

CONTE POLICIER INTERACTIF

7/12
ans



MODE D'EMPLOI

DU BON USAGE DE L'EXPOSITION

iNSTALLEZ !



5 panneaux et 4 tapis composent notre « forêt lointaine ».

Le **tapis** giratoire « souche » sera central. Installez les 3 tapis « chemin » autour de lui, en étoile. A l'issue des 2 tapis « chemin », positionnez les panneaux de votre choix.

Ventilez les autres **panneaux** alentours, dans l'ordre que vous souhaitez. Espacez les panneaux entre eux (2 mètres environ) et prévoyez un recul minimum (2 mètres aussi) devant chacun, de manière à ce que les visuels puissent être aisément appréhendés. Pour le montage des panneaux, voir p.7

Un volume de 25 mètres carrés est idéal : les nains, qui vont cheminer en

tous sens, ne doivent pas trébucher les uns sur les autres. Mais ils ne possèdent pas non plus de bottes de 7 lieues qui leur permettraient de couvrir la distance en 2 secondes.

Sur une table attenante : disposez le **miroir magique**. Il doit être facilement repéré et accessible : c'est là que les joueurs se rendront s'ils ont besoin d'aide. Vous pouvez installer la table en « déporté » par rapport aux panneaux, car les nains s'y rendent pour recevoir de l'aide. Il peut donc être très fréquenté, et les joueurs ont besoin d'y être concentrés.

Disposez à proximité la **malle** de matériel, ouverte.

ÉCLAIRAGE : UNE AUREORE PLUTÔT QU'UN CRÉPUSCULE



Les séquences de l'histoire se déclenchent à mesure que le visiteur scanne l'image propice sur les panneaux. Assurez-vous que les

panneaux bénéficient d'une luminosité « normale », homogène, sans ombre portée. Point n'est besoin d'artifice : un bon néon plafonnier suffit.

RECRUTEZ DES PERSONNAGES !

POUR LES 7-10 ANS... ET PLUS !

Vos usagers ne le savent pas encore, mais ils vont devenir des héros de contes... Ils sont hauts comme trois pommes mais ne comptent pas pour des prunes : les joueurs sont embauchés en qualité de « nains » de Blanche neige.

Il n'est pas nécessaire de savoir lire pour jouer... Mais ce sera un plus. De

plus jeunes sauront se faire aider d'un adulte... et inversement.

La Cour des contes accueille jusqu'à 14 joueurs simultanés, ventilés en 7 tandems. Le jeu dure 30 minutes : en 1h, vous pouvez faire jouer une classe entière.



LA COUR DES CONTES

POUR DEVENIR UN BON NAIN-QUÊTEUR :



- 1/ Se mettre à l'aise :** retirer la doudoune et les lunettes, ranger le sandwich, attacher le poney, etc.
- 2/ Chausser un masque de nain.** Il existe 7 modèles différents, fournis chacun en 2 exemplaires en cas de tandem.
- 3/ Saisir 1 tablette et 1 casque audio** (ou 1 doubleur jack + 2 casques audio en cas de tandem)
- 4/ Lancer l'application** en appuyant sur l'icône Cour des contes située en page d'accueil de la tablette.
- 5/ L'application demande,** au démarrage, d'identifier de quel nain il s'agit... Et c'est parti !

GEREZ L'AFFLUENCE



Même seul vous y trouverez votre conte !

Il n'est pas nécessaire d'avoir 7 ou 14 joueurs postulants pour démarrer une partie... Un joueur solitaire peut enquêter... Et très vite il se rendra compte que dans cette histoire, il n'est pas seul !

Si vous recevez une classe [à partir du CE1]. Vous pouvez faire jouer une ½ classe en 30 minutes.

Il n'est pas nécessaire de différer les départs. Équipez les 7 tandems, puis faites leur démarrer l'application. Un principe de choix, au départ du jeu, relayé ensuite par un mécanisme de scénario aléatoire, ventilera les 7 équipes entre les différents lieux de l'exposition dans un ordre variable. Ainsi, les nains ne seront pas fléchés vers les mêmes panneaux au même moment.

RECHARGEZ LES TABLETTES



Rien de plus frustrant qu'une aventure qui tombe en panne ! Dès qu'une enquête se termine, récupérez la tablette, replacez-la dans son logement dans la malle, et branchez

le chargeur. Vous éviterez le « défaut de batterie » en cours d'utilisation. Une batterie chargée à 100% permet cependant de jouer au moins 3 sessions à la suite.

DU BON USAGE DE L'EXPOSITION

IL ETAIT UNE FOIS...

L'histoire: Blanche neige a été assassinée... Le joueur est mandaté par le Prince, en tant que nain, pour trouver qui a commis cet horrible crime. Il va déambuler dans la forêt de tous les contes et rencontrer les créatures de Charles Perrault et des Frères Grimm, revisités à la façon contemporaine: le chaperon rouge, l'ogre, Cendrillon, le Poucet etc...



L'enquête: pour mener ses nains-vestigations, le nain va interroger ces différents personnages, résoudre des énigmes, échafauder des hypothèses. Il rencontrera tous les protagonistes, mais dans un ordre distinct de ses autres camarades.

Scan: Pour interroger un personnage, il suffit de le scanner au moment requis, avec la tablette. Le scan se déclenche automatiquement dès que la bonne image est captée par la caméra (pas besoin d'appuyer). Pour bien scanner: se poster à bonne distance (environ 1m), face au visuel, sans trembler.

Bug de scan: Si le scan ne se déclenche pas, n'hésitez pas à bouger: un pas en arrière, scannez, un pas en avant, scannez. Toujours rien? Rendez-vous au Miroir magique (scannez le Miroir!), il vous remettra en route.

Bug d'application: Votre application rencontre visiblement un problème en cours de jeu? Fermez l'application, puis relancez-la. En accueil, l'application propose de « reprendre la partie »: cliquez, et vous redémarrerez à l'endroit où vous étiez.

Réussite: Il n'y a qu'un coupable dans cette histoire: chaque nain finit par triompher, et tous les nains aboutissent à la même conclusion, même s'ils ne font pas le même parcours.

Autonomie: les joueurs, même jeunes, sont autonomes. A tout moment, s'ils se perdent, ils peuvent aller interroger le miroir magique: c'est leur propre image qui les renseignera!



CONTENU DE L'EXPOSITION

► 5 PANNEAUX (format 85x170cm)



► 4 TAPIS



CONTENU DE L'EXPOSITION

▶ 1 MIROIR MAGIQUE



▶ 1 TAPIS DE RANGEMENT



▶ 2 JEUX DE 7 MASQUES



▶ 7 TABLETTES SAMSUNG GALAXY TAB A 8"

équipées de l'application

+ 14 CASQUES AUDIO ET 7 DOUBLEURS JACK



▶ FLIGHT CASE avec mousse usinée, rampe de recharge électrique intégrée, roulettes



1/ MONTER LES PANNEAUX

1 SORTIR LES 5 SACS - TUBES

Ils contiennent les 5 panneaux de l'exposition (représentant les lieux de l'enquête). Chaque sac contient en outre la structure (socle métallique et mât carbone) qui permet de dresser le panneau.

2 MONTER LE PANNEAU À L'ENDROIT OÙ IL SERA DISPOSÉ



Montage d'un panneau

3 SORTIR DU SAC LES 3 ÉLÉMENTS

à articuler : le mât (étui extérieur), le panneau roulé et le socle (étui principal), ce dernier étant glissé à l'intérieur du rouleau panneau.



4 DÉROULER LE PANNEAU

face contre terre. Ficher la barre de socle dans la tringle située au dos en bas du panneau, en son milieu.



5 ASSEMBLER le mât (plié en trois parties).



6 DU PIED, MAINTENIR LE SOCLE À TERRE

et ficher le mât dans le trou du socle prévu à cet effet. D'une main, maintenir le mât à la verticale.



7 DRESSER LE PANNEAU PAPIER À LA VERTICALE,

et insérer le haut du mât dans la tringle supérieure du panneau en imprimant au mât carbone une légère torsion vers l'avant. Le panneau est tendu, et la structure tient de manière autonome.



POUR LE DÉMONTAGE PROCÉDER À L'INVERSE.

2/ TABLETTE ET APPLICATION

Lancer et quitter l'application

- 1 ALLUMER LA TABLETTE**
grâce au bouton « marche/arrêt »
se trouvant sur la tranche



- 2 DÉVERROUILLER** la tablette
en faisant glisser votre doigt sur l'écran.

- 3** Repérer l'icône de « La cour des contes »
située sur l'écran d'accueil.



La cour
des contes

OUVRIR L'APPLICATION en touchant l'icône.

- 4** Si besoin, **RÉGLER LE VOLUME SONORE**
grâce au bouton se trouvant sur la tranche.



- 5** Pour **SORTIR DE L'APPLICATION**,
glisser votre doigt du bas de l'écran vers le haut
pour faire apparaître le menu contextuel.
Appuyez sur le bouton central (O).



- 6** Pour **QUITTER L'APPLICATION**,
glisser votre doigt du bas de l'écran vers le haut
pour faire apparaître le menu contextuel.
Appuyer une fois sur le bouton de gauche (III)
pour faire apparaître un écran montrant
l'ensemble des applications ouvertes.
Un toucher/glisser sur les écrans des applications
ouvertes entraînera leur fermeture.



PENSEZ-VOUS !

RECHARGEZ LES BATTERIES DE LA TABLETTE
AVANT LA MISE À DISPOSITION AUPRÈS DU PUBLIC.



3/ OÙ SE TROUVENT

Prince Philippe



Le bucheron



LES MARQUEURS ?

Chaperon rouge



Maléfique



3/ OÙ SE TROUVENT

› Ogre/Cendrillon

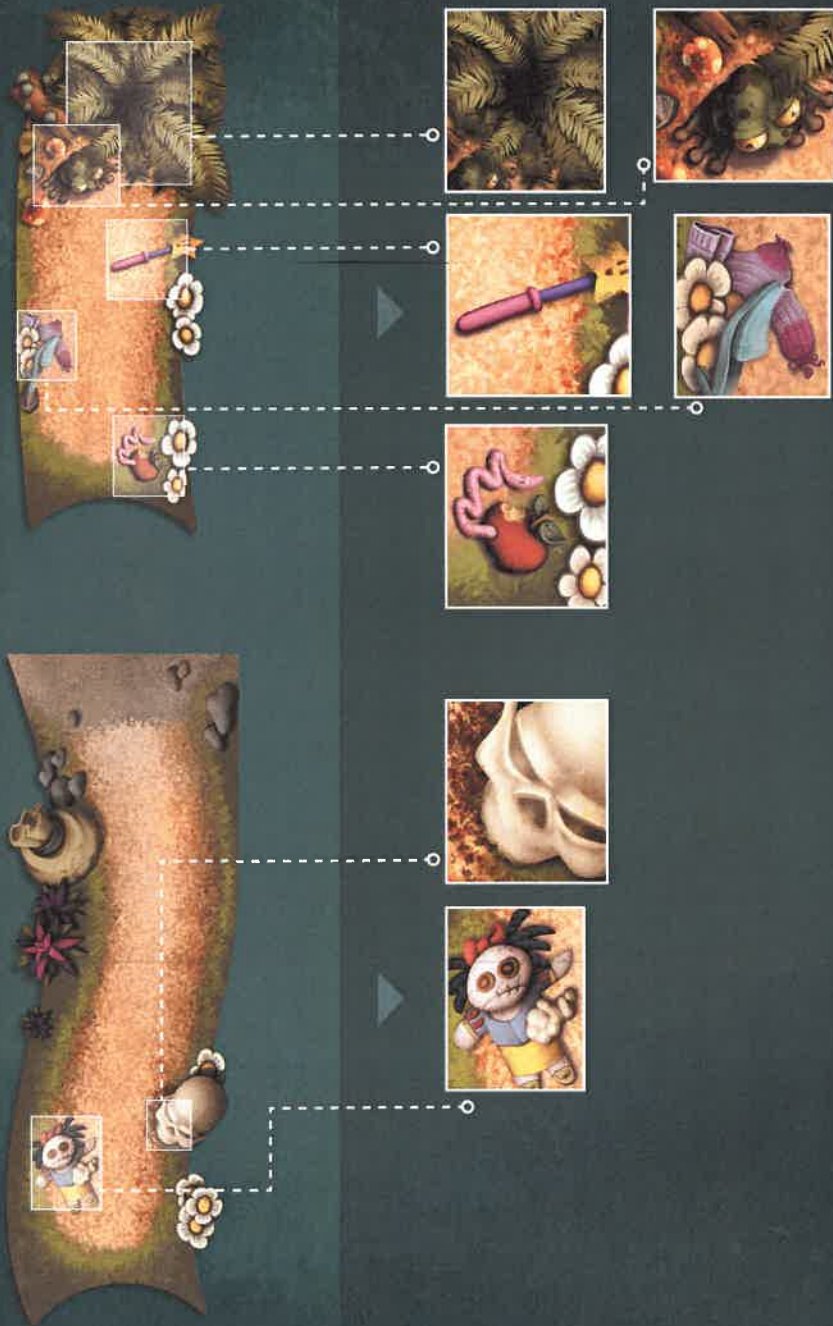


› Miroir magique



LES MARQUEURS ?

Tapis



3/ LES MARQUEURS

Tapis

The diagram illustrates the assembly of a rug. On the left, a long, narrow rug with a brown and green pattern is shown. Several small inset images of markers are placed on the rug. On the right, larger inset images show the markers in detail, including a pink flower, a purple marker, a wooden box, a fork, and pliers. Dashed lines connect the markers on the rug to their corresponding detailed images. A large arrow points from the rug towards the detailed images.

LE JEU DE PLATEAU

Un jeu de plateau « Cour des contes » accompagne ce dispositif interactif. Il s'agit d'une forme de jeu de l'oie, avec des « questions » et des « gages » : les règles sont intégrées en quelques minutes.

Il permet de retrouver l'univers et les personnages tout en testant, plus généralement, sa connaissance des contes classiques.

Il accueille 2 à 7 équipes (en solo ou en tandems), et dure 20 à 30 minutes. Le jeu peut être fait avant ou après



l'enquête

Cour des contes. Il

propose une activité complémentaire d'attente, en cas d'accueil scolaire: une demi-classe joue l'enquête, tandis que l'autre joue sur le jeu de plateau. Ensuite, on permute.



ALLÔ ALLÔ ?

RACONTEZ!

Vous avez aimé ? Vous avez des anecdotes à nous raconter ?
Des suggestions pour améliorer le dispositif ? Dites-le nous !
Un petit mail à josee@atelier-in8.com.

UN GROS PROBLEME ?

Appelez la BDP, ou appelez-nous au 05 59 12 08 70.



Afin d'assurer la protection des éléments d'exposition, l'exposition devra être reconditionnée exactement à l'identique. Merci de mémoriser la manière dont l'exposition est conditionnée, et de conserver l'intégralité des emballages de protection (étuis, mousse, etc.) ainsi que la palette sur laquelle la malle a été livrée. Il peut être utile que les personnes qui procéderont au rangement de l'exposition soient celles qui se seront chargées du montage.