

Fiche animation – Idées et outils pour créer un jeu sur mesure

Principe : Cette séance propose de réaliser un jeu de piste/ une chasse au trésor maison et sur mesure, en utilisant les outils Genially (site) et Metaverse studio.

La chasse au trésor est une variante du jeu de piste. C'est une activité ludique collective où les participants, souvent par équipe et à l'aide d'indices récoltés lors d'épreuves ou d'énigmes, doivent retrouver la cachette d'un objet.

Genially et Metaverse fonctionnent de la même façon, en 2 temps : la phase de création avec un outil en ligne sur ordinateur et la phase de jeu pour les utilisateurs par le biais d'une application sur tablette ou smartphone.

Objectifs :

- Découvrir la médiathèque, ses collections et services et/ou le patrimoine local grâce à une activité ludique pour les usagers/ Organiser un jeu de piste en intérieur/extérieur pour le bibliothécaire.
- Découvrir un usage du numérique par le biais d'une médiation différente pour les usagers, monter en compétences pour le bibliothécaire en proposant aux usagers de la bibliothèque une médiation originale avec les tablettes.
- S'amuser à plusieurs (activité intergénérationnelle) en famille ou entre enfants, ados, etc.

Matériel : pour l'organisateur : 1 ordinateur avec une connexion internet pour utiliser les outils en ligne Genially et Metaverse studio. Pour la phase création il est nécessaire de créer un compte utilisateur qui est gratuit.

Pour les participants : 1 tablette par équipe, connexion wifi nécessaire, l'application gratuite Genially ou Metaverse.

Durée : variable en fonction de votre parcours, de 15 minutes à 1 h

Lieu : en intérieur ou en extérieur

Public : tout public, enfants accompagnés (animation familiale et intergénérationnelle)

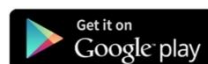
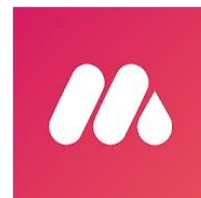
Nombre : par équipe de 2 ou 3 par tablette

Ressources : sites donnant des idées pour inventer des énigmes et devinettes

<https://www.explorador.fr/enigme-chasse-au-tresor/?cn-reloaded=1>

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/idees-de-cachettes-pour-chasse-au-tresor-devinettes/>

<https://situveuxjouer.com/2012/06/06/30-énigmes-pour-chasse-au-tresor-a-piquer-ici/>



Fiche animation – Idées et outils pour créer un jeu sur mesure

Étapes pas à pas

1

En amont : la création du parcours du jeu

Avant de créer le parcours intérieur/extérieur, il convient de réfléchir au thème et aux questions ou aux énigmes que vous allez proposer aux participants de la chasse au trésor. À vous de choisir le sujet en fonction de votre objectif et de ce que vous souhaitez faire découvrir : découverte du patrimoine local ou choix d'une thématique en rapport avec l'actualité (le Printemps, Pâques, un Festival local, etc.). L'environnement dans lequel se réalisera le parcours est également important et en relation avec le thème choisi. Rédigez ensuite les questions ou les jeux, énigmes et charades.

Il est fortement conseillé de tester plusieurs fois son jeu au préalable (d'abord soit même, puis de le soumettre à un ou deux volontaires) afin de procéder à des réajustements (temps, difficulté, nombre de questions, problème technique, etc.)

Suggestion d'énigme qui peut être proposée en intérieur :

Disparition de Chouette !

Présentation de l'énigme à résoudre aux participants

Lorsque vous arrivez à la bibliothèque ce matin, il y a de l'agitation et de l'inquiétude dans l'air, vous entendez la/le bibliothécaire dire à sa collègue que l'ouvrage qu'elle/il avait sélectionné et rangé la semaine dernière pour l'animation de cet après-midi avec un groupe d'enfants est introuvable. Comme vous aimez rendre service, votre mission si vous l'acceptez va être de jouer l'enquêteur en aidant les 2 bibliothécaires à retrouver le livre, sinon catastrophe, elles/ils seront dans l'obligation d'annuler l'heure du conte numérique. Vous disposez de 30 minutes. Le livre à chercher s'intitule Chouette ! de Léna Mazilu.

Proposition de parcours pour rédiger des énigmes :

L'objectif est de permettre aux participants de mieux connaître la bibliothèque et son fonctionnement (par exemple utilisation du SIGB) et/ou d'en profiter pour mettre en avant une collection et la leur faire découvrir (soit parce qu'elle est nouvelle, soit parce qu'elle a changé de place, etc.)

Une première énigme pourrait avoir pour objectif de faire chercher le livre au catalogue de la bibliothèque par exemple pour découvrir sa couverture et voir quelle cote et situation du document sont indiquées au catalogue.

Exemple de question :

Question 1 : Commençons par le commencement : A quoi ressemble ce livre ? quel outil disponible à la bibliothèque pourrait nous aider ? Les joueurs devront prendre en photo la couverture qui s'affiche sur l'ordinateur pour continuer l'enquête, par exemple.

Question 2 : La recherche au catalogue vous a-t-elle appris quelque chose ? oui/ non (le livre apparaît il en rayon ou en prêt) <https://mediatheque.ille-et-vilaine.fr/detail-d-une-notice/notice/355559048-35>

Question 3 : Ce pourrait-il qu'une bonne âme en voulant rendre service l'est rangé au mauvais endroit ? Où chercher selon vous ?

L'idée est par exemple d'inciter les participants à regarder dans les fonds jeunesse de la bibliothèque comme les documentaires et de leur permettre de découvrir le fonctionnement d'un livre à réalité augmentée qui sert à une heure du conte numérique.

Résolution de l'énigme : Le livre sera par exemple dans la boîte des retours ou classé parmi des documentaires enfants par exemple. Et pourquoi pas terminer par la lecture de l'histoire

Fiche animation – Idées et outils pour créer un jeu sur mesure

avec la tablette ! Vous l'aurez compris c'est à vous de faire appel à votre créativité et la mettre au service de ce que vous voulez faire découvrir.

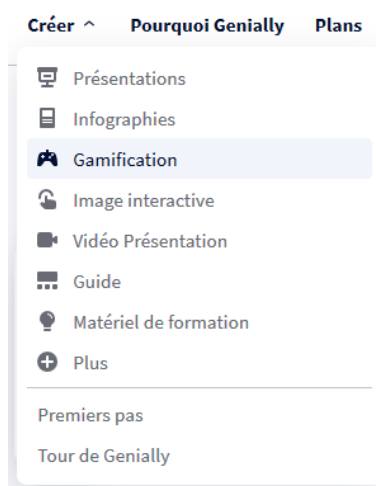
2 En amont de la séance : création du parcours avec les outils Genially et Metaverse

- Création du compte et conception du parcours



Genial.ly

Genial.ly est un outil de création de contenus interactifs (présentation, affiche, infographie, etc.) comme l'outil Canva, et propose l'option « Gamification » qui permet la création de jeux : quiz, escape game, etc.



Genially est accessible à l'adresse suivante : <https://genial.ly/fr/>

Il faut d'abord se créer un compte puis, pour accéder à Gamification, aller dans l'onglet Créer.

Ce tutoriel « escape game » permet de créer un jeu de piste, une chasse au trésor, une enquête, etc. en l'adaptant à votre souhait : <https://youtu.be/2L9MERdOhFA>

- Sur les tablettes

Installer le raccourci du lien Genially sur la page d'accueil : lien obtenu en cliquant sur Présenter en haut à droite de votre page (attention ne pas confondre l'URL de la page de conception du jeu et le lien de présentation qui lui permet de jouer), donc c'est le raccourci vers ce lien qui est à installer sur les tablettes utilisées par les participants. Essayer le jeu. Vérifier que les batteries des tablettes soient bien chargées à 100%.



Metaverse Studio et l'appli Metaverse

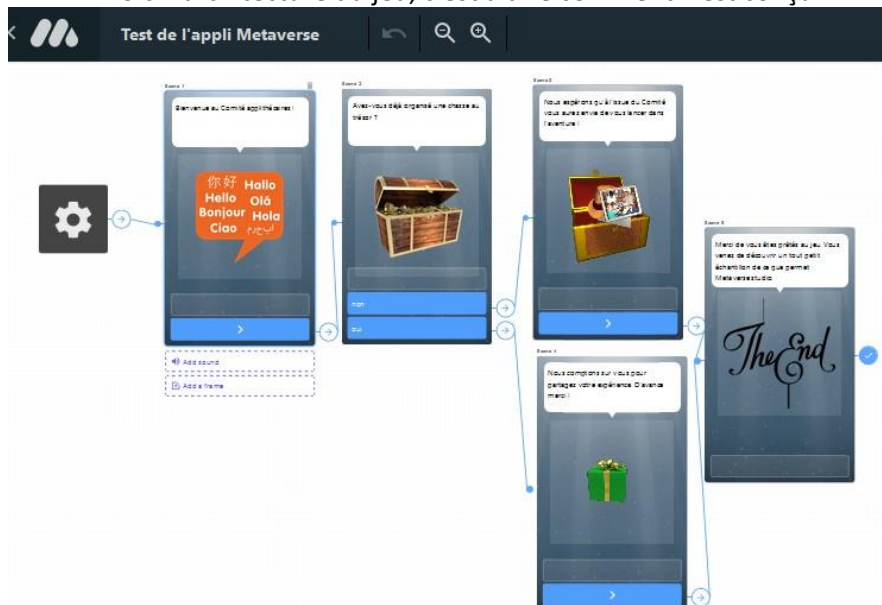
Metaverse Studio est un site en anglais permettant de créer des expériences de réalité augmentée (dont des chasses au trésor et des escape game). La création du compte et son utilisation depuis un ordinateur sont gratuites. Pour lire ensuite la création avec une tablette ou un smartphone, il faut utiliser l'application Metaverse gratuite elle aussi.

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=XzikOmJSqEU>

Exemple de réalisation juste pour vous permettre de découvrir et tester Metaverse : <https://mtvrs.io/BetterGrowingSeahog>

Fiche animation – Idées et outils pour créer un jeu sur mesure

Voici l'architecture du jeu, c'est à dire comment il est conçu :

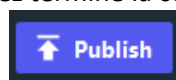


Et pour le tester, veuillez scanner le QRCode ci-dessous :

Scan the code with your phone to
open this experience



En effet un QRCode peut être généré lorsque vous avez terminé la conception du jeu, il suffit de cliquer sur Publier (en haut à droite de votre écran).



Vous pouvez imprimer ce QRCode pour le mettre à disposition des joueurs qui le scanneront pour démarrer l'activité.

N'oubliez pas de tester entièrement le jeu.

Vérifiez qu'il y a bien une application de lecteur de QRCode installée sur la ou les tablettes.

3

Le jour J : mise en place de la chasse au trésor

Cachez les indices ou le trésor à trouver (livre Chouette ! par exemple) avant l'arrivée des participants.

Expliquez aux participants le fonctionnement de l'appli, remettez-leur une tablette par équipe de 2 ou 3 personnes et expliquez-leur comment va se passer la chasse au trésor. S'il y a plusieurs équipes en même temps, il peut être judicieux d'espacer les départs pour que les équipes ne cherchent pas au même endroit en même temps.