

CHANTIER INACHEVE : mode d'emploi

GUIDE ANIMATION ESCAPE GAME DES MÉTIERS DU BÂTIMENT

L'objectif de ce guide est d'accompagner les professionnels dans l'utilisation de l'escape game numérique avec leurs publics.

Les animateurs trouveront dans ce guide une proposition de déroulé, les éléments permettant de débloquer les différentes énigmes et des définitions utiles.

LES OBJECTIFS DE CET OUTIL

L'Agence de l'orientation et des métiers, en lien avec ses partenaires, a développé une série de jeux numériques dont l'objectif est de permettre au grand public de découvrir des secteurs d'activité et leurs métiers de façon ludique.

Basé sur le principe de l'Escape Game, l'objectif de cet outil est d'apporter, au grand public, un premier niveau d'information sur un secteur professionnel et de susciter l'intérêt via le jeu pour ouvrir le champ des possibles en matière d'orientation.

L'animateur ou animatrice interviendra pour compléter les informations ou interroger le public sur les enjeux et les métiers rencontrés. Des fiches métiers sont proposées tout au long du jeu.

EN PRATIQUE, « LE CHANTIER INACHEVE », C'EST QUOI ?

L'Escape-game « Chantier inachevé » a été réalisé en collaboration avec La Fédération Française du Bâtiment de Normandie. Il aborde les points suivants :

1. La notion de gros œuvre et second œuvre
2. Les enjeux de l'isolation thermique, la gestion des déchets
3. 8 métiers de la filière bâtiment
4. La mixité

Ce jeu type « escape-game » présente, avec une mécanique simple, plusieurs métiers du bâtiment. Les joueurs et joueuses doivent trouver des objets, les associer ou résoudre des énigmes pour avancer.

Un outil pour découvrir 8 métiers du bâtiment :

- Maçon/Maçonne constructeur
- Couvreur/Couvreuse
- Installateur/Installatrice sanitaire
- Electricien/Electricienne
- Carreleur/Carreleuse
- Poseur/Poseuse de menuiseries extérieures
- Plâtrier/Plâtrière-plaquiste
- Peintre

MISE EN PLACE

Le jeu peut être utilisé sur smartphone, tablette ou ordinateur.

- En classe (en synchrone ou asynchrone) :
 - o Par groupe de 3 ou 4 ou en individuel sur ordinateur selon le nombre de postes informatiques disponibles,
- En événementiel (en synchrone ou asynchrone) :
 - o Par groupe de 4 ou 5 si vous avez un écran tactile,
 - o Par groupe de 2 ou 3 si vous disposez de tablettes,
 - o En individuel via un smartphone (QR code fourni dans ce document).

DÉROULEMENT

Lancement du jeu et introduction :



Thématique
Bâtiment

Objectif du jeu
Vous allez aider Gabriel, le chef du chantier de construction d'un lycée à remettre de l'ordre dans l'avancée des travaux.

Principe de l'escape game :



Les joueurs et joueuses devront résoudre des mini jeux et/ou énigmes pour pouvoir progresser et débloquer les étapes suivantes.

NB : Pour réussir un escape game, il est crucial de bien lire les textes. Ils contiennent souvent des informations essentielles pour progresser.

Incitez les joueurs à prendre le temps de les examiner attentivement, car chaque détail peut faire la différence. Ils peuvent également obtenir des indices en cliquant sur l'icône point d'interrogation.

Accompagner l'expérience de jeu :

- Aider les joueurs et joueuses en difficulté sur la compréhension d'une énigme ou de la prochaine action à réaliser
- Interpeler les joueurs sur les enjeux ou notion rencontrés en jeu.
- Inciter le public à cliquer sur chacune des fiches métiers pour en apprendre un peu plus sur les métiers découverts.

A la fin du jeu :

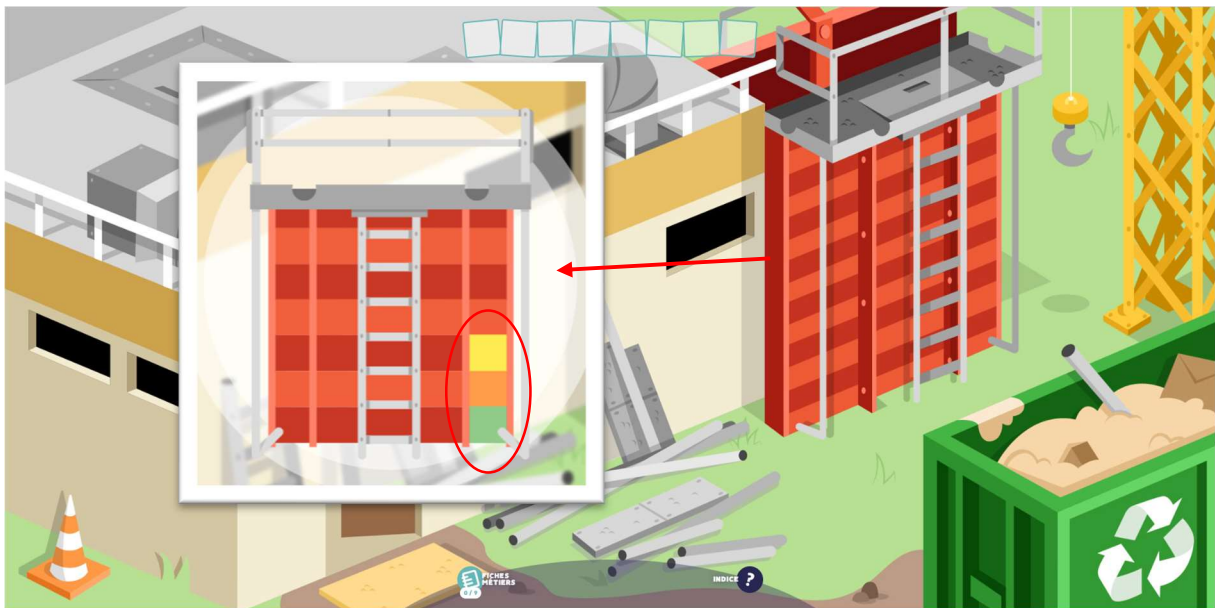
- Revenir sur l'ensemble des métiers découverts et sur les secteurs,
- Pour les joueurs intéressés, des informations complémentaires sont disponibles sur le site Destination métier.

A VOUS DE JOUER !

Panneau 1 : l'extérieur du chantier



BANCHE DE COFFRAGE



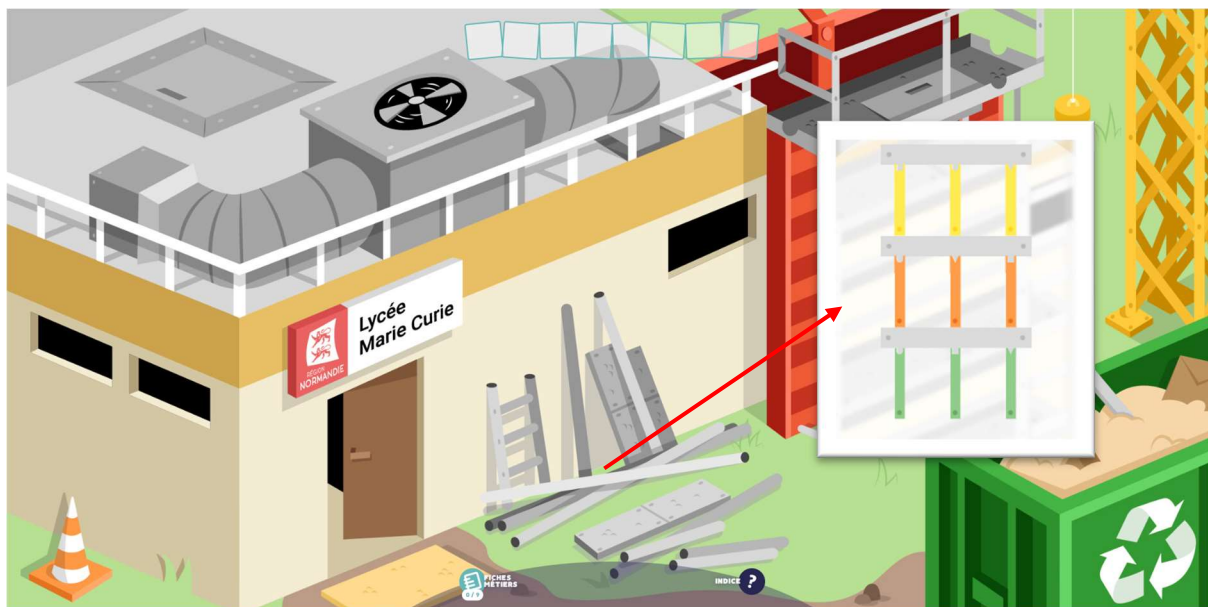
Métier : Maçon/Maçonne constructeur

Voilà une banche de coffrage utilisée par le maçon pour faire des cloisons en béton. Tu as vu ces marquages colorés ? Je pense que ça pourrait nous aider.

Mission :

Observer le code couleur en bas à droite de la banche de coffrage

ECHAFAUDAGE



Métier : Couvreur/Couvreuse

C'est l'échafaudage de la couvreuse... Mais elle l'a démonté hier, quand elle a fini l'étanchéité du toit ! On doit le remonter, tu peux m'aider ?

Mission :

Construire l'échafaudage en respectant le code couleur obtenu sur la banche de coffrage.

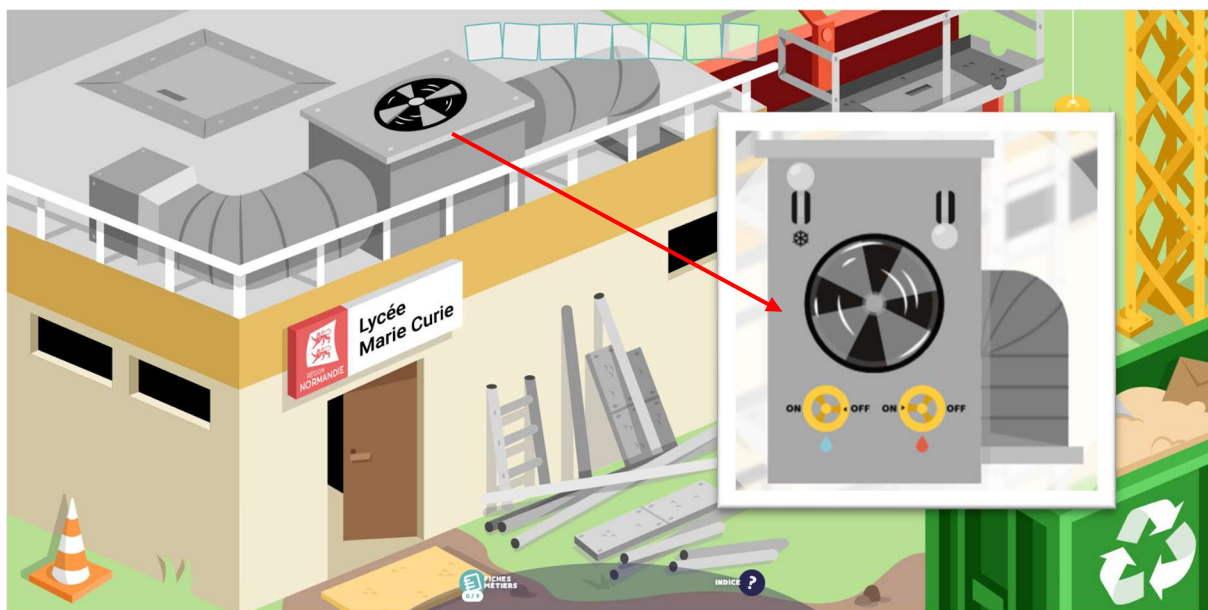
Résultat :

Nous pouvons maintenant monter sur le toit du lycée pour la suite du jeu.



Ça a l'air solide, bien joué ! Maintenant, on peut aller sur le toit et réactiver la centrale. Par contre, je ne connais pas ce modèle... on va improviser !

CENTRALE DE TRAITEMENT D'AIR



Métier : Installateur/Installatrice sanitaire

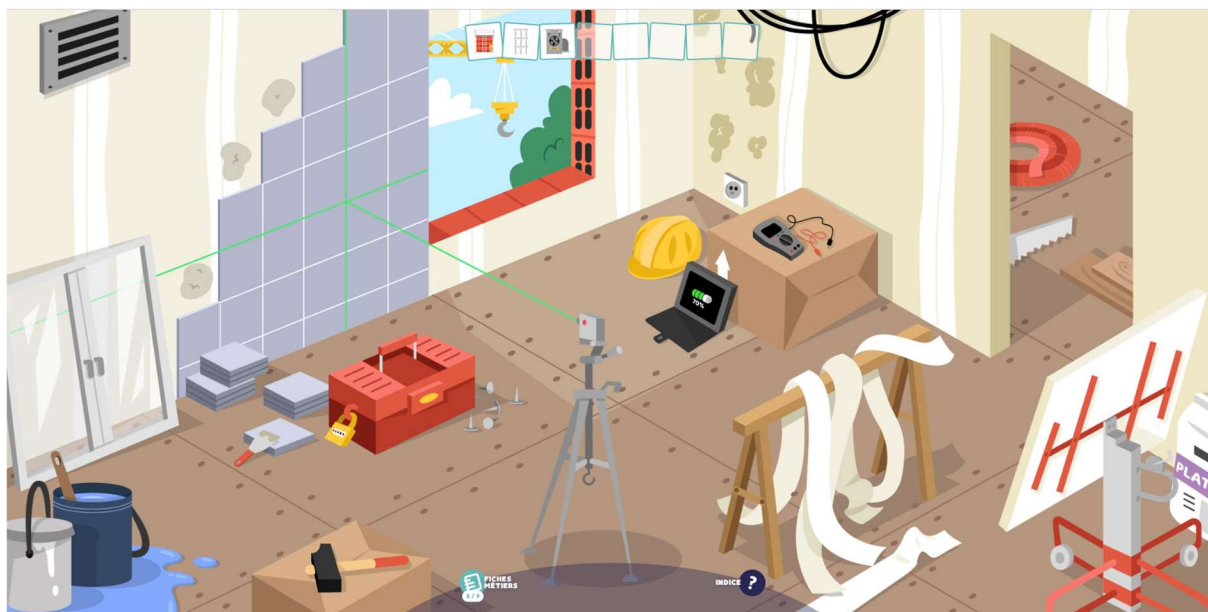
Voilà la centrale ! Grâce à elle, les installateurs sanitaires gèrent la ventilation et la climatisation du lycée. Sans elle, pas de chantier... Il faut la redémarrer !

Mission :

Remettre la centrale de traitement d'air en route :

- Levier gauche : haut
- Levier droite : bas
- Eau froide : off
- Eau Chaude : on

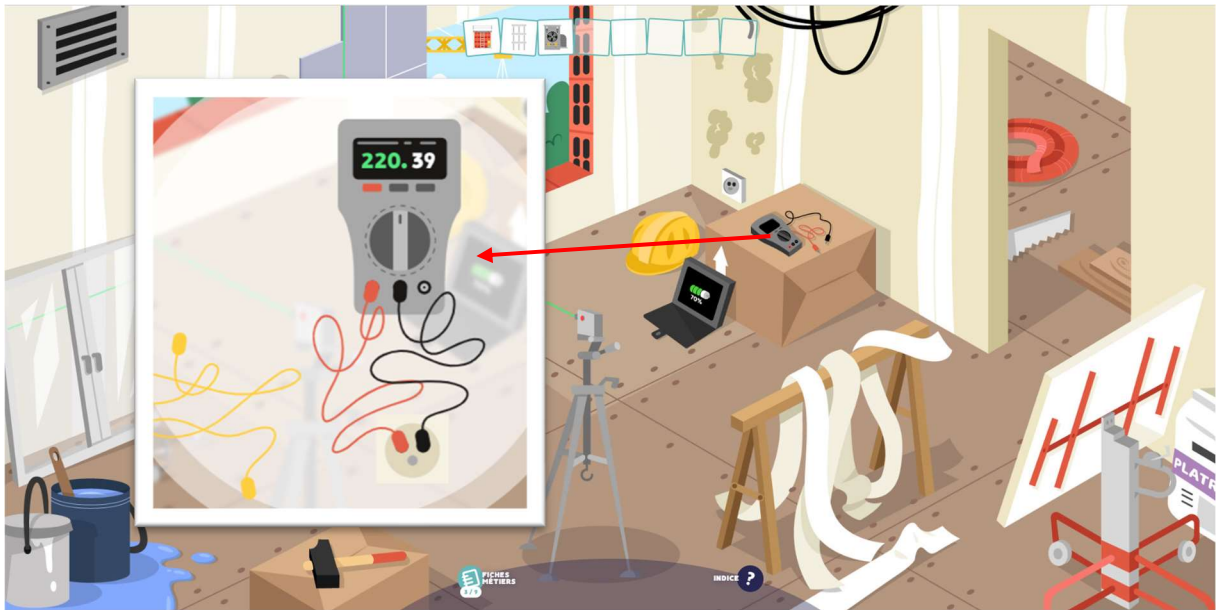
Panneau 2 : l'intérieur du chantier



Objectif : ouvrir la boîte à outil



MULTIMETRE



Métier : Electricien/Electricienne

Le multimètre est un indispensable de l'électricienne, il permet de vérifier si le circuit électrique est alimenté...et d'éviter les châtaignes ! Tu veux bien contrôler la tension ?

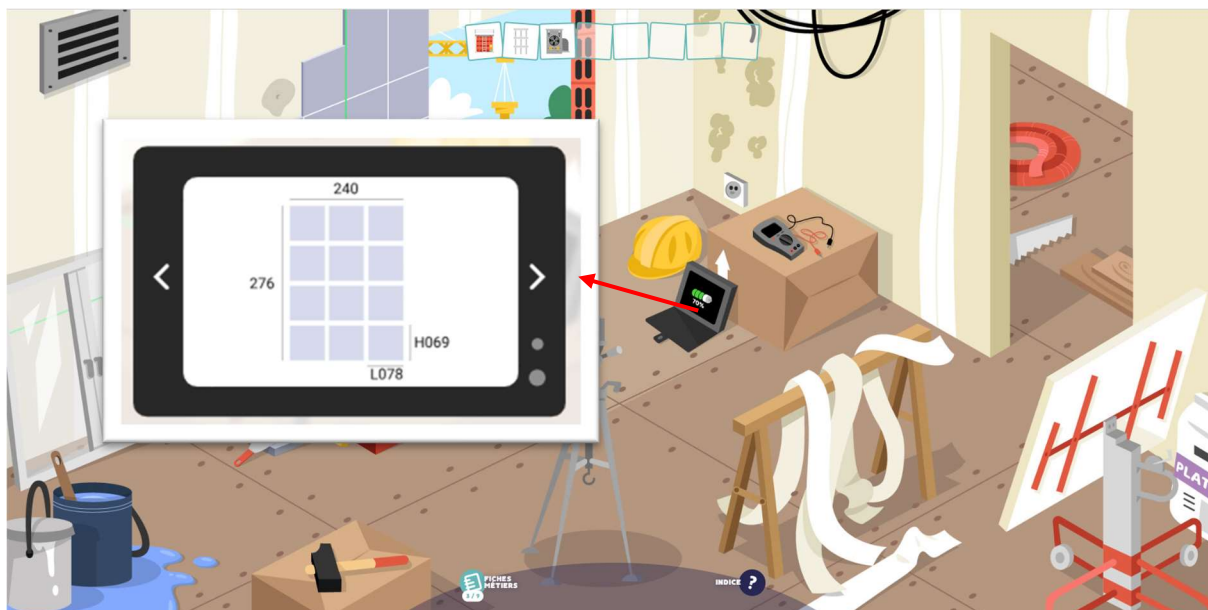
Mission :

Utiliser les bons câbles (rouge et noir) pour prendre la tension dans la prise de courant.

Résultat : 220.39

Garder en tête les chiffres en vert.

PLAN DE CALPINAGE



Métier : Carreleur/Carreleuse

Grâce à cette tablette, le carreleur a toutes les infos de calepinage et des logiciels métier au même endroit. Bien plus pratique et moderne que les plans papier à promener partout !

Mission : rien à faire

Bizarre, tout est correct mais le mur n'est pas terminé ! Le poseur a sans doute besoin d'une cote, c'est pour cela que la fenêtre n'est pas montée. Utilisons le laser pour la trouver.

LASER



Métier : Poseur/Poseuse de menuiseries extérieures

Voilà le laser ! C'est un outil très utile aux poseurs pour prendre les cotes, car extrêmement précis.
Trouvons cette cote manquante, je suis sûr que ça nous aidera pour le code.

Mission :

Calculer le bon espacement pour finaliser le mur : 40.

BANDE DE FINITION



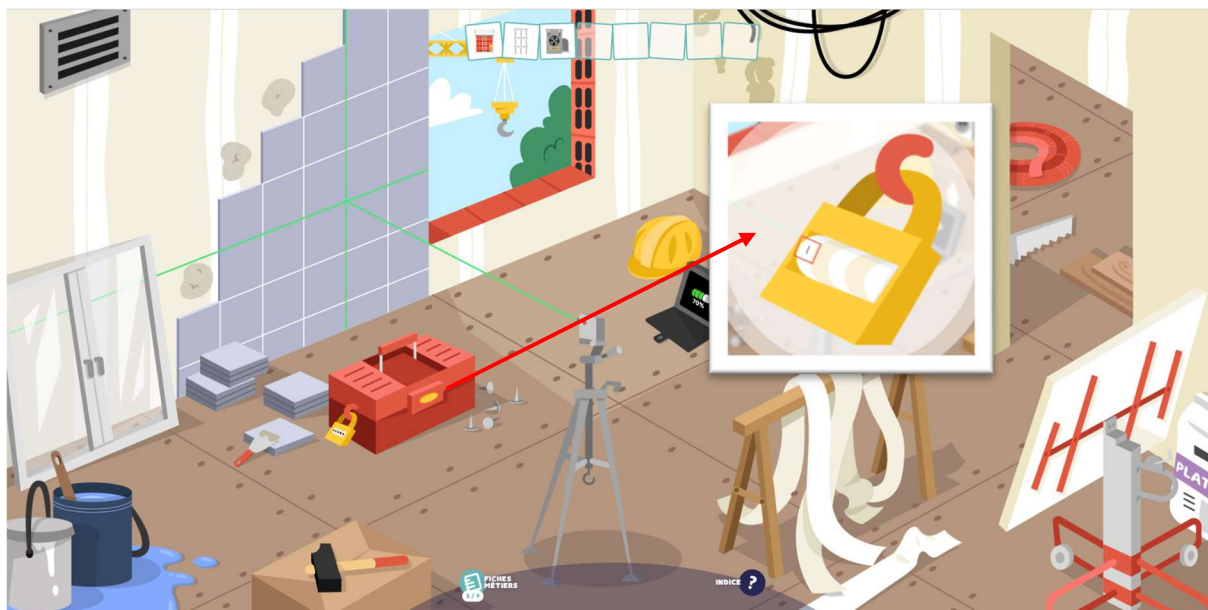
Métier : Plâtrier/Plâtrière-plaquiste

Ce sont les bandes de finition pour les cloisons qu'a mis en place le plaquiste. C'est tout un art à installer ! Tiens, quelqu'un a gribouillé quelque chose dessus...

Mission :

Garder en tête l'ordre indiqué en vert : Multimètre + laser (220 + 40)

PONCEUSE



Pour terminer le chantier et le jeu, vous devez indiquer dans le cadenas la bonne combinaison :
22040

