



Le confinement numérique : s'évader grâce à la communauté

Conception et mise en œuvre du scénario

Index des objets

Phase A – Diagnostique : Où est-ce qu'on se trompe ?

- Lettre imprimée du PDG – « 1.1. Phase A - Lettre du propriétaire d'EcoRoots »
- Énigme liée (via le QR code dans la lettre) : « 1.1.1. Phase A - modèle pour le QR code et l'énigme »
- Générateurs de QR codes gratuits : <https://login.qr-code-generator.com/> ou <https://me-qr.com/qr-code-generator/qr>
- Annexe supplémentaire : « 1.1.2. Phase A - Indices du maître du jeu »
- Faux rapport d'analyse (avec mot de passe caché) « Résumé : Performances sur les réseaux sociaux » – « 1.2. Phase A - Faux rapport d'analyse »
- Annexe supplémentaire : « 1.2.1. Phase A - Indices du maître du jeu + mot caché »
- Papier ou tableau blanc et marqueurs



Phase B – Découverte : Que veut la communauté ?

- Faux commentaires clients – « 2.1. Phase B - Faux commentaires clients »
- Annexe supplémentaire : « 2.1.1. Phase B - Indices du maître du jeu + mot caché »
- Crates sur le public cible et les plateformes de réseaux sociaux – « 2.2. Phase B - Cartes de publics cibles et plateformes de réseaux sociaux »
- Introduction et conseils : « 2.2.1. Phase B - Introduction et conseils pour les participants »
- Annexe supplémentaire : « 2.2.2. Phase B - Correspondances logiques correctes + Questions et conseils »
- Enveloppe contenant le message de l'influenceur avec le hashtag manquant – « 2.3. Phase B - Message de l'influenceur avec hashtag manquant »
- Hashtags via des suggestions de codes QR : « 2.3.1. Phase B - QR code - hashtags »
- Annexe supplémentaire : « 2.3.2. Phase B - Indices du maître du jeu + mot caché »

Phase C – Création : La stratégie qui te libère

- Modèle de stratégie (imprimé ou sur tableau blanc/papier) – « 3.1. Phase C - Modèle de stratégie »
- Annexe supplémentaire : « 3.1.1. Phase C - Indices du maître du jeu »
- Papier ou tableau blanc et marqueurs



Phase D – Débrief et réflexion

- Annexe supplémentaire : « 4. Phase D - Indices du maître du jeu »

Conception détaillée

Remarque importante : les « Indices du maître du jeu » et les annexes supplémentaires ne sont pas destinés à être partagés avec les participants, mais à aider l'animateur à les guider dans l'utilisation des annexes pertinentes.

Objet 1 – lettre du PDG

Matériel nécessaire

- Lettre imprimée au format A4 – « 1.1. Phase A - Lettre du propriétaire d'EcoRoots »

Tutoriel

Imprimez la lettre du PDG jointe en annexe et glissez-la dans une enveloppe. Elle doit se trouver sur le bureau au début du jeu.

Objet 2 – Faux rapport analytique

Matériel nécessaire

- Document PDF imprimé – « 1.2. Phase A - Faux rapport d'analyse »

Tutoriel



Imprimez l'annexe et placez-la dans la zone de diagnostic. Le maître du jeu ne la remet aux joueurs qu'après qu'ils ont résolu l'énigme.

Objet 4 –Captures d'écran des réseaux sociaux

Matériel nécessaire

- Enveloppe contenant des captures d'écran imprimées des commentaires + nombres – « 2.1. Phase B - Faux commentaires clients »

Tutoriel

Imprimez, découpez et mélangez les commentaires. Placez-les dans une enveloppe. Le maître du jeu la remet une fois que le mot de passe du rapport d'analyse a été trouvé.

Objet 5 – Enigme de correspondance de plateformes

Matériel nécessaire

- Cartes sur les profils types d'utilisateurs et les plateformes de réseaux sociaux – « 2.2. Phase B - Cartes de publics cibles et plateformes de réseaux sociaux »

Tutoriel

Imprimez, découpez et mélangez les cartes sur les profils types d'utilisateurs et les plateformes. Placez-les dans une enveloppe qui sera remise une fois que le code « Engagé » aura été trouvé.



Objet 6 – Message de l’influenceur

Matériel nécessaire

- Message imprimé avec hashtag manquant et QR code avec trois options au choix (peut également être écrit à la main sans QR code) – « 2.3. Phase B - Message de l'influenceur avec hashtag manquant »

Tutoriel

Imprimez le message de l'influenceur et le QR code avec les options de hashtag. Placez-le dans une enveloppe marquée. Le maître du jeu le remet après avoir trouvé la bonne plateforme.

Objet 7 – Modèle de stratégie

Matériel nécessaire

- Imprimé, document à distribuer ou utilisation d'un tableau blanc – « 3.1. Phase C - Modèle de stratégie »

Tutoriel

Imprimez le modèle ou préparez un document à distribuer. Le maître du jeu ne le distribue qu'après que le hashtag correct a été choisi.



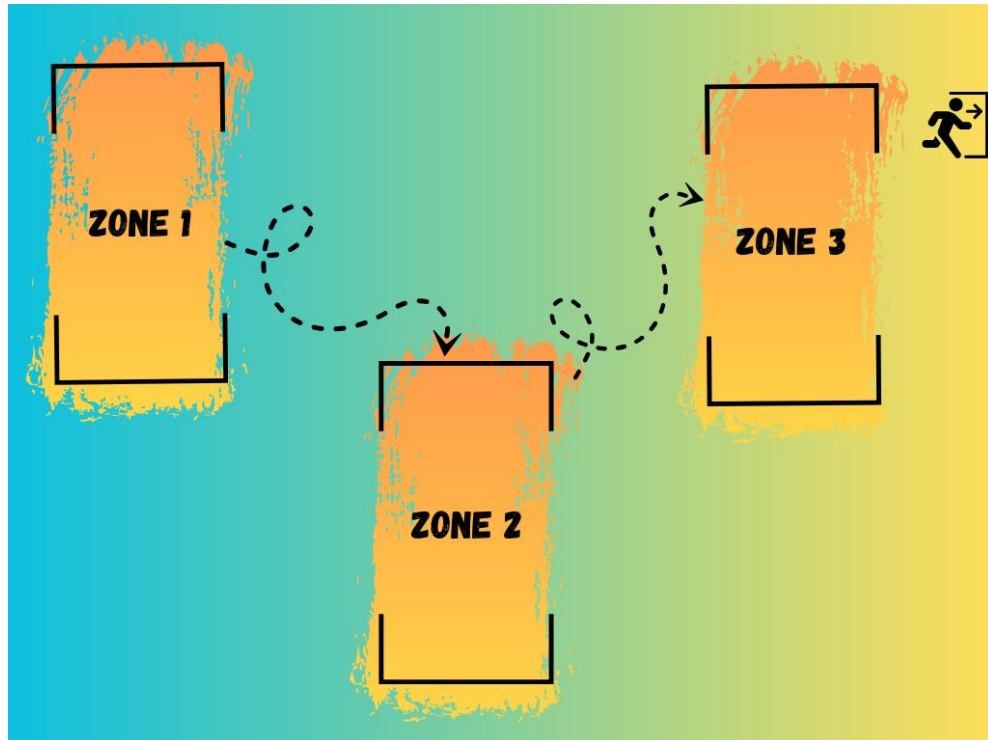
L'installation de la (des) pièce(s)

Une pièce avec 3 zones d'activité distinctes :

- Zone 1 : Zone de diagnostic : un bureau ou une table avec la lettre du PDG (dans une enveloppe) et le rapport d'analyse imprimé. Cette zone définit la mission et lance la première énigme.
- Zone 2 : Zone de découverte : une table ou un panneau mural avec des cartes de commentaires « commentaires des clients » imprimées, des cartes de groupes cibles et une enveloppe scellée intitulée « De la part d'un influenceur... ». Cette zone couvre les énigmes B.1 à B.3, y compris le QR code qui révèle le hashtag final manquant.
- Zone 3 : Zone stratégie : un tableau blanc ou un espace de travail dédié où les équipes élaborent et présentent leur stratégie communautaire. Un modèle imprimé est disponible pour structurer le travail.

Des enveloppes et des QR codes sont utilisés pour contrôler le déroulement des phases. Chaque tâche accomplie révèle le prochain élément physique (par exemple, une nouvelle enveloppe, un code ou un indice), garantissant ainsi une narration fluide et une progression logique.

Le facilitateur (maître du jeu) agit comme un gardien entre les étapes, ne donnant accès à la ressource suivante que lorsque la précédente a été résolue avec succès.



Pour la prochaine partie

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

Phase A – Diagnostique : Où est-ce qu'on se trompe ?

- Réimprimer la lettre du PDG si celle-ci est rayée
- S'assurer que le rapport analytique est réinitialisé et que le mot de passe n'est pas divulgué
- Sceller une nouvelle enveloppe



Phase B – Découverte : Que veut la communauté ?

- Mélanger ou remplacer les commentaires sur les réseaux sociaux
- Remplacer l'indice de l'influenceur s'il est marqué
- Réinitialiser la destination du QR code si nécessaire

Phase C – Création : La stratégie qui te libère

- Effacer le tableau blanc / imprimer un nouveau modèle de stratégie
- Effacer la stratégie précédente du tableau blanc ou retirer les feuilles



**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/>