Déroulé du jeu InvitrO'scape

Accéder au Genially: https://view.genial.ly/60dc7ae583b8480ded4e514c

Matériel à prévoir

Papier brouillon et stylo

Eventuellement calculatrice (voir énigme Au restaurant)

Avoir les haut-parleurs allumés

Déroulé du jeu

Scènes	Déclencheur	Indications
Ouverture	Courge	Cliquer sur la courge pour entrer dans le jeu
Intrigue	Courge	S'immerger dans l'histoire Cliquer sur la courge pour prendre connaissance de la mission (lancer la vidéo Youtube)
Village Carte des zones de fouille	Marqueur	Chaque marqueur vert permet d'accéder à une zone de fouille. Le marqueur gris est à cliquer une fois les indices collectés. Si les enfants sont curieux, ils peuvent cliquer dessus mais devront renseigner le bon nombre d'indices pour poursuivre.

Les zones de fouille

Le jeu contient 6 zones de fouilles toutes conçues sur le même modèle : les enfants passent la souris sur chaque photo pour faire apparaître des messages dont un qui doit les inciter à cliquer sur l'élément auquel il se rattache.

Le village est le point de retour après chaque énigme (marqueurs verts) jusqu'à entrer dans la maison d'Invitros (marqueur gris).

Fouille Aux champs

Cette étape permet de retracer les grandes étapes dans l'histoire de l'agriculture entre -3.3 millions d'années et aujourd'hui.

	olutions
PhotoL'énigme est construite sur Learning App. Les enfants doivent glisser les phrases et les déposer à l'endroit qu'ils estiment correct dans la chronologie. Un indice est présent sur chaque phrase (pointer le « i »), il donne la période à laquelle la phrase fait référence.1. C 2. N 3. CUne fois que les enfants ont terminé leur agencement, ils valident leurs réponses en bas à droite. Les bonnes réponses seront entourées de vert et les mauvaises de rouge. Les enfants peuvent reprendre l'énigme jusqu'à tout avoir vert.8. AUn message de félicitations apparaît une fois toutes les paires réunies. Les enfants obtiennent l'indice en cliquant « cliquez ici ». (s'ils cliquent sur OK, le message disparaît. Il faut valider à nouveau pour retrouver le lien).1. CIndice = chef d'entreprise2. N	. Chasseur-Cueilleur . Maîtrise du feu . Cultivateur-Eleveur . Monnaie . Charrue . Tracteur . Agriculture intensive . Agriculture durable

Chez la Mère Michel Fouille A la cuisine

Cette étape permet d'aborder les missions principales des agriculteurs. Elle est constituée de 2 énigmes distinctes : les joueurs commencent par celle qu'ils souhaitent.

Déclencheur	Enigme	Solutions
Haut du réfrigérateur	Ce sont les enfants qui donnent l'indice en résolvant un rébus. Ils saisissent chacun des éléments du rébus puis l'indice qui en découle. Ils valident leurs réponses : tout est correct, ils pourront cliquer sur la courge et poursuivre avec la deuxième énigme. S'il y a une erreur, une aide apparaîtra	noue + rire = nourrir
	Indice = nourrir	
Journal	L'énigme est construite sur Learning App. Les enfants vont remplir un mot croisé sur le thème de la sécurité alimentaire. Ils doivent cliquer sur une case pour faire apparaître une définition. Chacune présente un indice qui permettra aux enfants de ne pas rester bloqués. Au fur et à mesure que le mot croisé se remplit, l'indice se construit sous la grille. Les enfants ne doivent pas mettre les accents. Un message de félicitations apparaît une fois la grille remplie. L'indice est donné à nouveau. Le jeu se poursuit en cliquant « cliquez ici ».	 1.Besoins 2.Nutrition 3.Conservation 4.Hygiène 5.Eau 6.Diversification 7.Répartition 8.Terre 9.Santé

Chez Ginette Fouille A l'épicerie

Déclencheur	Enigme	Solutions
Epouvantail de l'affiche	L'énigme est construite sur Learning App. Les enfants associent des images à des métiers du monde agricole. Pour cela, ils font glisser une image ou un texte et le déposent sur le texte ou l'image qui lui correspond. En cas de bonne association, la paire disparaît. En cas d'erreur, la paire est entourée de rouge : il faut alors cliquer dessus pour la désassembler et poursuivre le jeu. Un message de félicitations apparaît une fois toutes les paires réunies. Les enfants obtiennent l'indice en cliquant « cliquez ici ».	Moissonneuse—Batteuse = conducteur d'engins agricoles Pétoncles = conchyliculteur Lapin = cuniculiculteur Courge = maraîcher Champignons = myciculteur Vignes = viticulteur Cheval = vétérinaire Chèvres = chevrier Smiley = conseiller agricole Truites = pisciculteur Forêt = ingénieur des forêts Fleurs = pépiniériste- horticulteur Escargot = héliciculteur

Fouille Au marché

Cette étape permet de se familiariser avec les circuits de distribution utilisés par les agriculteurs.

Déclencheur	Enigme	Solutions
Ardoise avec le prix des fleurs	Les enfants vont répondre à un quiz de 6 questions. Une seule réponse est bonne. Si elle est sélectionnée, elle emmène sur la question suivante. En cas de mauvaise réponse, les enfants peuvent rejouer la question. Il n'y a pas de possibilité de sortir du quiz avant la fin. Pour poursuivre le jeu, les enfants cliquent sur le message d'indice ou sur la flèche de retour en haut à droite.	 Milieu du XXème siècle Le marché de producteurs Association pour le maintien d'une agriculture paysanne Des produits venant de partout dans le monde Manger des aliments produits au plus proche de chez soi La proximité du producteur avec le consommateur

Aux délices du palais Fouille Au restaurant

Cette étape a pour objet d'aborder les notions de transformation et de quantité au travers d'une recette.

Déclencheur	Enigme imbriquée	Solutions
Page de gauche du menu en arrière-plan	Les enfants commenceront par un texte codé. Celui-ci correspond aux ingrédients nécessaires à la recette du riz au lait pour 3 personnes. Le code utilisé est un code césar avec un décalage de 4 lettres (« œufs pourris » donnant la clé de déchiffrement soit E pour I). Si la clé n'est pas identifiée de suite, il faudra que les enfants cliquent sur valider pour faire apparaître « un peu d'aide ». En cliquant sur ce message, ils auront accès à une roue de César qui leur donnera la clé et pourront ainsi déchiffrer la liste d'ingrédients.	le riz au lait (3/4) litre de lait (75) grammes de riz blanc rond (4) cuillères à soupe de sucre (3/4) sachet de sucre vanillé un zeste d'agrume
	Les enfants ne doivent pas mettre les accents. Par contre, ils peuvent saisir le texte en minuscule ou en majuscule.	
	Une fois le texte retranscrit, ils cliqueront sur la courge pour accéder à un cadenas (construit sur Lockee).	
	Celui –ci s'ouvre avec la solution du problème : « combien de litres de lait faut-il pour 200 personnes » ? S'ils n'ont pas gardé trace des quantités exposées à l'énigme précédente, elles sont redonnées au bout de 6 secondes.	50
	Les enfants cliquent sur les chiffres correspondant à leur réponse et valident. Ils peuvent recommencer autant de fois que nécessaire en cliquant sur la flèche en rotation (sous le pavé numérique).	
	L'indice est donné dans le message de félicitations tout comme la marche à suivre pour revenir au village.	
	Indice = transformer	

Au Goutemouassa Fouille A la ferme

Cette étape expose une définition du commerce équitable.

Déclencheur	Enigme	Solutions
Téléphone portable	Les enfants glissent les étiquettes de mot aux bons endroits dans le texte afin de le compléter. Ils reconstituent l'approche du commerce équitable. L'indice apparaît une fois que tous les mots sont déposés aux bons endroits. Pour poursuivre le jeu, les enfants cliquent sur le message d'indice ou sur la flèche de retour en haut à droite.	Producteurs Commerce Collectivement Prix juste Acheteurs Règles Transparent Rémunérateur Responsable Équitable

Une fois tous les indices collectés, les enfants retournent au village et cliquent alors sur le marqueur gris.

Ils doivent donner le bon nombre d'indices (7) pour faire apparaître Invitros.

Ils cliquent sur le sorcier pour entrer dans sa maison et accéder à l'ultime étape.

Au laboratoire

Cette étape permet d'aborder la menace que représente les expériences menées par Invitros et de consolider les indices trouvés pour répondre à la question « En quoi les agriculteurs sont-ils indispensables? ».

(la liste des indices n'est pas exhaustive pour répondre à cette question)

Déclencheur	Enigme	Solutions
Invitros	Les enfants vont commencer l'affrontement avec le sorcier en répondant à une charade qui indique ce qu'Invitros crée dans son laboratoire . Les enfants saisissent leur réponse et valident. S'ils se trompent, une aide apparaît (photo de viande artificielle). Ils peuvent	aliment artificiel (a-lime-an-are-tif-i-si -elle)
	recommencer leur saisie.	
Courge	Pour poursuivre, les enfants cliquent sur la courge. Ils accèdent alors à l'énigme finale : un quiz pour lequel les réponses sont les indices qu'ils ont collectés. Ils devront les saisir en faisant attention de bien mettre les accents (même s'ils saisissent en majuscules) et apostrophe (la casse n'est pas prise en compte dans la validation de la réponse).	 commercialiser équité chef d'entreprise transformer produire transmettre nourrir
Attention	Les enfants n'ont qu'une seule chance pour répondre au quiz.	
	S'ils n'ont pas réussi, la courge se grise au survol de la souris : en cliquant dessus, les enfants se retrouvent pris au piège par Invitros. Ils n'auront pas d'autre choix que de relancer le jeu. S'ils ont réussi, la courge envoie vers la libération des agriculteurs.	

Si les enfants n'ont pas terminé le jeu au bout des 60 minutes, une image apparaît. Ils ne pourront plus continuer à moins de relancer le jeu.