



Que faire ??? Tout a DISPARU ! Mission pour sauver votre image de marque

Conception et mise en œuvre du scénario

Index des objets

En général :

- Bâtiment à plusieurs étages, pièces 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
- Des ciseaux, de la colle et des stylos
- Des post-it
- Un projecteur, un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles pour présenter leurs idées.

Phase A :

- Puzzle miroir réalisé à l'aide des cartes fournies dans l'**annexe n° 1**.
Les cartes peuvent être adaptées en fonction de la situation.
- Tout mot code comme « marque », « marketing », une image ou tout autre outil susceptible d'aider les participants à avancer de manière ludique.



Phase B :

- Indices cachés (nom d'utilisateur, biographie, slogan). Idées fournies dans l'**annexe n° 2**.
- Modèle de profil fourni dans l'**annexe n° 4**.

Phase C :

- Cartes fictives pour les réseaux sociaux. Des idées sont fournies dans l'**annexe n° 3**.
- Toile ou panneau de triage, tableau magnétique ou tout autre support sur lequel les participants peuvent classer les informations fournies.
- Boîte à puzzle (ou tout autre outil, comme une enveloppe) contenant l'indice suivant.

Phase D :

- Fiches de profils sociaux avec les personnes et leurs objectifs professionnels. Des exemples et explications sont fournis dans l'**annexe n° 6** et peuvent être imprimés sur une feuille de papier ou simplement écrits sur des post-it.
- « Lettre de recommandation » cachée, fournie dans l'**annexe n° 7**.

Phase E :

- Phase de présentation (tableau blanc/projecteur)
- Minuteur/chronomètre



Conception détaillée

Puzzle miroir

Matériel nécessaire

- Laminées ou imprimées sur des cartes en carton rigide. Exemple des cartes fournies dans l'**annexe n° 1**.

Tutoriel

Imprimez, de préférence sur du papier épais ou du carton, et idéalement plastifié pour pouvoir les réutiliser plusieurs fois. Découpez-les en conséquence.

Reconstruction du profil numérique

Matériel nécessaire

- Indices pré-cachés dans l'enveloppe (nom d'utilisateur, extrait de biographie, slogan). Exemples fournis dans l'**annexe n° 2**.

Tutoriel

Selon la situation, la liste fournie dans l'annexe n° 2 peut être adaptée pour proposer des indices possibles pour le profil numérique, dans le contexte du nom d'utilisateur, de la biographie et du slogan personnel. Tous les indices sont divisés en plusieurs parties, en fonction du type de présence sociale que l'on souhaite créer. Tous les profils sont séparés sur différentes pages afin de faciliter l'impression.



Défi de la grille de contenu

Matériel nécessaire

- Cartes sur les réseaux sociaux (tweets, publications, légendes). Des exemples possibles sont fournis dans l'**annexe n° 3**.

Tutoriel

Imprimez et découpez les exemples de messages, puis placez-les à des endroits stratégiques pour que les participants puissent les trouver. L'annexe comprend six exemples à adapter, trois professionnels et trois non professionnels, ainsi que quelques messages réels publiés par des personnalités européennes et mondiales, qui pourraient s'appliquer à un public général.

Le scénario idéal serait d'utiliser des publications sur les réseaux sociaux provenant de personnalités populaires en ligne ou d'autres personnes importantes, comme des représentants locaux célèbres ou des personnalités, dans la langue maternelle des participants. Dans ce cas, trouvez au moins 2 publications professionnelles et 2 publications non professionnelles publiées par de vraies personnes. De cette façon, la tâche sera plus claire et plus réaliste.

Labyrinthe de réseaux

Matériel nécessaire

- Cartes de personnages (mentor, investisseur, collègue). Des exemples de cartes sont fournis dans l'**annexe n° 6**.



Tutoriel

Il suffit d'imprimer et de découper les cartes en conséquence. Pour organiser cette partie, vous pouvez utiliser et adapter les informations notées sur les cartes, ou vous pouvez vous inspirer du profil des représentants locaux sur les réseaux sociaux.

Le maître du jeu anime cette partie en demandant aux participants d'expliquer qui ils sont (mentor, recruteur, collaborateur, etc.).

Lettre de recommandation

Matériel nécessaire

- Lettre imprimée adaptée. Exemple fourni dans l'**annexe n° 7**.

Tutoriel

Remplissez le modèle de lettre de recommandation avec les informations correspondant aux participants. La lettre peut être rédigée sous une forme simple, reflétant au mieux les caractéristiques locales et les liens avec les participants. Elle doit mettre en avant les qualités clés identifiées lors des phases précédentes, comme la créativité, le leadership ou la communication.

Elle sert de preuve sociale finale pour renforcer la crédibilité de la nouvelle image de marque des participants et est requise pour qu'ils puissent accéder à la phase finale de présentation. Le maître du jeu peut personnaliser la lettre pour chaque session.

Imprimez-la et remettez-la aux participants le moment venu.



L'installation de la (de)s pièce(s)

Pièce 1 (Puzzle miroir) : Pièces du puzzle miroir (voitures imprimées et surface pour placer les cartes) placées sur une table centrale.

Pièce 2 (À la recherche d'identifiants) : Des indices, imprimés sur papier, sont cachés dans la pièce.

Pièce 3 (Tableau de tri du contenu) : Table collaborative et espace dégagé pour permettre aux équipes de travailler ensemble.

Pièce 4 (Mur de réseautage) : Grand tableau blanc où les participants peuvent coller leurs publications sur les réseaux sociaux. Si ce n'est pas possible, une simple table pour les poser fera l'affaire.

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. Cet espace peut même être 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 : Mélangez les cartes de personnalité et redistribuez les enveloppes.

Phase B : Mélangez les cartes des réseaux sociaux.

Phase C : Actualisez les feuilles de travail et effacez les tableaux de présentation.

Phase D : Cachez à nouveau le code et la lettre.

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/>