

## Objectifs :

- Développer la capacité à s'orienter dans l'espace, la logique et les compétences numériques.
- Explorer un nouveau lieu / découvrir des collections...

**Durée :** 45 minutes – 1h

**Âges concernés :** à partir de 7 ans

**Effectifs :** 8-10 enfants maximum

**Accompagnement :** 1 adulte

## Matériel à prévoir :

- Une ou deux tablettes (selon le nombre de participants) avec l'application *Le Trésor d'Augustin* qui permet de réaliser des chasses au trésor interactives.
- Une récompense / un trésor : une sélection de livres à emprunter, un goûter...

## Préparation :

- Selon l'approche choisie :
  - o Préparer le scénario et les énigmes de la chasse au trésor, puis créer le parcours dans l'application.
  - o Définir le cadre, les règles, l'espace de la chasse au trésor que les participants devront créer (deux groupes de 2 à 4 enfants).

## Disposition salle :

Variable selon le scénario de la chasse au trésor. L'activité peut être organisée à l'intérieur de la médiathèque ou en extérieur.

## Déroulement :

### Approche 1 : le/la bibliothécaire prépare la chasse au trésor

1. Présenter l'atelier et ses objectifs.
2. Confier une tablette à chaque groupe et expliquer le fonctionnement de base de l'application.
3. Laisser le groupe suivre les étapes indiquées par l'application et répondre aux énigmes.

Note : approche idéale pour faire découvrir la bibliothèque et ses collections à un groupe d'enfants.

## Approche 2 : chaque groupe crée une chasse au trésor

1. Présenter l'atelier, ses objectifs, les règles du jeu.
2. Expliquer le fonctionnement de l'application et comment créer une chasse au trésor (énigmes, réalité augmentée...).
3. Diviser le groupe en petites équipes de 2-4 enfants.
4. Chaque groupe prépare un scénario et des énigmes puis crée le parcours avec la tablette.
5. Les groupes échangent les tablettes et jouent à la chasse au trésor proposée par l'autre groupe.

### Points d'attention :

- Lors de l'utilisation de la fonction de réalité augmentée (*caméra magique*), il est important de prendre en photo un objet qui ne peut pas être déplacé. Le déplacement de l'objet rendrait en effet l'énigme impossible à résoudre.
- Rappeler aux participants de bien noter les codes secrets trouvés avec la caméra magique, ils en auront besoin pour finir le jeu.