Support pédagogique du jeu



« J'oriente mon avenir » est un jeu développé par la Jeune Chambre Économique du Pays de Lorient en partenariat avec le Bureau d'Information Jeunesse de Lorient.

Ce jeu est libre de droits à l'utilisation non commerciale, et à la modification en respectant l'attribution originelle à la Jeune Chambre Économique du Pays de Lorient et le partage du jeu modifié dans les mêmes conditions de liberté de droits et de modification.

Ce jeu est destiné aux élèves de 4ème afin de leur faire découvrir des métiers et les faire réfléchir aux choix qu'ils ont pour trouver un stage de 3ème dans un domaine qui leur plaira et pas seulement dans un domaine dépendant de leur entourage proche.

Dans ce cadre, le jeu n'est qu'un « prétexte » ludique pour faire partager des témoignages de professionnels d'entreprises du Pays de Lorient travaillant dans des domaines porteurs actuellement ou qui auront des perspectives d'embauche lorsque les élèves entreront sur le marché de l'emploi. La partie ludique n'est donc pas faite pour bloquer les élèves trop longtemps. Le « maître du jeu » que vous êtes ne devra pas hésiter à donner des coups de pouce et indices pour les faire avancer ; le principal étant de consulter les témoignages des professionnels.

Ce jeu est prévu pour une durée d'environ 30 min et regroupe 10 témoignages sous forme d'interviews vidéos, sonores ou écrites. Les élèves devront trouver 5 témoignages lors de 5 épreuves. Chaque élève ne consultera donc pas l'ensemble des témoignages. Certains liens et informations utiles (mais facultatives pour le jeu) sont aussi cachés dans ces 5 épreuves. Une fiche jointe résume ces informations utiles disséminées ainsi que l'adresse internet des 10 témoignages. Cette fiche sera transmise aux élèves pour qu'ils puissent consulter les liens, témoignages ou refaire le jeu chez eux.

Vous trouverez dans cette notice les solutions des 5 épreuves afin de pouvoir faciliter l'avancée des élèves dans le jeu.

Le jeu se trouve à l'adresse suivante : https://view.genial.ly/5f70acda9bbeb80d1f9413f1/game-breakout-joriente-mon-avenir

# **Introduction**



Une page animée se lance pour mettre en situation le jeu. Rien à faire à part suivre les dialogues. A la fin, cliquer sur la flèche pour passer à la suite.



La page suivante donne les règles de base à connaître pour jouer. C'est à dire :

bien lire les consignes au fur et à mesure (en vert les informations facultative au jeu mais qu'on pourra retrouver dans la « fiche élève », en rouge les indices pour avancer dans le jeu)
on peut déplacer certains objets avec la souris

- lorsque l'on passe le curseur de souris sur des zones interactives (là où il y a des indices ou des informations), ce curseur change de forme.

#### Quelques astuces avant de commencer



Après la lecture des règles, cliquer sur « démarrer »

## Page de Menu du jeu

Tette page sert de menu au jeu.

A droite, on trouve **5 pavés numérotés**. En cliquant sur chaque pavé, on lance une des épreuves. En soi, il n'y a pas d'ordre pour les réaliser. Mais pour faciliter la tâche du maître du jeu, il est préférable de faire les épreuves de 1 à 5 pour pouvoir aider en même temps l'ensemble des participants sur la même épreuve.



A la fin de chaque épreuve, le joueur revient au menu pour continuer. Lorsque les joueurs ont trouver le 5 indices (4 chiffres + l'ordre de la combinaison), ils peuvent cliquer sur le **coffre-fort** pour terminer le jeu.

Avant chaque épreuve, une page s'affiche avec les consignes. Appuyer sur le bouton démarrer pour débuter l'épreuve. Par exemple pour le jeu 1 :



## Jeu 1 : Chercher

Les indices et liens sont cachés dans le noir sous des formes géométriques. Le faisceau de lumière peut être déplacé en le prenant avec la souris afin d'éclairer les différentes zones de la page. On doit bouger les formes pour trouver en dessous des infos facultatives ou les interviews. Le but du jeu est de trouver un des symboles « ampoule » ou « cœur » et de cliquer dessus.



Lorsque l'on passe au-dessus de « regardes ici » (sous la figuresoleil), un petit texte parle des tests pour aider à déterminer quels métiers peuvent plaire en fonction de réponses à un questionnaire. Les adresses de ces tests sont dans la fiche élève donnée en fin de jeu.



Pour les trouver les interviews et l'indice, il y a 2 possibilités. Soit trouver et cliquer sur l'ampoule (sous le rond), soit sur le cœur (sous le « serpent »).





Une fenêtre s'ouvre, permettant de lire une des 2 interviews. Après lecture, il faut fermer la fenêtre et cliquer sur l'objet à côté de celui que l'on a trouvé (le drapeau pour l'ampoule ou le parapluie pour le cœur).

On accède alors à la page de QCM. Trois questions à choix multiples. Il faut cliquer sur la **suite de lettres** correspondant aux bonnes réponses.

En cas de doute, on peut revoir l'interview en **cliquant** sur revoir.

En résumé, **l'ampoule** emmène vers l'interview du **maraîcher ONATUREL**, la réponse au QCM est : **COY** 

Le cœur emmène vers l'interview du l'ergothérapeute, la réponse au QCM est : **BOY** 







# Jeu 2 : Lire

Le principe est le même avec, à chaque épreuve : une page explicative des règles et un le bouton « démarrer » sur lequel cliquer.

Ce jeu permet de parler des ressources que l'on peut trouver dans la presse pour trouver un stage.

La page se présente sous la forme d'une fausse « une » de journal local. En passant la souris audessus de **certaines zones de la page**, on voit apparaître des fenêtres qui donnent des informations sur les spécificités des métiers porteurs sur Lorient ou les métiers porteurs dans les années à venir (les liens associés sont repris dans la fiche élève).



L'épreuve laisse 2 possibilités de trouver l'indice avec 2 interviews différentes. Le texte à gauche donne la solution en disant de chercher les métiers tendances ou de demain : Il faut cliquer soit sur le mot **DEMAIN** soit sur le mot **TENDANCES** présent sur le journal.

Dans la fenêtre qui s'ouvre avec l'interview, il est aussi indiqué où cliquer pour aller à la page du QCM et trouver le 2ème indice :

- **DEMAIN** emmène vers l'interview **MEDAVIZ**, il faut cliquer sur le<sup>27</sup>de la date du journal et la réponse au QCM est **ANX**.

- **TENDANCES** emmène vers l'interview **IOT BZH**, il faut cliquer sur le É de SUPPLEMENT et la réponse au QCM est **CMZ**.

```
Les 2 interviews donnent le même indice : « R=7 ».
```

# Jeu 3 : Enquêter

Comme sur l'épreuve précédente, il s'agit d'une page de journal. Il s'agit de les inciter à aller voir les petites annonces pour se donner des idées de métiers qui recrutent.

Concernant le jeu, n passant sur **une annonce**, cela fait apparaître des informations optionnelles sur comment contacter une entreprise. Des liens utiles seront donnés dans la « fiche élève ».



La page donne 2 possibilités de trouver 2 interviews différentes en cliquant sur 2 annonces.

Dans la fenêtre qui s'ouvre avec l'interview, il est aussi indiqué où cliquer pour aller à la page du QCM et trouver le 3ème indice :

- Habitat et humanisme : Après avoir vu la vidéo, la consigne est de cliquer sur le É de "MÉCANICIEN". La réponse au QCM est AOZ

- **Cabinet GEIREC** : Après avoir vu la vidéo, la consigne est de cliquer sur le **point blan** en bas à gauche de la page. La réponse au QCM est **BNY** 

L'indice dans les 2 cas est Y=3.

# Jeu 4 : Être curieux

Dans cette épreuve, on a la photo d'un bureau. En passant la souris un peu partout, on trouve des zones à cliquer.

Certaines sont des **fausses pistes** (poupée russe, tiroir du bureau à droite, table à gauche).

D'autres mènent à des témoignages / indices.(fenêtre et coffre invisible sur le mur qui apparaît quand on passe dessus avec la souris.



### A) Les fausses pistes

Chaque fausse piste donne une indication pour trouver les endroits où se cachent les interviews/indices.

#### - Les poupées russes

Il faut bouger les poupées une à une. En passant la souris sur la dernière, un message indique qu'il n'y a rien ici. Cliquer sur retour pour revenir au bureau.

#### - Le tiroir de la table

En passant la souris sur le tiroir, un chat apparaît. En passant sur le chat, un message indique qu'il n'y a pas d'indice. Cliquer sur retour.

#### - Le tiroir du bureau

Il faut déplacer tous les objets (certains donne de petits textes facultatifs) pour découvrir l'indication que c'est une fausse piste sur le fond du tiroir. Cliquer sur retour.



### B) Les endroits où trouver les interviews :

#### - La fenêtre

L'interview de **DRONE REPONSE** apparaît si on clique sur **le drone** que l'on aperçoit dehors.

La fenêtre s'ouvre sur l'interview et donne la consigne de cliquer sur la **poignée de la fenêtre** pour aller au QCM.

La réponse au QCM est CNY

#### - Le carton dans le coffre-fort

Il faut bouger les différents objets. Quelques messages apparaissent sans lien avec l'indice.

Au fond du carton on trouve 2 objets : un chronomètre et des cartes de visite.

En cliquant sur les **cartes de visite**, on peut visionner l'interview de l'**éleveuse de volaille**.

La consigne est alors de regarder la vidéo puis de cliquer sur le « 2 » du cadran du chronomètre pour aller au QCM

La réponse au QCM est BNX

Les 2 QCM donnent le même indice : B=9







# Jeu 4 : Être curieux

Dans cette épreuve, on simule une discussion en famille pour savoir si quelqu'un connaît une personne dans un domaine d'activité pour un stage. En cliquant sur le visage des personnages, une bulle de discussion donne des indications sur une personne à contacter. Il faut alors cliquer sur le **smartphone** en bas sur la table pour pouvoir les contacter.



Certaines personnes vont mener vers des fausses pistes. Le papa au premier plan donne des indications sur des structures utiles pour la recherche de stage. Ces liens seront repris dans la fiche « élève ».

La seule personne menant à une interview/indice est **Ousmane**. **Un des personnages** envoie directement sur Ousmane. **Un autre** envoie vers **Odile**, la femme d'Ousmane qui nous renverra vers lui.

En cliquant sur le **smartphone**, on arrive sur la liste des contacts. Il faut alors cliquer sur les bons contacts **Ousmane** ou **Odile**.

Si on clique sur un mauvais nom, un message d'erreur apparaît.



En cas de fausse piste, cliquer sur retour pour revenir à la scène de repas et trouver d'autres conversations avant de recliquer sur le téléphone et retenter sa chance avec un autre nom.

Sur la page d'Ousmane, il nous dit de cliquer sur son **portable** pour arriver à l'interview de « **Comptoir d'ici** ».

Une consigne dit aussi de cliquer sur le « I » d'ACTIV pour aller aux QCM.

La réponse au QCM est AMY



L'indice est : RMYB.

# FINAL

En résumé, on se retrouve avec 5 indices :

- M=0 R=7
- Y=3 B=9
- RMYB

En mettant les chiffres dans l'ordre de la suite de lettres, on obtient la réponse 7039



Quand le bon code est rentré, le jeu se termine avec une page de félicitations pour les joueurs et une page de remerciements pour nos partenaires.



Ce jeu a été créé par
Avec l'aide de
Et la participation de
Medaviz IOT & BZH

Noubliez pas de distribuer et/ou envoyer par mail aux parent la fiche élève avec les informations utiles données le long du jeu.

