

# FAIRE UN JEU EN LIGNE POUR VOS ETUDIANTS



Chaque année, un rallye de rentrée est organisé à la faculté des sciences pour permettre aux étudiants de première année de découvrir le campus pendant une demi-journée d'épreuves et de visites.

Mai 2020, suite à la crise sanitaire, le rallye n'aura pas lieu en présentiel. On décide alors de concevoir un jeu de piste interactif, collaboratif et... à distance pour le remplacer ! Une nouvelle forme d'événement qui pourrait se décliner dans bien d'autres contextes...

On vous explique ici comment s'y prendre.

## A FAIRE EN AMONT



### Sortir du cadre institutionnel

Echappez au diaporama PowerPoint de 70 pages pour présenter la fac aux nouveaux étudiants !

### Prévoir un format ludique

Optez pour la diversité et la créativité : des épreuves variées, des surprises, des défis collectifs, de l'humour...

### Donner envie aux futurs participants

Prévoyez une communication en amont (annonce, trailer...). Proposez peut-être des petits cadeaux pour les équipes victorieuses (bons d'achat, voyages à Bora Bora)

### Utiliser des outils simples et adaptés

Logiciel de visio-conférence de votre établissement, genially pour le jeu, google form pour les questionnaires, utilisez des outils simples. Retrouvez les tutos à la fin de ce document.

### Choisir ses objectifs

Choisissez vos messages clé, par exemple découvrir spatialement le campus, ou les services proposés, ou l'histoire de votre établissement, ou les formations...

# CONCEPTION DU JEU



Plutôt qu'un long mode d'emploi, voici quelques exemples tirés de notre jeu, qui illustrent les points clés de notre rallye. Vous pourrez vous même le tester à ce lien : <https://tinyurl.com/rallyeorsay>

## Notre contexte...

**L'objectif** : Faire découvrir à distance le campus aux 1200 nouveaux étudiants de L1 et créer du lien entre eux.

- Comment ?** En concevant un jeu virtuel ludo-éducatif avec :
- 100 équipes de 12, regroupés dans des « salons » de la plateforme Collaborate
  - Une enquête à résoudre en 2h via l'outil Genially
  - Une hotline pour dépanner en direct
  - Des cadeaux à gagner pour les plus sérieux et les plus créatifs

### 1 Au départ, un tutoriel et les règles du jeu



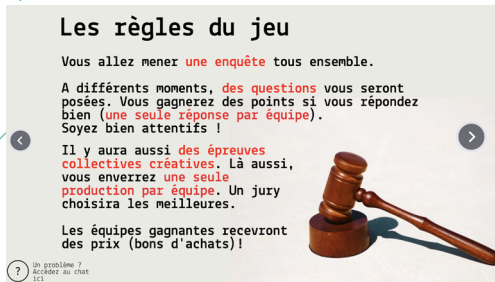
Ce tutoriel explique à l'équipe de joueurs les différentes fonctionnalités de Collaborate, logiciel de visio-conférence

### 2 Une forte accroche de départ



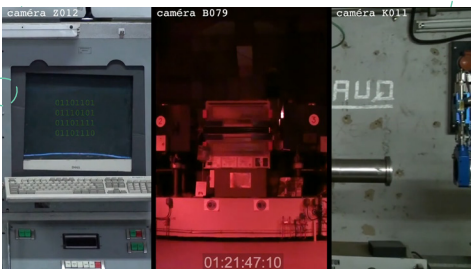
**BREAKING NEWS**  
« Une étudiante a disparu sur le campus d'Orsay lors du rallye de rentrée. La police choisit de faire appel aux nouveaux étudiants de L1 pour enquêter »

Dans cette diapo, l'équipe découvre sa mission, le déroulement ainsi que les conditions pour gagner !



### 3 Des énigmes variées

L'équipe doit retrouver un code caché dans les caméras de sécurité (codes binaires, morse et miroir)



L'équipe doit rentrer le nom du sport que Maeva pratique pour accéder à la diapo suivante ...

L'équipe doit retrouver parmi les 6 chercheurs celui avec qui Maeva a discuté ...



## 4 Mettre en scène de façon ludique les services



En fonction des habitudes alimentaires de Maeva, l'équipe doit analyser les caractéristiques de chaque restaurant pour deviner où elle a déjeuné



## 6 Proposer des épreuves collaboratives



Ici, l'équipe doit imaginer le local étudiant idéal et le dessiner grâce à un tableau partagé



Ici, l'équipe doit réaliser une photo de groupe à distance la plus originale

## Miser sur des images et des vidéos in situ

5



Une carte du campus

## Faire intervenir des acteurs de votre établissement



La doyenne de la faculté

Une étudiante



Un enseignant-chercheur



La maison des associations d'étudiants



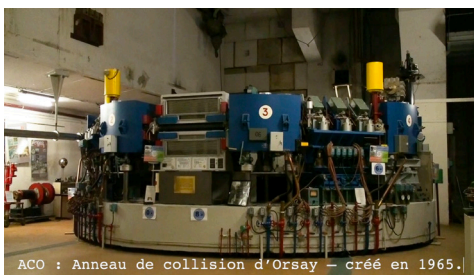
Les serres d'un labo de recherche



Profiter de la dimension virtuelle pour montrer des lieux où les étudiants ne rentrent pas habituellement



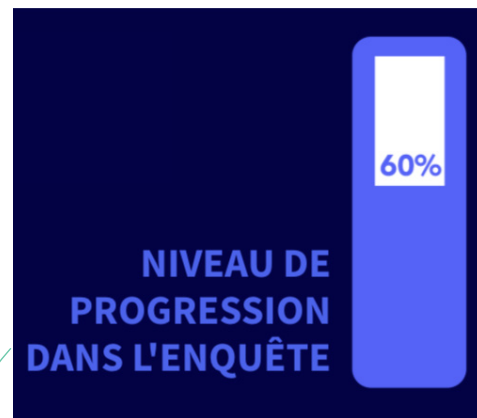
Une salle de labo



Un ancien accélérateur de particules

9

Indiquer la progression de l'enquête



Une jauge informe régulièrement de la progression dans l'enquête

10

Prévoir une chute spectaculaire ou drôle



En allant explorer les salles d'un laboratoire, l'équipe retrouve Maeva absorbée depuis une semaine par des expériences de lévitation supraconductrice !

Conclure avec un mot du/de la représentant.e de votre établissement ainsi qu'un livre d'or

11

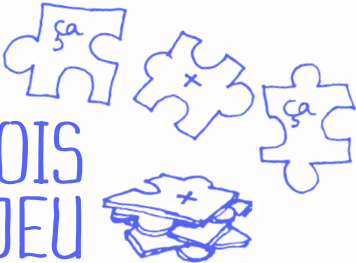
Lorsqu'ils cliquent sur le livre, les étudiants sont redirigés vers un document où ils peuvent laisser un petit mot



Christine Paulin,  
Doyenne de la Faculté des Sciences

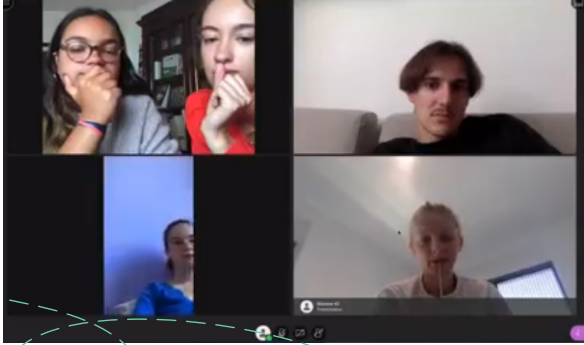
Il est important de réserver du temps pour la mise à l'épreuve de votre jeu et pour sa communication avant la date de l'événement.

UNE FOIS  
LE JEU  
CONÇU



1

Il faut le tester !

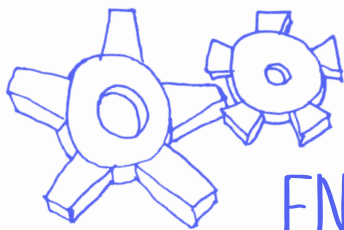
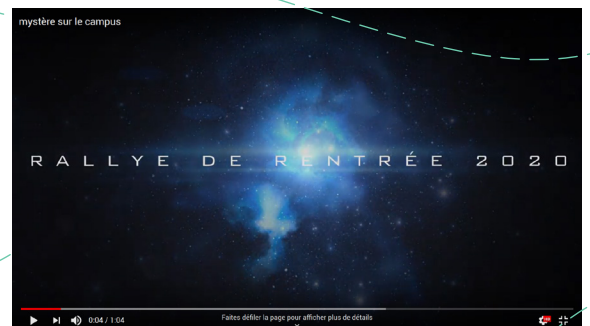


Mettez votre jeu à l'épreuve auprès de "cobayes" (séances de test). Vérifiez les points bloquants, les problèmes techniques et la durée.

2

Communiquer sur l'évènement auprès des futurs joueurs

On peut réaliser un petit trailer qui sera montré aux étudiants quelques jours avant le début du jeu pour les motiver, ou utiliser des images du jeu.



EN PRATIQUE

L'outil de base : Genially 

Pour voir à quoi ressemble notre jeu et le tester vous-même, rendez vous sur ce lien :

<https://tinyurl.com/rallyeorsay>

Il s'agit d'un diaporama interactif créé avec l'outil genially, sorte de powerpoint en ligne qui permet des interactions simples avec les utilisateurs. Il contient une grande collection d'images et de boutons prêts à l'emploi qui permettent de développer des visuels engageants très rapidement. Il est utilisable sur toutes les plateformes. Sa version gratuite est suffisante, mais oblige d'avoir un logo et de partager en ligne publiquement ses documents.

Pour créer le jeu sur genially, voici un petit tuto qui montre comment configurer le document, ajouter des contenus, etc. Il montre aussi deux astuces : comment insérer des cadenas à mot de passe, et comment bloquer le jeu jusqu'à une heure fixée à l'avance : <https://youtu.be/2uAPXFUbGcA>

Vous trouverez de nombreuses autres ressources et exemples de jeux et d'astuces utilisant genially ici : <https://scape.enepe.fr/>

## D'autres outils utiles



Pour fabriquer des cadenas : [lockee.fr](http://lockee.fr)

Pour faire des quiz et des questionnaires qui calculent automatiquement le score des équipes, voici un petit tuto utilisant google Form : <https://youtu.be/PdeF69ojxMA>

Pour un livre d'or : vous pouvez utiliser un google Form tout simple que chaque participant pourra remplir.

Pour générer des contenus originaux facilement, voici quelques liens :

### - générateur d'avis de recherches

<https://www.postermywall.com/index.php/posterbuilder/copy/3d9bf4bc6ae0aca5a0cb93e4d98eec06>

### - générateur de carte policière

<https://www.ilovefreesoftware.com/20/webware/free-online-mugshot-generator.html>

### - générateur faux journal

<https://www.educatorstechnology.com/2013/03/wonderful-free-templates-to-create.html>

### - générateur de GIF type machine à écrire

<http://wigflip.com/screedbot/>

### - rébus

<http://www.rebus-o-matic.com/>

### - anagrammes

<https://www.dcode.fr/generateur-anagrammes>

### - mots croisés

<https://www.educol.net/crosswordgenerator.php>

### - énigme mathématique

<https://micetf.fr/JeuxMathematiques/>

## Avant et pendant le jeu



Vous pouvez envoyer le lien du jeu aux participants à l'avance, mais ne le "libérer" qu'à une heure précise (voir tuto genially ci-dessus). Pendant le jeu, nous vous conseillons d'animer une "hotline", par exemple avec l'outil gratuit de chat <http://minnit.chat/>

Pour récupérer les productions des participants lors d'épreuves collaboratives, vous pouvez simplement vous les faire envoyer par email ou bien via un google form.

## A vous de jouer !

## Pour tout renseignement

N'hésitez pas à contacter :

Anaïs Vergnolle, service COMPAS de la Faculté des Sciences (Univ Paris-Saclay)

Julien Bobroff, LPS (Univ Paris-Saclay)

Le jeu et ce document ont été conçus dans le cadre du stage de Joséphine Delaygue avec l'équipe "La Physique Autrement" et le service COMPAS de la Faculté des Sciences (Univ. Paris-Saclay). Merci à tous ceux et celles qui ont accepté de participer, personnels et étudiant.e.s !