NOTICE D'UTILISATION

SOMMAIRE

I. PREPARATION.....1

A Création du Compte.....1

B. Crédits.....1

C. Matériel.....2

D. Feuilles D'Indices.....2

II. INFORMATIONS ESSENTIELLES.....3

A. Scénario.....3

B. Concept du Jeu.....3

C. Nombre de Participants.....3

D. Répartition des Groupes.....3

E. Lieu.....4

F. Durée de Jeu.....4

G. Niveau de Jeu.....4

II. TUTORIEL PRISE EN MAIN.....5

A. Connexion au compte.....5

B. Lancement de Parties.....5

C. Déroulement du Jeu.....6

D. Fin de Partie.....6

D. Réponse aux énigmes.....7

E. Score.....8

F. Mode Démo.....8

G. Charger Partie.....8

III. AXES PEDAGOGIQUES.....9

IV. SOLUTIONS.....10

I. PREPARATION

A. Création du compte

Avant d'organiser votre activité, assurez-vous de valider votre compte au préalable.

Dans le Menu de démarrage, allez dans **l'onglet Inscription** et renseigner votre mail, votre identifiant et votre mot de passe.

Un seul compte est nécessaire par établissement et peut être utilisé sur plusieurs tablettes.

L'application doit être installée sur toutes les tablettes utilisées pendant l'animation. L'installation est gratuite.

B. Crédits

Avant de lancer vos parties, assurez-vous d'avoir un solde de crédits suffisant. Pour rappel, à chaque tablette lancée vous utilisez un crédit.

Si vous n'avez pas encore de crédits ou si vous avez besoin d'une recharge, contactez notre équipe commerciale sur contact@odcgames.com en précisant votre mail et identifiant et le nombre de crédits que vous souhaitez. Nous prenons en charge les bon de commande administratifs.

Attention : Les crédits vous seront attribués une fois le paiement reçu.

I. PREPARATION

C. Matériel

- 1 tablette par groupe
- 6 feuilles d'indices à imprimer et plastifier si possible
- 1 Carte Finale par groupe à imprimer et plastifier si possible
- Feuilles ou une ardoise par groupe
- 1 stylo par groupe

D. Les Feuilles d'Indices

Les Feuilles d'Indices contiennent les Cassettes avec le code de débloquage et les indices nécessaires pour trouver les énigmes correspondantes.

Vous pouvez les disposer dans l'espace alloué à l'activité.

Les cassettes L'ADDITION et LA PHOTO n'ont pas d'indices.

Code de la cassette à débloquer

Indice pour l'énigme

I. INFORMATIONS ESSENTIELLES

A. SCENARIO

Catherine vient de fuguer. Pour la retrouver, les participants devront récupérer les 7 cassettes qu'elle a laissées en guise d'indices. Elle décritdans chacune d'elles une des situations d'harcèlement qu'elle subit au quotidien. A la fin de chaque cassette, elle introduit une épreuve qui permettra aux participants de poursuivre leur progression.

B. CONCEPT DU JEU

Les élèves sont répartis par groupe avec une tablette. Ils doivent trouver les cassettes de Catherine et les scanner à l'aide d'un QR Code. Un audio va suivre avec les témoignages de Catherine puis vient ensuite l'énigme à résoudre pour valider l'étape.

C. NOMBRE DE PARTICIPANTS

L'idéal est de se limiter à **une classe par session** (environ 30 élèves).

Cependant si vous avez l'équipement nécessaire en terme de tablettes vous pouvez lancer deux sessions en simultané mais vous devrez alors prévoir tous les éléments à imprimer en double.

D. RÉPARTITION DES GROUPES

Sur une session le maximum recommandé est de **6 groupes.**

Le nombre de personnes recommandé par groupe est compris entre 3 et 6, 4 étant l'idéal.

Chaque groupe doit avoir une tablette.

Pour les plus petits niveaux, la présence d'un adulte par groupe (professeur ou parent) est conseillée.

E. LIEU

L'activité peut être réalisée dans **n'importe quel lieu**, que ce soit en intérieur ou en extérieur.

L'idéal en intérieur est de pouvoir disposer une cassette par salle pour rendre le parcours plus immersif et évitez les brouhaha entre les groupes. Cependant, une grande salle peut suffire pour une session.

F. DUREE DE JEU

La durée de jeu est comprise entre 45 min et 1H en fonction du niveau des élèves.

G. NIVEAU DU JEU

Ce jeu est prévu pour des élèves du CM1 à la 4e

II. TUTORIEL PRISE EN MAIN

A. CONNEXION AU COMPTE

Lors du démarrage de l'application vous devez **vous connecter à votre compte** pour lancer le jeu.

Si vous n'avez pas encore de compte vous pouvez directement vous inscrire dans l'onglet Inscription, cependant vous ne pourrez pas lancer le jeu tant que vous ne possédez pas de Crédits (voir I. PREPARATION).

Si vous rencontrez un problème technique, merci de contacter notre support au 07 56 97 20 60 ou par mail à contact@odcgames.com

B. LANCEMENT DE PARTIE

- Placez les cassettes à divers spots de la (es) salle(s)

- Constituez les groupes d'élèves et placez-les ensemble à une table avec feuilles, stylo et le speech du jeu.

- **Expliquez le concept du jeu** aux élèves, le briefing étant essentiellement prévu pour expliquer le déroulement du jeu et l'utilisation des tablettes.

- **Distribuez les tablettes** et la cassette **le Casier**

- Lancez le jeu

Nous recommandons d'**éviter d'évoquer la thématique du harcèlement scolaire lors du brief** et en amont de l'activité. Les élèves doivent être conditionnés sur une enquête à résoudre et se rendre compte au fur et à mesure du jeu de l'ampleur de l'histoire.

II. TUTORIEL PRISE EN MAIN

Au début de partie, les élèves devront se choisir un nom d'équipe et réaliser la première énigme.

L'idéal est qu'ils fassent cette énigme à leur table respective. Cela vous permettra de pouvoir aider et cerner les groupes plus ou moins performants.

Une fois l'énigme terminée, les élèves écouteront la première cassette et auront ensuite libre champ pour trouver les cassettes en fonction des endroits où vous les avez disposées.

C. DEROULEMENT DU JEU

- Le jeu n'est pas chronométré

- Les élèves sont obligés de trouver la réponse pour passer à l'énigme suivante. Si un groupe bloque sur une énigme malgré les indices, n'hésitez pas à les aider davantage.

- Les énigmes sont les mêmes pour tous les groupes mais peuvent être faites dans n'importe quel ordre (hormis la première et la dernière)

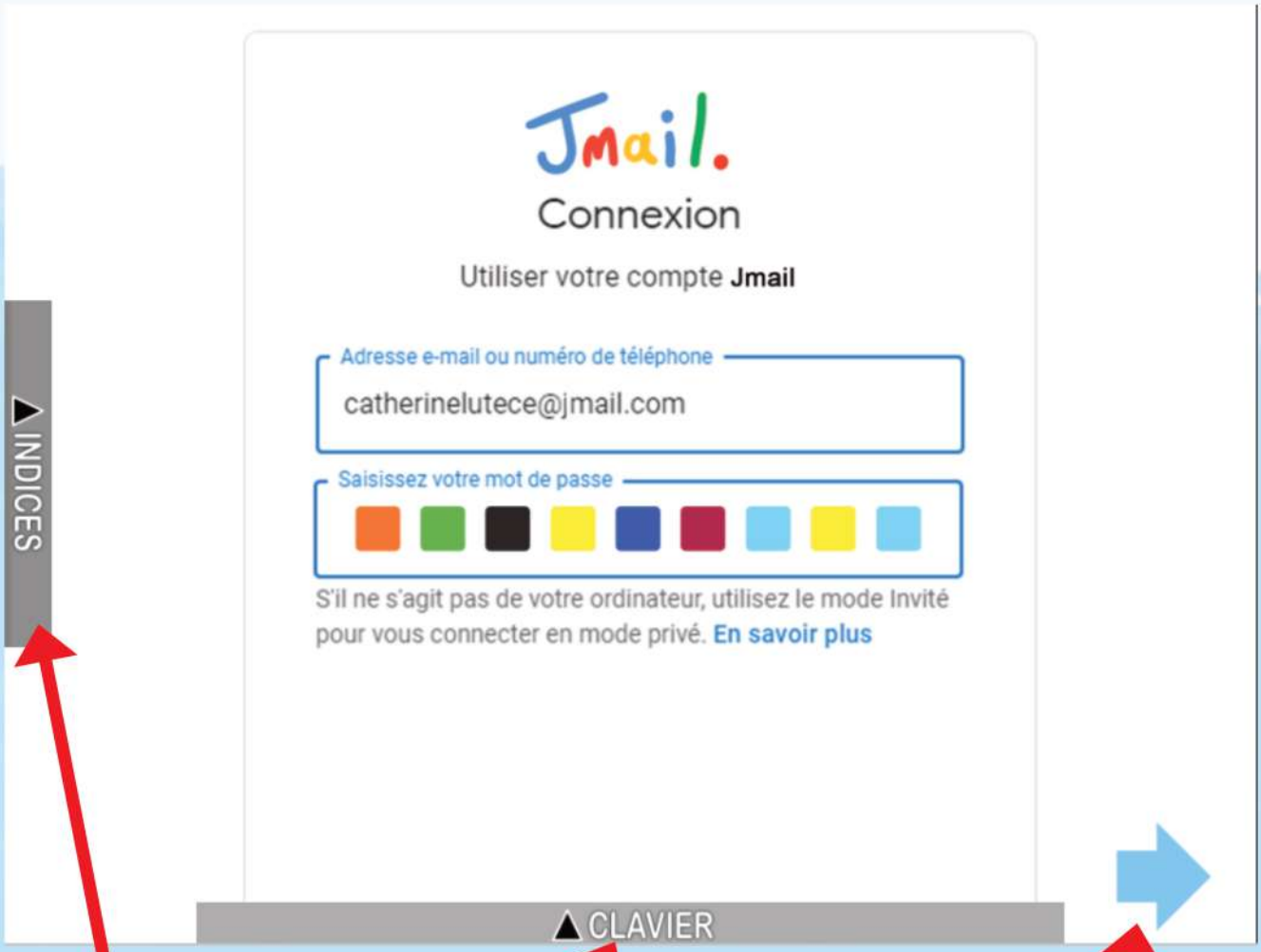
Evitez au maximum d'avoir plusieurs groupes sur une même cassette

D. FIN DE PARTIE

Lorsque les 7 cassettes ont été retrouvées, les élèves doivent résoudre la dernière énigme de LA CARTE.

Il est conseillé de les faire revenir à leur point de départ avec ue carte à disposition pour chaque groupe.

D. REPONSE AUX ENIGMES



appuyer sur le clavier pour monter ou descendre le clavier et répondre aux énigmes

appuyer ici pour dérouler et fermer le volet des indices. Des indices apparaissent au bout d'un certain temps

appuyer sur la flèche pour avoir accès au gadget qui vous permettra de résoudre l'énigme

E. SCORE

Un score est calculé en fonction des réponses des élèves (50 points + un bonus en fonction du temps)

F. MODE DEMO

Le mode DEMO est conçu pour les Maitres du Jeu et les équipes pédagogiques qui peuvent tester les énigmes afin de pouvoir mieux aider les élèves lors des sessions.

Le Mode DEMO ne vous décomptera aucun CREDIT, seulement un specimen figurera tout au long de la partie et les cassettes ne sont pas visibles.

Vous pouvez également passer les cassettes en mettant la vidéo sur pause.

G. CHARGER PARTIE

En cas de bug ou crash de l'application vous pouvez toujours relancer le jeu et charger la partie au niveau du menu de départ. Cela ne vous coûtera aucun crédit supplémentaire et vous reviendrez sur la dernière énigme lancée.

Cependant, si vous appuyez sur NOUVELLE PARTIE, un crédit vous sera décompté et vous ne pourrez plus retrouver votre partie.

III. AXES PEDAGOGIQUES

Ce jeu est idéal en préambule d'une campagne de sensibilisation, de témoignages ou de conférences autour du Harcèlement.

La mise en situation suscite l'empathie des élèves grâce au témoignage de chaque cassette.

Le jeu stimule la motivation des joueurs afin de retenir les informations utiles.

Les sujets abordés :

Cyberharcèlement

Chantage

Fausses rumeurs

Insultes

Phénomènes de groupe

Trouver le numéro d'aides aux victimes (3020)

Menaces physiques

A. Le Casier

Les élèves doivent reconstituer le puzzle pour former une marelle. En comparant leur marelle à celles sur la feuille d'indices ils doivent trouver le code 287.

Pour valider la réponse, placez les chiffres du code au niveau des triangles rouges et appuyez sur la manivelle.

Réponse : 287

Tourner les rouages puis appuyer sur la manivelle pour valider le code

Sélectionner un morceau de puzzle et tourner avec le cercle de rotation pour le pivoter

B. Le Tag

En déplaçant la loupe, les élèves découvrent les inscriptions derrières les couches de peinture. Plusieurs indices sont disposés pour trouver le bon tag qui est “Catherine la Cassos”.

Une fois le tag trouvé, les élèves doivent comparer l’écriture du tag aux écritures sur leur feuille d’indices. L’écriture correspond à celle de Nathan sur la feuille d’inscription, l’indice de droite est une fausse piste.

Réponse : NATHAN

Déplacez la loupe pour découvrir les tags

L'écriture de Nathan est la même que celle du tag

L'indice de droite est une fausse piste

3. L'addition

Les élèves doivent faire l'addition en appuyant sur les touches du résultat. Le résultat donne 3510734 qui donne HELOISE à l'envers.

Réponse : HELOISE

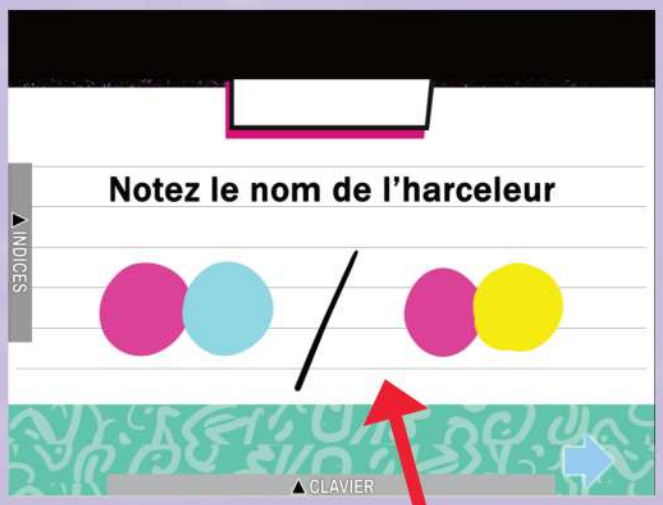
Changez le résultat en appuyant sur les touches. Le résultat donne HELOISE à l'envers

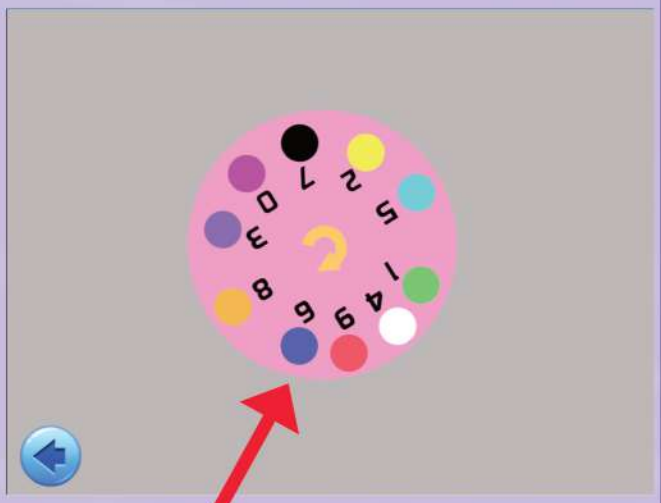
4. L'Agenda

Tournez le disque jusqu'à ce que tous les cercles soient remplis par les carrés de couleur. Lorsqu'on compare les couleurs aux couleurs données dans l'énoncé on trouve 05/02, ce qui correspond au 5 février.

En regardant sur le calendrier de la feuille d'indices, Le 5 Févier correspond à la Saint Agathe.

Réponse : AGATHE





Comparez les couleurs de l'énoncé à celles obtenues sur le disque pour trouver la date et trouvez la date dans la calendrier de la feuille d'indices

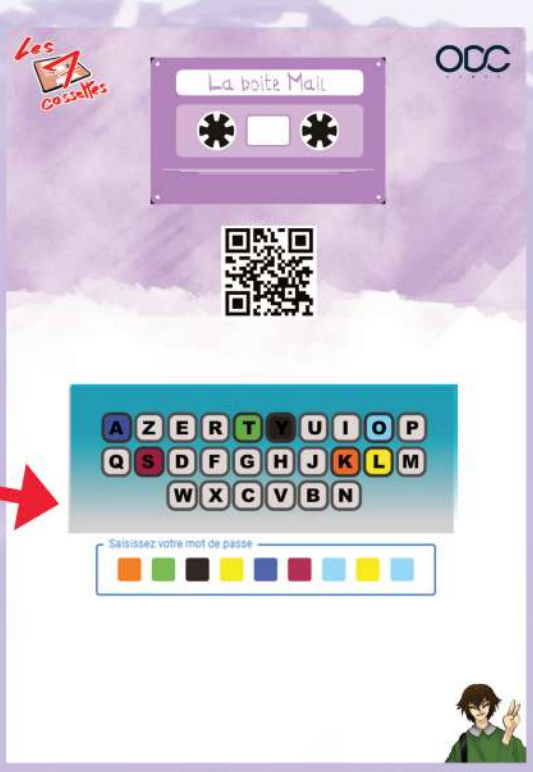
5. Boite Mail

Cette énigme est en deux temps.

A la première partie, les élèves doivent trouver le mot de passe de Catherine en comparant les couleurs correspondant sur le clavier de la tablette à celui de leur feuille d'indices et doivent transposer le mot de passe en respectant l'ordre donné par la suite de couleurs.

Réponse : KTYLASOLO

Le clavier de la tablette correspond au clavier sur la feuille d'indices. Les lettres à trouver correspondent aux couleurs indiquées sur le mot de passe



Dans la deuxième partie, les élèves ont accès à la boite de réception de Catherine et la conversation avec son maitre chanteur.

En cliquant le pseudo du maitre-chanteur Diablo528, une adresse mail apparait au-dessus "maelboss@jmail.com"

Réponse : MAEL

Vous faites apparaitre l'adresse mail en appuyant sur le pseudo de l'interlocuteur

6. Le Numéro

Les élèves doivent résoudre la charade et comparez l'emplacement des icones sur la feuille d'indices avec les chiffres sur leur tablette :

- 1 : Les cassettes = 3
- 2 : Le Coeur = 0
- 3 : L'étoile bleue (car écrit en bleu) = 2
- 4 : Le Coeur = 0

La charade de Cathy
1 - Vous allez en écouter 7 aujourd'hui
2 - Il peut battre à la chamade
3 - Vous la trouverez dans le ciel
4 - Pareil que pour le 2

Vous trouverez mon tout avec l'indice de droite

Réponse : 3020

En comparant la grille de chiffres de la tablette et la feuille d'indices, on trouve à quel chiffre correspond chaque icone

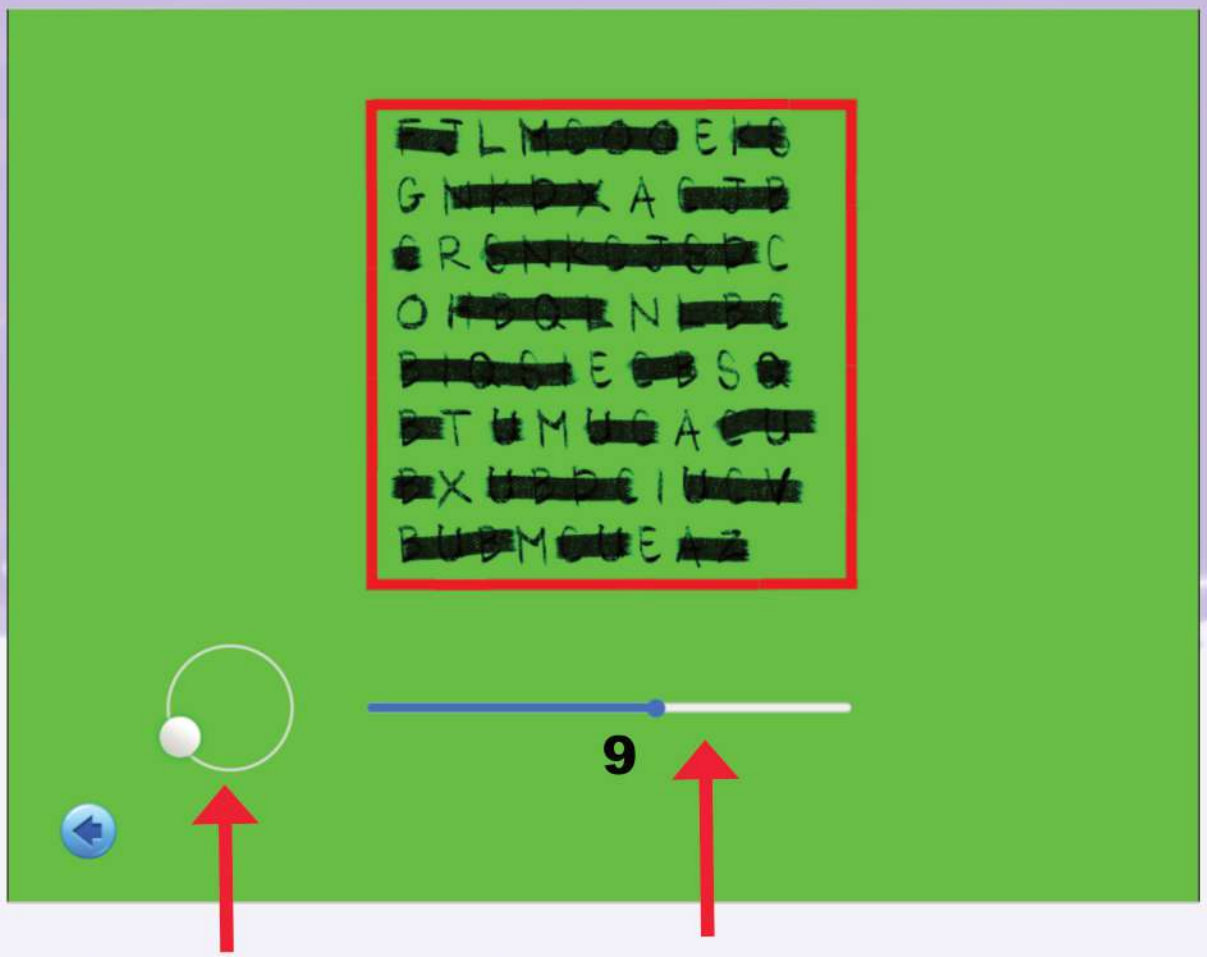
7. La Photo

Les élèves doivent réussir à reformer le carré rouge avec le calque et le texte en arrière plan en ajustant la taille du calque avec la barre coulissante et en le faisant pivoter avec le cercle de rotation. La barre doit être positionnée à 9 pour avoir la bonne taille.

Une fois le calque positionné, la phrase "Le garçon est Maxime" apparaît

Réponse : Maxime

La position finale



Utilisez le cercle pour tourner le calque

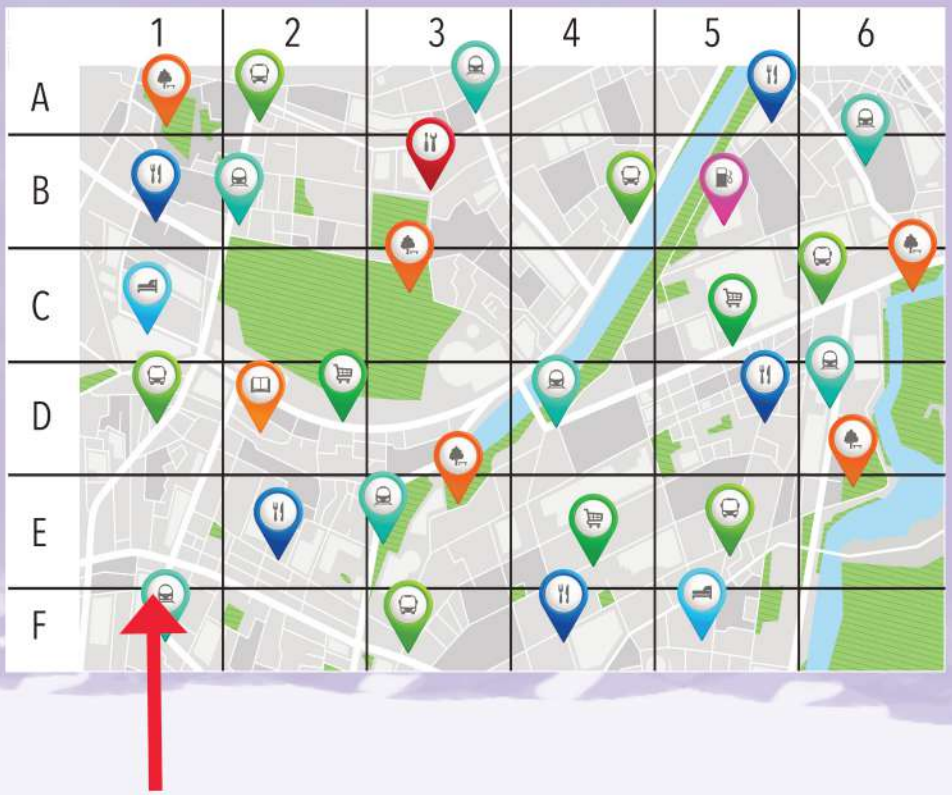
Déplacez le curseur de la barre pour ajuster la taille du calque.

8. Enigme Finale

Les élèves doivent retrouver la case où se trouve Catherine à l'aide des indices sur les cassettes en cliquant dessus.

En commençant par la cassette Verte, on sait que Catherine se trouve dans une case où elle peut prendre le tramway, ce qui réduit considérablement les possibilités. En suivant le reste des cassettes, par déduction il ne restera que la case D4 où elle peut se trouver

Réponse : D4



Si la carte est plastifiée, les élèves peuvent utiliser un feutre pour marquer les différents spots possibles ou utiliser des jetons

Pour tout renseignement ou problème à signaler

07 56 97 20 60

contact@odcgames.com

L'équipe d'ODC GAMES vous souhaite une excellente activité !