux, liseuses, livres numériques, tablettes, Switch, VOD, presse en ligne, autoformation, flipbook... en plus des CD, DVD et bien évidemment des livres : voilà tout ce que vous pouvez trouver à la médiathèque !

Pour assurer sur tous les fronts, une bibliothécaire a été transformée en poulpithécaire ! Surnommée Poulpette, chacune de ses tentacules lui permet d'assurer un de ces services. Malheureusement, la Bibliothantik, vieux fantôme à chignon et lunettes, regrette le temps où il n'y avait que des livres, des fiches en papier et le silence absolu.... Elle a donc enfermée la poulpithécaire dans un coffre.

Aidez nous à libérer Poulpette du coffre fermé par un cadenas à 3 chiffres.

Pour obtenir ce code, vous devez d'abord ouvrir les 6 boîtes.

Mais comment faire pour ouvrir les boîtes ? Elles sont elles aussi fermées par un code à 3 chiffres !!!! Et bien vous devez résoudre l'énigme associée à la boîte. Pour cela, il faudra explorer la médiathèque, utiliser son site, solliciter une bibliothécaire....

Au fond de chacune des 6 boîtes, vous trouverez un chiffre. Suivez le schéma ci-dessous pour découvrir la combinaison de ces chiffres qui vous donnera le code final.

+

=



—

—

+

=

—



—

+

=

—

—



Voilà, vous avez toutes les infos, des plans de la médiathèque sont affichées au RDC et à l'étage maintenant, à vous de jouer !

◆ Les énigmes ◆



Au cœur d'un rayon qui veut du bien à la planète mais aussi à vous ! Vous pourrez y trouver des astuces, des idées et des bons réflexes pour le quotidien. Ce rayon nous rappelle que souvent il suffit d'un geste simple tous les jours. Vous verrez qu'il pèse énormément.

Mettez les petites cartes déchets dans les bonnes poubelles, la poubelle la plus remplie est celle qui a le bon code.

Le Code est — — —



Je suis toute légère mais je propose du lourd Je rentre très facilement dans une valise ! On m'emmène partout : à la plage, à la montagne, au bord de la piscine. **Pour découvrir le code, allumez cet objet culturel, rendez-vous au chapitre 5 du livre n°3 de la bibliothèque**
Le code est en bas de la page contient 3 chiffres différents.

Le Code est — — —



"Bonjour madame,
Je cherche un livre sur Noël. Je ne connais pas le titre ni l'auteur mais... La couverture est blanche et rouge, et... Je sais qu'il y a le Père Noël dessus et... Ah oui, il y a aussi un renne ! Vous pouvez m'aider ?"

1. Combien de résidences possède le Père Noël ?
2. Quelle position occupe le renne appelé Caramel dans l'attelage du traîneau ?

"Bonjour,
Une de vos collègues m'avait recommandé un roman de Ken Haruf: Le chant des plaines. J'avais adoré! Est-ce que vous auriez un autre roman de cet auteur à me conseiller?"

3. Quel est le numéro de chapitre de la page 37 ?

Le Code est — — —



Rendez-vous dans l'espace des loisirs créatifs
1. Combien y a-t-il de catégories différentes sur les étagères?
2. Pour la suite de l'énigme, observez bien la vitrine et n'hésitez pas à vous mettre à hauteur d'enfant

Le Code est — — —



Il apparaît dans les années 1860 mais il est le dernier arrivé à la médiathèque. Il a précédé et accompagné l'invention du cinéma. C'est bien sûr le folioscope ! Une fois qu'on l'a sous le doigt il suffit de suivre le mouvement et il vous révélera son secret.

Le Code est — — —



Rendez-vous sur notre site
Je suis un service récent qu'offre la médiathèque à ses abonnés et qui ne dort jamais ...
Flashez-moi !

QR Code avec la question sur le site

Pour obtenir le code du cadenas, divisez le chiffre par 3 !

Le Code est — — —

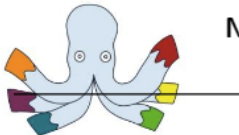
Bravo ! Vous avez réussi à libérer Poulpette !

A cours de cette aventure, vous avez peut-être découvert des services de la médiathèque que vous ne connaissiez pas. N'hésitez pas à les explorer à nouveau ou à demander à une poulpithécaire de vous accompagner !!!

Des badges pour les équipes

Escap’Poulpe

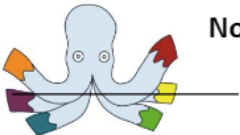
Libérez la poulpithécaire !



Nom d'enquêteur : _____

Escap’Poulpe

Libérez la poulpithécaire !



Nom d'enquêteur : _____

Des étiquettes



Annexes

Tests du prototype



C'était vraiment une aventure géniale, qui a fonctionné avec les publics puisque l'on a eu 74 participant.es pendant la semaine d'expérimentation. Donc ça a vraiment très bien fonctionné. On est très content.



Morgane Berder

Marine Quioc au CDAS de Bellevue, à Brest

Il peut arriver qu'une expérimentation n'arrive pas au moment opportun pour une structure, qui par manque de disponibilité ne peut la porter. Malgré leur enthousiasme et après avoir entamé les préparations, l'équipe du CDAS de Bellevue n'a pu continuer sur leur lancée.

Nous vous partageons leurs réflexions, afin que cela vous inspire :

Au CDAS, généralement les gens viennent pour un rendez-vous et repartent après. C'est pourquoi

l'équipe a pensé à faire le jeu sur invitation, d'une durée de 30min-1h avec un d'accueil au début et un débrief à la fin. Aucun critère spécifique pour participer, l'idée était de cibler les participant.es en fonction de leur appétence et des besoins perçus au cours d'un rendez-vous. Leur participation se faisant sur la base du volontariat, sans obligation bien sûr. Deux types de groupes ont été pensés : ½ journée avec personnes sans enfants et une autre sans enfant (problématiques différentes).

Afin de cadrer l'élaboration du jeu et de proposer une thématique enthousiasmante, l'équipe avait pensé au thème des vacances pour aborder le numérique, l'accès aux droits et faire découvrir l'écosystème local.

À Bellevue, plusieurs autres structures sont accessibles à pied: le centre social, la mairie de quartier, la bibliothèque, la crèche, etc. Le Poulpe peut être un moyen de faire découvrir le quartier et son écosystème.

En travaillant en partenariat, les épreuves du jeu peuvent ainsi être en lien avec chacun des partenaires, inciter les gens à se déplacer de lieu en lieu pour les résoudre, ou par exemple une structure peut tenir un stand au CDAS, durant une partie. Pour étendre le jeu au-delà du CDAS, cela nécessite une coordination avec les partenaires et donc un temps de préparation plus long.

Pour démarrer, il a été envisagé une version plus simple à mettre en œuvre: offrir un carnet de ticket "Bon pour..." quand les personnes finissent le jeu, pour inciter les gens à aller dans d'autres lieux ressources. Par exemple, "Bon pour aller voir *tel film* le 9 mars au Centre Social".