

Arnaud et Julien DURAND :

Professeurs en collège depuis 13 ans (respectivement en Sarthe et Loire-Atlantique).

Membres depuis 9 ans respectivement :

- de l'équipe du rallye mathématique de la Sarthe (19400 élèves participants en 2020)
- de l'équipe du rallye mathématiques 44 (10 540 élèves participants en 2020).

Auteurs du livre : "escape game des petits génies 6e - 5e " pour les éditions Larousse.

Créateurs des problèmes DUDU (*série de 86 vidéos problèmes en mathématiques pour le collège, série éditée en partie pour les éditions BORDAS, manuels Myriade du cycle 3 et 4 en 2016.*), projet qui a reçu le prix de l'innovation pédagogique en 2015.

Depuis 8 ans créateur du blog : mathix.org

Ce blog contient l'ensemble des ressources pédagogiques développées au fil des années.

4 000 à 5000 visiteurs uniques par jour pour un nombre de pages vues journalier de 15 000 à 22 000.

Titres

-Le patient zéro (mais livre et film existant) alternative possible : Le patient alpha

-Expérience 2324C (*avec la possibilité que le numéro corresponde à un paragraphe réel dans le livre*)

autre alternative :

Expérience Minos 2.0

Expérience Mnémos 2.0

Expérience Asclépios

Présentation du livre :

Synopsis :

"En ouvrant les yeux, vous êtes pris d'un mal de tête... En passant la main dans les cheveux, elle se couvre de sang... Vous êtes blessé, groggy... désorienté... Comment ? Pourquoi ? Où suis-je ? Et l'obsédante question : Qui suis-je ?"

Voici comment débute l'aventure dans ce livre à la frontière entre l'escape-game et le livre dont vous êtes le héros, vous avez le choix de changer de pièce, d'ouvrir des cadenas, casser des codes grâce aux indices donnés dans l'histoire.

Votre objectif : Trouver qui vous êtes, où vous êtes et comment vous en sortir.

La vraie question : Êtes-vous prêt ?

Mécanique du livre :

Comme dans un livre dont vous êtes le héros, vous parcourez l'aventure en vous rendant à des numéros de paragraphes. Ces numéros vous les obtiendrez en résolvant des énigmes ou en découvrant des indices disséminés.

Un plan permet de sauvegarder des numéros importants, comme par exemple ceux correspondant à la découverte de pièces. Ainsi on sait comment aller dans certaines pièces en se rendant aux numéros des articles correspondants.

Pour chacune des pièces explorées, il y aura un plan contenant pour chaque éléments visibles les numéros de paragraphes y faisant référence. Si je vois un téléphone avec "16X" écrit à côté, je peux me rendre au paragraphe 16x pour voir ce téléphone ou les actions que fera le héros avec ce téléphone etc.

Questions pour l'éditeur :

Doit-il être un oneshot? (Le livre sera endommagé pendant la lecture soit par des écrits obligatoires ou du découpage) ce qui le rend peu attractif pour des CDI ou bibliothèques.

Je pense que nous n'avons pas trop le choix : c'est un livre qui sera endommagé. En même temps, est-ce que les CDI sont intéressés par ce type d'ouvrages ?

Peut-on écrire dessus en :

- laissant un espace de prise de notes pour réflexions **OUI**
- donnant des énigmes où il faut écrire dessus **OUI**

Peut-on imaginer une couverture dépliant pour afficher le plan constamment même pendant la lecture? **Je vais en demander un devis**

En cas de blocages :

Peut-on imaginer des QRcodes dans les pages pour donner des indices ? **Oui, on a la plateforme pour cela**

ou

un site qui en fonction du numéro du paragraphe donne des indices (**vidéos ou non** au choix). (on a les compétences pour faire entièrement le site compatible téléphone portable ou tablette) ? **Pourquoi pas, oui. En revanche, nous n'avons pas les compétences en interne.**

ou

en fin de livre quelques pages avec des indices par rapport aux numéros des articles ? **Cela me semble possible, oui.**

Éléments évoqués avec CHRETIEN Fabrice

4 couleurs

224 pages max.

Format 15x22 (se rapprochant du format A5)

Plan des pièces à faire nous-même

80 illustrations par un professionnel

