




## ESCAPE GAME La MANGROVE

<i>Objectifs</i>	<p><b>Pour les créateurs du jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer le travail collaboratif,</li> <li>- Acquérir une première expérience de conduite de projet,</li> <li>- Appréhender le développement des NTIC et leurs avantages dans le monde professionnel</li> <li>- Amorcer un projet en vue du PDUC (Projet de développement de l'unité commerciale),</li> <li>- Utiliser les NTIC,</li> <li>- Créer des supports pertinents (créativité, originalité,...)</li> <li>- Acquérir autonomie et attitude professionnelle.</li> </ul> <p><b>Pour les participants :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appréhender de manière ludique les matières enseignées dans la formation (éléments souvent méconnus),</li> <li>- Développer l'écoute active,</li> <li>- Développer l'intelligence collective et la cohésion de groupe,</li> <li>- Observer et lire les consignes</li> </ul>
<i>Transversalités</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En informatique commerciale (espace collaboratif, mise en œuvre du travail collaboratif, recours aux logiciels adaptés, mise en œuvre des applicatifs proposés en cours,...)</li> <li>- En DUC (Acquérir la compétence C31 Concevoir le projet.)</li> <li>- En communication commerciale (communication orale, relation entre les acteurs, travail en équipe,...)</li> <li>- En MGUC (L'organisation du travail d'équipe, animation de l'équipe, management de projet)</li> </ul>
<i>Supports et matériel</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Livret du jeu d'évasion à destination des participants, stylo</li> <li>- Smartphone (QR Code Reader) et calculatrice</li> <li>- Enigmes et QR Codes à scanner</li> <li>- Tablette</li> <li>- Cartes (Jokers)</li> <li>- Photos (Aurasma)</li> <li>- Cadenas</li> </ul>
<i>Compétences et savoirs associés</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduire un projet (C3)</li> <li>- Organiser le travail, Gérer le temps, motiver et stimuler une équipe (C1)</li> <li>- Utiliser les NTIC,</li> <li>- Agencer l'espace afin de favoriser la réussite de l'action (C5)</li> </ul>

## ESCAPE GAME La Mangrove : Les étapes

<i>Les étapes du jeu d'évasion</i>	<i>Illustrations</i>
<p><b>Etape 1 :</b> Ouverture de l'Escape Game par les maîtres du jeu</p> <p>Lecture des consignes (<u>annexe 1</u> : La déclaration des maîtres du jeu)</p>	
<p><b>Etape 2 :</b> Distribution des livrets et du joker puis inscription des équipes (les noms de chaque participant permettra ainsi de préparer durant le jeu les certificats de réussite)</p>	
<p><b>Etape 3 :</b> Chaque équipe MUC 1 se rend sur un lieu où sont présents les équipes de MUC 2 (chaque équipe MUC 2 dispose de l'énigme et de la réponse à l'énigme qui est parfois sous forme de QR Code).</p> <p>Les participants peuvent aller sur n'importe quel lieu d'énigme, l'ordre n'a pas encore d'importance à ce stade du jeu.</p> <p>Les participants, après avoir résolu une énigme se rendent sur un autre lieu disponible.</p> <p>Chaque lieu est isolé afin d'éviter que les participants entendent le résultat.</p>	

#### **Etape 4 : Vers la 5<sup>ème</sup> énigme**

Quand une équipe a résolu les 4 énigmes proposées en MGUC, DUC, management des entreprises et éco-droit, elle doit se rendre sur le carbet central, assez loin des 4 autres lieux.

Le dernier numéro du cadenas sera donné si l'équipe arrive à faire une face du Rubik's cube (face à 9 cubes) en 3 mns. Au-delà de ce temps, un Rubik's cube plus simple (face à 4 cubes) est proposé. L'équipe a encore 3 mns.

- ⇒ L'équipe réussit, le maître du jeu leur donne oralement le dernier chiffre du cadenas,
- ⇒ L'équipe ne réussit pas, elle dispose encore de son Joker, le chiffre du cadenas est donné

A l'oral, le maître du jeu donne une dernière consigne qui permettra aux participants de trouver l'ordre dans lequel les chiffres doivent être entrés sur le cadenas pour procéder à son ouverture.

« Le code du cadenas ne pourra être connu qu'à la condition d'observer la lune croissante » (comprendre : les chiffres doivent être mis dans l'ordre croissant)

#### **Etape 5 : La géolocalisation du cadenas (Aurasma)**

Les participants sont invités à se rendre dans le fond du carbet. Sur une table sont disposées plusieurs photos du carbet de la Mangrove (lieu de la journée d'intégration). A l'aide de leur smartphone, ils doivent trouver la photo qui pourra les conduire à l'endroit où se trouve le cadenas.

Pour trouver le lieu, l'étudiant MUC 2 en charge de cette activité leur donne un indice : « Vous trouverez le cadenas en suivant la flèche ». Sur toutes les photos apparaîtront des monstres en réalité augmentée (Aurasma), sauf sur une photo sur laquelle un archer lance une flèche à l'endroit exact où est caché le cadenas.



**Etape 6 :** La découverte du cadenas et son contenu

Après avoir compris la consigne de l'étape 5, les participants se dirigent vers le lieu ciblé, entrent le code du cadenas. A l'intérieur de celui-ci se trouve un certificat de réussite nominatif (noms des participants).

2 étudiants de MUC 2 ont complété les certificats de réussite dès le début du jeu (étape 2). Ils déposent à chaque fois le certificat correspondant à l'intérieur du cadenas.



# ANNEXE 1 : DÉCLARATION

## D'OUVERTURE PAR LES MAÎTRES

### DU JEU !!!

Vous êtes tous confrontés à une invasion de caïmans sauvages génétiquement modifiés par le docteur savant fou Aaron le déglingué.

Ecoutez moi bien !!!

Votre seule et unique chance de survivre à cette invasion de monstres affamés est de résoudre 4 énigmes dans les matières suivantes et la 5<sup>ème</sup> qui vous sera imposée par les maîtres du jeu :

- MGUC
- MANAGEMNT
- PIB ECO
- DUC

A l'aide de vos connaissances et des indices que vous trouverez, vous allez résoudre les énigmes afin de trouver les codes qui vous permettront de débloquent le cadenas.

Attention !!! Vous n'aurez qu'une seule chance de poursuivre l'aventure à l'aide de ce Joker ! Lui seul pourra vous aider et vous permettre de débloquent une énigme que votre groupe n'arrive pas à résoudre....

Une fois le cadenas débloquent vous aurez accès au pont et à votre liberté.

Pour ceux qui ne réussiront pas à résoudre toutes les énigmes dans un temps donné, le père Foulasse (Maître du jeu) viendra vous chercher .... Et vous deviendrez le repas des caïmans !!!

PS : Faites travailler vos cerveaux.

## Annexe 2 : Les énigmes en photo

<p>Les plats cuisinés (MGUC)</p> <p><i>Difficulté : +++</i></p>	
<p>Auteur incontournable (Management des entreprises)</p> <p><i>Difficulté : ++</i></p>	
<p>La création de valeur (économie-droit)</p> <p><i>Difficulté : ++</i></p>	
<p>Qui-suis-je ? (DUC)</p> <p><i>Difficulté : +</i></p>	