

Présentation détaillée et bilan de l'action


« Jeu découvre le lycée professionnel Jacques Prévert »

 **Effectif** : 12 élèves

 **Matériels nécessaires**

- 4 tablettes (wi-fi non nécessaire) + application ENIGMAPP (gratuite)
- 4 boîtes + 4 cadenas avec clés (pour fabriquer les boîtes au trésor)
- 16 chasubles (4 jaunes, 4 rouges, 4 vertes, 4 bleues)



 **Durée** : 2H (distribution et explicitation de la fiche de travail, distribution du matériel, installation de l'appli puis déroulement du jeu et bilan)

 **Les groupes**

Les groupes sont constitués de deux à trois personnes selon l'affinité de chacun, chaque groupe a une couleur et est accompagné par un adulte (cf. étapes de la chasse au trésor et rôle des intervenants)

 **Le déroulement de la chasse au trésor**

- Les élèves commencent le jeu dans la cour du lycée. Ils sont accompagnés par un adulte.
- Ils déambulent ensuite dans les locaux, guidés par le personnage de l'application qui leur donne des consignes. Ils doivent alors trouver des QR Code pour obtenir certaines informations (horaires de la cantine), répondre à des questions (exemple : identifier et indiquer le numéro des salles), réaliser des puzzles (exemple : reconstituer la borne de paiement de la cantine) ou encore aller à la rencontre de certaines personnes (professeure documentaliste, infirmière, assistant d'éducation, DDFPT, etc).
- A la fin de cette chasse au trésor, ils doivent trouver le coffre au trésor caché dans le foyer élèves puis faire valider le contenu de leur pochette par le professeur principal afin d'obtenir la clé et découvrir le trésor (des bonbons).



Bilan de l'action

Points positifs :

- Les élèves ont identifié de façon ludique les lieux importants du lycée mais aussi les personnes ressource
- Ils ont travaillé en groupe, se sontentraidés pour réussir, ont appris à se connaître et à se faire confiance.
- Tous les documents récupérés tels que la convention de stage ou le règlement intérieur ont ensuite été réinvestis en cours.

Points négatifs :

- La création de cette chasse au trésor a été assez longue car elle a nécessité une phase de préparation (réflexion sur les objectifs attendus, prise de photos dans les locaux du lycée, réalisation du plan du lycée, ...) et une phase de réalisation avec le logiciel [Enigmapp](#) en ligne. En tout, plus d'une dizaine d'heures qui seront cependant « amorties » car une fois créé, le jeu pourra être réutilisé d'année en année.

Quelques captures d'écran

