

# CONCEVOIR UN JEU DE PISTE AVEC PEGASE

## I/ SE RENDRE SUR LE SITE :

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



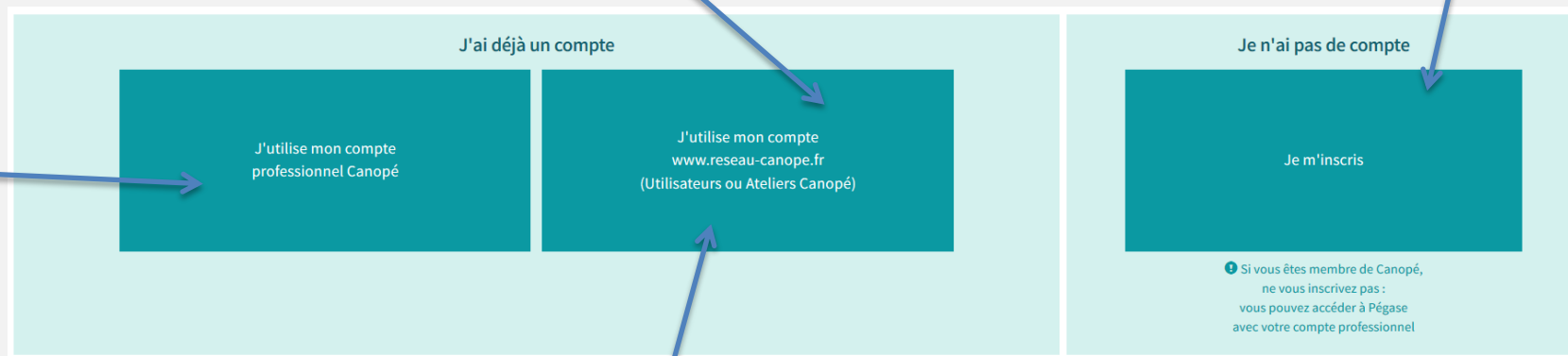
Cliquer sur « Connexion »

## 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](mailto: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.



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)**

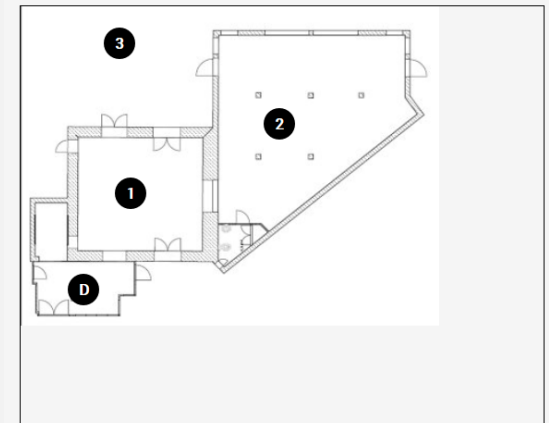
**Modifier le plan en envoyant un fichier image.**  
**A chaque étape créée, un repère apparaît sur le plan.**  
**Attention, les repères lors de leur création se superposent en haut à gauche !**  
**L'intérêt est de pouvoir suivre sa progression dans le parcours en phase de jeu.**

Aucune étape créée  
=  
Uniquement le point de départ

Plan du jeu

Modifier le plan

Supprimer le plan



Exemple : plan du jeu avec 3 étapes

Général

Interface

QR Codes

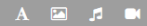
Plan du jeu

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

Code du jeu : 1985mx version 0

Retour Publier

Général

Interface

QR Codes

Plan du jeu

Page d'accueil

Etapes

1. Etape sans nom

Etape

Nom: Etape sans nom

A

B

C

D

Enigme ou indication pour s'y rendre (obligatoire)

Aide ou solution de l'énigme (facultatif)

Note culturelle ou pédagogique (facultatif)

Activités (facultatif)

3/ Donner un nom à l'étape

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

A

Enigme ou indication pour s'y rendre (obligatoire)

A

Image

Audio

Video

### **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 « coutera » 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 « coutera » 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**

**Support** 🗑 📷 🎵 🎥 🗑



**Réponse(s) juste(s)** 🗑 📷 🎵 🎥 🗑

**Réponse(s) fausse(s)** 🗑 📷 🎵 🎥 🗑

▶ ● 0:00 / 0:21 🔊 —

▶ ● 0:00 / 0:04 🔊 —

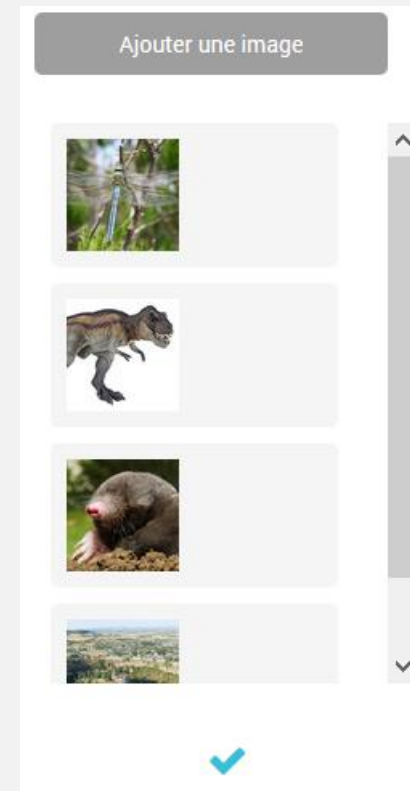
✓

➤ [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'incrmente. Ci-dessus, il s'agit de la 5<sup>ème</sup> publication. Pensez aussi à vérifier les paramètres d'accès au jeu.

BARRAU Laetitia - BOUSQUET Patrick

