

# Enquête cinéma

par Estelle Brochard



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

## Description

---

On a volé le film de la projection du soir ! Il faut le retrouver au plus vite. Les enfants suivent une piste sous forme de messages plus ou moins codés, dissimulés dans les livres, les tablettes ou délivrés après épreuve. Ils arrivent jusqu'à une bande-annonce de la vidéo.

## Objectifs

---

Aborder de manière ludique le monde du cinéma  
Apporter des connaissances sur les incontournables du cinéma  
Pratiquer les outils informatique et apprendre à chercher

## Matériel

---

Tablette avec QR code renvoyant à l'URL du serveur et à un quiz cinéma  
Ordinateur avec code scout  
Trois codes en plusieurs exemplaires  
Un livre de cinéma pour servir de support aux codes  
Un Dobble (jeu d'observation)  
Télécharger les vidéos de bandes-annonces et les vidéos éducatives sur le média center

## Compétences travaillées

---

Sensibiliser à la prise en main des différents contenus et outils éducatifs de l'Ideas Box

## Contenus utilisés

---

–

## Pré-requis

---

–

## WORKFLOW

### 1 Lancement - 5 minutes

Utiliser le discours suivant pour le lancement avec chaque groupe d'enfants :

*– On a volé le film de ce soir ! Il faut absolument le retrouver avant le début de la projection. Mais par où commencer ? On ne nous a laissé qu'un malheureux message codé.*

Bien spécifier qu'ils doivent revenir voir le maître du jeu (la personne qui lance le jeu) à chaque fois qu'ils trouvent quelque chose.

#### Premier code – 5 minutes

Les enfants reçoivent un code à gratter.

Ils doivent aller voir le maître du jeu.

### 2 Première épreuve - 10 minutes

Le maître du jeu fait passer aux participants une épreuve de cadrage (faire un travelling, un plan en contre-plongée, panoramique, zoom, règle des tiers, gros plan, plan américain, poser une question sur les bibliothèques ou autre...).

Après avoir passé l'épreuve, le maître du jeu leur parle d'un livre à consulter et leur donne un indice.

#### Deuxième code – 5 minutes

Code livre. Ce code les renvoie au maître du jeu.

### 3 Deuxième épreuve - 10 minutes

Les enfants doivent affronter et battre le maître du jeu au Dobble. Vaincu, ce dernier leur donne un indice.

#### Troisième code – 5 minutes

Code à traduire sur l'ordinateur avec un logiciel pré-installé.

Ce code donnera un emplacement où récupérer un QR code. Le scan peut être

conditionné aux réponses à un quiz sur tablette.

Ce QR code, scanné par une tablette en possession du maître du jeu, les renvoie vers l'URL du serveur qui comporte la bande-annonce du film ainsi qu'une vidéo éducative sur le cinéma.