

Fiche mémo - Escape game genially

1. Présentation générale de Genial.ly (rappel)

Genial.ly est un outil en ligne qui permet de créer des contenus interactifs et animés (infographie, présentation, document interactif, jeu d'évasion).

La plateforme nécessite une inscription mais propose à la fois une version gratuite (limitation de certaines fonctionnalités et de choix de modèles) et des versions payantes.

Elle propose l'ajout de collaborateurs sur un document mais il n'est pas possible de travailler en simultané.

2. Fonctionnement de base

- Se connecter à son compte Genially pour commencer une création.
- Choisir le type de contenu à partir des modèles proposés, ou débiter avec une "**Création vierge**" (diapositive vide ou très basique).
- Créer son propre contenu en ajoutant du texte, des images ou des ressources multimédias, personnelles ou disponibles sur la plateforme (images, icônes, sons, vidéos, graphiques, tableaux,...).
- Ajouter les animations d'entrée ou de sortie des éléments (mais aussi les effets en continu ou disponibles avec l'interaction de la souris).
- Insérer de l'interactivité au contenu (liens externes ou entre les pages, fenêtres ou étiquettes d'interaction avec la souris,...)
- Modifier la transition entre les diapositives et la façon de naviguer sur le document (Standard / Vidéo / Microsite)

NB : la version gratuite ne permet pas de télécharger les créations, mais il est possible de les visualiser et de les partager en ligne (avec un lien).

Pour plus de détails, cf. le [tutoriel papier de l'Académie d'Aix-Marseille](#).

3. Les jeux d'évasion (ou Escape Game) avec Genial.ly

Lorsqu'on parle de jeu d'évasion, il faut penser à différentes étapes.

Le point de départ

- Partir d'un **postulat de base** : il faut une **accroche**, une situation de départ et un **enjeu** (en général, sortir de quelque part).
- Définir ses **objectifs** (but pédagogique du jeu d'évasion, au-delà du côté ludique).

La conception

- En partant d'une **diapositive vide**, choisir un **fond** et ajouter des **boutons de navigation** (selon les besoins).

!!! En mode "Microsite" (paramétrage de la navigation), le seul moyen de passer d'une diapositive à l'autre sera les liens établis par les boutons de navigation ou par d'autres éléments interactifs.

- Dupliquer la diapositive si les différents lieux sont identiques.

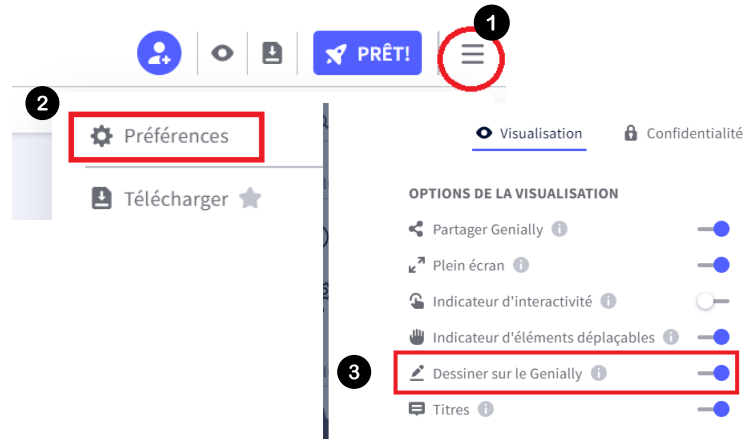
NB : toute diapositive dupliquée conservera les liens et animations de la diapositive de base.

- Insérer des images/objets pour créer l'environnement souhaité.

Fiche mémo - Escape game genially

Les énigmes / indices

- Insertion de **consignes/exercices** qui apparaissent selon un **timing prédéfini**.
- Ajout d'**indices cachés**
 - superposition d'éléments qui sont révélés par occultation des éléments supérieurs ("**Animation**" > "**Souris dessus**" > "**Occulter**")
 - agrandissement lorsqu'on clique sur un objet ("**Interactivité**" > "**Fenêtre**")
 - zone invisible interactive ("**Eléments interactifs**" > "**Zone invisible**")
- Donner la possibilité de dessiner (relier des éléments et faire apparaître un chiffre, par exemple).
 - Dans les Paramètres (en haut, à droite)
 - Préférences
 - Activer "**Dessiner sur le Genially**"



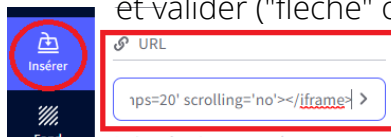
Aider les élèves

- Pour donner des indices supplémentaires (afin que les élèves ne restent pas bloqués), penser à ajouter des animations qui n'apparaissent qu'au bout d'un certains laps de temps.

Insertion d'éléments complexes

L'insertion se fait grâce au lien Iframe. Si l'élément ou la page que vous souhaitez insérer n'en possède pas, vous pouvez en créer un grâce à un [générateur d'Iframe](#).

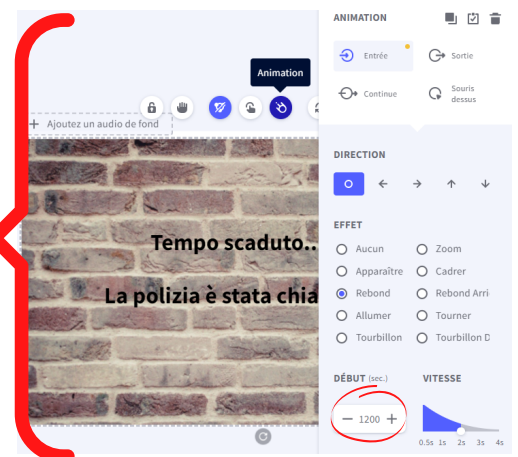
- Le [minuteur S'cape](#)
 - Régler les paramètres "**Durée**", "**Couleur du texte**" et "**Couleur de fond**" (penser à cocher l'option pour qu'elle soit prise en compte)
 - Copier le lien Iframe qui apparaît après "**Code à intégrer**"
 - Ouvrir un nouveau Genial.ly avec une diapositive vierge.
 - Insérer le code Iframe et valider ("flèche" ou "Entrer" sur le clavier)



Lien Iframe : balise HTML qui permet d'intégrer une page HTML dans une autre page HTML

- Dans cette même diapositive, insérer de la même façon l'Iframe de l'escape game ("**Partager**" > "**Insérer**" > "**Copier l'Iframe**")
- Le redimensionner et le faire passer à l'arrière plan : cela permettra de voir le minuteur affiché sur toutes les pages sans qu'il se réinitialise à chaque changement.

!!! Ce minuteur n'arrête pas le jeu lorsque le temps est écoulé. L'astuce pour **bloquer le jeu** : il faut ajouter un **rectangle** qui **couvre** l'intégralité de la diapositive et **apparaît au terme du temps imparti** (début de l'animation à calculer en secondes). Ex. : pour un minuteur de 20 min, paramétrer 1200 secondes.



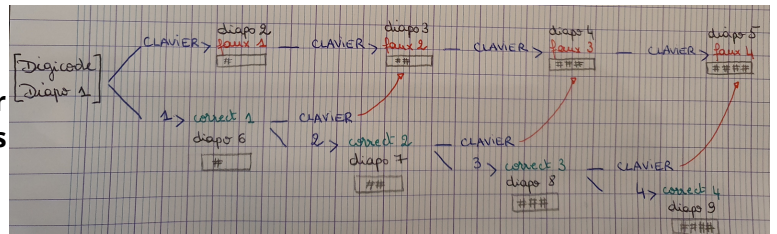
Fiche mémo - Escape game genially

• Le cadenas virtuel

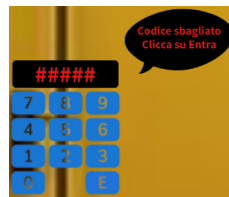
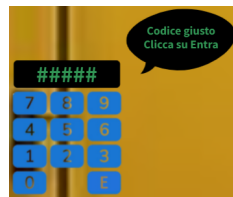
- Choisir un clavier (chiffres, couleurs, touches de piano...) et ajouter une zone de texte qui servira d'indicateur de saisie du code.
- Insérer une zone invisible sur la totalité du clavier (interactivité vers une réponse fausse) et une zone invisible sur la première touche correcte (interactivité vers une bonne réponse). Répéter l'opération autant que nécessaire.
- Dupliquer la diapositive et adapter les zones invisibles selon les besoins de chaque diapositive.



Schématisation des interactivités à créer Exemple pour un code à 4 chiffres



- ➔ Une seule erreur (à n'importe quel moment du code) mène à un parcours d'erreurs.
- ➔ Cette méthode oblige à taper le code avant de savoir si les chiffres sont individuellement corrects.
- ➔ Pour finaliser, il suffit de faire apparaître un message sur la dernière diapositive du parcours incorrect (diapo 5 dans l'exemple) et la dernière du parcours correct (diapo 9) qui indique si le code est correct ou incorrect.



NB : il est possible d'insérer une cadenas avec un lien Iframe à partir du site [Lockee](https://www.lockee.com/) (pour lequel une inscription est nécessaire).

Les extensions dans Genially

Il y a de nombreuses extensions qui permettent d'améliorer les Genially. Ces procédés complexes peuvent être copiés et réutilisés.

Pour en prendre connaissance, consulter le site [S'CAPE](https://www.scape.com/).

Un exemple de jeu d'évasion avec Genially

[La casa di Andrea](https://www.genially.com/escape-game/la-casa-di-andrea/)