

Escape CDI : les énigmes (document de travail J.Filiol / S. Gronfier)

Les différentes étapes : étapes 1 à 4

Voici les différentes énigmes à résoudre pour les élèves durant les séances.

Pour les étapes 1 à 4, elles sont spécifiques au CDI dans lequel a lieu la séance.

Pour Versailles :

Equipe 1	Etape 1 : 070.4 LAP Etape 2 : 305.42 HUS Etape 3 : 510 MAU Etape 4 : R POL WEG => accès au QR-code 1	Equipe 5	Etape 1 : 292 SZA Etape 2 : 791.43 ISC Etape 3 : 973 AYA Etape 4 : P ORI => accès au QR-code 1
Equipe 2	Etape 1 : BD WIL Etape 2 : 500 BEN Etape 3 : 600 USUEL PAU Etape 4 : R SF RIG => accès au QR-code 1	Equipe 6	Etape 1 : 658.8 BOD Etape 2 : 341.48 SME Etape 3 : 070 BRY Etape 4 : MAN TSU => accès au QR-code 1
Equipe 3	Etape 1 : 155.5 SZA Etape 2 : 478 DEB Etape 3 : 840.92 MAU Etape 4 : ANG DEX => accès au QR-code 1	Equipe 7	Etape 1 : 384.33 ICH Etape 2 : 500 USUEL GER Etape 3 : 915.2 LEM Etape 4 : T GEL => accès au QR-code 1
Equipe 4	Etape 1 : 781.66 BOT Etape 2 : 302.2 BEN Etape 3 : 180 VER Etape 4 : Gds dossiers Sc Hum n°48 => accès au QR-code 1	Equipe 8	Etape 1 : 741.5 QUI Etape 2 : 576.5 GON Etape 3 : 004.678 VIE Etape 4 : BD DOX => accès au QR-code 1

Etape 5 et 6 : communes aux deux CDI

ÉQUIPE 1	 http://LearningApps.org/display?v=ptvgstcw517	 123
----------	--	--

<p>ÉQUIPE 2</p>	 <p>http://LearningApps.org/display?v=p88tbd27217</p>	 <p>456</p>
<p>ÉQUIPE 3</p>	 <p>http://LearningApps.org/display?v=p8gwi2d3t17</p>	 <p>789</p>
<p>ÉQUIPE 4</p>	 <p>http://LearningApps.org/display?v=pq78guqf517</p>	 <p>321</p>
<p>ÉQUIPE 5</p>	 <p>http://LearningApps.org/display?v=pu74fiaxj17</p>	 <p>654</p>

ÉQUIPE 6	 https://learningapps.org/display?v=pewtua3xk17	 987
ÉQUIPE 7	 http://LearningApps.org/display?v=pexcbo8u517	 234
ÉQUIPE 8	 http://LearningApps.org/display?v=pijo1jb4t17	 567

Récapitulatif des énigmes sur learning apps (énigme 5) :

- Groupe 1 : Pendu (Diderot) / Pendu (Relativité) : Rayon 100
- Groupe 2 : Pendu (Dictionnaire) / Pendu (Encyclopédie) : Rayon 200
- Groupe 3 : Pendu (Fiction) / Pendu (Documentaire) : Rayon 300
- Groupe 4 : Pendu (Radio) / Pendu (Journaliste) : Rayon 400
- Groupe 5 : Pendu (Moteur de recherche) / Pendu (Réseaux sociaux) : Rayon 500
- Groupe 6 : Pairs (Définitions de vocabulaire) : Rayon 600
- Groupe 7 : Pendu (Internet) / Pendu (Moteur de recherche) : Rayon 700
- Groupe 8 : Pendu (Manga) / Pendu (Périodiques) : Rayon 800

Un document unique qui rassemble les énigmes a été réalisé pour le lycée Albert Einstein :

<http://0911346u.esidoc.fr/rubrique/view/id/38>

Cela permet aux élèves de retrouver leurs énigmes (et celles des autres une fois le jeu terminé) et de personnaliser l'écape game par le CDI.