



Quand l'argent parle

Conception et mise en place du scénario

Index des éléments

Phase B : Rupture de la communication interne

- Une table ou un bureau
- Annexe 1 – E-mails et notes
- Annexe 2 – Feuille de planification
- Une boîte verrouillée avec une serrure à combinaison à 4 chiffres
- Un tableau blanc ou des feuilles de papier et des marqueurs ou des stylos
- Une série de tiroirs, de dossiers et/ou de boîtes
- Divers documents sans rapport (fausses pistes)

Phase C : Objectifs de communication externe

- Annexe 3 – Jeux de cartes
- Un tableau blanc ou des feuilles de papier et des marqueurs ou des stylos

Phase D : Rédaction d'un plan de communication numérique

- Annexe 1 – E-mails et notes
- Annexe 2 – Feuille de planification
- Annexe 3 – Jeux de cartes
- Un tableau blanc ou des feuilles de papier et des marqueurs ou des stylos



Conception détaillée

Annexe 1 – E-mails et notes

Matériel nécessaire

- Le document de l'annexe 1 intitulé « E-mails et notes »
- Une paire de ciseaux
- Divers documents sans rapport avec le sujet (fausses pistes)

Tutoriel

Téléchargez et imprimez tous les documents de l'annexe. Ils peuvent être en noir et blanc.

À l'aide des ciseaux, découpez le contenu en suivant les doubles lignes autour de chaque partie afin que chaque e-mail soit séparé des autres. Découpez le dessin représentant l'oiseau et la flamme et conservez-le pour la boîte verrouillée.

Placez chacun d'entre eux dans une cachette facilement accessible par les participants, comme un tiroir, un dossier ou une boîte n'importe où dans la pièce. Ils peuvent être cachés sous des meubles ou derrière d'autres éléments, afin que les participants doivent les chercher.

Pour compliquer la tâche, en fonction de leur niveau et de leur concentration, vous pouvez placer une série de documents (liés à l'entrepreneuriat ou à la publicité) comme leurres dans les mêmes cachettes ou à d'autres endroits de la pièce, afin que les participants doivent identifier les documents pertinents pour leur mission.



Remarque : il n'est pas nécessaire que ces objets soient fermés ou verrouillés, car ces documents doivent être accessibles dès le début, sans code ni énigme préalable.

Une boîte verrouillée avec une serrure à combinaison à 4 chiffres

Matériel nécessaire

- Une boîte pouvant contenir un document A4 et de petites cartes
- Une serrure à combinaison à 4 chiffres
- Le dessin de l'oiseau et de la flamme découpé dans l'annexe 1
- Colle ou ruban adhésif

Tutoriel

Choisissez une boîte suffisamment grande pour contenir un document A4 plié (annexe 2) et une série de petites cartes (annexe 3).

À l'aide de colle ou de ruban adhésif, fixez le dessin représentant un oiseau et une flamme que vous avez préalablement découpé dans l'annexe 1 sur la boîte (sur le dessus ou sur le côté, de manière à ce qu'il soit bien visible lorsque vous la manipulez) afin que les participants puissent identifier la pertinence de cet objet spécifique dans la pièce.

Placez l'annexe 2 et l'annexe 3 dans la boîte avant de la fermer et de la verrouiller.

Placez la boîte dans un endroit facilement accessible dans la pièce, avec le cadenas affichant des chiffres aléatoires ou « 0000 » par exemple. La combinaison correcte pour la déverrouiller doit être réglée sur **4157**.



Annexe 2 – Feuille de planification

Matériel nécessaire

- Le document de l'annexe 2 intitulé « Feuille de planification »

Tutoriel

Téléchargez et imprimez le document de l'annexe au format A4. Il peut être en noir et blanc.

Placez le document dans la boîte verrouillée. Il peut être plié ou roulé pour tenir dans la boîte.

Annexe 3 – Jeux de cartes

Matériel nécessaire

- Le document Annexe 3 intitulé « Jeux de cartes »
- Une paire de ciseaux

Tutoriel

Téléchargez et imprimez le document de l'annexe. Notez que les couleurs ne sont pas indispensables, mais si vous imprimez en noir et blanc, veillez à ce que les cartes restent lisibles et identifiables.

Utilisez des ciseaux pour découper chaque carte.

Placez-les dans la boîte après les avoir mélangées afin qu'elles soient dans un ordre aléatoire. Elles ne doivent pas être classées par catégorie (produits, supports et



cibles), mais elles sont facilement identifiables grâce à leurs différentes tailles et couleurs.

Facultatif : pour vous assurer que les cartes ne seront pas endommagées et pourront être utilisées plusieurs fois, il peut être pertinent de les imprimer sur du papier épais ou de les plastifier afin qu'elles soient plus résistantes.



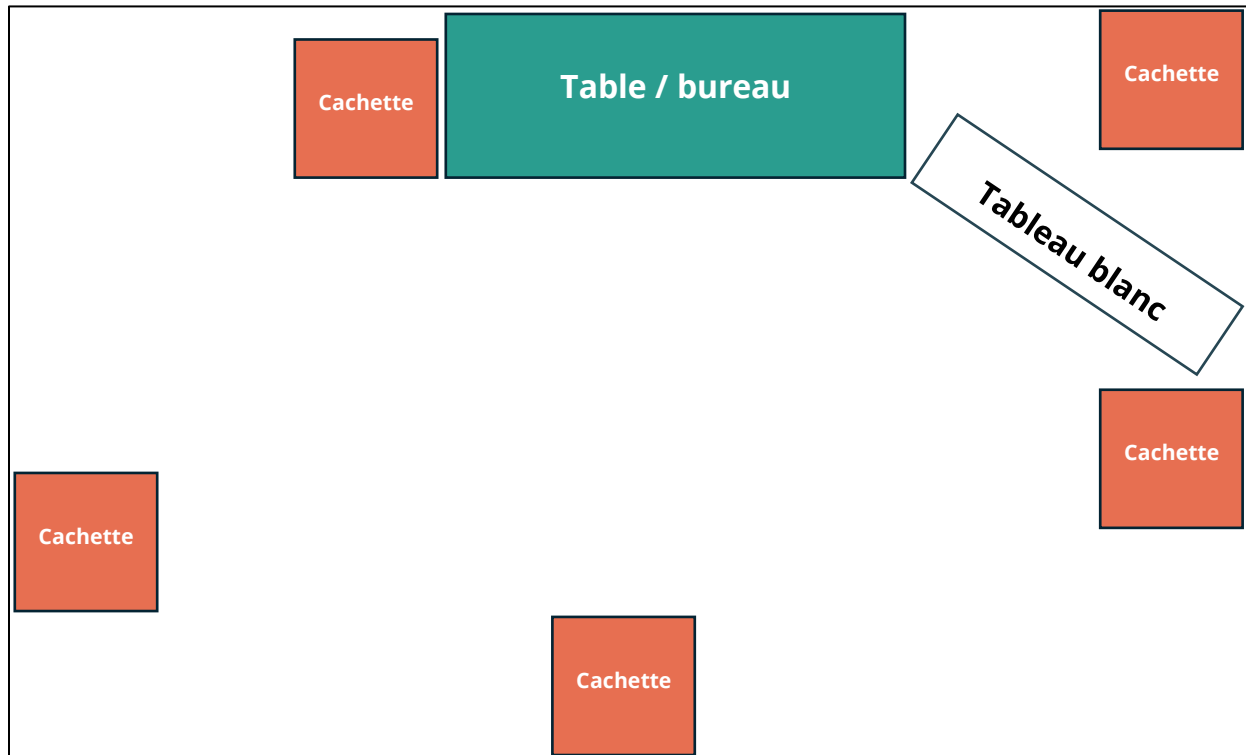
L'installation de la salle

L'installation peut être assez simple, car elle ne nécessite qu'une série de documents (annexe 1) disséminés dans diverses cachettes (tiroirs, dossiers ou boîtes), une boîte verrouillée (qui peut se trouver dans n'importe laquelle des cachettes) et une table ou un bureau, avec des éléments supplémentaires tels qu'un tableau blanc ou des faux indices. L'image suivante vous aidera à visualiser où les éléments nécessaires peuvent être placés.

Remarque : la table ou le bureau et les cachettes (y compris la boîte verrouillée) peuvent être placés n'importe où dans la pièce, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace pour que tous les participants puissent analyser les documents ensemble, discuter et prendre des notes.



Suggestion d'installation :



Pour la prochaine partie

Suivez les instructions pour réinitialiser le jeu pour un autre groupe de jeunes :

- Assurez-vous que les participants n'ont pas écrit d'annotations sur les documents de l'annexe 1 et effacez tous les indices écrits sur le tableau blanc ou les feuilles de papier.
- Remettez tous les documents imprimés de l'annexe 1 dans des cachettes aléatoires.



- Imprimez à nouveau la feuille de planification de l'annexe 2 afin qu'elle ne comporte aucune réponse.
- Remettez les documents de l'annexe 2 et de l'annexe 3 dans la boîte.
- Verrouillez la boîte et réinitialisez le verrou sur des chiffres aléatoires ou « 0000 ».



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>