



Pixel Panic : Le compte à rebours Lux

Vision

Conception et mise en place du scénario

Index des éléments

Phase A 1 :

- Une clé USB avec un dossier unique contenant les ressources :
 - o Les 7 rushes vidéo
 - o Les 4 logos
 - o Les 4 fichiers audio
- Un ordinateur
- De nombreux objets, hors sujet pour éviter toute confusion
- Supports imprimés (voir annexes), sur feuilles de papier A3.

Phase A 2 :

- Instructions imprimées sur des feuilles de papier et découpées en bandes verticales
- Découpez d'autres feuilles de papier (imprimées avec d'autres éléments sans rapport avec le sujet, par exemple des articles de blog)



Phases B à E :

- Une table où vous avez installé la « table de mixage ».
- Feuilles de papier blanc supplémentaires pour la voix off

Conception détaillée

Tout d'abord, il est important de noter que cet escape game reste très général en termes de compétences d'édition et que les instructions d'édition ne sont pas spécifiques. Il demande aux formateurs de s'adapter à leurs objectifs pédagogiques et d'adapter les instructions.

La clé USB

Matériel nécessaire

- Clé USB
- Documents des annexes :
 - o Les 7 rushes vidéo
 - o Les 4 fichiers audio
 - o Les 4 logos

Tutoriel

- Formatez une clé USB,
- Créez un dossier intitulé « Lux assets » sur celle-ci,
- Copiez les ressources dans le dossier,
- Écrire le code « 047293 » sur la clé USB à l'aide d'un marqueur.



Recommandation : n'oubliez pas de tester la clé USB sur l'ordinateur utilisé pendant le jeu avant d'accueillir les participants.

Les fiches de ressources

Matériel nécessaire

- Documents en annexes
- Imprimante (de préférence au format A3)
- Feuilles de papier (de préférence au format A3)

Tutoriel

- Imprimez les documents mentionnés dans l'annexe : Annexe - Actifs

Recommandation : imprimez des copies supplémentaires en cas de problème pendant l'ER.

L'ordinateur

Matériel nécessaire

- N'importe quel ordinateur

Tutoriel

- Créez une nouvelle session intitulée : « Projet Lux ».
- Entrez le mot de passe « 047293 »

Recommandation : assurez-vous que, s'il y a d'autres sessions sur l'ordinateur, elles sont protégées par un mot de passe afin d'empêcher les joueurs d'y accéder.



La table de mixage

Matériel nécessaire

- Une table
- Du ruban adhésif
- Post-it

Tutoriel

- Vous pouvez utiliser du ruban adhésif bleu pour symboliser les lignes de mélange, en suivant ce modèle :



Indiquez la référence temporelle sur le calendrier : utilisez la règle sur les feuilles de ressources comme référence.

Laissez de la place au-dessus et en dessous au cas où les joueurs auraient le temps d'effectuer les tâches facultatives.



L'installation de la ou des salles

- Un endroit où cacher la clé USB,
- Une corbeille à papier contenant les instructions (+ faux documents),
- Un bureau avec un tiroir pour y mettre le ruban adhésif, les ciseaux, le stylo...
- Plusieurs tables pour :
 - o l'ordinateur,
 - o pour la « table de mixage »,
 - o pour que les joueurs puissent visualiser les multiples feuilles de papier contenant les ressources.

Pour le prochain jeu

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

Phase A

- Vérifiez si les ressources sont toujours sur la clé USB,
- Retirez la clé USB de l'ordinateur et rangez-la,
- Verrouillez l'ordinateur.



Phase B

- Décollez les instructions et remettez-les dans la corbeille à papier avec les autres faux documents. **Si nécessaire**, remplacez les instructions / faux documents.

Phases C à E

- Nettoyez la « table de mixage ».
- Jetez les feuilles d'actifs et préparez-en de nouvelles.
- Rangez les stylos, ciseaux, marqueurs, ruban adhésif... dans le tiroir. Vérifiez si le ruban adhésif est encore suffisant pour la prochaine partie.



**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/>