

<b>Fiche d'activité :</b>	<b>Cahier des charges ...</b>	<b>3<sup>ème</sup></b>
<b>CI-1 :</b>	Création d'un escape game	

Créer un escape game est un travail d'équipe à l'échelle de la classe ! Nous réussirons tous ensemble, en nous entraînant, en partageant nos idées, en nous écoutant en étant solidaire, ou nous échouerons.

### Cahier des charges :

Avec votre équipe, décrire précisément le concept de votre énigme (étapes, matériels...). Pour vous aider, voici un petit cahier des charges et une fiche de description à compléter.

Contraintes	Règles liées aux contraintes	
De fonctionnement.	Escape game « <b>mobile</b> » qui peut donc être installé n'importe où.	<b>F0</b>
	<b>Chaque groupe d'élève est responsable d'une énigme.</b>	<b>F0</b>
	<b>Chaque énigme comporte entre 5 et 7 étapes.</b>	<b>F1</b>
	Une énigme commence toujours par un début que l'on nomme « situation initiale » et termine par un résultat, que l'on nomme « situation finale. »	<b>F0</b>
	Au moins l'une des étapes utilise des composants Arduino-groves programmé.	<b>F0</b>
	En moyenne la résolution de toutes les étapes d'une énigme doit prendre 10 minutes à un groupe de 4 à 5 joueurs.	<b>F1</b>
	Chaque série d'énigmes comporte une fausse piste.	<b>F1</b>
	Caractéristiques d'une fausse piste : utile à l'ambiance, fait perdre du temps, occupe des joueurs, ne fait pas avancer le scénario.	<b>F1</b>
	Un système d'aide sera imaginé, il peut prendre bien des formes. (indices)	<b>F3</b>
	Chaque groupe va recevoir une contrainte, liée à l'intégration d'une matière.	<b>F0</b>
D'esthétique et d'ergonomie.	Tous les éléments fabriqués doivent s'intégrer à l'univers graphique défini par la planche de tendance, donnée par le professeur.	<b>F2</b>
	La manipulation du matériel doit être intuitive.	<b>F2</b>
De fabrication.	Tous les éléments fabriqués le seront avec les machines du collège.	<b>F0</b>
	Le recyclage de matériel est encouragé notamment des boîtes pour contenir le matériel des énigmes.	<b>F3</b>
De développement durable.	Tous les éléments doivent être démontables et réutilisables pour de nouveaux projets.	<b>F0</b>
	Utiliser des matériaux de fabrication ayant un impact faible sur l'environnement.	<b>F2</b>
De sécurité des personnes et du matériel.	Les joueurs ne doivent en aucun cas être mis en danger.	<b>F0</b>
	Le matériel doit être protégé afin d'éviter toute casse.	<b>F0</b>
	L'accès à la partie électronique des énigmes programmés devra être sécurisé.	<b>F0</b>
	Le lieu où sera organisé l'escape game devra être rangé dans le même état qu'avant installation de la salle.	<b>F0</b>



→ Pour vous aider à imaginer une énigme utilisant du matériel programmable, vous pouvez aller consulter les fiches méthodes sur [techno-moreau.fr](http://techno-moreau.fr) listant les différents capteurs et actionneurs compatibles Arduino.

### Intégration des énigmes au scénario globale.

C'est le **professeur** qui s'en occupe et fera des propositions au vu de toutes énigmes proposées dans la classe.