

Enquête cinéma

par BSF



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

Description

On a volé le film de la projection du soir ! Il faut le retrouver le 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 et apporter des connaissances sur ses incontournables
Pratiquer les outils informatiques et apprendre à chercher
Sensibiliser à la prise en main des différents contenus et outils éducatifs de l'Ideas Box

Matériel

Tablette avec QR code renvoyant à l'url du serveur et un quizz cinéma
Ordinateur avec code scout
Trois codes en plein d'exemplaires
Un livre cinéma pour servir de support au code
Un dobble
Uploader les vidéos bande annonce et éducatives sur le média centre

Compétences travaillées

Compréhension et analyse de l'information
Utilisation de l'outil informatique

Contenus utilisés

Quizz cinéma
Ideas Box

Pré-requis

Savoir lire et écrire

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.

2 Premier code - 5 minutes

Les enfants reçoivent un code à gratter. Ils doivent aller voir le maître du cinéma.

3 Première épreuve - 10 minutes

Celui-ci leur fait passer une épreuve de cadrage (faire un traveling, 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 leur parle d'un livre à consulter et leur donne un indice.

4 Deuxième code : 5 minutes

Code livre : le code les renvoie au maître du jeu.

5 Deuxième épreuve : 10 minutes

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

6 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 quizz sur tablettes.

Celui-ci, scanné par une tablette (en possession du MJ) les renvoie vers l'URL du serveur, qui comporte la bande annonce du film, ainsi qu'une vidéo éducative sur le cinéma.