

# JEUX FABRIQUE



## Règlement 3ème édition 2019-2020

Ce document présente l'ensemble des réglementations régissant l'édition 2019-2020 du concours « Jeux Fabrique » organisé par la DANE de l'Académie d'Aix Marseille.

Ce règlement a été conçu pour proposer un cadre technique clair et précis tout en laissant libre cours à la créativité de chacun. Comme tous les règlements, il peut être sujet à différentes interprétations ou interrogations.

Pour toutes vos questions, n'hésitez pas à contacter les chargés de mission et l'équipe organisatrice du concours Jeux Fabrique :

[jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr](mailto:jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr) .

### Présentation du projet

Le concours « Jeux Fabrique » s'adresse au public scolaire des cycles 3, 4 et aux élèves de 2de des lycées généraux, techniques et professionnels du département des Alpes de Haute Provence.

Pour la 3ème édition de Jeux Fabrique, 2 catégories seront proposées :

- Jeux d'arcade, bornes
- Escape Game

Le concours se déroule en deux phases :

- Une phase en établissement où un groupe d'élèves (classe / groupe / club... encadré par au moins un enseignant) a pour objectif d'inventer, de réaliser (mise en scène, programme informatique), et de promouvoir un jeu numérique
- Une deuxième phase qui consiste en une journée où seront présentés les jeux numériques fabriqués par les équipes participantes et où se déroulera une épreuve, par équipe, mettant en avant les compétences n acquises durant le projet.

**Chaque groupe travaillera en respectant le présent règlement.**

## 1. Règlement général du concours

### Engagement de la DANE Aix Marseille

- La DANE Aix Marseille fournit un livret de démarrage sous forme numérique pour chaque groupe participant, et pour chacune des catégories et peut au cours de l'année fournir des ressources pour mener à bien les projets.
- La DANE Aix Marseille peut prêter du matériel pour mettre en œuvre les projets, sur demande, pour la durée de l'année scolaire, et selon les disponibilités des matériels.
- La DANE garantit, le jour de la finale :
  - 1 espace de 2X3 mètres par projet
  - 1 table et 1 grille d'exposition par projet « jeux d'arcade »
  - 1 table et 1 grille d'exposition par projet « Escape Game » ( sur demande )
  - 1 accès à l'électricité

### Engagement de l'établissement

- L'établissement et le référent du projet, en s'inscrivant à Jeux Fabrique s'engagent à :
  - **Renvoyer les documents administratifs** en temps et en heure lorsqu'ils sont demandés par la DANE.
  - **Être présent le jour de la finale de Jeux Fabrique avec le groupe inscrit.**
  - Désigner une équipe pour le représenter lors de l'épreuve évaluant les compétences acquises au cours de l'année, lors de la journée événementielle organisée en avril/mai 2020 (la date exacte sera fixée ultérieurement) dont le nombre de membres sera communiqué ultérieurement. Les équipes mixtes sont encouragées.
  - Fournir, lors de la journée événementielle, un jeu numérique original mis en scène et participer au concours dans la catégorie auquel il se sera inscrit.
  - Toutes les productions réalisées dans le cadre du projet présenté doivent être créés sous licence creative commons " attribution , pas d'utilisation commerciale , et partage dans les mêmes conditions " CCby-NC-S. Elles seront mutualisées et valorisées par la DANE Aix- Marseille sur les sites académiques et/ou nationaux.

## **2. Règlement spécifique pour les établissements du 2nd degré**

- Pour les établissements du 2nd degré , la DANE Aix Marseille se réserve le droit de limiter le nombre d'élèves en fonction de la capacité d'accueil de la salle .
- Un établissement du 2nd degré peut concourir dans les deux catégories mais ne peut proposer qu'un seul projet par catégorie. Cependant , à l'intérieur de l'établissement, plusieurs projets par catégorie peuvent être réalisés pour n'en présenter qu'un le jour de la finale.
- Le Pôle DANE du 04 peut être sollicité par les porteurs de projets pour accompagner les projets des établissements du 2nd degré, soit en distanciel, soit ponctuellement en présentiel.

## **3. Règlement spécifique pour les établissements du 1<sup>er</sup> degré**

- Les établissements du 1<sup>er</sup> degré ne peuvent présenter qu'un seul projet, ils doivent donc choisir une des deux catégories.
- Seuls 8 établissements du premier degré pourront être accompagnés par les E-RUN et la DANE.
- Les établissements souhaitant participer à Jeux Fabrique mais qui ne font pas partie des 8 écoles retenues pourront participer au concours Jeux Fabrique en version distanciel, en réalisant une vidéo. Ils devront préparer leur jeu sans aucune assistance ni accompagnement et ne pourront participer à la finale.

## **4. Règlement pour la catégorie ESCAPE GAME**

- Il est obligatoire d'utiliser des outils numériques pour au moins la moitié des énigmes , aussi bien dans leur création que dans leur résolution.
- L'établissement doit prévoir le terminal numérique et une connexion à Internet ( si nécessaire ) pour résoudre les énigmes. L'accès à du Wi-fi n'est pas garanti le jour de la finale.
- La mise en scène du jeu (décor, énigmes , etc.) doit respecter la propriété intellectuelle, le droit à l' image, et le règlement général de protection des données qui font partie intégrante des critères d'évaluation du jeu .
- La mise en scène de l'escape game devra, obligatoirement tenir dans un espace au sol de 2m x 3m. La hauteur maximale des éléments de la mise en scène ne pourra excéder 2m.
- Chaque équipe sera responsable de la mise en œuvre (montage, branchements, démontage) de la mise en scène du jeu lors de la journée

événementielle, et devra apporter son propre matériel pour cette mise en oeuvre. Aucune reproduction de documents ne sera possible le jour de la finale.

- L'Escape Game devra être présenté à un ensemble de jurys qui jugera le jeu ( scénario, qualité des énigmes...) mais qui ne pourra pas jouer à l'Escape Game en intégralité. Il faut donc prévoir une présentation synthétique avec les objectifs, le scénario , et les différents éléments et énigmes constituant le jeu , présentation qui durera entre 5 et 10 minutes. Il faut donc prévoir que cette présentation donne une vue d'ensemble suffisante pour que le jeu puisse être testé, même partiellement.
- Un public composé d'élèves ( cycle 3, cycle 4 et lycée ) et d'adultes, au cours de la journée du concours, viendront jouer à l'escape game proposé, selon les modalités choisies par l'établissement.
- Les épreuves qui nécessiteraient des produits irritants, toxiques ou dangereux ne pourront être présentés le jour de la finale.

#### **5. Règlement pour la catégorie Jeux d'arcade / Plateaux/ Bornes**

- Le choix du langage de programmation est libre. Le référent s'assurera que le jeu numérique fonctionne soit en local, soit garantir l'accès à un réseau internet ( 4G)
- Le jeu numérique fonctionnera sur une tablette ou un ordinateur fourni par l'établissement participant.
- La mise en scène du jeu (décor, plateau, réalisation d'une borne d'arcade, etc.) doit respecter la propriété intellectuelle et fait partie intégrante du concours.
- La mise en scène du jeu numérique devra, obligatoirement tenir dans un espace au sol de 2m x 3m. La hauteur maximale des éléments de la mise en scène ne pourra excéder 2m.
- Chaque équipe sera responsable de la mise en œuvre (montage, branchements, démontage) de la mise en scène du jeu lors de la journée événementielle.
- Le projet devra être présenté à un jury qui jugera le jeu ( scénario, qualité de la programmation ...) mais qui ne pourra pas jouer au jeu en entier. Il faut donc prévoir une présentation synthétique avec les objectifs, le scénario , et les différents éléments constituant le jeu , présentation qui durera environ 5 minutes.
- Des élèves et adultes viendront, au cours de la journée du concours, essayer le jeu. Aussi, il faut veiller à ce qu'il ne soit pas trop long et qu'il

soit accessible à tous, afin que les visiteurs puissent tester tout ou partie du jeu sur une durée raisonnable leur permettant de voir d'autres projets.

## **6. Communication autour du projet**

Les organisateurs assureront la promotion du concours. Chaque référent de projet pourra être sollicité afin de promouvoir son équipe par la rédaction d'articles numériques. Il pourra, par exemple, y décrire le travail réalisé, publier des photos, vidéos, tutoriels...

Les référents de projet peuvent promouvoir les travaux des élèves par des publications sur les sites internet/intranet de leur établissement, et en informer le Pôle DANE 04 afin de relayer les articles au niveau académique et ainsi valoriser les établissements

## **7. L'épreuve le jour de la finale**

Lors de la journée événementielle, chaque équipe inscrite au concours participe dans le cadre d'épreuves qui compteront dans le barème final ;

En cas de participation à la catégorie Jeux d'arcade, l'objectif est de tester les élèves autour de l'algorithmique et de la programmation afin d'identifier si leur participation à un projet ludique leur a permis d'acquérir de réelles compétences dans ce domaine.

En cas de participation à la catégorie Escape Game , l'objectif est de tester les compétences des élèves autour de la résolution d'énigmes, la capacité à travailler en groupe, de coopération et réalisation de projets.

## **8. Evaluation des projets**

Chaque projet sera évalué sur :

- Le jeu numérique réalisé (concept du jeu, réalisation de la mise en scène)
- Ses résultats à l'épreuve
- L'évaluation du jeu numérique sera réalisée par un jury constitué de pairs et d'adultes désignés par les organisateurs selon une fiche barème qui sera fournie aux référents de projets au cours du premier trimestre

L'évaluation de l'épreuve sera réalisée par un jury désigné par l'organisateur.

Un classement par catégorie sera publié à l'issue de la finale.

