

CONCEVOIR UN JEU DE PISTE AVEC PEGASE

I/ SE RENDRE SUR LE SITE :

<https://pegase.canope-ara.fr/>



Cliquer sur « Connexion »

II/ SE CONNECTER :

Personne possédant un compte sur le site réseau-canopé (<https://www.reseau-canope.fr/>)
Contacter un Atelier CANOPE pour plus de précisions.

Créer son compte sur le site réseau-canopé (<https://www.reseau-canope.fr/>)

Personnel
CANOPE



Les ateliers CANOPE pour administrer les comptes pégase de leurs usagers.
Se connecter avec l'adresse : contact.atelierXX@reseau-canope.fr

III/ CONCEVOIR :



En phase de développement

Cliquer sur « accéder » pour concevoir votre jeu de piste

Je crée mon jeu de piste

Nouveau jeu de piste Importer un jeu Retour au menu

Code du jeu (masqué ici) et sa version.

version 1

En ligne clonable partagé

version 1

En ligne clonable partagé 1-1983fyd73hyn

Code de partage

version 5

En ligne clonable partagé

Concevoir un nouveau jeu de piste

Possibilité d'importer un jeu de piste à condition de connaître le code du jeu.

Paramètres d'accès au jeu

Le jeu est en ligne et peut être téléchargé

En ligne

Le jeu est masqué, il n'est plus téléchargeable par personne

En ligne

Le jeu peut être cloné et importé dans un autre compte

clonable

Le jeu ne peut pas être importé dans un autre compte

clonable

Le jeu peut être modifié par ceux qui connaissent le code de partage

partagé 1-1983fyd73hyn

Le jeu ne peut être modifié que par son auteur

partagé

PARAMETRAGES DU JEU:

Le code du jeu est automatiquement attribué
Version 0 signifie que le jeu n'est pas encore publié

Code du jeu : 1985rnx version 0

Retour Publier

Général

Interface

QR Codes

Plan du jeu

Page d'accueil

Etapes +

Général

Nom du jeu

Auteur du jeu *

Email de contact *

Mode de validation

Ordre des étapes

Point de contrôle

Chronométré

Pénalités (secondes)

Puzzle final (facultatif)

modifier supprimer

* Champs obligatoires. L'auteur est responsable du contenu de ses jeux.

Indiquer le nom du jeu

- QR Codes
- Balise, distance masquée (aucune indication d'emplacement de la balise)
- Balise, distance affichée (permet d'afficher la distance de la balise la plus proche)

- Imposé
- Aléatoire

- Non
- Oui (Retourner à un point de contrôle pour découvrir l'énigme suivante)

- Oui (régler ensuite les pénalités en secondes dues à de mauvaises réponses aux énigmes)
- Non (le champ pénalités disparaît)

OBLIGATOIRE
Auteur du jeu et Email

FACULTATIF

Cliquer modifier et envoyer un fichier image. Cette image sera fragmentée ; ces fragments seront collectés tout au long du parcours sous forme d'indices lorsque la bonne étape est atteinte. En fin de parcours, un puzzle devra être reconstitué avec ces indices: l'épreuve finale.

ATTENTION

Lors de l'import d'une image, une zone de sélection apparaît. Utilisez cette zone pour définir l'image souhaitée.



Code du jeu : 1985mx version 0

Retour Publier

- Général
- Interface**
- QR Codes
- Plan du jeu
- Page d'accueil
- Etapes +

Interface

Icône de lancement  modifier

Message de réussite

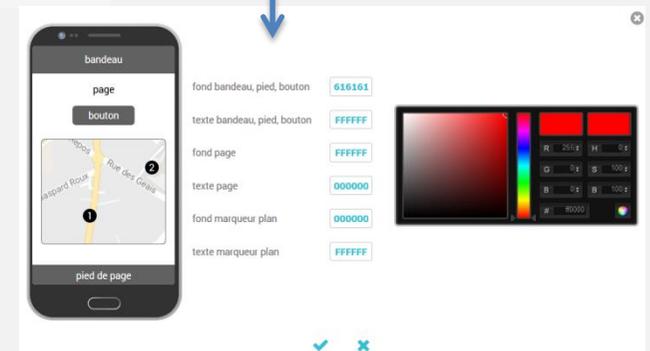
Message d'échec

Thème graphique

- Bouton Personnaliser
- Thème 1
- Thème 2

Cette interface permet de :

- Modifier l'icône de lancement de votre jeu
- Modifier les différents messages de réussite ou d'échec
- Choisir un thème ou bien le personnaliser



fond bandeau, pied, bouton	616161
texte bandeau, pied, bouton	FFFFFF
fond page	FFFFFF
texte page	000000
fond marqueur plan	000000
texte marqueur plan	FFFFFF

Code du jeu : 1985mrx version 0

Retour Publier

Général

Interface

QR Codes

Plan du jeu

Page d'accueil

Etapes +

QR Codes

Rafraîchir la page Télécharger les QR codes

Explora



Code universel

Ce code déverrouille tous les parcours

Les QR Codes sont téléchargeables (dossier compressé) afin d'être imprimés et placés le long du parcours.

Il existe toujours un QR code dit « universel » permettant de débloquent toutes les étapes.

Chaque étape créée entraîne la création d'un QR code.

Exemple de parcours sans étape (phase de création) :
1 seul QR code

Exemple de parcours avec 3 étapes :
4 QR codes



Essai1

Etape 1

livre

Essai1

Etape 2

médiathèque

Essai1

Etape 3

cour

Explora

Code universel

Ce code déverrouille tous les parcours

- Général
- Interface
- QR Codes
- Plan du jeu**
- Page d'accueil
- Etapes +

Plan du jeu

Modifier le plan

Supprimer le plan



Possibilité d'insérer un plan du jeu (facultatif)

Modifier le plan en envoyant un fichier image.
A chaque étape créée, un repère apparaît sur le plan.
Attention, les repères lors de leur création se superposent en haut à gauche !

L'intérêt est de pouvoir suivre sa progression dans le parcours en phase de jeu.

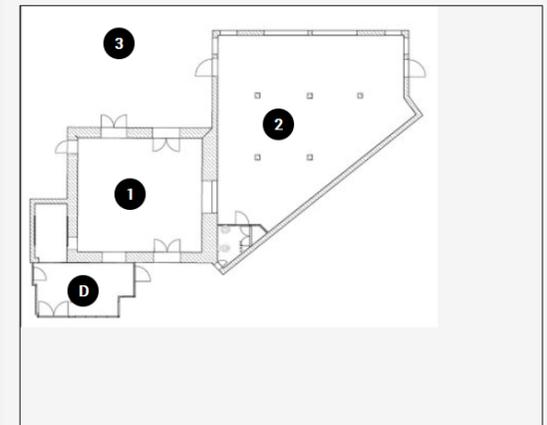
Aucune étape créée
=
Uniquement le point de départ

Exemple : plan du jeu avec 3 étapes →

Plan du jeu

Modifier le plan

Supprimer le plan



Général

Interface

QR Codes

Plan du jeu

Page d'accueil

Etapes



Page d'accueil

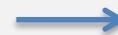


La page d'accueil du jeu permet d'insérer du texte, des images, des fichiers sons et vidéos.

Ces médias peuvent être cumulés sur la page d'accueil.

Exemple de page d'accueil :

- Un titre
- Un fichier son présentant les consignes du jeu
- 2 images



Page d'accueil



Jeux de piste: les animaux



CREATION DES ETAPES:

1/ Ajouter une étape

2/ Sélectionner l'étape (une corbeille apparaît sur l'étape : possibilité de suppression)

OBLIGATOIRE

Possibilité d'insérer du texte, des images, des fichiers sons et vidéos. Ces médias peuvent être cumulés.

Il s'agit ici de fournir des indications permettant d'atteindre cette étape.

Vous disposerez le QR code correspondant à cette étape à l'endroit souhaité puisqu'en phase de jeu, les participants devront le scanner pour continuer le parcours.

B

Aide ou solution de l'énigme (facultatif)

**FACULTATIF**

Possibilité d'insérer du texte, des images, des fichiers sons et vidéos. Ces médias peuvent être cumulés.

1/Si vous indiquez une aide avec un parcours non chronométré (paramètres généraux), cette aide apparaîtra en bas de page de l'application (phase de jeu). Elle ne « coûtera » aucune pénalité.

2/Si vous indiquez une aide avec un parcours chronométré (paramètres généraux), cette aide apparaîtra en bas de page de l'application (phase de jeu). Elle « coûtera » le nombre de secondes que vous avez indiqué dans « pénalités ».

C

Note culturelle ou pédagogique (facultatif)

**FACULTATIF**

Possibilité d'insérer du texte, des images, des fichiers sons et vidéos. Ces médias peuvent être cumulés.

Ce champ permet par exemple d'insérer du contenu (informations supplémentaires, description historique...) relatif à cette étape.

NOTA : Ce contenu apparaîtra en phase de jeu lorsque le QR code correspondant à l'étape sera scanné.

D

Activités (facultatif)

Ajouter activité

FACULTATIF

Possibilité de réaliser les activités suivantes :

Question

Memory

Image cliquable

NOTA : Ces activités apparaitront en phase de jeu lorsque le QR code correspondant à l'étape sera scanné.

➤ [Activité « question »](#)

Cliquer sur question puis sur modification.

Question  
Aucune consigne

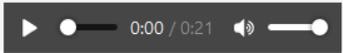
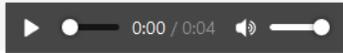
Renseigner :

- La consigne.
- Charger un support.
- Indiquer la (les) réponse(s) juste(s) et fausse(s).
- Valider.

Consigne Associer le son correspondant à l'animal

Support      

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

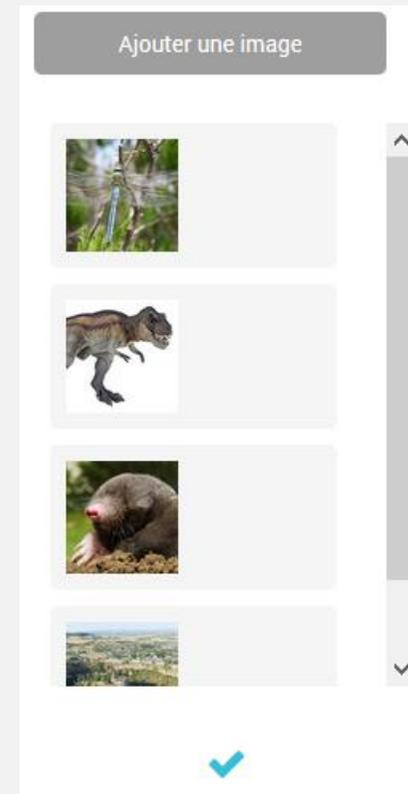


➤ [Activité « Memory »](#)

Cliquer sur Memory puis sur modification.



- Ajouter des images.
- Valider.



➤ [Activité « Image cliquable »](#)

Cliquer sur Image cliquable puis sur modification.



- Modifier l'image.
- Ajouter une zone cliquable.
Dans l'exemple suivant : les 4 lettres
Si vous souhaitez imposer l'ordre, sélectionner les zones les unes après les autres : leur repère se listera dans le champ « ordre imposé ».
- Renseigner la consigne.
Dans l'exemple suivant : « Trouver une anagramme: le matin, il faut qu'il soit très fort ! »
- Valider

NOTA : Une fois toutes les étapes créées, vous avez la possibilité de positionner correctement les repères sur votre plan du jeu.

PUBLICATION

Code du jeu : **1985mrx** version 5

Retour

Publier

Cliquer sur Publier.

Lorsque vous modifiez votre jeu, n'oubliez pas de publier à nouveau: le code du jeu ne change pas mais le numéro de version du jeu s'incrémente. Ci-dessus, il s'agit de la 5^{ème} publication. Pensez aussi à vérifier les paramètres d'accès au jeu.

BARRAU Laetitia - BOUSQUET Patrick

