

# TRAME DE JEU DE PISTE AVEC PEGASE

## GÉNÉRAL

*Entrez ici toutes les informations générales concernant votre jeu [titre, auteur,...]*

### Liste des informations à renseigner obligatoirement :

- ✓ Nom du jeu
- ✓ Auteur du jeu
- ✓ Prénom du contact
- ✓ Nom du contact
- ✓ E-mail du contact
- ✓ Accepter les conditions générales d'utilisation

### Liste des informations facultatives :

- ✓ Mode de validation : QR codes, balises, texte
- ✓ Ordre des étapes : imposé, aléatoire, libre
- ✓ Point de contrôle : non/oui (point de contrôle central entre chaque étape)
- ✓ Chronométré : oui/non
- ✓ Pénalité : définir un temps de pénalité qui sera ajouté en cas d'erreur
- ✓ Puzzle final : oui/non (possibilité d'avoir un puzzle à reconstituer à partir d'une image à la fin du jeu)

## INTERFACE

*Ici, vous pourrez personnaliser complètement votre jeu :*

- ✓ Télécharger une image qui représentera votre icône de jeu
- ✓ Personnalisez les messages de réussite et d'échec qui apparaîtront dans le jeu
- ✓ Choisissez un thème de couleurs graphique pour votre jeu (couleur de bandeau, couleur de texte, couleur de fond, couleur des boutons, couleur du texte des boutons) ou cliquez sur personnaliser pour choisir vous-même les couleurs que vous voulez pour chaque élément.

## QR CODES

*C'est ici que vous pourrez télécharger les QR codes qui seront générés automatiquement pour chaque étape (vous pouvez les récupérer 1 par 1 en enregistrant chaque image ou télécharger un fichier zip contenant tous les QR codes).*

*Le QR code universel est un passe-partout qui déverrouille n'importe quelle étape.*

## PLAN DU PARCOURS

*C'est ici que vous pourrez importer un plan de votre parcours de jeu et y positionner les différentes étapes.*

## PAGE D'ACCUEIL

*Cette page sera la première à s'afficher lorsque le jeu sera lancé. Il convient donc ici de donner un maximum d'informations aux joueurs pour qu'ils utilisent au mieux l'application et arrivent à jouer (par exemple donnez les consignes pour changer de page... ou précisez le nombre d'étapes, invitez les joueurs à consulter la carte du jeu...). C'est aussi là que vous pouvez contextualiser votre jeu (planter le décor ou dévoiler un scénario).*

**Vous pouvez placer ici tout type de média (texte, image, vidéo ou fichier sonore), vous pouvez mettre plusieurs photos par exemple ou mixer avec photos, textes et fichier sonore... A vous de laisser toute votre créativité s'exprimer !**

**Pour ajouter un nouveau média cliquer sur le pictogramme de votre choix :**



**puis composez votre texte ou téléchargez votre média depuis l'ordinateur.**

# ETAPE 1

*Chaque étape sera déverrouillée en scannant le bon QR code.*

*Donnez un nom à chaque étape pour l'identifier et la reconnaître.*

## **Enigme ou indication pour s'y rendre [OBLIGATOIRE] :**

Vous devrez mettre ici les éléments qui permettront aux joueurs de se rendre sur le lieu de l'étape 1 et de trouver le QR code de cette étape.

Vous pouvez utiliser tout type de média (texte, image, vidéo ou fichier sonore) vous pouvez mettre plusieurs médias de type identiques ou différent.

**Pour ajouter un nouveau média cliquer sur le pictogramme de votre choix :**



**puis composez votre texte ou téléchargez votre média depuis l'ordinateur.**

## **Aide ou solution [FACULTATIF] :**

Vous pouvez donner plus de précision avec une aide ou même directement la solution, cette aide apparaîtra avec un point d'interrogation sur la page de l'énigme et pénalisera le joueur qui l'utilisera.

Vous pouvez utiliser tout type de média (texte, image, vidéo ou fichier sonore) vous pouvez mettre plusieurs médias de type identiques ou différent.

**Pour ajouter un nouveau média cliquer sur le pictogramme de votre choix :**



**puis composez votre texte ou téléchargez votre média depuis l'ordinateur.**

## **Note culturelle ou pédagogique [FACULTATIF] :**

Vous pouvez ici donner des informations sur le lieu de l'étape où toutes autres informations qui pourront être utiles aux joueurs pour la suite du jeu et plus particulièrement les activités qui vont éventuellement suite...

Vous pouvez utiliser tout type de média (texte, image, vidéo ou fichier sonore) vous pouvez mettre plusieurs médias de type identiques ou différent.

**Pour ajouter un nouveau média cliquer sur le pictogramme de votre choix :**



**puis composez votre texte ou téléchargez votre média depuis l'ordinateur.**

# ETAPPE 1

## Activités [FACULTATIF] :

Dans cette partie vous allez choisir une ou plusieurs(s) activité(s) pour les joueurs parmi les 7 activités disponibles :

- ✓ Question
- ✓ Memory
- ✓ Image cliquable
- ✓ Regroupement
- ✓ Association
- ✓ Placement sur image
- ✓ Remise en ordre

Vous toutes les activités vous pourrez aussi utiliser tout type de média (texte, image, vidéo ou fichier sonore) vous pouvez mettre plusieurs médias de type identiques ou différent.

**Pour ajouter une nouvelle activité cliquer sur le bouton :**

Ajouter activité

**Pour créer l'activité [consigne, médias, réponses] cliquer sur le crayon, pour la supprimer cliquer sur la poubelle :**



**Se reporter aux pages suivantes pour savoir comment créer chaque type d'activité.**

# ACTIVITÉ QUESTION

## Question :

Trame à remplir

Consigne

Support

Réponses justes      Réponses fausses

*Annotations : Une consigne texte (pointe vers la zone Consigne), Un seul média au choix en complément de la consigne (pointe vers la zone Support), Réponses justes et Réponses fausses (pointes vers les zones correspondantes).*

**Vous pouvez mettre plusieurs réponses justes et plusieurs réponses fausses mais pour chaque réponse vous devrez choisir un seul média (impossible de mettre texte et image sur la même réponse, ce sera 2 réponses distinctes)**

## Exemple d'exercice

Consigne

Support      

Réponse(s) juste(s)      Réponse(s) fausse(s)



## Rendu

En quelle année a été construit le moulin à vent de Lautrec?



1678

1866

1786

1688

# ACTIVITÉ MEMORY

## Memory :

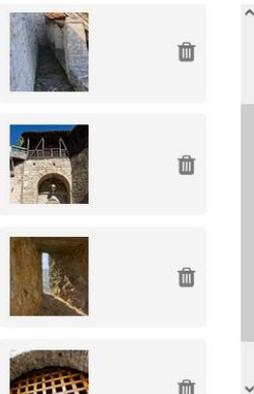
Trame à remplir

Ajouter une image

**Ajouter une à une les images qui constitueront le memory.  
Vous ne mettez les images qu'une fois, l'application fera elle-même des paires pour le jeu.**

Exemple d'exercice

Ajouter une image



Rendu



# ACTIVITÉ IMAGE CLIQUABLE

## Image cliquable :

Trame à remplir



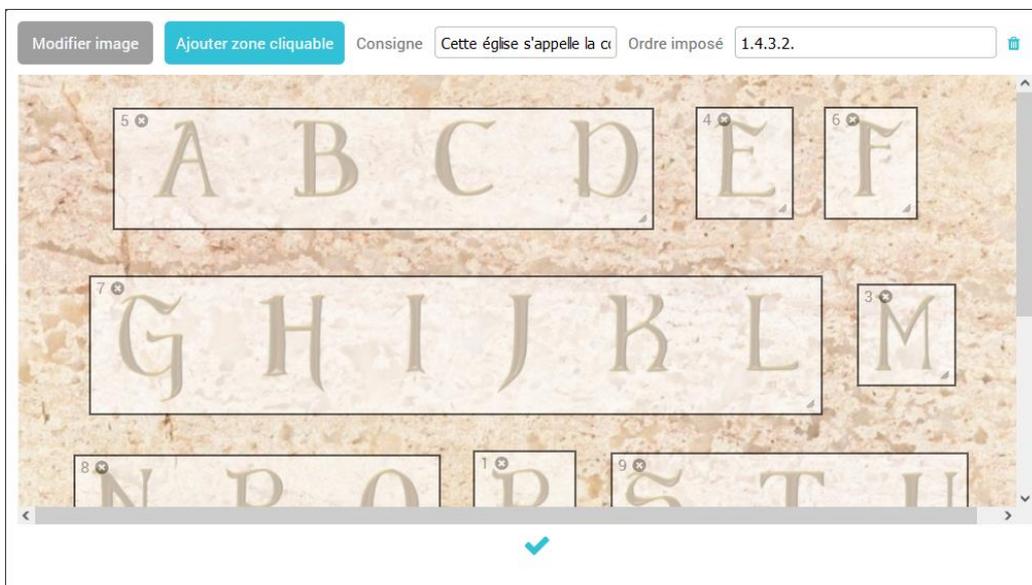
Ajouter ou modifier l'image de fond avec ce bouton.

Ajouter des zones sur les parties de l'image où le joueur devra cliquer.

Consigne texte.

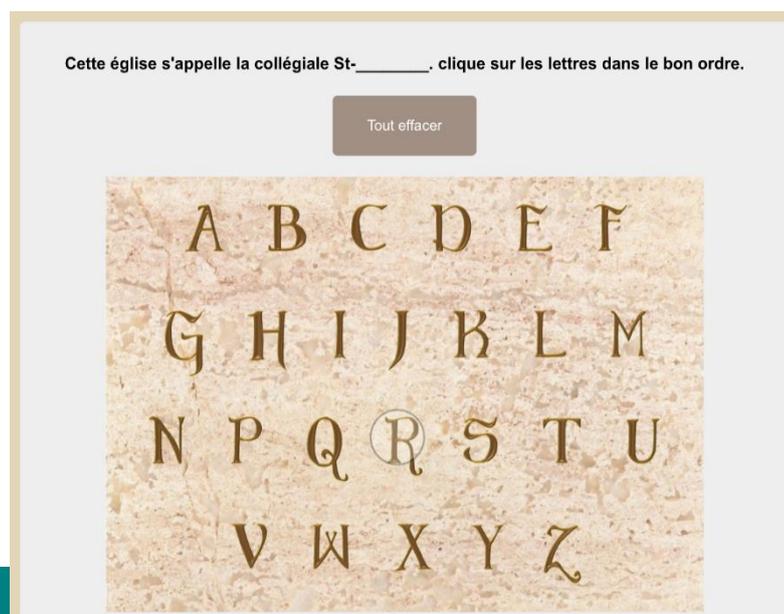
Quand vous aurez mis l'image de fond et ajouté les zones cliquables nécessaires, vous devrez cliquer dans ce champ puis sur chaque zone cliquable, vous verrez alors apparaître le numéro de la zone cliquable dans le champ, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur une même zone. L'ordre est important !

Exemple d'exercice



Rendu

Lorsque le joueur clique sur l'image un cercle apparait pour marquer chaque clic comme ici sur la lettre R...



# ACTIVITÉ REGROUPEMENT

## Regroupement :

Trame à remplir

Consigne texte et possibilité d'ajouter consigne audio.

Pour ajouter une catégorie (cadre gris ci-dessous) cliquer ici

Consigne textuelle :  Consigne audio : Aucun fichier [Ajouter une catégorie](#)

Nom de la catégorie  Image ou son associé(e) : Aucun fichier Couleur associée :  blanc  Items de la catégorie :

Nom de la catégorie  Image ou son associé(e) : Aucun fichier Couleur associée :  blanc  Items de la catégorie :

Nom de la catégorie  Image ou son associé(e) : Aucun fichier Couleur associée :  blanc  Items de la catégorie :

Vous pouvez lui associer une couleur plus facile à identifier.

Pour chaque catégorie entrer le nom, vous pouvez aussi y ajouter une image ou un fichier son.

Enfin vous devrez mettre dans les items les éléments de la catégorie sous format texte, image ou son.

## Exemple d'exercice

Consigne textuelle :  Consigne audio : aucun fichier [Ajouter une catégorie](#)

Nom de la catégorie : Aliments contenant de la farine Image ou son associé(e) : Couleur associée :  blanc  Items de la catégorie :

Nom de la catégorie : Aliments ne contenant pas de farine Image ou son associé(e) : aucun fichier Couleur associée :  gris  Items de la catégorie :

## Rendu

Lorsque le joueur clique le ? une fenêtre apparait pour choisir la catégorie.

Retrouve les aliments qui sont fabriqués avec de la farine et ceux qui ne le sont pas. Pour chaque image clique à droite sur le l'étiquette avec le point d'interrogation pour choisir si l'aliment de l'image contient de la farine ou ne contient pas de farine.

Cliquez pour choisir ?

Cliquez pour choisir ?

Cliquez pour choisir ?

Aliments contenant de la farine

Aliments ne contenant pas de farine

# ACTIVITÉ ASSOCIATION

## Association :

Trame à remplir

Consigne textuelle :  Consigne audio : Aucun fichier   [Ajouter une paire](#)

Consigne texte et possibilité d'ajouter consigne audio.

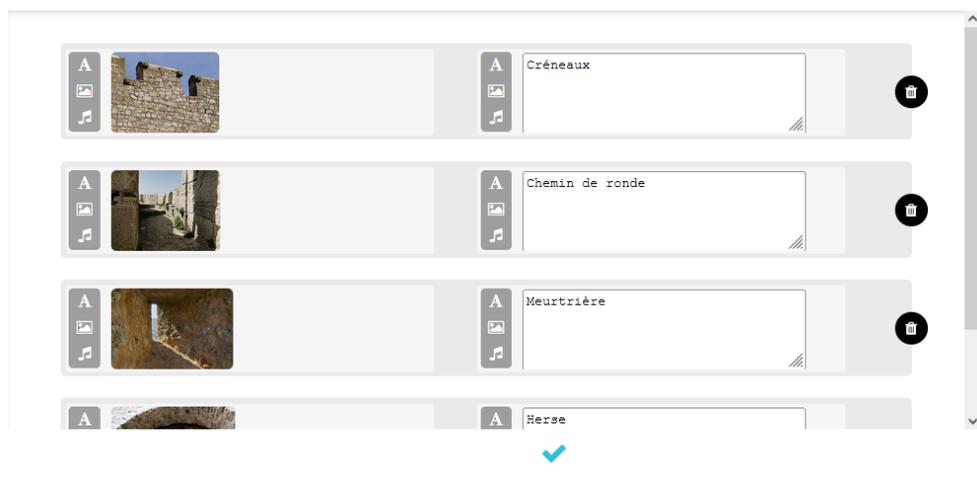
Pour ajouter une paire (cadre gris ci-dessous) cliquer ici



Pour chaque paire vous pourrez entrer 2 éléments [texte, image ou son] identiques ou différents .

Exemple d'exercice

Consigne textuelle : Associe chaque image avec le bon  Consigne audio : aucun fichier   [Ajouter une paire](#)



Rendu

Le joueur devra faire glisser les étiquettes de droite pour les mettre en face de la bonne étiquette de gauche



# ACTIVITÉ PLACEMENT SUR IMAGE

## Association :

Trame à remplir

Consigne textuelle

Consigne audio : aucun fichier

Modifier image

Ajouter une étiquette

Consigne texte et possibilité d'ajouter consigne audio.

Pour ajouter l'image de fond cliquer ici

Ajouter une étiquette légende

Exemple d'exercice

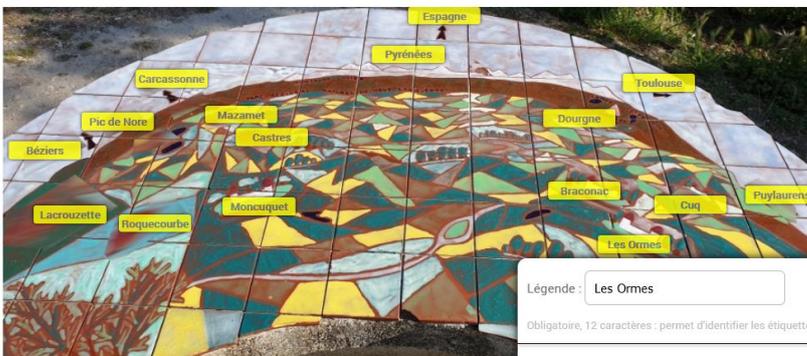
Consigne textuelle

Avec le temps, les mots se sont

Consigne audio : aucun fichier

Modifier l'image

Ajouter une étiquette



Déplacer l'étiquette en la faisant glisser.

Double-clic sur l'étiquette pour la nommer ou la supprimer et ajouter texte, image ou son.

Rendu

Le joueur devra faire un double-clic sur l'étiquette pour choisir dans la liste déroulante le bon élément pour cette étiquette.

Avec le temps, les mots se sont effacés sur la table d'orientation à toi de les replacer au bon endroit. Clique sur une étiquette et retrouve le bon mot dans la liste.

# ACTIVITÉ REMISE EN ORDRE

## Association :

Trame à remplir

Consigne texte et possibilité d'ajouter consigne audio.

Pour ajouter un élément qu'il faudra remettre en ordre

Consigne textuelle :

Consigne audio : Aucun fichier

Items :   



Les éléments ajoutés seront placés ici dans l'ordre.

Si vous souhaitez changer l'ordre des éléments vous pouvez placer la souris vers le bas de l'élément jusqu'à votre curseur devienne une flèche à 4 directions, cliquez et faites glisser l'élément où vous voulez dans la liste des éléments.

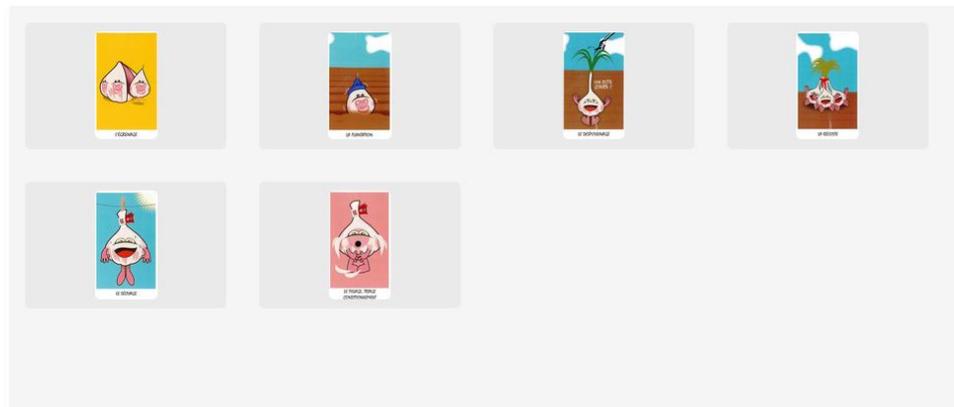
## Exemple d'exercice

Consigne textuelle :

Remets les étapes de la culture d

Consigne audio : aucun fichier

Items :   



## Rendu

Remets les étapes de la culture de l'Ail Rose dans le bon ordre.

Les joueurs devront toucher les éléments pour les faire glisser et changer l'ordre des éléments.

# ACTIVITÉ QUESTION

Consigne

Support



Réponses justes



Réponses fausses



# ACTIVITÉ MEMORY

Ajouter une image

# ACTIVITÉ IMAGE CLIQUABLE

Modifier image

Ajouter zone cliquable

Consigne

Ordre imposé



*Mettez l'image, dessinez des zones rectangulaires qui seront cliquables, donnez-leur un numéro de 1 à ... , écrivez ci-dessus les numéros de zones à cliquer dans le bon ordre. (vous pouvez mettre plusieurs fois la même zone).*

# ACTIVITÉ REGROUPEMENT

Consigne textuelle :

Consigne audio :

Aucun fichier



Ajouter une catégorie

*Vous pouvez mettre autant de catégories que vous le souhaitez. Ici 2 catégories mais vous pouvez dupliquer la page autant que nécessaire.*

Nom de la catégorie



Image ou son associé(e) : Aucun fichier



Couleur associée :



blanc



Items de la catégorie :



Nom de la catégorie



Image ou son associé(e) : Aucun fichier



Couleur associée :



blanc



Items de la catégorie :



# ACTIVITÉ ASSOCIATION

Consigne textuelle :

Consigne audio : Aucun fichier  

[Ajouter une paire](#)

*Vous pouvez mettre autant de paires que vous le souhaitez. Ici 4 paires mais vous pouvez dupliquer la page autant que nécessaire.*

# ACTIVITÉ PLACEMENT SUR IMAGE

Consigne textuelle

Consigne audio : aucun fichier  

Modifier image

Ajouter une étiquette

*Vous pouvez mettre ici l'image de fond en déterminant les emplacements des étiquettes que le joueur devra repositionner. Passer sur la seconde page pour renseigner le contenu de l'étiquette.*

# ACTIVITÉ PLACEMENT SUR IMAGE

*Vous pouvez mettre autant d'étiquettes que vous le souhaitez. Ici 4 étiquettes mais vous pouvez dupliquer la page autant de fois que nécessaire.*

Légende :

Obligatoire, 12 caractères : permet d'identifier les étiquettes

---

Fichier associé (facultatif) :

Légende :

Obligatoire, 12 caractères : permet d'identifier les étiquettes

---

Fichier associé (facultatif) :

Légende :

Obligatoire, 12 caractères : permet d'identifier les étiquettes

---

Fichier associé (facultatif) :

Légende :

Obligatoire, 12 caractères : permet d'identifier les étiquettes

---

Fichier associé (facultatif) :

# ACTIVITÉ REMISE EN ORDRE

Consigne textuelle :

Consigne audio : Aucun fichier



Items :



*Vous pouvez mettre autant d'items que vous le souhaitez. Ici 12 items mais vous pouvez dupliquer la page autant de fois que nécessaire ou n'en remplir que 2 ou 3.*

