

1. Présentation globale du jeu :

Quoi ? Jeu pédagogique sur le centre social

Qui ? Tle Bac Pro AEPA, les problématiques principales de la classe sont : le manque d'entraide, de cohésion de groupe et les révisions des savoirs associés liées à un manque de motivation.

Où ? En classe

Quand ? en fin de séquence pour que cela serve d'évaluation formative en vue de l'évaluation sommative

Comment ? Répartir le demi-groupe en 4 équipes chaque équipe aura un exercice + une énigme afin de rendre le jeu plus ludique

Pourquoi ? Remobiliser les savoirs associés de façon ludique et favoriser la coopération de la classe.

Savoirs associés travaillés :

S.1.1.A1. Connaissance des milieux professionnels : Le centre social

S.1.2.C2. Méthodologie d'intervention en animation : La démarche de projet

S.1.1.A2. Connaissances sociologique et psychologique des publics : Les personnes en situation de migration

1. Fiche séance du jeu

Contexte narratif

Les élèves sont recrutés par le **Centre Social de Saint-Michel-sur-Orge** pour une mission urgente : un mystérieux virus informatique a verrouillé le système de gestion du centre. Le mot de passe pour le déverrouiller a été fragmenté en **4 parties** et caché dans différents dossiers, protégés par des mini-jeux et des énigmes.

Seule la coopération entre équipes permettra de tout retrouver : chacun obtiendra des indices différents et devra les partager pour recomposer le mot de passe final.

Organisation de la séance

- **Classe :** Tle animation enfance et personne âgée
- **Durée totale :** 1h
- **Lieu :** salle de classe
- **Mode de réalisation :** demi-groupe divisé en **4 équipes** (chaque équipe a un mini-jeu + répond à une énigme pour trouver un bout du mot de passe).

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

- **But final** : réussir les épreuves et obtenir les 4 morceaux du mot de passe pour déverrouiller l'ordinateur fictif du centre social.

Rôle du professeur pendant toute la durée du jeu :

- **Animateur** : lance la mission, gère le temps, distribue les défis.
- **Maître du jeu** : donne des indices supplémentaires si une équipe bloque trop longtemps.
- **Observateur pédagogique** : vérifie que les connaissances sont mobilisées, note les interactions et la coopération.

Bénéfices pédagogiques

- Les élèves révisent leurs savoirs en contexte.
- La coopération est obligatoire pour réussir.
- L'ancrage dans le contexte local (Saint-Michel-sur-Orge) rend l'activité plus concrète.

Matériel à préparer

- Ordinateur / vidéoprojecteur (pour afficher l'intro et le "terminal" final)
- Enveloppes (1 par équipe, contenant leur mini-jeu)
- Cartes ou fiches plastifiées (pour les classements et ordonnancements)
- Feuilles d'indices (à distribuer aux moments clés)
- Chronomètre ou minuteur de salle
- Deux clefs USB + deux ordinateurs élèves

Nom du jeu	Objectifs	Description du jeu	Déroulement
Le bureau du directeur	Présenter le fonctionnement et l'organisation d'un centre social	Classer correctement les cartes dans les 4 catégories : Objectifs, Gestion, Financement, Public accueilli. Attention certaines des cartes sont des pièges. Enigme : fichier audio d'un code morse à déchiffrer	Rôle du professeur : Distribuer la fiche explicative et l'enveloppe contenant les étiquettes et les 4 dossiers. S'assurer que les élèves ont compris la consigne Vérifier les réponses une fois que les élèves ont terminé Distribuer les indices en cas de grosse difficulté

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

			<p>Rôle de l'élève : Prendre connaissance en groupe de la consigne et réfléchir en groupe afin de déterminer les cartes pièges.</p>
<p>Le Cahier des Charges Perdu</p>	<p>Présenter les étapes de la démarche de projet et y associer des exemples.</p>	<p>Les élèves reçoivent des étapes mélangées d'un projet (diagnostic, objectifs, mise en œuvre, évaluation...). Ils doivent remettre les étapes dans l'ordre logique et y associer les exemples associés</p> <p>Enigme : Marche arrière sur l'alphabet. Il faut compter les pas d'une main. Ne tourne pas trop : garde le cercle à 26. Suis IFW et révèle la vérité + carte alphabet</p>	<p>Rôle du professeur : Distribuer la fiche explicative et l'enveloppe contenant les étiquettes et les 4 dossiers. S'assurer que les élèves ont compris la consigne Vérifier les réponses une fois que les élèves ont terminé Distribuer les indices en cas de grosse difficulté</p> <p>Rôle de l'élève : Prendre connaissance en groupe de la consigne et réfléchir en groupe afin de déterminer les cartes pièges.</p>
<p>Le Passeport Oublié</p>	<p>Présenter les causes, conséquences et difficultés que peuvent rencontrer les personnes en situation de migration</p>	<p>Répondre au QCM sur les personnes en situation de migration. Et avoir au moins 80% de bonnes réponses</p> <p>Enigme : Des lettres ont été transformées en nombres pour protéger le mot de passe du centre social. Chaque lettre</p>	<p>Rôle du professeur : Distribuer la fiche explicative et l'enveloppe contenant le QCM et donner un feutre pour y répondre S'assurer que les élèves ont compris la consigne Vérifier les réponses une fois que les élèves ont terminé</p>

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

		suit la règle : "je double mon rang dans l'alphabet puis j'ajoute 1". Les nombres sont : 19, 41, 11. Retrouve le mot secret.	<p>Distribuer les indices en cas de grosse difficulté</p> <p>Rôle de l'élève : Prendre connaissance en groupe de la consigne et réfléchir en groupe afin de déterminer les bonnes réponses au QCM.</p>
Le Réseau d'Informations	Identifier l'importance et le rôle du recueil de donnée et de l'évaluation au cours d'une animation	Associer les bonnes étiquettes en lien avec le recueil de donnée et l'évaluation + proposer deux méthodes possibles pour effectuer un recueil de donnée et deux critères d'évaluation	<p>Rôle du professeur : Distribuer la fiche explicative et l'enveloppe contenant les étiquettes. S'assurer que les élèves ont compris la consigne. Distribuer les indices en cas de grosse difficulté</p> <p>Rôle de l'élève : Prendre connaissance en groupe de la consigne et réfléchir en groupe afin de déterminer les cartes pièges.</p>

Les 4 mini-jeux (liés aux savoirs associés)

1. Présentation du centre social

Nom du défi : *Le Bureau du Directeur*

- **Mécanique** : les élèves doivent associer des cartes "informations" (objectifs, financement, gestion, public accueilli) à leur bonne catégorie.
- **Support** : cartes mélangées, certaines fausses (pièges).
- **Réussite** : s'ils classent toutes les cartes correctement, ils peuvent passer à l'énigme.
- **Savoirs associés mobilisés** : connaître la mission et le fonctionnement d'un centre

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

Cartes à trier en 4 catégories

- Objectifs du centre social
- Gestion
- Financement
- Public accueilli

Cartes correctes :

- **Objectifs** : favoriser le lien social / accompagner les familles / proposer des activités culturelles / Encourager la participation des habitants
- **Gestion** : un conseil d'administration (association) / salariés + bénévoles / partenariat avec la mairie
- **Financement** : subventions CAF / Cotisations des adhérents / Subventions municipales
- **Public accueilli** : enfants et familles / personnes âgées / personnes en situation de précarité / adolescents / habitant du quartier

Cartes pièges :

Vendre des produits au marché / Dirigé uniquement par le maire / Soigner les patients atteints de pathologies lourdes / Accueillir les personnes âgées en perte d'autonomie / Accueillir les enfants sur le temps méridien / Comité médical / Équipe de direction / Conseil d'administration d'une entreprise privée / Facturation des actes médicaux à la Sécurité sociale / Vendre des produits au marché / Part d'action / personnes âgées dépendantes / Nouveau-nés

Enigme :

Les élèves ont reçu une clef USB contenant un fichier audio + un document ressource avec l'alphabet morse

Objectif : déchiffrer en équipe le code morse à l'aide de l'audio

Indice si les élèves sont en difficultés : Transcription du fichier audio ... --- ··· · (SOLI)

2. Démarche de projet

Nom du défi : *Le Cahier des Charges Perdu*

- **Mécanique** : les élèves reçoivent des étapes mélangées d'un projet (diagnostic, objectifs, mise en œuvre, évaluation...). Ils doivent remettre les étapes dans l'ordre logique et y associer des exemples concrets applicable en centre social
- **Support** : cartes à organiser sur un tableau ou une table.
- **Réussite** : ordre et exemples associés corrects

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

- **Compétences mobilisées** : comprendre la logique d'un projet d'animation et en donner des exemples.

Cartes à remettre dans l'ordre :

1. **Diagnostic** : Réaliser un questionnaire auprès des habitants du quartier / Observer la fréquentation des activités existantes au centre social
2. **Définition des objectifs** : Favoriser la mixité intergénérationnelle / Lutter contre l'isolement des personnes âgées
3. **Planification et Conception** : Élaborer un planning d'activités / Réserver une salle et prévoir le matériel nécessaire
4. **Mise en œuvre** : Animer un atelier de jeux de société parents et enfants / Organiser une sortie culturelle pour les familles
5. **Évaluation** : Distribuer un questionnaire de satisfaction après l'activité / Faire un bilan avec l'équipe d'animation

Cartes pièges à écarter :

Interroger uniquement les amis de l'animateur pour connaître les besoins / Lire un article national dans un magazine sans lien avec le quartier / Faire en sorte que tout le monde soit heureux / Avoir plus d'argent pour le centre / Décider d'improviser les activités au dernier moment / Prévoir un planning... mais ne jamais en parler à l'équipe / Distribuer des tracts sans jamais organiser l'activité annoncée / Laisser les bénévoles sans consignes et espérer que ça fonctionne / Évaluer le projet en demandant seulement l'avis de l'animateur / Faire un bilan uniquement financier sans parler des participants

Enigme :

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

Les élèves reçoivent une énigme au centre d'un cercle contenant l'alphabet et ils doivent trouver le fragment de mot de passe qui s'y trouve.



Résolution :

Marche arrière sur l'alphabet =
compter à l'envers

Il faut compter les pas d'une main
= une main compte 5 doigts donc
l'opération sera -5

Suis IFW = Partir des 3 lettres et
remonter de 5 rangs dans
l'alphabet

Solution : DAR

3. Les migrants : définitions et causes

Nom du défi : *Le Passeport Oublié*

- **Mécanique :** un QCM sur :
 - définition de l'immigration
 - causes économiques, politiques, climatiques
- **Support :** questions écrites ou en mode "quiz buzzer"
- **Réussite :** au moins 80% de bonnes réponses
- **Compétences mobilisées :** connaissances sur les personnes en situation de migration

QCM :

1. Qu'appelle-t-on "immigration" ?

a) Quitter son pays

b) Arriver dans un pays pour s'y installer

c) Voyager temporairement

2. Comment appelle-t-on le mouvement inverse de l'immigration ?

a) Exil

b) Émigration

c) Expatriation

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

3. Qui peut être concerné par l'immigration ?

- a) Familles
- b) Jeunes seuls
- c) Travailleurs
- d) Réfugiés
- e) Toutes ces réponses

4. Pourquoi est-il important d'identifier le public immigré accueilli dans un centre social ?

- a) Adapter les activités
- b) Trouver des financements
- c) Vérifier les papiers

5. Laquelle de ces raisons peut être une cause d'immigration ?

- a) Guerre/persécutions
- b) Travail/vie meilleure
- c) Rejoindre sa famille
- d) Études

e) Toutes ces réponses

6. Comment appelle-t-on une personne qui fuit son pays à cause de conflits ?

- a) Touriste
- b) Réfugié
- c) Étudiant étranger

7. Conséquences positives pour un pays d'accueil ?

- a) Diversité culturelle
- b) Main-d'œuvre
- c) Échanges économiques

d) Toutes ces réponses

8. Quels défis l'immigration peut-elle poser ?

- a) Intégration/discriminations
- b) Logement/emploi
- c) Préjugés

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

d) Toutes ces réponses

9. Conséquences pour un migrant ?

- a) Exil/déracinement
- b) Difficultés sociales
- c) Opportunités

d) Toutes ces réponses

10. Cite une action concrète qu'un centre social peut mettre en place pour favoriser l'intégration.

Réponse attendue : plusieurs réponses possibles

Enigme : Les élèves ont une fiche ayant l'énoncée de l'énigme + l'alphabet complet

« Des lettres ont été transformées en nombres pour protéger le mot de passe du centre social. Chaque lettre suit la règle : "je double mon rang dans l'alphabet puis j'ajoute 1". Les nombres sont : 19, 41, 11. Retrouve le mot secret. »

Résolution :

1. Des lettres ont été transformées en nombres pour protéger le mot de passe du centre social = Partir des 3 chiffres que l'on a pour avoir 3 lettres
2. Je double mon rang = $x2$
3. Puis j'ajoute 1 = $+1$
4. Faire les opérations inverses car les chiffres sont le résultat de l'opération $x2+1$
5. $19-1 = 18/2 = 9 = 9^{\text{ème}}$ lettre de l'alphabet I
6. $41-1 = 40/2 = 20 = 20^{\text{ème}}$ lettre de l'alphabet T
7. $11-1 = 10/2 = 5 = 5^{\text{ème}}$ lettre de l'alphabet E

4. Le recueil de donnée et l'évaluation

Nom du défi : *Le Réseau d'Informations*

- **Mécanique** : les élèves doivent trier les informations et démasquer les faux indices + proposer deux méthodes de recueil de données et 2 critères pertinent d'évaluation
- **Support** : étiquettes
- **Réussite** : Tri correct des informations et exemples validés
- **Compétences mobilisées** : Identifier les rôles du recueil de donnée et de l'évaluation dans un projet d'animation ou d'une animation

Cartes à associer :

Le questionnaire anonyme permet de.../ recueillir des données quantitatives auprès d'un grand nombre de personnes.

Fiche professeur : "Mission Saint-Michel : Sauver le Centre Social"

L'observation directe de la participation... / donne des informations sur l'ambiance et l'implication du public

La prise de photos durant l'activité ... / peut illustrer la participation et servir de trace pour l'évaluation.

Pour effectuer un recueil de donnée nous avons besoin... / d'une multitude d'informations

L'évaluation permet de... / de pouvoir réajuster l'activité

Un exemple de critère d'évaluation pourrait être... / l'implication des participant

Les critères d'évaluation peuvent être... / Quantitatif et qualitatif

Une activité doit toujours se terminer par... / une évaluation

Cartes pièges :

Recueillir des informations nominatives sur un public / permet de donner son ressenti sur la situation en temps réel. / Peut se faire sans autorisation car le public a accepté de participer à l'activité / d'un extrait du projet de la structure seulement / noter le public sur l'activité réalisée / les félicitations des autres animateurs / Quantitatif seulement / un recueil de donnée

Enigme : Les élèves peuvent écouter le fichier audio sur l'ordinateur.

Il s'agit d'une discussion entre deux militaires qui parlent en codage militaire

Les élèves doivent relever les mots et cela formera le mot « quatre-vingt-onze »

Attention il y a aussi des fausses informations.

Si les élèves n'y arrivent pas alors on pourra donner la transcription écrite du message audio + l'alphabet militaire.

Phase finale : Le Mot de Passe

Une fois les 4 morceaux trouvés (exemple : *SOLI – DAR – ITE – 91*), les équipes se rassemblent pour **assembler et taper le mot de passe sur un ordinateur ou un faux terminal projeté.**

Un élève rentre le mot de passe sur l'ordinateur classe et la vidéo de clôture se lance.