



Pixel Panic : Le compte à rebours Lux

Vision

Guide de l'animateur

Résultats d'apprentissage

Thème principal

Montage vidéo et retouche photo

Objectifs pédagogiques

- Les participants seront capables de comprendre le processus de montage vidéo et photo.
- Les participants seront capables de comprendre les spécifications du client et de suivre les directives.
- Les participants seront capables de gérer leur temps.



Cadre

Type

Cet escape game est un escape game classique : les joueurs manipuleront les éléments à l'aide de feuilles de papier.

Durée

1 heure à 1h30 avec briefing et débriefing

Participants

3 à 6 participants maximum

Thèmes

Publicité, sabotage, parfum, vidéo, audio

Compétences requises

Maître du jeu

Compétences en montage vidéo et photo (le maître du jeu doit être capable de guider et d'aider les participants tout au long du jeu d'évasion).

Participant

Aucune compétence requise, mais une connaissance générale du montage vidéo peut être un plus (L'escape game peut être utilisé comme étude de cas après la théorie).



Rôle du maître du jeu

Le maître du jeu jouera le rôle d'un stagiaire en communication : il pourra donner des indices, des informations qu'il a entendues, mais ne pourra pas effectuer le processus de mixage. Il sera dans la pièce avec les joueurs pour les guider et les aider.

Lorsque les joueurs accéderont au contenu de la clé USB et ouvriront les fichiers, il leur fournira les fiches techniques et leur expliquera qu'il s'agit d'une symbolisation de la précipitation qu'ils ont sur l'ordinateur.

Le rôle du maître du jeu est de surveiller le temps, d'indiquer la durée du jeu aux joueurs, de valider ou de refuser le travail des joueurs et de superviser le jeu.

De plus, le maître du jeu doit être ouvert à diverses techniques pour impliquer un groupe et adapter le jeu en conséquence. Par exemple, même si le jeu ne propose pas de « rôles » aux joueurs, certaines équipes peuvent compter des personnes timides ou ayant un état d'esprit particulier, pour lesquelles un rôle pourrait être un bon soutien à leur implication. L'idée clé pour le maître du jeu est de toujours considérer une activité du point de vue du groupe et de voir comment l'adapter, parfois en direct !



Vérification de l'inclusivité

Pour garantir que cet escape game soit inclusif et accessible aux participants présentant des troubles d'apprentissage ou des handicaps, tenez compte des éléments clés suivants :

- ✓ **Accessibilité physique** : assurez-vous que le lieu est accessible en fauteuil roulant et que tous les éléments nécessaires sont à portée de main (ni trop hauts ni trop éloignés).
- ✓ **Support visuel et auditif** : assurez-vous que les supports utilisent des caractères de grande taille, un contraste élevé ou des formats numériques compatibles avec les lecteurs d'écran. Si des vidéos sont utilisées, fournissez des sous-titres ou une interprétation.
- ✓ **Instructions simples et claires** : utilisez un langage et des visuels clairs et concis. Évitez les formulations complexes afin d'aider les participants souffrant de troubles d'apprentissage.
- ✓ **Participation flexible** : proposez des rôles variés qui correspondent à différents points forts, permettant aux participants de choisir des tâches adaptées à leurs capacités et favorisant la responsabilité sans les submerger.
- ✓ **Considérations sensorielles** : évitez les stimuli sensoriels tels que les bruits forts ou les lumières clignotantes. Prévoyez un espace calme pour les participants qui ont besoin de faire une pause afin de se recentrer.



- ✓ **Soutien et ajustements** : soyez prêt à offrir une aide supplémentaire, des conseils et des indications spécifiques ou un soutien personnalisé en fonction des besoins individuels.
- ✓ **Boucle de rétroaction** : recueillez les commentaires des participants afin d'améliorer en permanence l'adaptabilité, l'accessibilité et l'inclusivité.



Recommandation générale :

- L'escape game est une activité coopérative où, parfois, l'organisation du groupe devient chaotique. Si vous sentez que vos joueurs s'orientent dans cette direction, n'hésitez pas à leur donner des conseils pour travailler en équipe, par exemple :
- Il semble qu'il faudra plusieurs cerveaux pour résoudre cette partie du problème.
- C'est un peu chaotique, une réunion de groupe pour partager nos conclusions pourrait aider.
- Même les meilleurs peuvent parfois passer à côté de quelque chose : la redondance peut être un bon soutien lorsque vous cherchez une solution !

Indices et solutions

Phase A

Indices

- Je sais que le client a fourni quelque chose sur une clé USB... Pensez-vous que les personnes qui ont saboté le travail l'ont également détruit ?

Solutions

L'endroit où la clé USB est cachée. Code de l'ordinateur : « 047293 ».



Phase B

Indices

- Il est certain que si les personnes qui ont détruit votre travail ont trouvé quelque chose, elles l'ont jeté.
- Je ne suis pas sûr que tout ce qui se trouve dans la poubelle soit utile...

Solutions

Identifiez les instructions.

Phase C > D

Indices

- Les instructions sont très précises... Pouvez-vous reconnaître les actifs mentionnés à partir de l'ordinateur ?
- Commander les feuilles de papier des ressources pourrait probablement vous aider !

Solutions

Voici la solution de la vidéo

1. Rush 7 : Vidéo du parfum + flacon : de 00:00 à 00:06
2. Rush 4 : de 00:13 à 00:20
3. Rush 6 : de 00:00 à 00:05
4. Rush 2 : de 00:00 à 00:25
5. Rush 3 : 00:00 à 00:05



6. Rush 5 : 00:00 à 00:10 + (à adapter en fonction du reste)
7. Logo : 5 secondes

Une vidéo a été créée à titre d'exemple dans les annexes : « Annexe - Vidéo LuxVision ».

Briefing et débriefing

Briefing (avant le jeu)

Le briefing est très important avant d'entrer dans une escape room. C'est le moment où vous expliquez les règles et le fonctionnement du jeu à ceux qui ne le connaissent pas.

Il vous permet également de définir le contexte et l'univers du jeu en présentant le début et en expliquant aux joueurs leur mission.

Débriefing (après le jeu)

Le débriefing vous permettra de recueillir des commentaires sur votre scénario et d'identifier les points à améliorer. Il vous permettra également de voir ce que les joueurs ont appris et retenu de cette session de jeu.

Une bonne pratique consiste à prendre des notes sur l'expérience des joueurs et la vôtre afin de pouvoir revenir sur ces informations plus tard.



Ce serait une bonne occasion de parler du chemin parcouru par les joueurs, de leur montrer le résultat attendu (vidéo en annexe : Annexe - Vidéo LuxVision) et de le comparer à ce qu'ils ont fait.

Les compétences relationnelles peuvent être mises en avant lors du débriefing. Voici quelques exemples de domaines qui pourraient être abordés lors du débriefing : la créativité pour trouver des solutions originales, l'alignement stratégique sur la manière dont le groupe traite les informations et le travail d'équipe.

N'hésitez pas à ajouter des éléments issus de vos propres objectifs en fonction de vos cours !



**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/>