

Pédago'KIT

CRÉER ET ANIMER SON ESCAPE GAME

un exemple : Graffit'IUT



Retrouvez à présent une série de partage d'expérience de vos pratiques ludo-pédagogiques sous la forme de kits mis à disposition par le Service Universitaire de Pédagogie [sur son site internet](#).

Vous pouvez utiliser ces **Pédago'HIT**, véritables outils clé en main librement. Pour cela, il vous suffit de les télécharger et les adapter à votre contexte.

Ce premier numéro de la série présente l'escape game de rentrée de l'IUT de Lorient «Graffit'IUT». Il a pour objectif de faire découvrir de manière ludique aux étudiants leurs campus.

Sommaire

Utilisation du Pédago'HIT	p.2
Contexte et adaptation	p.3
Objectif du projet	p.3
Principe	p.3
Démarche pour adapter Graffit'IUT à son contexte	p.3
Synoptique du jeu	p.5
Carnet de route joueur (à adapter)	p.6
Introduction	p.6
Table de codage	p.7
Utilisation d'Usynligo	p.8
Notes de VARSUI PENCETI	p.9
Lieux à visiter	p.10
Décryptage	p.11
Annexes	p.12
Mot de passe à cacher dans le coffre	p.12
Exemples de parcours	p.13
Liens et contacts	p.14

Utilisation du **Pédago'HIT**

La licence CC-by-nc-sa 4.0 permet toute exploitation de l'œuvre (partager, copier, reproduire, distribuer, communiquer, réutiliser, adapter) par tous moyens, sous tous formats. Toutes les exploitations de l'œuvre ou des œuvres dérivées, sauf à des fins commerciales, sont possibles.

Les obligations liées à la licence sont de :

- créditer les créateurs de la paternité des œuvres originales, d'en indiquer les sources et d'indiquer si des modifications ont été effectuées aux œuvres (obligation d'attribution) ;
- ne pas tirer profit (gain direct ou plus-value commerciale) de l'œuvre ou des œuvres dérivées ;
- diffuser les nouvelles créations selon des conditions identiques (selon la même licence) à celles de l'œuvre originale (donc autoriser à nouveau les modifications et interdire les utilisations commerciales).

Cette licence interdit donc que les nouvelles dérivations de l'œuvre dérivée soient exploitées à des fins commerciales.



(Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions)

Contexte et adaptation

Objectif du projet

Découvrir de façon ludique son campus.

Principe

Les étudiants se rendent physiquement à des lieux précis et y valide leur passage.

Dans Graffit'IUT, une application GPS valide les points de passage et découvre au fur et à mesure de leur avancée une photo indice. Cette dernière renvoie à un endroit où est caché un trésor. Ce trésor leur permet de résoudre l'énigme finale.

Démarche pour adapter Graffit'IUT à son contexte

- Définir les lieux où devront se rendre les joueurs.
Dans Graffit'IUT ces lieux sont les entrées de la bibliothèque universitaire, du restaurant universitaire, du bâtiment "paquebot", du bâtiment hébergeant la médecine préventive, du jardin partagé, de la maison des étudiants.
-
- Positionner ces points de passage sur une carte. (IGN, vue satellite, open street map, ...)
Dans Graffit'IUT, il s'agit d'une carte de course d'orientation.
- Les étudiants peuvent visiter ces lieux dans n'importe quel ordre.
Vous pouvez également imposer l'ordre de visite de ces lieux en créant un parcours.
*Dans Graffit'IUT, plusieurs parcours différents permettent de gérer le flux étudiants sur les différents lieux, pour un même créneau horaire, sans que les groupes d'étudiants se suivent.
Voir exemple "Parcours rentrée Equipe A.pdf" et "Parcours rentrée Equipe B.pdf".*
- Proposer une question en rapport avec chaque lieu (exploiter les services associés, affichages, ...). Ces questions peuvent imposer d'entrer dans le bâtiment afin de collecter les indices pour y répondre. Les réponses vont permettre d'obtenir le code du cadenas qui ferme le coffre « trésor » .
Dans Graffit'IUT, la question concernant le RU reprend le nom en breton de ce service.
- Réaliser la photo indice qui apparaîtra sur le smartphone des participants. Elle donne le lieu où est caché le trésor.
- Adapter le carnet de route joueur à son contexte. Vous pouvez changer de code, de clef, d'énigme, d'histoire...
Le site <https://scape.enepe.fr/bric-a-brac.html> vous aidera à chiffrer très facilement un message.
*Dans Graffit'IUT, l'histoire est basée sur un message codé à déchiffrer. Cela nécessite d'obtenir la « clé » qui crypte le message. Ce mot "clé" est le trésor. Trouver le trésor n'est qu'une étape de la résolution de l'énigme dans ce cas.
Dans Graffit'IUT, le code utilisé est adapté à partir du code vigenère de façon à nécessiter une résolution manuelle.*
- Équiper chaque équipe de joueurs du matériel nécessaire.
Dans Graffit'IUT, chaque équipe de 5 étudiants reçoit le carnet de bord et la carte de son parcours. Elle télécharge l'app gratuite Uynligo et active la géolocalisation et le son. Un smartphone / tablette connecté par équipe est suffisant. L'app émet un son à chaque fois que le smartphone est à un point de passage du parcours.

> Jouer :-)

- L'utilisation d'un outil numérique tel qu'Usynligo pour valider les points de passage est clairement un plus en terme de motivation pour les équipes et facilite grandement la gestion des équipes d'étudiants. Cela demande un peu d'investissement pour la première mise en oeuvre de cet escape game.
Dans Graffit'IUT, ACOrientation <https://acorientation.com/> était partenaire et a créé la carte et les parcours géolocalisés.
- Le support cartographique (carte, vue satellite, ...) utilisé doit être géolocalisé. C'est sans doute la partie la plus technique !
- Sur ce support numérique géolocalisé, les points de passage et parcours sont édités à l'aide d'un logiciel spécifique. Vous obtenez la carte à fournir à l'équipe et le fichier xml pour télécharger sous Usynligo. Le gratuit Purple Pen peut être utilisé <http://purple-pen.org/>
- Créer l'évènement dans l'app gratuite Usynligo <https://usynligo.no/>
 - S'identifier (avec un compte gmail par exemple)
 - Créer un évènement
 - Télécharger le ou les parcours (fichier .xml + fichier .pdf)
 - Publier l'évènement
 - Dans « mes évènements », vous retrouvez votre organisation

UsynligO Tous les évènements Mes évènements Téléchargez un évènement Aide

The participants column shows number of starts after May 8 2020 (tracking was added in the May 8 release of UsynligO).

Nom Evènement	Description Evènement	Publié
Graffit'IUT	Pré rentrée	Sep 2, 2022

Nom Evènement:

Description Evènement:

Catégorie Evènement (pour la recherche):

Organisateur:

- En bas de la page, cocher « modifier l'image de la boussole »

Modifier l'image de boussole(s)

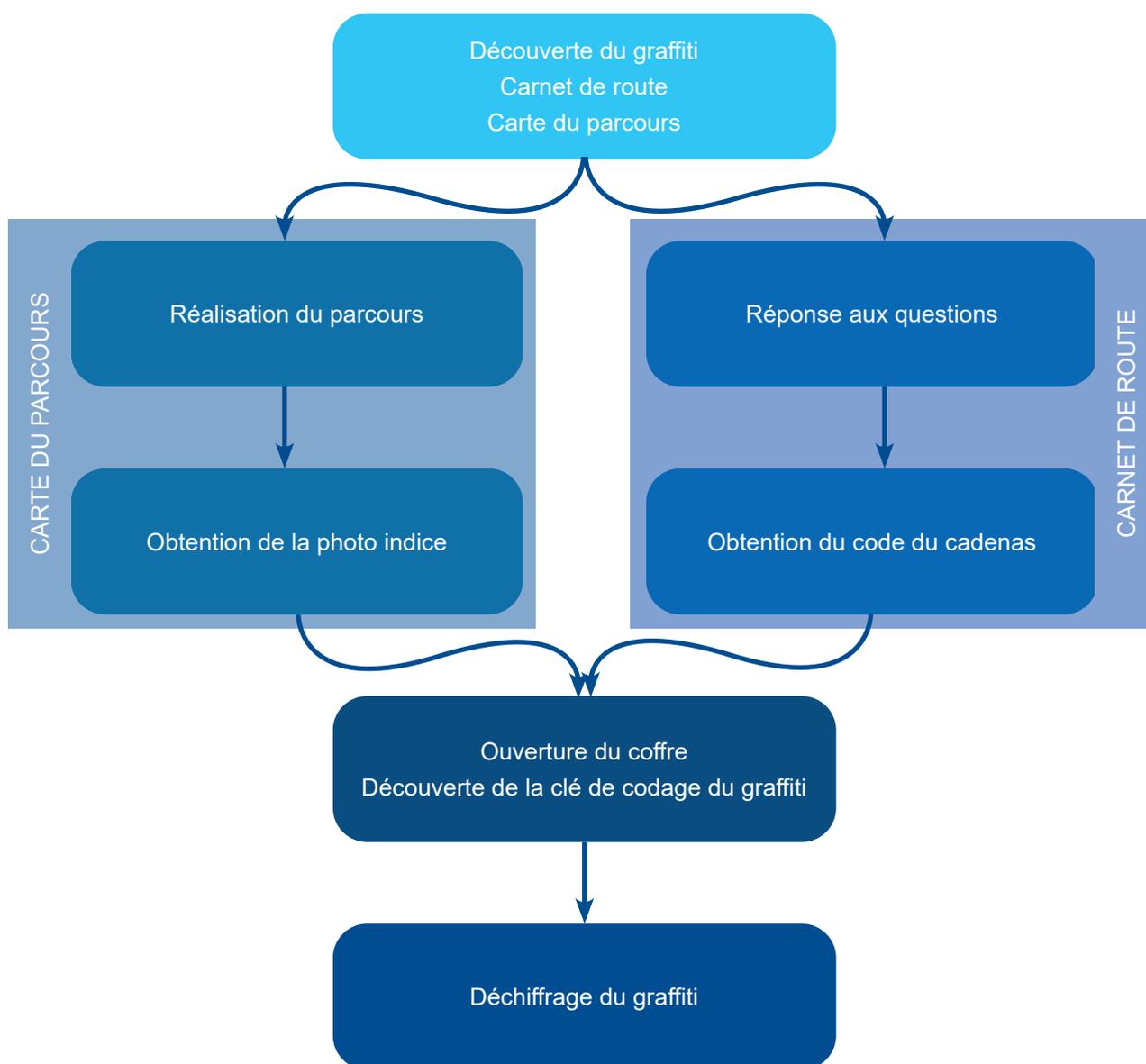
Si vous téléchargez une image de boussole pour un parcours, un morcea
 Gardez à l'esprit que la boussole est un cercle, alors utilisez des images
 être utilisé pour proposer une série de parcours où le but est de révéler

Nom Parcours

Equipe A	<input type="button" value="Télécharger l'image..."/>		<input type="button" value="Effacer l'image"/>
Equipe B	<input type="button" value="Télécharger l'image..."/>		<input type="button" value="Effacer l'image"/>
Equipe C	<input type="button" value="Télécharger l'image..."/>		<input type="button" value="Effacer l'image"/>
Equipe D	<input type="button" value="Télécharger l'image..."/>		<input type="button" value="Effacer l'image"/>
Equipe E	<input type="button" value="Télécharger l'image..."/>		<input type="button" value="Effacer l'image"/>

- Télécharger l'image « photo indice » pour chaque parcours défini.

Synoptique du jeu



Carnet de route joueur (à adapter)

Introduction

DSDLWOFZZKQP
R
EPY=C=GP

Ce tag mystérieux est apparu cette nuit. On a retrouvé ce carnet abandonné (contient des infos et messages) au pied de ce tag. Il a vraisemblablement été laissé par l'auteur, avec la carte du campus ci-jointe.

Vous avez 90 min pour expliquer ce que signifie ce tag.

Vous allez déambuler dans l'ensemble du campus de l'UBS.

Voici quelques règles à respecter :

- ne pas rentrer dans les bâtiments
- rester en équipe

En cas de problème, vous pouvez me joindre : numéro tél

Je vous attends au point de départ.

Table de codage

Extrait de l'ouvrage *La crypto en 10 leçons* par Coline Faribec

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=
A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=
B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A
C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B
D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C
E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D
F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E
G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F
H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G
I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H
J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	T	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	U	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	V	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	W	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	X	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Y	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	Z	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
=	=	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Méthode

- Écrire le message codé ci-dessous sans laisser d'espace ou de signe de ponctuation
- Écrire la clé (un mot), en la répétant autant de fois que nécessaire pour remplir la ligne clé
- Puis pour chaque lettre du message codé, Retrouver cette lettre dans la colonne de la lettre « clé » correspondante Lire en début de cette ligne la lettre du message en clair
- Recommencer

Exemple avec une clé nommée **JEU** :

Message codé	K	M	Y	W	Z	Y	W	Y	Y	J	P	B	C	X
CLÉ	J	E	U	J	E	U	J	E	U	J	E	U	J	E
Message en clair	B	I	E	N	V	E	N	U	E	A	L	I	U	T

Pour la 1ère lettre, on cherche la lettre K dans la colonne J, ce qui renvoie en début de ligne à la lettre B...

Message codé	D	S	D	L	W	O	F	Z	Z	K	P	R	E	P	Y	=	C	=	G	P
CLÉ																				
Message en clair																				

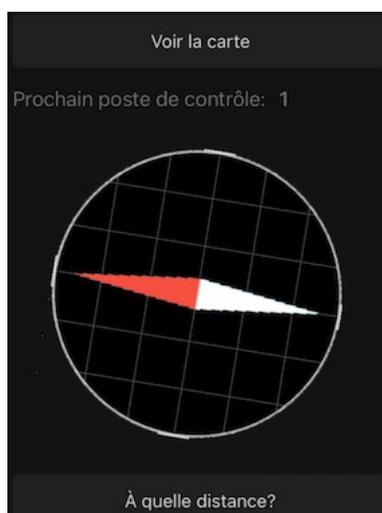
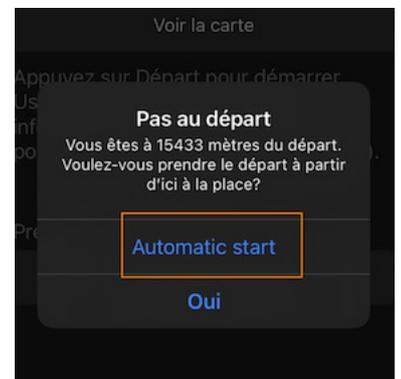
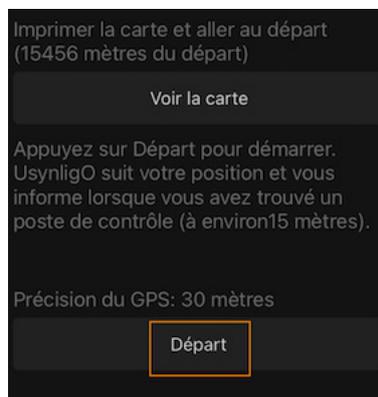
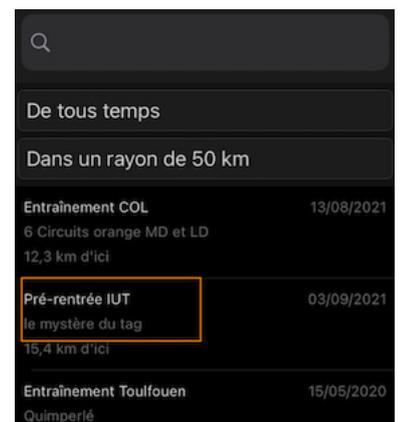
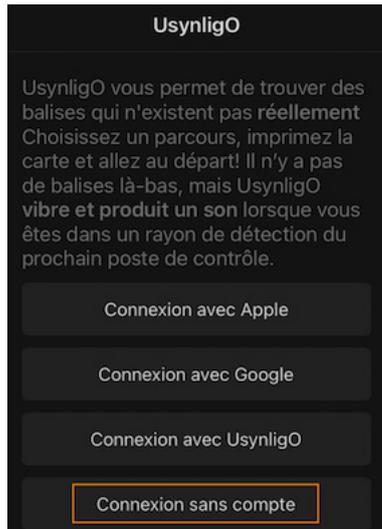
Utilisation d'Usynligo

Indispensable pour valider le parcours que vous allez réaliser.

L'app va émettre une musique à chaque fois que vous êtes à proximité d'un des points de passage de la carte parcours (activez le son !).

Vous devez respecter l'ordre du circuit.

Au fur et à mesure de votre avancée, une image va apparaître à la place de la boussole. Pas de panique si vous avez un souci de fonctionnement avec l'app, contactez moi !



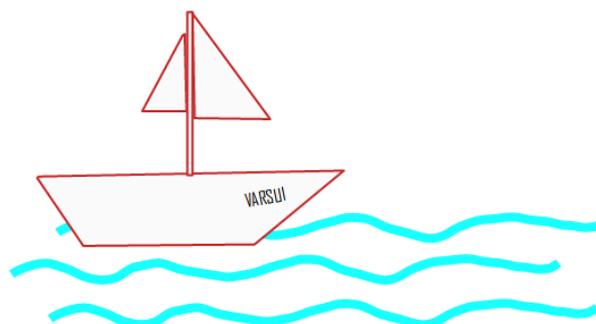
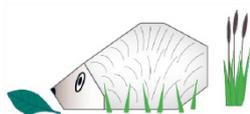
Le quadrillage de la boussole sera remplacé par des fragments d'image au fur et à mesure de votre avancée.

Notes de VARSUI PENCETI

Séjour à Lorient - septembre 2012

To Do :

- [x] ~~Utiliser une carte du campus~~
- [x] ~~Passer aux différents services~~
- [x] ~~Trouver des indices visuels~~
- [x] ~~Choisir sur feuilles énigmes \leftrightarrow code cadenas~~
- [x] ~~Aller à la photo indice donnée par Usyntigo~~
- [x] ~~Lire mot clé dans le coffre~~
- [x] ~~Déchiffrer tag IUT~~
- [x] ~~Courage!~~



Lieux à visiter

Jardin partagé

L'association « Graines solidaires » créée par 4 étudiantes du master Intervention et Développement Social de l'UBS, a mis en place ce jardin partagé dans le parc Youri Gagarine, dans lequel les insectes foisonnent. Endroit sympa pour sieste ! Je note le nom de cette petite bête.



SUAPS & SANTÉ

Situé à l'arrière de la faculté des sciences et sciences de l'ingénieur, ce bâtiment abrite plusieurs services dont le Service Universitaire des Activités Physiques et Sportives de l'UBS, ainsi que le pôle étudiant prévention santé et handicap santé. Le jour où j'irai à l'UBS, je ferai plein de sports ! En tout cas, je retiens le nom du service sur la pancarte à l'entrée.

Restaurant universitaire - CROUS

Les services administratifs du CROUS Lorient sont dans le bâtiment du restaurant universitaire. Il y a plusieurs cafétérias sur l'UBS. Je ne connais pas le breton, mais avec ce que je vois sur la façade, c'est parti pour les premiers mots que j'apprends !!!



Bibliothèque universitaire

OK, c'est l'accès direct à la BU, paraît-il qu'il y a même des BD ! :

Je vais prendre note de l'url écrite sur la façade

www.univ.....

J'ai vu qu'il y a une très large variété de documents et livres, de nombreux abonnements numériques et des espaces de travail au calme et en sérénité ! Cool !



Maison des étudiants

C'est un espace qui m'est dédié, super !

On y trouve un espace détente, les associations étudiantes, la possibilité de prêt de vélo, ... La page facebook est très fournie, j'y retournerai souvent ! Quelle jolie couleur sur le panneau !



Relations internationales - SUIOIP

Ces 2 services sont dans le bâtiment dont le nom correspond à sa forme.

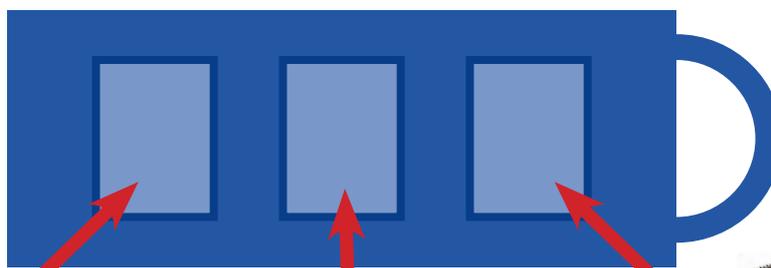
Chouette, ça me donne envie de faire un stage à l'étranger ! J'irai questionner les relations internationales à ce sujet.

Le service universitaire d'information et d'orientation - insertion professionnelle est vraiment super, les personnes peuvent m'accompagner dans mes projets.



Décryptage

TI-DEBRIN AR STUDIERIEN



1
Maison des
étudiants

3
Maison des
étudiants

7
Maison des
étudiants

5
Maison des
étudiants

	Paquebot	bateau
fr/bu	0	1
fr/scd	3	5

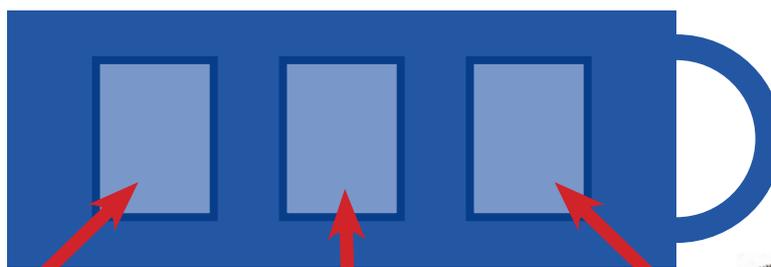


médecine préventive	0
santé préventive	1

médecine préventive	2
santé préventive	3

médecine préventive	8
santé préventive	9

TI-DEBRIN AR KELENNER



1
Maison des
étudiants

3
Maison des
étudiants

5
Maison des
étudiants

7
Maison des
étudiants

	Paquebot	bateau
fr/bu	0	1
fr/scd	2	5



médecine préventive	0
santé préventive	1

médecine préventive	2
santé préventive	3

médecine préventive	8
santé préventive	9

Annexes

Mot de passe à cacher dans le coffre

Le mot de passe est

SOLEIL

Exemples de parcours

Lorient & Pontivy
iut:
Université Bretagne Sud

Université
Bretagne Sud
ubs:

ACOrientation

L'énigme du TAG

Ce parcours (2 km) est à réaliser dans l'ordre des numéros.
Il vous permettra de découvrir les principaux sites de l'UBS.
Et de résoudre l'énigme du TAG.
Utilisez Usynlig'o pour valider vos points de passage.
Respectez le code de la route ;-)

Equipe A

Lorient & Pontivy
iut:
Université Bretagne Sud

Université
Bretagne Sud
ubs:

ACOrientation

L'énigme du TAG

Ce parcours (2 km) est à réaliser dans l'ordre des numéros.
Il vous permettra de découvrir les principaux sites de l'UBS.
Et de résoudre l'énigme du TAG.
Utilisez Usynlig'o pour valider vos points de passage.
Respectez le code de la route ;-)

Equipe B

Liens et contacts

Fabrice Coniel est enseignant à l'IUT de Lorient & Pontivy. Il est responsable de la commission pédagogique au sein de l'IUT. Il est également référent pour le Service Universitaire de Pédagogie de l'Université Bretagne Sud.

Retrouvez son témoignage sur notre chaine YouTube <https://youtu.be/djRUeqaamD4>

Fabrice Coniel

Référent pédagogique pour le SUP

fabrice.coniel@univ-ubs.fr

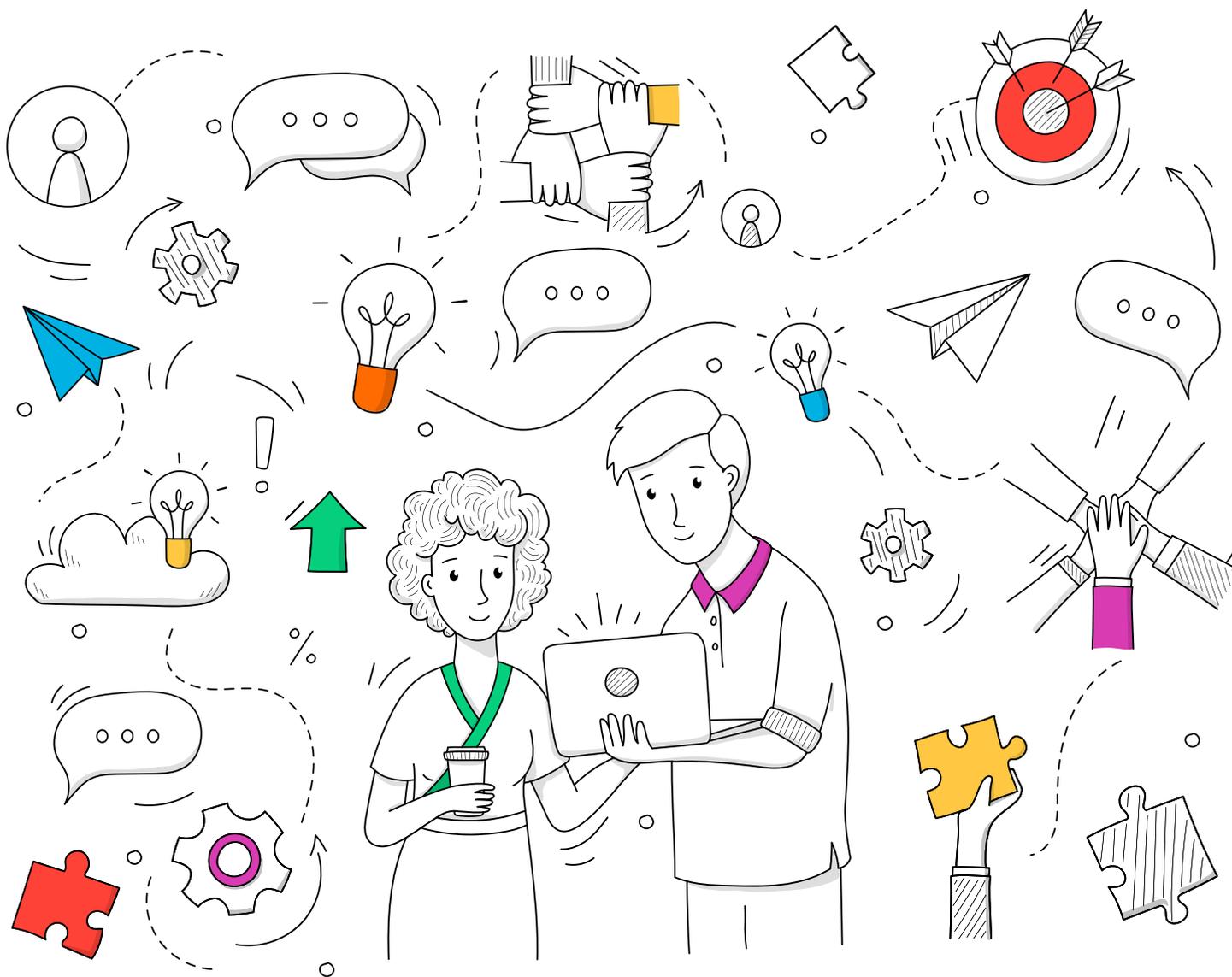
02 97 87 18 30

Service Universitaire de Pédagogie

sup@univ-ubs.fr

<https://sup-ubs.fr/>

02 97 01 70 34



illustrations de [upklyak](#) adaptées par le SUP