



Un jeu de piste interactif au lycée

publié le 22/09/2018 - mis à jour le 07/10/2018

Parcours citoyen pour l'accueil des secondes

Descriptif :

Cet article décrit une activité qui a été proposée aux nouveaux élèves de secondes lors de leur journée d'accueil. Cette activité s'est faite sous la forme d'un jeu de piste interactif sur smartphone.

Sommaire :

- La découverte du lycée au travers d'un parcours interactif
- Déroulement de l'activité
- Une démonstration

● La découverte du lycée au travers d'un parcours interactif

Afin de favoriser la découverte des locaux par les nouveaux élèves de seconde, l'équipe pédagogique a réfléchi à une nouvelle façon de parcourir le lycée avec une plus grande autonomie. Cette activité s'est faite sous la forme d'un parcours interactif guidé par une application sur smartphone et ponctué de questions et défis rapportant des points.

● Déroulement de l'activité

○ Constitution des groupes

Dans chaque classe, des groupes de 3 à 4 élèves sont constitués pour former au maximum 9 groupes dans la classe.

○ Préparation des téléphones

Chaque groupe télécharge deux applications sur le smartphone d'un de ses membres :

- une application pour lire les QR-codes¹ donnant des lettres pour reconstituer un mot mystère ;
- l'application [Actionbound](#) pour les guider dans leur parcours et enregistrer leurs réponses.

 [Consignes pour le jeu de piste](#) (PDF de 280.7 ko)

Ce document donne des instructions pour l'installation des applications et pour la réalisation du parcours.

○ Réalisation du parcours

Chaque groupe sélectionne un des 9 parcours proposés et suit les indications d'Actionbound qui va les mener dans une dizaine de lieux "importants" du lycée :

- administration et salle des professeurs
- infirmerie et internat
- gymnase
- Maison des Lycéens (MDL)
- Centre de Connaissances et de Culture (3C)
- laboratoires de sciences
- restaurant scolaire
- bâtiment d'externat (salles de cours)

- vie scolaire.

À chaque "station", ils doivent scanner des QR-codes de lieux pour attester de leur passage dans la zone, répondre à des questions ou réaliser des défis puis scanner des QR-codes "*mot mystère*" leur donnant des lettres d'un mot qu'ils pourront reconstituer lorsque toutes les stations auront été explorées.

À la fin du parcours, ils doivent créer une phrase utilisant le mot mystère et l'enregistrer via Actionbound. Lorsque le parcours est terminé, ils envoient leurs réponses et peuvent obtenir leur score en renseignant une adresse mail.

● Une démonstration

La présentation ci-dessous reconstitue les parcours proposés. Vous pouvez tester l'un de ces parcours après avoir téléchargé les deux applications requises sur votre smartphone.



Si vous avez des difficultés à consulter la présentation sur cette page, vous pouvez l'ouvrir [dans une nouvelle page](#) .

(1) Quick-Response code



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.