



Créez votre propre Startup en montant simplement les escaliers

Conception et mise en œuvre du scénario

Index des objets

En général :

- Un bâtiment avec plusieurs étages, salles ou couloirs. Si vous ne disposez pas d'un bâtiment, vous pouvez utiliser n'importe quel espace pouvant être divisé en différentes sections.
- Une imprimante et, si possible, une plastifieuse.
- Des ciseaux, de la colle et des stylos
- Un projecteur, un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles pour présenter leurs idées

Phase A :

- Suggestions aléatoires, liste d'idées potentielles de start-up. **Les idées potentielles sont présentées dans l'annexe n° 1.**
- Boîte créative (verrouillée). S'il n'y a pas de boîte, vous pouvez utiliser tout autre moyen pour cacher le matériel. **Le matériel possible est présenté dans l'annexe n° 4.**



Phase B :

- Profils clients cachés. **Les profils potentiels sont présentés dans l'annexe n° 3.**

Phase C :

- Canevas de feuille de travail sur le modèle économique. **Fichier séparé fourni – Annexe n° 2**
- Cartes de correspondance des composants de start-up. **Fichier séparé fourni – Annexe n° 6**
- Dossier verrouillé (contiens les canevas)

Phase D :

- Boîte à outils de l'image de marque (Marqueurs et feuille de papier vierge)
- Mots croisés sur le marketing. **Fichier séparé fourni – Annexe n° 5**
- Dossier de modèle (déverrouillé via les mots croisés)

Phase E :

- Phase de présentation (tableau blanc/projecteur)
- Minuterie/chronomètre
- Conception détaillée



Conception détaillée

Boîte créative

Matériel nécessaire

- Petite boîte avec un cadenas sécurisé (de préférence à chiffres).
 - o Si cela n'est pas possible, utilisez simplement une boîte fermée, qui ne laisse pas voir son contenu. Une fois la réponse validée, la boîte peut être ouverte à l'aide de la clé fournie au maître du jeu.
- Consignes aléatoires imprimées (cartes ou feuillets) – Présentées dans l'annexe n° 4.
- Énigmes ou codes permettant d'ouvrir le cadenas

Tutoriel

Imprimez et découpez le contenu en conséquence. Tout est divisé en différents groupes et peut être modifié en fonction des participants et de la situation. Les questions de brainstorming peuvent être répondues directement, les scénarios de start-up peuvent aider à créer des idées potentielles et les cartes d'innovation peuvent être utilisées pour motiver et stimuler la créativité pour générer des idées potentielles.

Placez les consignes et les cartes dans la boîte. Verrouillez-la à l'aide d'un cadenas dont le code est basé sur une devinette thématique. La devinette peut être aussi simple que « Qu'est-ce qui commence par un rêve, se développe grâce à un plan et survit grâce à une équipe ? » Réponse : une entreprise/start-up. La devinette doit



pouvoir être résolue grâce à un brainstorming et à un travail d'équipe, en permettant plusieurs interprétations, mais en orientant vers un état d'esprit entrepreneurial.

Décorez la boîte pour la rendre visuellement attrayante et en rapport avec le monde des start-ups/de l'innovation. Veillez à ce que la boîte soit accessible, mais pas trop facile à ouvrir sans résoudre l'énigme. S'il n'est pas possible d'utiliser une boîte, vous pouvez utiliser tout autre moyen pour conserver les éléments suivants du jeu et les fournir aux participants lorsqu'ils vous auront donné la réponse.

Profile des clients

Matériel nécessaire

- Profils fictifs de clients imprimés au format A4, avec des indices cachés dans leurs descriptions. Les profils peuvent être ceux de personnes célèbres issus des pays représentés, de l'organisation ou de tout autre choix. Des idées potentielles sont présentées dans l'annexe n° 3.

Tutoriel

Imprimez et découpez chaque profil. Cachez-les stratégiquement dans la pièce, dans des tiroirs, sous des tables, derrière des affiches, en veillant à ce qu'ils soient faciles à trouver mais nécessitent une exploration. Envisagez de créer des profils « leurres » pour augmenter la complexité. Plastifiez les profils pour pouvoir les réutiliser.



Cartes de correspondance de business modèle

Matériel nécessaire

- Ensembles de cartes imprimables représentant les composantes d'une start-up : problèmes, solutions, segments de clientèle, propositions de valeur, sources de revenus. Ceux-ci doivent correspondre au modèle commercial.

Tutoriel

Mélangez et distribuez les cartes au hasard sur une table. Les équipes doivent analyser, discuter et assembler correctement un modèle commercial logique en fonction du thème. L'annexe n° 6 regroupe tous les thèmes et cartes possibles, qui constituent la réponse correcte (en fonction de la situation et du groupe de participants, le contenu des cartes peut être modifié. L'idée principale est que les participants organisent tout en fonction du thème. L'annexe n° 6 présente trois thèmes différents qui doivent correspondre.) Une fois correctement assemblé, le maître du jeu valide le modèle et donne accès au dossier verrouillé contenant le modèle commercial.

Boîte à outils de l'image de marque

Matériel nécessaire

- Feuilles de papier vierges, marqueurs de couleur, guides de stratégie de marque, mots croisés sur le thème du marketing.

Tutoriel

Mettez à disposition un espace créatif où les équipes peuvent concevoir leur image de marque. En complétant correctement les mots croisés sur le marketing (termes



liés à l'image de marque, au marketing, à la croissance des start-ups), les participants découvriront un code qui leur donnera accès à du matériel avancé pour l'image de marque, comme du papier, des marqueurs et d'autres outils utiles pour le processus créatif. Aménagez l'espace de manière à encourager la collaboration : grandes feuilles de papier, plusieurs marqueurs et espace pour le brainstorming.



L'installation de la (de)s pièce(s)

Pièce 1 (Génération d'idée) : Boîte créative placée sur une table centrale, décorations visibles et thématiques encourageant l'innovation (affiches de startups célèbres).

Pièce 2 (Étude du marché) : Profils de clients dissimulés dans la pièce. Affiches simulant un environnement de marketing.

Pièce 3 (Modèle commercial) : Jeu d'association mis en place sur une table collaborative. Espace dégagé pour permettre aux équipes de travailler ensemble.

Pièce 4 (Image de marque) : Station artistique avec fournitures bien rangées. Guides de marque affichés au mur.

Pièce finale (Présentation) : Espace de présentation avec tableau blanc, projecteur ou tableaux à feuilles mobiles. Une « scène » pour les présentations avec une « table des juges » pour les investisseurs. Il peut même s'agir d'un ascenseur reliant le rez-de-chaussée au dernier étage.

Note : Selon l'emplacement, si l'Escape room est organisée dans un grand bâtiment avec des pièces séparées, un couloir ou simplement un espace ouvert, toutes les énigmes peuvent être placées en fonction de l'emplacement. Toutes les informations présentées sont données à titre indicatif, pour montrer comment l'Escape room pourrait être mise en place dans un scénario où tout est organisé dans un bâtiment avec des pièces et des étages séparés. Les formateurs peuvent adapter ce scénario à l'emplacement disponible.



Pour la prochaine partie

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

Phase A : Réinitialisez la boîte créative et mélangez les suggestions.

Phase B : Réorganisez et masquez à nouveau les profils clients de manière créative.

Phase C : Mélangez et modifiez légèrement les cartes de correspondance des modèles commerciaux.

Phase D : Remplacez les supports de marque utilisés et fournissez des modèles propres. Réinitialisez les mots croisés marketing.

Phase E : Nettoyez et préparez la zone de présentation finale (tableau blanc propre, diapositives du projecteur propres si nécessaire).



**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/>