



Escape Game Révisions

ECO-DROIT 2018-2019

O. Poulain | 1 ARCU | Mai 2019

Etape 1 : QR code sur la porte de la classe côté couloir

Vidéo avec Avatar qui pose le contexte : « Un salarié du nom de Pierre est retenu prisonnier par son entreprise. Pour le libérer, vous allez devoir résoudre les énigmes qui se dressent sur votre chemin en 45 minutes. Serez-vous à la hauteur ? »



« Afin de pouvoir démarrer, vous devez être capable de déterminer le lien qui unit Pierre à son entreprise, je vous écoute ? »

Enigme 1 : « Lien de subordination »

Etape 2 : 2^{ème} QR code sur la porte de la classe côté couloir

Vidéo avec Avatar qui poursuit : « Bien, vous pouvez désormais entrer. Pour libérer Pierre, il va falloir reconstituer les éléments d'une entreprise vus durant toute l'année. Mais d'abord, il faut comprendre pourquoi l'employeur s'est permis de séquestrer Pierre ?! »

Image avec une couronne qui apparaît après la vidéo



Etape 3 : Dans la salle, un QR Code avec l'image de la couronne



Enigme 2 : Learning Apps sur les pouvoirs de l'employeur et les clauses de contrats

Instruction à la fin de l'appli avec le mot clé en majuscule : « ROMPRE »

<p>Décider dans l'intérêt de l'entreprise</p> <input type="text"/>	Rédiger le pouvoir réglementaire	Décider dans l'intérêt de l'entreprise	Rédiger le pouvoir réglementaire
Sanctionner un salarié qui a commis une faute	Résultat chiffré, quantifié, que le salarié doit réaliser sur une période donnée	Pouvoir de direction	Pouvoir réglementaire
Obligation pour le salarié d'accepter une mutation dans un secteur géographique délimité	Impossible pour le salarié d'exercer une activité concurrente à celle de son ancien employeur	Bravo ! Vous avez donc compris que l'employeur de Pierre a abusé de ses pouvoirs en le séquestrant. Mais pourquoi ? Peut-être que Pierre voulait ROMPRE son contrat ... ?	
		Clause de mobilité	Clause de non-concurrence

Etape 4 : Dans la salle, une image de cœur déchiré avec un QR dessus



Enigme 3 : Learning Apps sur les pouvoirs de l'employeur et les clauses de contrats

Instruction à la fin de l'appli avec le mot clé en majuscule : « HEURES »



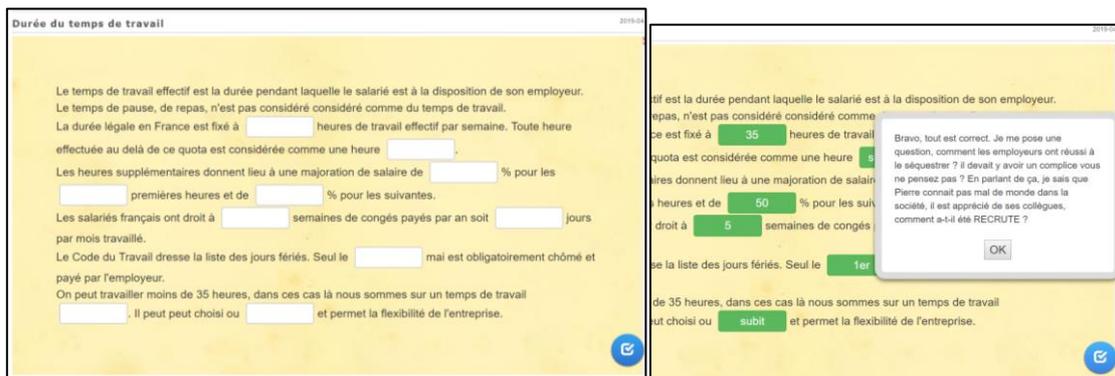
Etape 5 : Dans la salle, une horloge avec écrit dessus « Temps de travail hebdomadaire »



Enigme 4 : Faire le code du cadenas (035) ce qui ouvre le réveil et amène à un QR Code Learning Apps sur la durée du temps de travail.



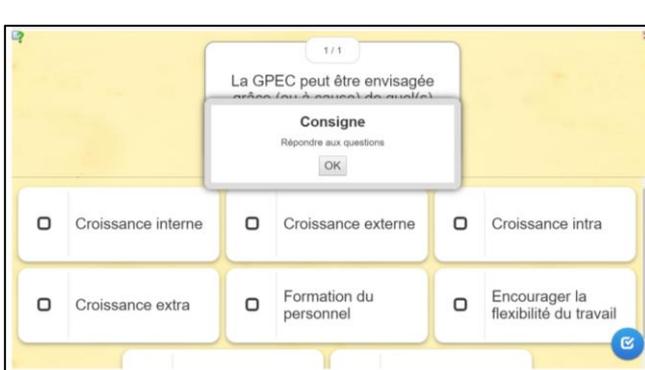
Instruction à la fin de l'appli avec le mot clé en majuscule : « RECRUTE »



Etape 6 : Dans la salle une image avec les caricatures de l'équipe qui a fait le court métrage sur le recrutement avec un QR dessus qui emmène vers un genial.ly.



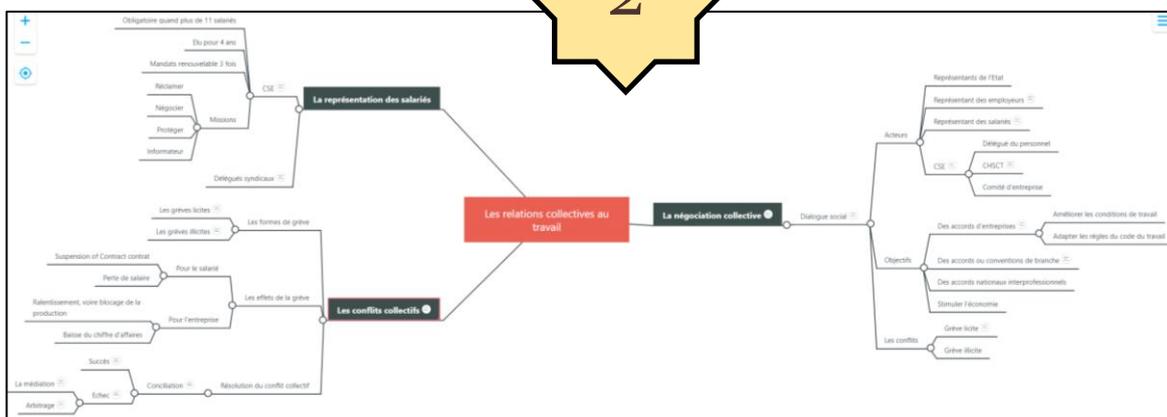
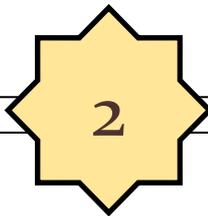
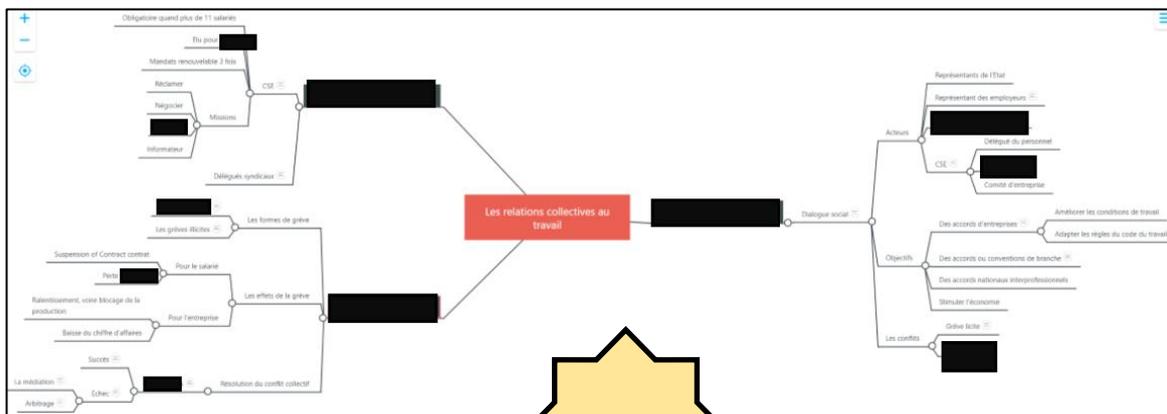
Enigme 5 : Genial.ly sur le recrutement et le management des ressources humaines



Enigme 6 : A quel endroit peut-on avoir une communication informelle dans l'entreprise ?

Etape 7 : Dans la salle se trouve une tasse de café avec une image dedans de conflit et un QR code

Vidéo avec Avatar qui donne les instructions : « Une carte mentale a perdu ses branches, aidez-la à retrouver toute son arborescence. Une fois terminée faites appel à votre supérieur afin qu'il valide et vous donne le prochain indice.



Enigme 7 : Carte mentale récapitulant le cours à trous. Le supérieur donne le QR d'une vidéo avec une histoire

Etape 8 : Vidéo sur l'histoire de l'offre et la demande sur le marché avec les concurrents



C'est l'histoire de deux entités que tout oppose.

L'une est vénale : elle peut être mesurée de différentes manières comme, par exemple, le volume généré, le taux de pénétration le taux d'équipement ou encore de renouvellement.

L'autre est matérialiste : elle peut être mesurée en part de marché, par le taux d'évolution par son image et sa notoriété ou encore par le positionnement qu'elle a par rapport à ses petits copains.

Quand une progresse en faisant valoir sa notoriété l'autre diminue en se faisant presque oublier.

Cependant, à un moment donné, elles se rencontrent et là, le coup de foudre, un équilibre parfait, la satisfaction est au rdv.

Elles décident donc de faire une réception afin de montrer à tous leurs proches leur bonheur.

Une invite les prescripteurs et influenceurs, les consommateurs actuels, les non relatifs et même les non absolus.

Pendant que l'autre invite les producteurs et prestataires.

Durant cette réception elles discutent de choses et d'autres et font des sondages, elles questionnent, bref elles étudient le marché pour s'assurer qu'elles sont toujours en phase d'équilibre dans tous les types de marchés autant des biens et services, que du travail ou encore sur le marché financier.

La réception se termine, tout le monde repart ravi et nos deux entités refont la soirée autour d'un dernier café.

Elle conclue la soirée en étant persuadé d'être sur un marché avec une concurrence pure et parfaite. Elles y ont vu, tout la soirée une atomicité, une homogénéité, une transparence, une fluidité, une libre entrée qui les laisse aller au sommeil, rêveuses.

Le jour se lève, une des entités se réveille ronchon, en effet cette dernière a fait un mauvais rêve. Elle raconte donc que dans son rêve c'était la guerre, la concurrence était devenue imparfaite, il y avait plusieurs clans qui s'appelaient monopole, oligopole, oligopsone, monopsonne et duopole. Ces clans se battaient des parts de marché, se tiraient dessus. Et pour arriver à leur fin, certains créés des alliances, d'autres étaient déloyales et même certain abusait de leur pouvoir.

La deuxième entité pris la première dans ses bras et lui raconta à son tour son rêve, car elle aussi avait rêvé cette nuit. Elle aussi avait fait le même rêve sauf que, ayant dormi plu longtemps il a continué : Afin de réguler toutes ces batailles, l'Autorité de la Concurrence en France, la Commission Européenne en Europe et OMC dans le monde avait lancé un assaut. Cet assaut a permis de calmer tout le monde et de remettre chacun à sa place, dans un esprit serein.

La question est : qui sont ces deux entités ?

Enigme 8 : La photos des deux avatars de l'offre et la demande est collée sur un ordinateur



Etape 9 : Plusieurs numéros étaient dispatchés dans la salle en fonction des énigmes. Il faut donc remettre les numéros dans le sens des énigmes (derrière le numéro est indiqué son positionnement pour plus de facilité) et entrer le bon digicode sur l'écran affiché : 957542



BRAVO !

En déchiffrant ce code, tu trouveras la raison pour laquelle Pierre est absent depuis longtemps.

Etape 10 : Déchiffrer le digicode à l'aide du tableau mis dans la salle ce qui indiquera ce qui est vraiment arrivé à Pierre : MALADE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
5	1	23	4	2	21	18	3	11	22	13	7	9	26	14	16	20	6	10	15	19	8	24	12	25	17

FIN

Ressources utilisées :

- Learning App
- Genial.ly
- Power Point
- Moment Cam
- Qrinfopoint et Unitag
- Publisher
- Mytalkingavatar (just for apple)
- Mindmeister
- Powtoon