



S'Cape DND Lemniscate



DND de S'Cape est une extension de Genially qui vous permet de créer facilement des interactions par drag and drop pour des énigmes, des défis et des activités de type « escape game », dans lesquelles les joueurs déplacent des objets, testent des idées et obtiennent un retour immédiat.

URL / Accès : <https://scape.enepe.fr/dndgenial.html>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : Français uniquement (mais peut être traduit à l'aide de traducteurs ou de la fonction interne de Genially)

Prérequis technique : à utiliser sur un ordinateur disposant d'une connexion Internet. Un compte Genially est nécessaire.

Adaptations pour les utilisateurs DYS : cet outil de type « drag and drop » peut aider les personnes présentant des troubles DYS, car il transforme des concepts abstraits en activités simples et pratiques qui facilitent considérablement la compréhension et la mémorisation des informations.

Coûts et accès:

- **Prix:** Gratuit
- **Limites de plan gratuit:** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non (Mais un compte Genially est requis)



COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 :

Rendez-vous sur le site web (voir l'URL ci-dessous) et sélectionnez « Réutiliser ce Genially » en bas de page pour accéder à l'outil S'CAPE « DND Lemniscap » (DNDoo).

2

ÉTAPE 2 :

Ouvrez le Genially réutilisable « DNDoo »

3

ÉTAPE 3 :

Allez à la page 8. Copiez les éléments suivants et collez-les dans votre page Genially : « FONCTION DNDoo », « GLOBAL_ON » (ou GLOBAL_ONOFF) et « GLOBAL_OFF » (ou GLOBAL_OFFON)

4

ÉTAPE 4 :

En fonction du nombre d'éléments que vous souhaitez inclure, copiez et collez le nombre approprié de boîtes suivantes. Par exemple, si vous souhaitez que 6 éléments puissent être glissés-déposés pour cette quête, vous devez utiliser 6 boîtes de chaque type avec les numéros correspondants:

- **“OBJET” (so OBJET1, OBJET2, ...):** L'élément à déplacer.
- **“CIBLE” (so CIBLE1, CIBLE2, ...):** La zone où l'objet doit être placé, à adapter à la taille.
- **“ON” (so ON1, ON2, ...):** Tout élément (un ou plus) qui apparaît quand un objet est placé dans la bonne cible (comme une notification verte).
- **“OFF” (so OFF1, OFF2, ...):** Tout élément (un ou plus) qui disparaît quand l'objet est placé correctement (une boîte ou une marque).
- **“ONOFF” (so ONOFF1, ONOFF2, ...):** Tout élément (un ou plusieurs) qui apparaît lorsque l'objet est correctement positionné, mais qui disparaît dès que l'objet est déplacé hors de la zone cible.
- **“OFFON” (so OFFON1, OFFON2, ...):** Tout élément (un ou plusieurs) qui disparaît lorsque l'objet est correctement positionné, mais qui réapparaît dès que l'objet est déplacé hors de la zone cible.

FONCTION DNDoo						GLOBAL_ON	GLOBAL_OF	GLOBAL_O	GLOBAL_O	RECOMMENCER	VERIFICATION	WRONG_O
OBJET1	CIBLE1	ON1	OFF1	ONOFF1	OFFON1	OBJET11	CIBLE11	ON11	OFF11	ONC11	OFFON11	WRONG11
OBJET2	CIBLE2	ON2	OFF2	ONOFF2	OFFON2	OBJET12	CIBLE12	ON12	OFF12	ONC12	OFFON12	WRONG12
OBJET3	CIBLE3	ON3	OFF3	ONOFF3	OFFON3	OBJET13	CIBLE13	ON13	OFF13	ONC13	OFFON13	WRONG13
OBJET4	CIBLE4	ON4	OFF4	ONOFF4	OFFON4	OBJET14	CIBLE14	ON14	OFF14	ONC14	OFFON14	WRONG14
OBJET5	CIBLE5	ON5	OFF5	ONOFF5	OFFON5	OBJET15	CIBLE15	ON15	OFF15	ONC15	OFFON15	WRONG15
OBJET6	CIBLE6	ON6	OFF6	ONOFF6	OFFON6	OBJET16	CIBLE16	ON16	OFF16	ONC16	OFFON16	WRONG16

5

ÉTAPE 5 :

Regroupez la boîte « **OBJET1** » avec le premier élément à déplacer, placez la boîte « **CIBLE1** » à l'endroit où ce premier élément doit être placé, regroupez la boîte « **ON1** » ou « **ONOFF1** » avec tout élément qui apparaît lorsque l'objet est correctement placé, et la boîte « **OFF1** » ou « **OFFON1** » avec tout élément qui disparaît lorsque l'objet est correctement placé. Répétez ce processus avec les autres éléments et les boîtes numérotées de chaque type.

6

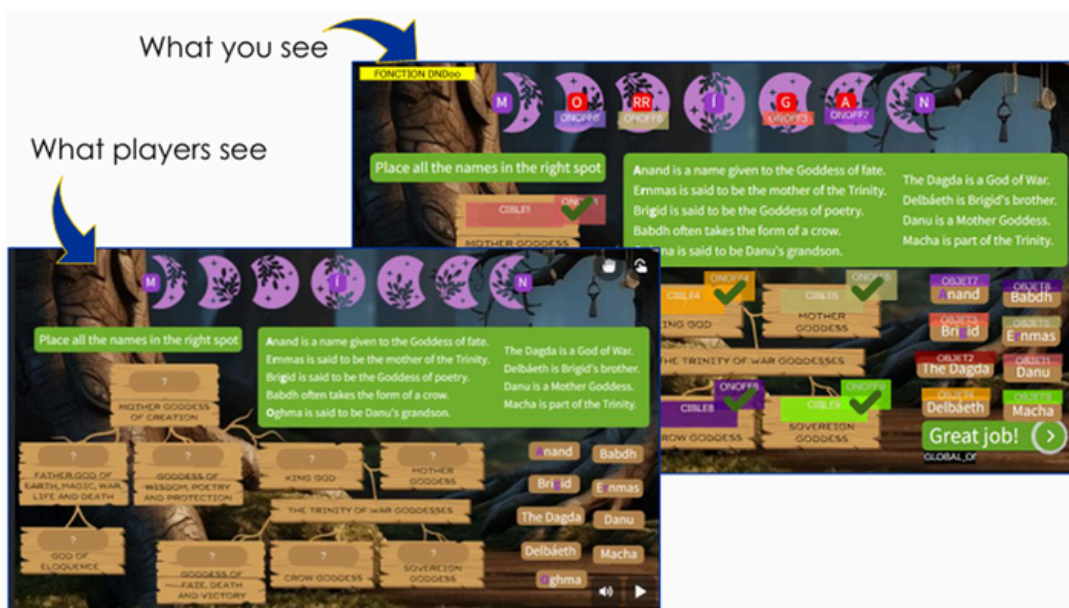
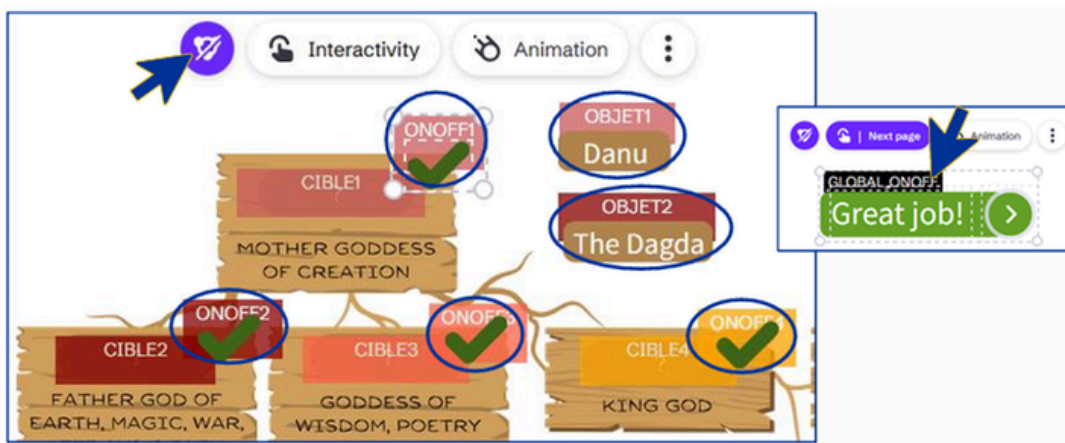
ÉTAPE 6 :

Regroupez la boîte « **GLOBAL_ON** » ou « **GLOBAL_ONOFF** » avec les éléments qui doivent apparaître une fois que tous les objets sont placés sur les cibles correctes, tels qu'un texte confirmant que tout est correct et le bouton « Suivant ».

7

ÉTAPE 7 :

Regroupez la zone « **GLOBAL_OFF** » ou « **GLOBAL_OFFON** » avec tous les éléments qui doivent disparaître une fois que tous les objets ont été placés sur la cible appropriée, comme les instructions ou le contenu superflu.






Remarque : à la page 6 du DND Genially, d'autres éléments peuvent également s'avérer utiles :

- La case « **RECOMMENCER** » (**RESTART**) permet aux joueurs de recommencer (elle replace tous les éléments déplacés à leur emplacement d'origine).
- La case « **VERIFICATION** » permet aux joueurs de vérifier si leurs réponses sont correctes à mi-parcours (cela est utile si vous n'ajoutez pas d'élément « ON » qui s'affiche lorsque chaque élément est correctement placé).
- Les cases « **WRONG_ON** » et « **WRONG_TEMP** », lorsqu'elles sont associées à un élément visible, indiquent que des éléments incorrects ont été placés.
- La case « **CORRECTION** », à placer sur la page mais invisible pour les joueurs, replace tous les éléments incorrects à leur emplacement d'origine.

Notez que, si vous utilisez ces éléments, l'utilisation des éléments « **ON#** » et « **OFF#** » n'est pas nécessaire, mais cela réduit le retour direct et la fluidité.



EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : Classez des indices dans la bonne catégorie</p> <p>Exemple d'utilisation : les joueurs font glisser des éléments (mots, images, symboles) dans la case correspondante pour débloquer l'étape suivante — par exemple, trier les ingrédients « sans danger » de ceux qui sont « dangereux » dans une escape room sur le thème des sciences. »</p>
	<p>Exemple : reconstituez un message brisé</p> <p>Utilisation possible : une phrase, un code ou une image est découpé en morceaux, et les joueurs doivent faire glisser les fragments dans le bon ordre pour découvrir un indice caché. »</p>
	<p>Exemple : placez des objets sur une carte ou un schéma</p> <p>Utilisation possible : les joueurs font glisser des étiquettes ou des icônes vers l'emplacement correct sur une carte, un plan ou une chronologie pour débloquer l'énigme suivante. »</p>