

Mystery Flora Fleur

Résoudre l'enquête pour découvrir la filière fleuristerie.
Noter les indices ci-dessous au fur et à mesure.



urlr.me/bDAJdP

L'objectif est de présenter le CAP Fleuriste à des élèves de collège.

Résoudre l'enquête leur permettra de découvrir certains aspects de cette formation, tout en « visitant » la partie fleuristerie du lycée Flora Tristan.

Introduction

Les jeudis et vendredis, le magasin d'application Flora Fleur permet aux élèves de vendre leurs productions réalisées en atelier : des bouquets, des compositions et des plantes. L'argent récolté est mis dans le coffre-fort en attendant la remise en banque du mardi.

Mission

Chaque week-end, le lycée est fermé. Ce lundi, Mme BARGADO, professeur de fleuristerie, constate que l'argent dans le coffre a disparu...Un vol à Flora Tristan ???

Suspects

Une liste de quatre personnes est donnée.

La flèche retour-arrière sur la page « suspects » renvoie vers l'entrée du lycée avec deux liens actifs (photo FLORA TRISTAN image de l'entrée du lycée ET START).

Entrée du lycée	Trouve la clé du lycée pour rentrer, mais déverrouille l'alarme avant... Code pour déverrouiller l'alarme	1 8 0 3
<ul style="list-style-type: none">• Cliquer sur la photo clignotante, Flora Tristan, un podcast de 2,47min se lance pour connaître l'histoire de Flora Tristan.• Entrer dans le lycée par la porte « Start » et déplacer le halo de lumière pour trouver la clé. Un message apparaît, pour entrer dans le lycée, un code pour déverrouiller l'alarme est à chercher (lien vers extrait podcast Flora Tristan) : année de naissance de Flora Tristan 1803.		
Une flèche retour est accessible pour revenir à la page « entrée » avec la photo de Flora Tristan (lien podcast).		
Accueil	<p>Deux flèches</p> <ul style="list-style-type: none">- À gauche : indique qu'il faut aller dans l'atelier pour commencer.- À droite : direction vers l'atelier	



Entrée des ateliers	Mot de passe	MESSAGER D'ÉMOTIONS -> Indice obtenu : A
	Code pour entrer dans l'atelier	6
	<ul style="list-style-type: none"> Sélectionner le panneau « atelier » pour jouer aux mots cachés « les principales qualités d'un fleuriste » Curieux-passionné-Empathique-Gestionnaire – Créatif - Manuel Indice à la fin : messager d'émotions Suivre la flèche qui apparaît en allant vers la porte de l'atelier (couloir dans l'obscurité) Saisir le mot de passe demandé : messager d'émotions Indice affiché après la saisie du mot de passe la lettre « A » Continuer dans ce couloir pour voir visualiser une photo avec des mallettes dans un placard. Survoler les éléments avec la souris pour voir apparaître une autre flèche en se dirigeant vers la porte de l'atelier Entrer dans l'atelier en saisissant le code correspondant au nombre de mallettes : 6 	
Intérieur de l'atelier	4 indices à trouver	R E A Femme
<ul style="list-style-type: none"> Survoler avec la souris l'un des couteaux, la lettre R apparaît sur le manche Sélectionner l'une des Plantes pour lancer le jeu. Ce jeu consiste à associer les photos et textes « retrouver le port d'une plante ». Indice affiché : E Sélectionner l'ordinateur portable pour visionner une vidéo associée à deux activités : <ul style="list-style-type: none"> Ordre simple « reclasser les gestes techniques » Indice à la fin : « A » Association photo et nom « reconnaître les végétaux » Indices à la fin : « Femme » Visualiser la réserve 201 et la chambre climatisée 101 à l'aide d'un élément interactif <p>Un panneau exit renvoie vers l'accueil. Une flèche est présente pour revenir dans l'atelier si nécessaire.</p>		
 Retour à l'accueil : Flèche active vers le magasin		
Extérieur du magasin	Code couleurs	Rose Blanc Vert
<ul style="list-style-type: none"> Reconstituer un « étalage » sous forme de puzzle Accéder au magasin en obtenant un indice (verrou avec les couleurs dominantes de l'étalage) : rose, blanc, vert. Débloquer ce verrou permet d'afficher une aide pour trouver le code d'accès à l'intérieur du magasin. Ce code correspond au lieu de stockage des fleurs : la chambre climatisée 101 		
<p>La flèche retour permet le retour vers l'atelier si nécessaire.</p>		
Intérieur du magasin	Code pour accéder au magasin 3 indices	1 0 1 digitaux T Notoriété : acheter plus de followers
<ul style="list-style-type: none"> Message sur <i>iphone</i> : mot « digital » Lien sur une des plantes vers un jeu sur les étapes de la vente à reclasser indice à la fin « T » Lien sur une des plantes suspendues, le logo Facebook : jeu reclasser les publications Facebook par objectif de communication Indice à la fin : « le mobile du coupable est la notoriété, il souhaite acheter plus de followers (abonnés) ». 		

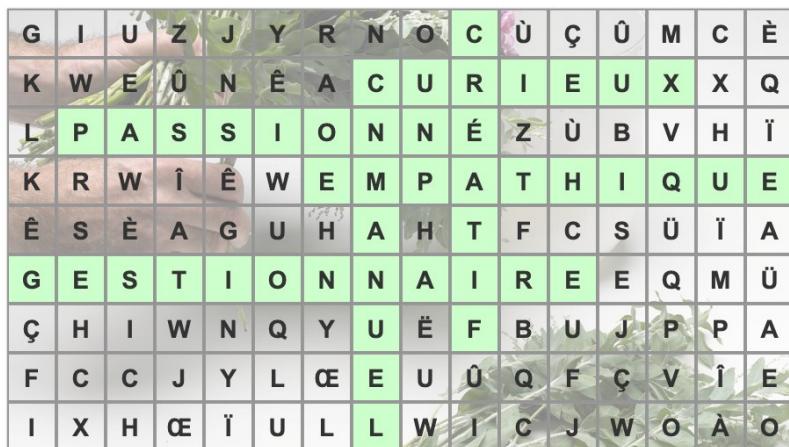


Coupable	Code d'accès	Digital
	Identifiant	Rae
	Mot de passe	Retama
Code pour sortir du lycée		1844

- Cliquer sur « exit » pour sortir du magasin, un mot est à saisir sur les évolutions des modes de consommation « digital »
- Noter le prénom pour l'identifiant et le nom pour le mot de passe (Rae Retama). Les lettres collectées tout au long du jeu permettent de trouver le coupable (lettres présentes dans le prénom et le nom) Verrou ouvert, code donné pour sortir du lycée « 1844 »

Fin

Vidéo apparaît et lien vers le site internet du lycée



1. CRÉATIF

Capable d'inventer des compositions originales, fait preuve de sens artistique.

2. GESTIONNAIRE

Organisé, rigoureux, aptitude à la gestion commerciale.

3. EMPATHIQUE

Être à l'écoute des attentes de ses clients pour y apporter la meilleure des réponses.

4. MANUEL

Maniant les outils avec dextérité.

5. CURIEUX

Toujours à l'écoute des tendances.

6. PASSIONNÉ

Artisan de l'excellence, envie permanente de découvrir, de connaître...

