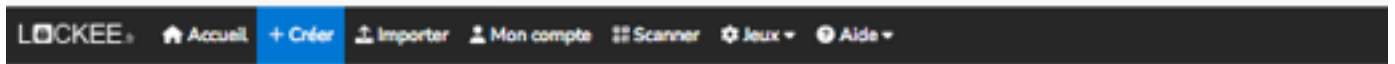


Tutoriels pour réaliser les épreuves

1. Tutoriel « Lockee »: création d'un cadenas



1. Aller sur le site <https://lockee.fr>, rentrer l'adresse et le mot de passe indiqués sur ton guide « créer ton escape game »
2. Cliquer sur « créer » en haut



3. Définir le nom de ton cadenas pour le retrouver parmi tous les autres de la classe

Créer un cadenas

Nom du cadenas :

4. Taper le code de verrouillage et le noter dans le tableau dans le « guide pour créer un escape game »

Type de cadenas :

Code de déverrouillage :

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

5. Compléter la rubrique « Au déblocage, affiche: » avec par exemple « Herzlichen Glückwunsch, du hast gewonnen! »

Au déblocage, affiche :

Texte affiché :

Bravo...

6. Cliquer sur

7. Un lien apparait sur l'écran que tu inséreras dans ton genially

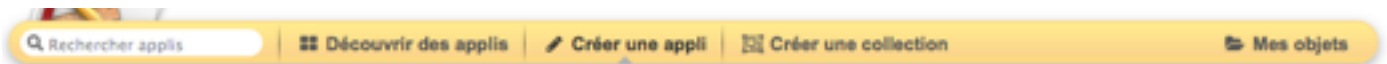
Lien
<https://lockee.fr/o/gV05dlsk>



2. Tutoriel « Learning apps»: création des épreuves

1. Aller sur le site <https://learningapps.org/> , cliquer sur « se connecter » en haut à droite et rentrer l'adresse et le mot de passe indiqués sur ton guide « créer ton escape game »

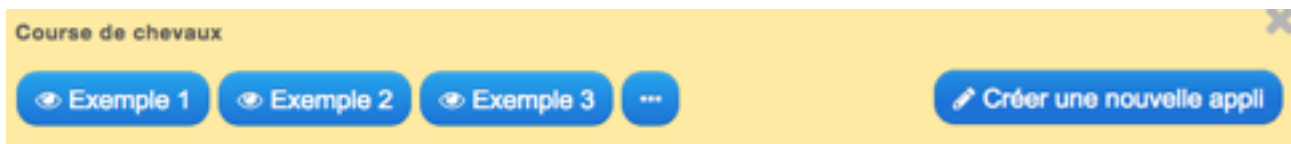
2. Cliquer sur « créer une appli »



3. Cliquer sur le jeu souhaité. **1ère exemple: « Grille de lettres »**



4. Cliquer sur « Créer une nouvelle appli »



5. Donner un titre à ton jeu pour le retrouver facilement dans « mes objets ». Compléter la tâche. Exemple « Finde die Wörter in diesem Rasten! »

Tâche

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

6. Taper les mots à rechercher dans la grille. (Conseil : entre 8 et 10 mots)

Mots à rechercher

Veillez indiquer ici les mots recherchés :

Mot:



Remarque:

A Texte

Image

Synthèse vocale

Audio

Vidéo

Pour ajouter un mot taper sur :

+ ajouter un élément

7. Cocher ou non les différentes possibilités de jeux

8. Compléter le feedback

Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

Super, du hast gewonnen!

8. Cliquer sur 

8. Cliquer sur 

9. Cliquer sur  pour vérifier que l'appli a bien été enregistrée

2 ème exemple: Jeu du millionnaire

1. Même procédure qu'au jeu précédent. Cliquer sur :



2. Cliquer sur « créer une nouvelle appli »



3. Donner un titre à ton jeu pour le retrouver facilement dans « mes objets ». Compléter la tâche. Exemple « Beantworte die Fragen! »

Tâche

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

4. Compléter les 6 questions imposées par le jeu pour arriver au niveau du million. Taper le texte de félicitations: « Gratulierung, du hast gewonnen »

Questions et réponses

Posez ici jusqu'à 15 questions et leurs réponses possibles

Question: [A Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#) [Vidéo](#)

Bonne réponse: [A Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#)

Mauvaise réponse: [A Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#)

Mauvaise réponse: [A Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#)

Mauvaise réponse: [A Texte](#) [Image](#) [Synthèse vocale](#) [Audio](#)

5. Pour ajouter une question, cliquer sur : [+ ajouter un élément](#)

6. Compléter le « feedback »

Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

7. Cliquer sur [▶ Afficher un aperçu](#)

8. Cliquer sur [✓ Enregistrer l'appli](#)

9. Cliquer sur [Mes objets](#) pour vérifier que ton appli a bien été enregistrée

3 ème exemple: Jeu de paires (memory)

1. Même procédure qu'au jeu précédent. Cliquer sur :



2. Cliquer sur « créer une nouvelle appli »

[Exemple 1](#) [Exemple 2](#) [Exemple 3](#) [...](#) [Créer une nouvelle appli](#)

3. Donner un titre à ton jeu pour le retrouver facilement dans « mes objets ». Compléter la tâche: Exemple possible: « Finde die richtigen Paare!

Tâche

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

- Créer les paires: un texte avec une image téléchargée sur Pixabay.
Cliquer sur « image »

Paires

Définissez les paires pour l'appli

Paire 1:

Paire 1:

- Pour ajouter une paire, cliquer sur

- Compléter le « feedback »

Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

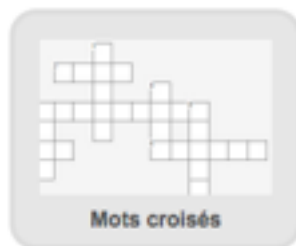
- Cliquer sur

- Cliquer sur

- Cliquer sur pour vérifier que ton appli a bien été enregistrée

4 ème exemple: Mots croisés

- Même procédure qu'au jeu précédent. Cliquer sur :



- Cliquer sur « créer une nouvelle appli »

3. Compléter la tâche: Exemple possible: « Finde die Wörter mit den Definitionen »



Tâche

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

4. Créer les mots à trouver. Conseil: entre 5 et 7

Questions

Inscrivez ici les mots à rechercher ainsi que leur définition.

Question:   Indice:

Solution:  

5. Pour ajouter un mot, taper sur

[+ ajouter un élément](#)

6. Compléter le « feedback »

Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

Super, du hast gewonnen!

7. Cliquer sur

[▶ Afficher un aperçu](#)

8. Cliquer sur

[✓ Enregistrer l'appli](#)

9. Cliquer sur

[Mes objets](#)

pour vérifier que ton appli a bien été enregistrée

5ème exemple : « Le pendu »

1. Même procédure qu'au jeu précédent. Cliquer sur :



2. Cliquer sur « créer une nouvelle appli »



3. Compléter la tâche: Exemple possible: « Finde das richtige Wort »

Tâche

Saisissez une consigne pour cette appli. Cette consigne s'affichera au démarrage. Champ facultatif

4. Taper les mots à trouver en cliquant sur « texte » et en complétant la rubrique « mot recherché »

Mots recherchés et indices

Indice:



Mot recherché 1:

5. Pour ajouter un mot, cliquer sur

+ ajouter un élément

6. Compléter le « feedback »

Feedback

Saisissez le texte qui s'affiche lorsque la solution a été trouvée

Super, du hast gewonnen!

7. Cliquer sur

▶ Afficher un aperçu

8. Cliquer sur

✓ Enregistrer l'appli

9. Cliquer sur

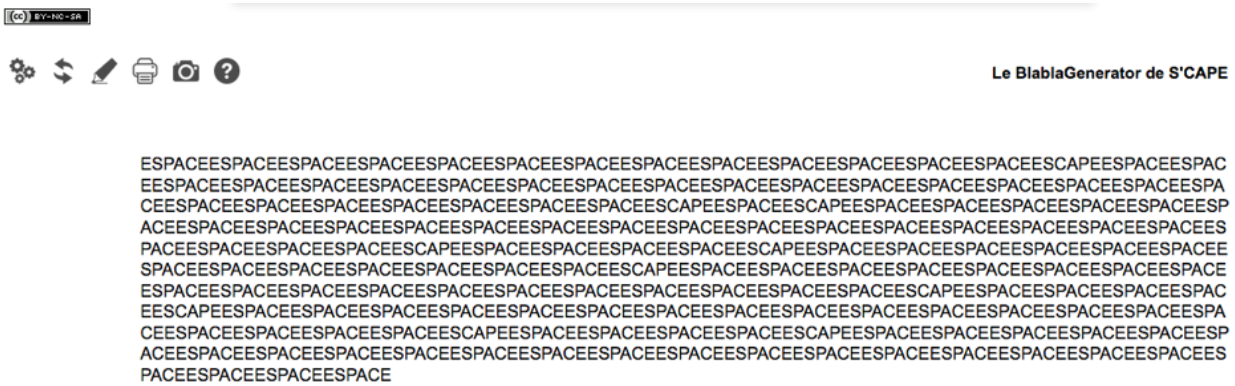
Mes objets


pour vérifier que ton appli a bien été enregistrée

3. Tutoriel blabla generator: création d'un mot caché dans un texte

1. Aller sur le site: <https://scape.enepe.fr/ressources/blablagenerator/>
Pas besoin de rentrer des codes

2. Une page apparait avec une barre d'outils en haut à gauche



3. Cliquer sur l'icône 

4. Compléter les rubriques

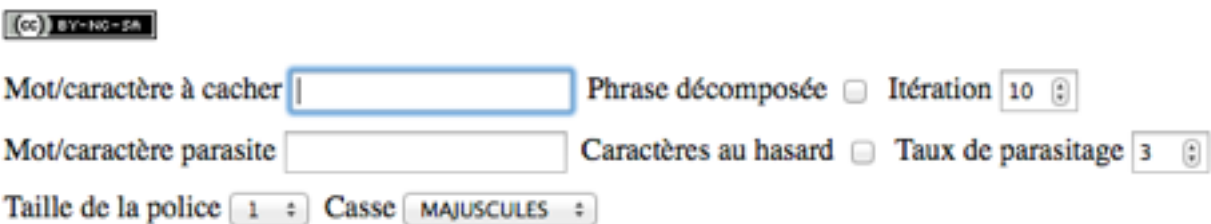
« Mot/caractère à cacher » est le mot que le joueur devra trouver


« Mot/caractère parasite » sont les mots qui entoureront le mot à trouver

Tu peux aussi cliquer sur « caractères au hasard » pour que l'ordinateur entoure ton mot de manière aléatoire

Choisir la taille de la police, le taux de parasitage

Faire des essais avant de générer ton blabla generator



5. Cliquer sur 

6. Cliquer droit sur ton blabla generator et cliquer sur « enregistrer l'image sous » dans ton dossier

4. Générateur de rébus

1. Aller sur <http://rebus-o-matic.com/>
Pas besoin de rentrer des codes

2. Taper le mot à faire transformer en rébus

Taper ici le texte à transformer:

3. Cliquer ensuite sur

Abracadabra !

4. Faire une capture d'écran et l'enregistrer dans le compte personnel élève. L'insérer ensuite dans le genially sur la page souhaitée

