



- **MISSION ZIGOMAR : présentation pratique** 2
- Le matériel nécessaire pour une utilisation sur ordinateur 3
- Mode d'emploi et interface 4
 - page de connexion 4
 - vidéo d'introduction 5
 - interface principale de jeu 5
- **MISSION ZIGOMAR : présentation générale**..... 7
 - Rappel du synopsis général de « Mission Zigomar, En route pour les musées de la ville de Paris » 7
 - Organisation générale de Mission Zigomar, En route pour les musées de la ville de Paris 7
 - L'aventure : vidéo d'introduction 7
 - L'aventure : l'ensemble des missions 8
 - Présentation aventure 9





MISSION ZIGOMAR : Présentation pratique



Mission Zigomar est un site ludo-éducatif développé par Paris Musées. Ce site est destiné aux enfants de 6 à 12 ans. Grâce à des jeux, les enfants se familiarisent avec les collections des Musées de la Ville de Paris et à des notions basiques liées à des thématiques.

Nous recommandons d'accompagner les enfants de 6 à 8 ans lors de leur expérience du jeu. Les enfants à partir de 8 ans sont plus autonomes.

Gab, son frère Hugo et Selim, trois enfants parisiens intrépides sont missionnés par Léo Saint Clair, Protecteur de Paris, pour déjouer l'objectif de Zigomar qui considère que les enfants ne doivent pas avoir accès aux œuvres d'art. Dans chaque mission qui leur est confié, ils doivent récupérer, dans le Transport'œuvres confié par Léo, six à huit œuvres des collections des musées de la Ville de Paris.

Chaque mission aborde une thématique à travers 9 défis, 3 jeux « action » et 1 atelier créatif.



Un **ordinateur** : les enfants peuvent être seul ou à deux sur un ordinateur, de préférence seul.



Une **connexion internet** : l'aventure Mission Zigomar est disponible en ligne via une adresse internet. L'ordinateur doit être connecté tout le long de l'aventure pour que le jeu fonctionne. Au cours de 2014 une version encapsulée sera présente sur les ordinateurs des musées de la ville de Paris et permettra de jouer sans la nécessité d'être connecté.



Des **écouteurs** : l'ensemble du site comporte du son. Une musique se lance à l'ouverture du premier écran de connexion. La grande majorité des textes présent sur le site est en retransmis en voix off. A tout moment il est possible de couper le son du site grâce au picto en bas à droite.

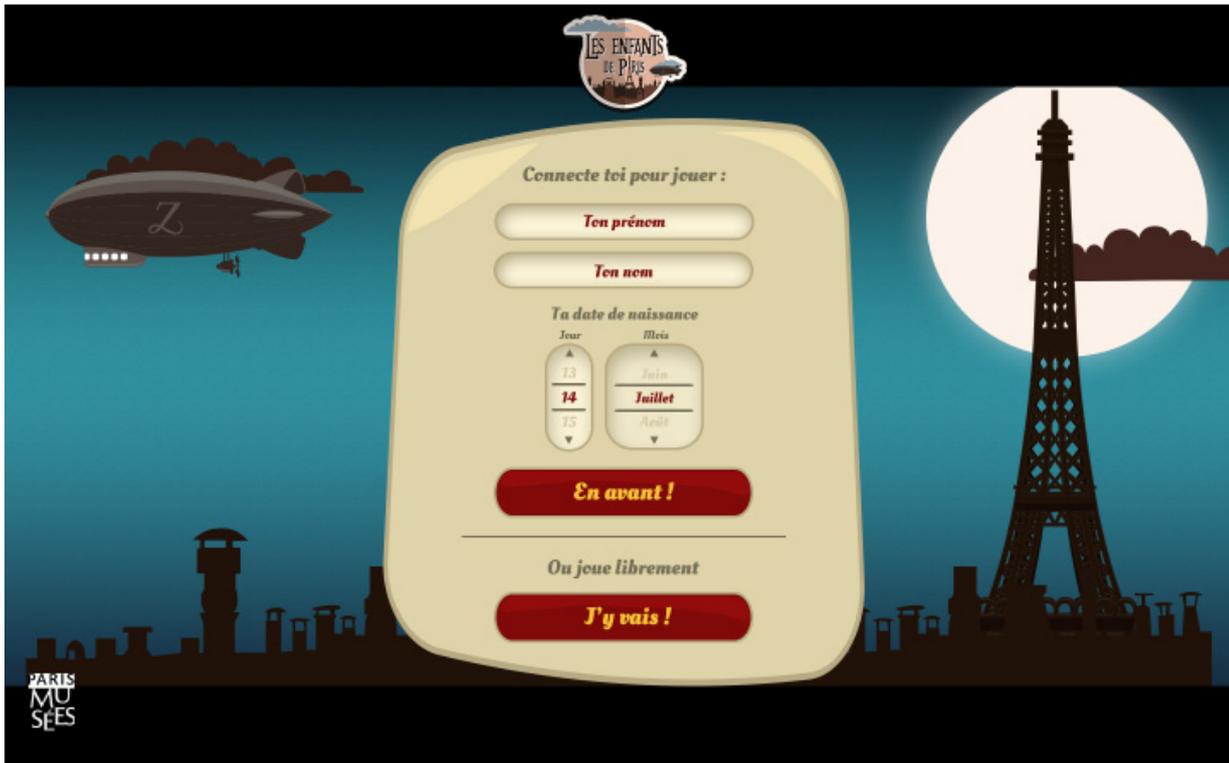


Une **souris et un clavier** : la navigation sur le site ainsi que la résolution des défis se fait grâce au déplacement de la souris. Deux jeux se font grâce aux déplacements via les flèches et la touche espace du clavier.



→ Page de connexion

La première page qui s'affiche au démarrage du jeu est une page de connexion. Le joueur a le choix entre deux modes d'accès au jeu.



En avant !

Mode connecté

L'utilisateur peut s'identifier grâce au prénom, nom, date et mois de naissance. Il devra ensuite cliquer sur « en avant ! ». Son évolution dans le jeu sera sauvegardée quand il se connectera de nouveau : avatar, points, défi réalisé.

J'y vais !

Mode libre

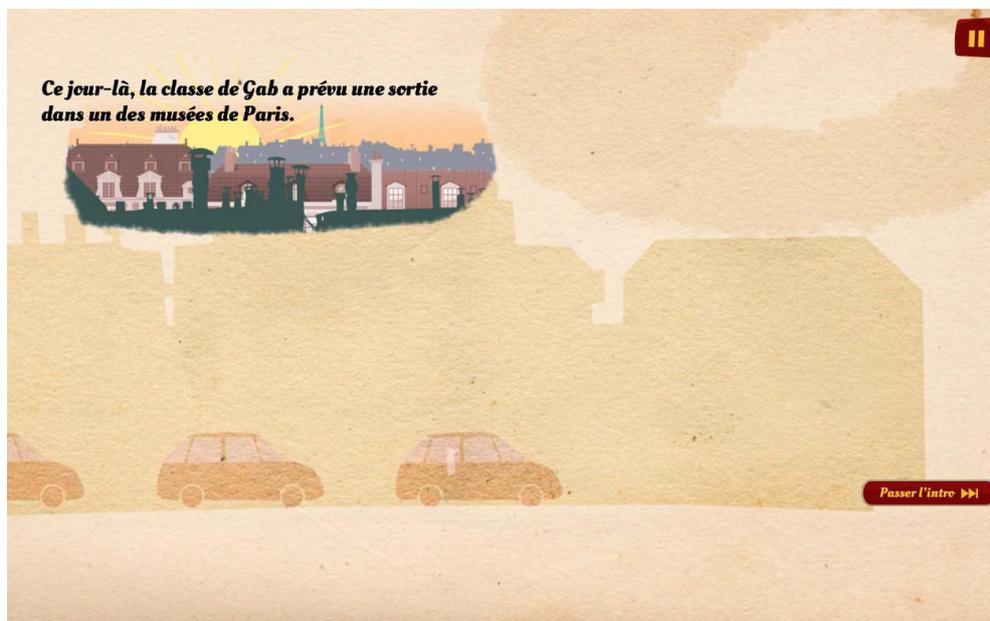
Le joueur peut aussi décider de ne pas s'enregistrer et clique alors sur « J'y vais ! ». Aucune information sur sa partie ne sera enregistrée.

→ Vidéo d'introduction

Suite au lancement du jeu, une vidéo d'introduction se lance pour présenter le contexte de l'aventure. Elle dure un peu moins de 4 min. L'utilisateur peut :

 Faire pause en appuyant sur le bouton en haut à droite de la vidéo

 **Passer l'intro** >>> Passer directement à la carte principal du jeu en cliquant sur « passer l'intro ». Il pourra revoir cette vidéo plus tard.



→ Interface principale de jeu

L'interface principale de Mission Zigomar est la carte de Paris. Cet écran regroupe les différents outils à la disposition de l'utilisateur.

Sur cette carte s'affiche les 14 musées de la ville de Paris ainsi que les différentes missions que le joueur peut parcourir.



Menu Le menu permet de :

- Retourner à la carte de Paris lors des missions
- se déconnecter lorsque qu'on est connecté sur un compte
- Régler le son
- Voir les crédits



Les icônes du bas sont :



La radio Léo : En cliquant sur cette icône pendant les aventures on peut revoir les consignes des jeux.



Le transport'œuvre de Gab : Les œuvres récoltées pendant les missions sont disponibles dans la sacoche Transport'œuvres, elles sont consultables à n'importe quel moment



La Tablette de Selim : Les notions acquises au cours des missions sont rassemblées dans cette tablette que l'utilisateur peut consulter à tout moment



Les badges d'Hugo : À la fin de chaque mission un badge est remis au joueur.



l'icône avatar est personnalisable à la fin de la mission « 1 », l'avatar sera le même dans les différentes connexions si le jeu se fait en mode « connecté »



l'icône de son permet de couper le son du site



Rappel du synopsis général de « Mission Zigomar, En route pour les musées de la ville de Paris »

Gab, son frère Hugo et un camarade de classe Selim sont missionnés par une radio, Léo Saint Clair, pour contrer les plans maléfiques de Zigomar qui est persuadé que l'art doit être interdit aux enfants. À travers des missions comprenant des défis, ils sillonnent Paris avec le Spectro Métro afin de regrouper des œuvres par thématique dans leur transport'œuvres. Chaque défi leur rapporte une notion sur la thématique de la mission. Toutes ces notions sont regroupées dans la tablette de Selim qu'ils peuvent consulter à tout moment. Zigomar et ses zigs sont à l'origine de tous les défis qu'ils rencontrent sur leurs chemins.

Pour déjouer les pièges du terrible Zigomar, Gaby, Hugo et Selim vont devoir résoudre des énigmes afin de récupérer les 6 à 8 œuvres des musées de la ville de Paris par mission.



Organisation générale de Mission Zigomar, En route pour les musées de la ville de Paris

→ L'aventure : vidéo d'introduction

Une vidéo introductive présente le cadre de l'Aventure :

Gab décide de faire l'école buissonnière pendant une sortie culturelle de sa classe aux catacombes mais elle est suivie par son petit frère, Hugo. Les deux enfants sont rapidement rejoints par Selim, un copain de classe de Gab. Persuadé d'arriver à leur destination, les trois enfants descendent à la station Catacombes... Mais Selim fait remarquer très justement que cette station n'existe pas. Sur le quai, Gab, Hugo et Selim trouvent une radio à travers laquelle quelqu'un semble vouloir leur parler. Il s'agit de Léo Saint Clair, protecteur de Paris, qui les missionne tous les trois de défier le terrible Zigomar qui considère que les enfants ne doivent pas avoir accès aux œuvres d'art. Le premier rendez-vous est pour ce soir, place des Vosges : « Reste-t-il des enfants pour apprécier l'Art ? Je fais le pari que non. Mais s'il y en a pour me contredire, Et s'ils n'ont pas peur de perdre la face, je les attends cette nuit pour se faire tirer le portrait, au-dessus de la Place des Vosges ».

L'aventure peut commencer !

Présentation Aventure



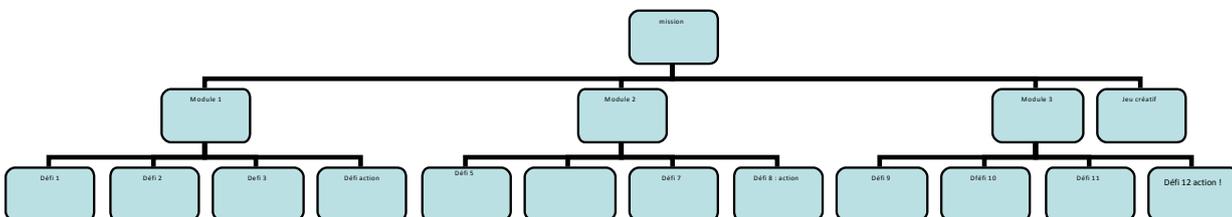
L'aventure Mission Zigomar comporte plusieurs Missions liée chacune à une thématique. **Chaque mission est présentée en détail dans la fiche d'accompagnement de la mission.**

Chaque mission présente 6 à 8 œuvres des collections des musées de la Ville de Paris que le joueur récupère au fur et à mesure des jeux.

Elles ont toutes la même construction :

- A. Vidéo d'introduction
- B. Module 1
3 défis pédagogiques + 1 défi Action ! => Récupération de 2 à 3 œuvres
- C. Module 2
3 défis pédagogiques + 1 défi Action ! => Récupération de 2 à 3 œuvres
- D. Module 3
3 défis pédagogiques + 1 défi Action ! => Récupération de 2 à 3 œuvres
- E. Jeu créatif => récupération du badge de la mission

Soit 9 jeux simples qui illustrent une notion lié à la thématique, 3 jeux « action ! » qui se présentent plus de type jeux de plateforme et 1 jeu créatif qui permet à l'utilisateur de faire une création personnalisé liée à la thématique de la mission.



Informations et contacts :



Accéder au formulaire de contact : <http://parismuseesjuniors.paris.fr/contact>