

Titeuf est enfermé dans l'armoire / dans la salle audiovisuelle.

Il a besoin de notre aide pour sortir : nous devons retrouver la clé de la porte que La maîtresse (Madame Josiane Biglon) a cachée dans le CDI.

Différentes énigmes à résoudre pour obtenir des indices et pouvoir retrouver la clé cachée afin de libérer Titeuf.

Jeu 1 = quiz pour découvrir les règles de fonctionnement du CDI

- distribution règles du CDI (version papier) (cf. vidéo de présentation du CDI diffusée lors de la pré-rentree des 6^e) → quiz à faire sur mini-PC (lien dans espace classe)

→ indice = orientation (un petit bocal fermée avec cadenas à chiffre cachée dans espace orientation, casier dessin feuille)

Jeu 2 = les livres du CDI

- lien dans espace classe = jeu les paires sur learning app avec 1 mini-PC pour deux élèves
→ indice = 441 LER (= côte livre creusé où est caché le message = la date du jour écrite en chiffre avec seulement les trois premiers chiffres de l'année)

Livre creusé contenant le message

Message = la date du jour écrite en chiffre avec seulement les trois premiers chiffres de l'année =

202

= code pour ouvrir le cadenas de la boîte où se trouve la clé de la porte de l'armoire

Jeu 3 = je sais me repérer dans le CDI

- tableau à compléter avec plan (1 plan plastifié par table)

→ indice = calque qui indique l'étagère où est caché le livre creusé (logo sur le plan à faire correspondre avec logo sur le calque) / donné par le maître du jeu après vérification + fiche mission

Jeu 4 = à la recherche de livres au CDI (fiche mission)

- 1 fiche mission par table à faire sur mini-PC avec lien dans espace classe = des livres à retrouver dans le CDI avec questions tactileo → mot de passe = ZEP → maître du jeu → indice = étiquette orientation avec feuille

Matériel :

- 7 enveloppes
- 7 mini-PC
- 1 livre creusé 441 LER
- 7 plans plastifiés
- 7 questionnaires « Je sais me repérer »
- 7 feuilles de route
- 7 calques plan
- 10 fiches missions (livres à rechercher avec questionnaire)
- 1 cadenas à 3 chiffre
- 1 clé
- 1 petit bocal

- dans livre creusé : le message = la date du jour écrite en chiffre avec seulement les trois premiers chiffres de l'année

- dans enveloppe : plan CDI – feuille de route

- dans les mains du maître du jeu : règles du CDI (format A5) - plan calque - questionnaires « Je sais me repérer » (à donner après jeu 2) – fiches missions - étiquette orientation avec feuille