Auteur	Sophie Mars , Professeure documentaliste
Date	Juin 2025
TITRE	**Escape game : "Du rififi sur le mont Olympe"**
Description synthétique (Nature / contexte)	Dans le cadre du cours de français, le professeure a souhaité terminer la séquence autour de la mythologie avec l'escape game "Du rififi sur le mont Olympe", créé par la professeure documentaliste.
Niveau de classe	6e
Discipline(s) impliquée(s)	Français
Autre(s) partenaire(s)	
Cadre pédagogique	EMI Projet disciplinaire
Objectifs	- Se repérer dans un document pour retrouver rapidement des informations utiles - Se repérer dans le CDI - Repérer et traiter les informations - Travailler en groupe - Former les élèves à l'autonomie dans la recherche et l'exploitation d'information
<u>Compétences</u>	<u>- Compétences info-documentaires</u> - C.1.1 – Je connais les différents espaces et sais trouver celui qui correspond à mon besoin d'informations - C.1.3 – Je connais les principes de classement et de rangement des documents pour les retrouver et les ranger dans le CDI - C.2.4 – Je sais identifier ce qui est à rechercher - C.4.2 – Je sais utiliser les clés d'accès à l'information dans un document - C.4.3 – Je sais localiser une information dans un texte à l'aide de la mise en page, de la typographie - C.4.7 – Je sais sélectionner les parties d'un document répondant à mon besoin d'information <u>- Compétences disciplinaires</u> *Acquérir des connaissances sur des notions au programme de français de 6ème* <u>- Compétences et connaissances du socle commun</u> **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** ↳ *Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit* Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte. Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture. **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre** ↳ *Organisation du travail personnel* Il comprend le sens des consignes. Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs. ↳ *Coopération et réalisation de projets* L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif. **Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine** ↳ *Invention, élaboration, production* Pour mieux connaître le monde qui l'entoure comme pour se préparer à l'exercice futur de sa citoyenneté démocratique, l'élève pose des questions et cherche des réponses en mobilisant des connaissances sur : - les principales périodes de l'histoire de l'humanité. <u>- Compétences du cadre de référence des compétences numériques (CRCN)</u> ↳ Domaine 1 : Informations et données : Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
Pré-requis	Maîtrise de la lecture / Maîtrise des bases élémentaires de la technologie informatique
Notions	Mots clés/ mise en page (titre, sous-titres) / procédés typographiques (gras, italique, taille des lettres, couleur) / document / titre / sommaire / index / notices / côte / adresse URL
Modalités	**Lieu** : CDI

	Nombre d'élèves : classe entière (25 élèves) **Nombre de classes** : 6B et 6D **Nombre de séances** : 1 **Intervenant(s)**: professeure documentaliste et professeure de français **Support horaire** : créneaux horaires de français à l'emploi du temps de la classe **Matériel** : TNI - 3 contes : Ovide / Collognat, Annie. "*25 Métamorphoses d'Ovide"*. Hachette Jeunesse - 3 documentaires : Beck, Martine. *"Petit dictionnaire de la mythologie".* Pocket Jeunesse, 1997 - 3 documentaires "*Larousse junior de la mythologie*". Larousse - 3 Arkéo junior : *n°232 / 262 / 276* - 3 grandes enveloppes - 3 tablettes avec lecteurs QR code - 6 ordinateurs - 6 feutres velleda - fictions mythologies : voir liste ci-dessous - 1 clé- 1 livre creusé (803 LER) **Travail individuel ? Par groupe** ? Travail par équipe (8-9 élèves)
Concertation	- Travail de la documentaliste : élaboration du jeu / préparation du matériel - Travail du professeur de discipline : réservation du créneau horaire pour la classe
Ressources pédagogiques	• Déguisement en Hermès (toge, casque ailé, chaussures ailées, caducée) – message parchemin • fiche "réussir une mission" • feuille de route / jeu "qui est ce héro ? / jeu des familles de dieux / questionnaire sur les métamorphoses / message codé avec alphabet grec / jeu sur les expressions mythologiques / mot de passe à trouver avec code page/ligne/lettre / puzzle circulaire volcan / lettres en bois / coordonnées GPS cryptées et cache pour les lire / étiquette côte d'un documentaire / étiquette magazine arkéo junior / vidéo timer 35 minutes / Livres de fiction : Pommaux, Yvan. Thésée : Comment naissent les légendes. L'Ecole des loisirs, 2007. **A POM** Bottet, Béatrice. Du rififi pour Héraklès. Casterman, 2002. Romans Casterman, 208. **R BOT** Palluy, Christine / Fronty, Aurélia. Dédale et Icare. Milan, 2017. Le Coffre à histoires. **A PAL** Pommaux, Yvan. Oedipe : l'enfant trouvé. L'Ecole des loisirs, 2011. **A POM** Porcar, Nadia. Jason et le défi de la Toison d'or. Nathan, 2014. Histoires noires de la mythologie, 025. **R POR** Jimenes, Guy. Orphée l'Enchanteur. Nathan, 2004. Histoires noires de la mythologie, 8. **R JIM** Montardre, Hélène. Persée et la Gorgone. Nathan, 2010. Petites histoires de la mythologie, 003. ISBN **R MON** Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Dans le ventre du cheval de Troie. Nathan, 2010. Petites histoires de la mythologie, 001. **R MON** Palluy, Christine / Grandin, Aurélia. Ulysse et le Cyclope. Milan, 2013. Le Coffre à histoires. **A PAL** Montardre, Hélène. Pégase l'indomptable. Nathan, 2012. Petites histoires de la mythologie, 011. **R MON** Brisou-Pellen, Evelyne / Saillard, Rémi. Thésée, Ariane et le Minotaure. Gallimard jeunesse, 2017. Folio junior - textes classiques, 1805. **R BRI** Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Les douze travaux d'Hercule. Nathan, 2011. Petites histoires de la mythologie, 005. **R MON** Pommaux, Yvan. Oedipe : l'enfant trouvé. L'Ecole des loisirs, 2010. **A POM** Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Jason et la Toison d'or. Nathan, 2011. Petites histoires de la mythologie, 004. **R MON** Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Le labyrinthe de Dédale. Nathan, 2011. . Petites histoires de la mythologie, 007. **R MON** Beauvais, Clémentine / Lejonc, Régis. Orphée aux Enfers. Nathan, 2019. Mythologie & compagnie. **R BEA** Ferry, Luc / Bruneau, Clotilde / Lorusso, Giovanni. Persee et la gorgone Méduse. Glénat, 2017. La sagesse des mythes. **BD SA** Montardre, Hélène. Dans le ventre du cheval de Troie. Nathan, 2019. Petites histoires de la mythologie. **R MON** Montardre, Hélène. Ulysse et le cyclope. Nathan, 2011. Petites histoires de la mythologie, 006. **R MON** Palluy, Christine / Nouhen, Elodie. Pégase et Bellerophon. Milan jeunesse, 2009. Le fil d'Ariane. **A PAL** Palluy, Christine / Nouhen, Elodie. Thésée et le Minotaure. Milan, 2013. Le Coffre à histoires. **A PAL**

	Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Le labyrinthe de Dédale. Nathan, 2011. Petites histoires de la mythologie, 007. **R MON** Pandazopoulos, Isabelle. Les douze travaux d'Hercule. Gallimard, 2013. Folio junior, 1654. **R PAN** Montardre, Hélène / Bachelier, Benjamin. La malédiction d'Oedipe. Nathan, 2013. Petites histoires de la mythologie, 014. **R MON** Montardre, Hélène / Duffaut, Nicolas. Jason et la Toison d'or. Nathan, 2011. Petites histoires de la mythologie, 004. **R MON** Pommaux, Yvan. Orphée et la morsure du serpent. L'Ecole des loisirs, 2009. **A POM** Montardre, Hélène. Persée et le regard de pierre. Nathan, 2007. Histoires noires de la mythologie, 018. **R MON** Palluy, Christine / Grandin, Aurélia. Ulysse et le Cyclope. Milan, 2013. Le Coffre à histoires. **A PAL** Montardre, Hélène. Pégase l'indomptable. Nathan, 2012. Petites histoires de la mythologie, 011. **R MON** Palluy, Christine / Grandin, Aurélia. Ulysse et le cheval de Troie. Milan, 2013. Le Coffre à histoires. **A PAL**
Descriptif	Séance : présentation de comment va se dérouler le jeu / lecture du parchemin (message des dieux) / questionnement des élèves : c'est quoi la mission ? / jeu (35')
Production attendue	Réussir la mission de l'escape game
Évaluation	Par la professeure documentaliste et la professeure de discipline : la compréhension et le respect des consignes / les difficultés rencontrées par les élèves / investissement des élèves / clarté et la pertinence des informations relevées / résolution des énigmes / organisation dans le groupe (répartition des tâches et entente dans le groupe)
Bilan et commentaires	- L'intervention de la documentaliste a principalement été d'ordre méthodologique, apportant aux élèves des connaissances, des méthodes et des outils pour les guider dans leur travail. - Activité très chronophage pour sa préparation (vérification des liens et du fonctionnement de la connexion internet sur les tablettes, préparation de tous les documents). - Faute de temps " le "debriefing" a été réalisé en classe avec la professeure de discipline. - Les élèves ont été très motivés par cette activité. - Cet escape game autour de la mythologie propose des activités relatives aux thèmes suivants : * au décryptage d'un message codé à partir de l'alphabet grec * à l'association du nom grec d'un dieu ou d'une déesse avec son nom latin, sa fonction, ses attributs et une œuvre le/la représentant * à l'association d'une expression mythologique ou un mot issu de la mythologie avec son sens * à la lecture de première et quatrième de couverture de romans ou albums pour répondre à des questions sur les héros de la mythologie * à la recherche de livres ou de magazines dans le CDI à partir des indications données * à la localisation d'un lieu à partir de coordonnées GPS. - Aucune équipe n'a réussi la mission dans le temps imparti. - Compte tenu des difficultés des élèves à repérer le volcan l'Etna à partir des coordonnées GPS en utilisant Google maps (mot écrit en italien), pour des 6èmes, la découverte du lieu s'est faite non plus à partir de Google maps, mais à partir d'un genially dans lequel les élèves doivent inscrire les coordonnées GPS trouvées et avoir comme réponse une photo du volcan avec son nom. - Certains élèments n'étant pas indispensables à la réussite de la mission, il conviendra d'alléger les documents fournis (lettres en bois et case lettre vide).