

LES JEUX INSOLITES

TUTORIEL POUR LA VISITE

- **Généralités**

- **L'exposition peut se visiter de plusieurs façons :**

- Sans la tablette : avec uniquement les textes et illustrations des panneaux

- Les 2 supports en complémentarité : en scannant des éléments des panneaux avec la tablette

- Sans les panneaux : tous les jeux de l'application peuvent s'ouvrir depuis la tablette, sans forcément scanner les panneaux pour les démarrer (mode « En tribune » de la visite)

- **Matériel numérique fourni :**

- 4 tablettes pour le public** : Avec plusieurs modes de visites possibles

- 8 casques audio** : Possibilité de brancher 2 casques sur une même tablette pour une visite en duo

- 4 doubles jack** : Permet de brancher 2 casques sur le port de la tablette

- L'**application** qui permet de visiter l'exposition est **déjà installée sur les tablettes prêtées par la MCO**. Elle n'est pas commercialisée en dehors, sur les boutiques Google Play ou Apple store par exemple.

- Le **livret intitulé « Notice : montage et utilisation »** qui accompagne l'exposition reprend le montage matériel des panneaux et mobiles et la prise en main de l'application sur les tablettes. **Les pages 3 et 4 du livret expliquent plus particulièrement l'utilisation et la navigation dans l'application.**

- **Les modes de visite :**

- Seule l'application de « Jeux insolites » est installée sur la page d'accueil de la tablette.

- Plusieurs modes de visites : en choisir un puis appuyer sur « GO » au milieu du cercle

- Mode Marathon** (Ados-Adultes) : Scannez au hasard de la visite les éléments sur les panneaux.

- Mode Enfants** (8-14 ans) : Une visite guidée pour circuler de panneau en panneau et des questions simplifiées dont les réponses se trouvent dans les textes des panneaux. Possibilité d'ajouter quelques modules numériques accessibles pour des plus jeunes pour ajouter une touche numérique dans ce mode de visite (*cf. dernier paragraphe de ce tutoriel*)

- Visite guidée** (Ados-Adultes) : Un circuit de visite où l'on se laisse guider pas à pas. Dans l'énoncé de la question, indication du panneau sur lequel trouver la réponse.

- En tribune** (Ados-Adultes) : Pour découvrir l'ensemble des ateliers, depuis son canapé, sans scanner les panneaux

- Mode antique** : Une visite les mains dans les poches, sans tablette, lecture libre des textes et images

Cf. page 3 du livret pour en savoir plus sur les différents modes.

- **Les logos et types d'ateliers de l'application :**

Scannez le **logo « + »** des panneaux pour **accéder à ce logo** sur la tablette : 

En appuyant dessus, accès aux ateliers proposés en lien avec la thématique du panneau.

Plusieurs types d'ateliers numériques :

- **Dés** = jeux et quizz

- **Ondes** = Podcasts

- **Diapositives** = galeries de photos d'archives

- **Quelques astuces**

- En haut de l'écran le **logo de la maison** permet de **revenir à la page d'accueil du mode de visite choisi au préalable**

- Dans **les articles** à lire sur la tablette, il y a parfois **un curseur sur la droite** pour faire défiler le texte. Par exemple pour le quizz sur les records insolites.

- **Astuce dans les jeux et quizz suivants :**

- « *Quand l'habit fait le moine* » : puzzle. Possible de tourner les pièces dans d'autres sens en appuyant dessus. La case glisse et ne se fige pas dans l'emplacement proposé s'il est faux.

- « *Records insolites* » le point d'interrogation à côté de l'énoncé permet d'en savoir plus sur le sujet sans pour autant dévoiler la réponse

- Dans plusieurs jeux il faut faire glisser sa réponse dans la case vide : Si le mot proposé est faux, il glisse et ne se fige pas dans la case de réponse. En revanche, si le mot proposé est juste, il se fige dans la case dès qu'il s'en approche.

- « *Tour du monde des JO* » : Un ou plusieurs ronds en dessous de l'affiche pour quantifier le nombre d'affiches présentées. Cas de certaines villes qui ont accueilli plusieurs éditions des JO, (Paris par exemple). Faire défiler de droite à gauche pour voir l'affiche suivante

- « *100 ans de sportitude* » : Possibilité de ne voir que les éditions de JO d'été, ou que ceux d'hiver, ou les 2 saisons en appuyant sur les saisons « JO d'été » ou « JO d'hiver ». Puis défiler le long de la frise du bout du doigt.

- « *Quizz général* » : les réponses ou indices se trouvent dans les textes des panneaux...

- **Pour compléter le mode « Enfants » - Convient aussi à un public adolescent :**

- **Les galeries de photos d'archives**

- **Certains quizz accessibles directement depuis le mode de visite « En tribune » sont adaptés à des plus jeunes :**

- « *Les JO ça te parle ?* » : relier les dessins aux bons mots pour découvrir les symboles des JO (anneaux olympiques, podium, flamme, ...)

- « *Le Geste sportif* » : Relier une silhouette en mouvement à son sport

- « *Quand l'habit fait le moine* » : puzzle qui met en scène une discipline à 2 époques différentes (aujourd'hui et début 1900 la plupart du temps)

- « *Tour du monde des JO* » : carte interactive des villes et pays qui ont accueilli les JO et affiches de ces éditions

- « *2024 ? Le tour de France* »: présentation des grands stades qui accueilleront des épreuves olympiques en 2024

- « *Disciplines d'hiver... ou diverses* » : certaines réponses sont comiques, d'autres font appel au bon sens

- « *Quiz enfant* » : un quizz avec d'autres questions posées que celles du mode de visite « Enfant ». Les réponses se trouvent dans différents panneaux et il y a parfois des éléments à scanner pour trouver l'information. La case « Indice » en bas de l'écran indique vers quel panneau se diriger pour la question posée. Variante : reprendre par écrit les questions du « Quiz enfant » sans en reprendre ce titre, et distribuer cette version papier du quizz aux adolescents (moins infantilisant sans cet intitulé).

- « *Quiz général* » : un quizz où les réponses se trouvent dans différents panneaux. Il y a parfois des éléments à scanner pour trouver l'information. La case « Indice » en bas de l'écran indique vers quel panneau se diriger pour la question posée. L'intitulé « Quiz général » permet de s'adresser à des adolescents plus facilement que l'intitulé « Quiz enfant ».

- **La fiche d'idées** qui accompagne la notice en ligne de l'exposition. Plus particulièrement, l'exemple des **olympiades organisées dans les locaux de la bibliothèque** de Nuits-St-Georges

- **Les livres jeunesse** qui accompagnent l'exposition