

# Kit d'outils pour créer un Escape Game



## Genially Template



### BASES

Modèle gratuit sur Genially pour une structure linéaire.

**Aperçu visuel et schéma logique** : le modèle d'escape game linéaire de Genially propose un parcours clair, étape par étape, où chaque énigme mène directement à la suivante. La structure fonctionne comme un scénario guidé : les joueurs résolvent un défi, débloquent l'écran suivant et continuent leur progression sans embranchements. Ce schéma logique aide les créateurs à visualiser les liens entre chaque étape, afin que les joueurs sachent toujours quoi faire ensuite sans se perdre.

**URL / Accès** : <https://genially.com/fr/modele/escape-room-genial/>



### INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : anglais, français, italien, espagnol, néerlandais, portugais

**Prérequis technique** : fonctionne sur un ordinateur de bureau ou portable ; un compte Genially est nécessaire.

**Adaptations pour les personnes DYS** : ce modèle Genially peut aider les personnes présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage, car sa structure simple et progressive réduit la surcharge cognitive et les aide à se concentrer sur une tâche claire à la fois.

**Coût et accès. Fonctionne-t-il hors ligne ?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Ouvrez et réutilisez le modèle. Rendez-vous sur la page du modèle, cliquez sur « Réutiliser ce modèle Genially » (ou une option similaire), et il s'ouvrira dans votre éditeur Genially sous forme d'une copie que vous pouvez modifier.

2

### ÉTAPE 2 :

Parcourez toutes les pages. Cliquez sur chaque page (introduction, missions, énigmes, fin) pour comprendre l'ordre et le déroulement de l'histoire du modèle.

3

### ÉTAPE 3 :

Adaptez l'histoire et les instructions. Sur chaque écran, cliquez sur les zones de texte et remplacez le texte d'exemple par votre propre histoire, les descriptions des missions et les instructions destinées aux joueurs — veillez à ce qu'elles soient courtes et claires.

4

### ÉTAPE 4 :

Personnalisez les images et l'arrière-plan. Cliquez sur les images, les icônes ou les arrière-plans, puis modifiez-les, remplacez-les ou supprimez-les pour qu'ils correspondent à votre thème (par exemple, remplacez un château par un vaisseau spatial).

5

### ÉTAPE 5 :

Sur chaque page de casse-tête, remplacez les codes, les indices ou les réponses par les vôtres :

Remplacez les exemples de chiffres/mots par votre solution.

Adaptez les indices pour qu'ils correspondent à votre nouveau puzzle.

6

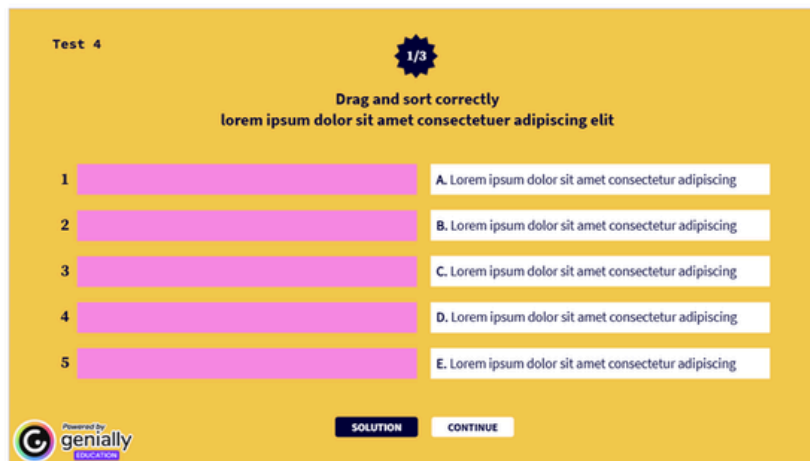
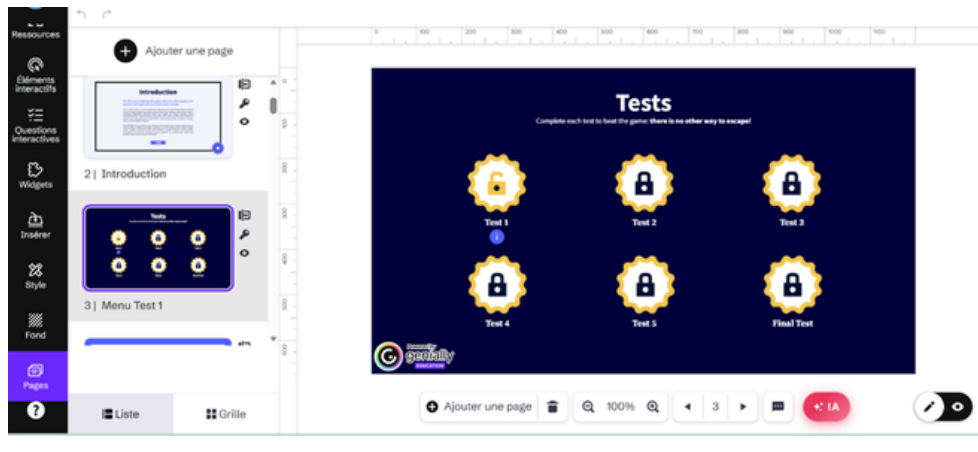
### ÉTAPE 6 :

Vérifiez les boutons et la navigation. Cliquez sur les boutons (tels que « Suivant », « Continuer », « Retour ») et ouvrez leur interactivité pour vous assurer qu'ils mènent à la bonne page dans votre version (par exemple, Mission 1 → Puzzle 1 → Succès 1).

7

### ÉTAPE 7 :

Ajoutez ou modifiez les interactions (facultatif). Utilisez les fonctions « Aller à la page », « Révéler » ou d'autres interactions pour afficher des indices cachés, ouvrir de nouveaux écrans ou verrouiller du contenu jusqu'à ce qu'un élément soit cliqué ou résolu.





## FONCTIONS CLÉS

- Planifiez l'enchaînement et la structure des énigmes
- Développez l'intrigue, le décor et les personnages
- Visualisez les liens entre le récit et le gameplay
- Ajoutez des notes, des dialogues ou des descriptions de scènes



## CONSEILS POUR COMBINER HISTOIRE ET GAMEPLAY

1. **Reliez chaque énigme à la mission de l'histoire** : faites en sorte que chaque défi s'intègre naturellement au récit — par exemple, « décryptez le journal de bord du capitaine » plutôt que « résolvez ce code ».
2. **Utilisez l'introduction de chaque écran pour faire avancer l'intrigue** : avant chaque énigme, ajoutez une courte phrase qui explique ce qui vient de se passer et pourquoi la tâche suivante est importante.
3. **Veillez à ce que les éléments visuels soient cohérents avec le thème** : harmonisez les arrière-plans, les icônes et les couleurs avec l'univers de l'histoire afin que les joueurs se sentent immergés d'un écran à l'autre.
4. **Révélez les indices de manière narrative** : utilisez l'interaction « Révéler » pour faire apparaître des notes cachées, des compartiments secrets ou des messages de personnages qui s'intègrent naturellement dans l'histoire.
5. **Réutilisez des personnages ou des symboles récurrents** : laissez les personnages « s'exprimer » via des zones de texte ou faites apparaître des symboles tout au long des énigmes pour créer une continuité et faire monter la tension.
6. **Faites en sorte que l'énigme finale relie tous les éléments entre eux** : concevez le dernier défi de manière à ce qu'il utilise des informations ou des éléments de l'histoire présentés précédemment, offrant ainsi aux joueurs un sentiment de conclusion satisfaisant.



## AVANTAGES ET LIMITES

Opportunités	Faiblesses
Progression claire et linéaire	Aucun embranchement
Rapide à customiser	Variété de puzzles limités
Visuellement engagé	

# Structure de Scénario

NIVEAU:



Intermédiaire



Miro



Miro est une plateforme de tableau blanc collaboratif en ligne qui permet aux enseignants et aux animateurs de concevoir et de structurer des escape rooms virtuelles à l'aide de cartes visuelles, d'organigrammes et de blocs interconnectés. Elle facilite la création de parcours narratifs, de séquences d'énigmes et de logique à embranchements de manière claire et interactive.

**Vue d'ensemble visuelle et carte logique :** Miro offre un espace de travail visuel infini où les énigmes, les scènes, les indices et les décisions peuvent être représentés sous forme de formes reliées par des flèches. Les concepteurs peuvent créer une carte logique visuelle qui montre clairement la progression du joueur, les liens entre les énigmes et les chemins alternatifs.

**URL / Accès :** <https://miro.com>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** l'interface est disponible en plusieurs langues. Le contenu peut être rédigé dans n'importe quelle langue.

**Prérequis technique :** l'interface est disponible en plusieurs langues. Le contenu peut être rédigé dans n'importe quelle langue.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** l'approche de cartographie visuelle, le code couleur et la structure claire aident les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en facilitant la compréhension des relations et de la progression.

**Coût et accès. Fonctionne-t-il hors ligne ?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Définissez la structure de l'escape room

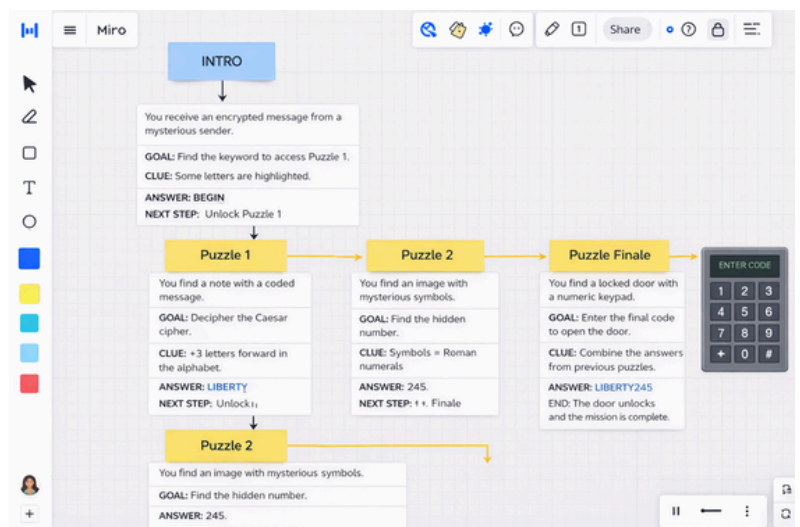
1. Créez un nouveau tableau dans Miro.
2. Donnez un nom à votre tableau (par exemple, « Conception de l'escape room »).
3. Utilisez des formes (rectangles ou notes autocollantes) pour représenter :
  - a. Introduction
  - b. Puzzle 1
  - c. Puzzle 2
  - d. Défi final

Disposez les dans un ordre logique.

2

### ÉTAPE 2 : Construisez le récit et le déroulement logique

1. Utilisez des flèches pour relier les énigmes et montrer la progression.
2. Ajoutez du texte à l'intérieur de chaque forme pour décrire :
  - a. Le contexte de l'histoire
  - b. L'objectif
  - c. Les indices
  - d. La solution
  - e. L'étape suivante
3. Si nécessaire, créez des embranchements (ex: Puzzle 2A / Puzzle 2B).
4. Utilisez un code couleur:
  - a. Bleu = Récit
  - b. Jaune = Puzzle
  - c. Rouge = Tâche finale



## 3

### ÉTAPE 3 : Révision et collaboration

1. Partagez le tableau avec vos collègues ou vos élèves.
2. Utilisez les commentaires pour discuter de la structure et des améliorations possibles.
3. Testez la cohérence du déroulement avant de transférer le jeu sur une plateforme interactive (Genially, Canva, Google Sites, etc.).



## FONCTIONS CLÉS

- Principales fonctionnalités
- Conseils pour associer l'histoire et le gameplay
- Planifiez l'enchaînement et la structure des énigmes
- Développez l'intrigue, l'univers et les personnages
- Visualisez les liens entre le récit et le gameplay
- Ajoutez des notes, des dialogues ou des descriptions de scènes



## CONSEILS POUR COMBINER L'HISTOIRE ET LE GAMEPLAY

- Commencez par définir clairement l'objectif final.
- Veillez à ce que chaque énigme ait un sens dans le cadre de l'histoire.
- Évitez de multiplier les embranchements, car cela risque de dérouter les joueurs.
- Trouvez le bon équilibre entre les moments narratifs et la résolution d'énigmes.
- Utilisez un code couleur cohérent.
- Testez le déroulement logique avant de développer le jeu.



## AVANTAGES ET LIMITES

Opportunités	Faiblesses
Planning visuel clair et intuitif	Ne fait pas de jeux jouables
Idéal pour une conception collaborative	Requiert une connexion internet
Environnement flexible et créatif	La version gratuite a des soucis de bords
Facile à modifier et réorganiser	Les tableaux larges peuvent être visuellement lourds
Convient aux contextes éducatifs	



ARMORED PENGUIN.COM

## Armored Penguin Cipher Tool



### BASES

Armored Penguin Cipher Tool est un générateur en ligne gratuit pour les chiffrements classiques (César, Vigenère, substitution). Il est idéal pour créer des messages codés, des indices secrets et des énigmes basées sur le chiffrement pour les escape games.

**URL / Accès :** <https://www.armoredpenguin.com/cipher/>

#### Principaux types d'énigmes :

- Chiffrement César
- Chiffrement de Vigenère
- Chiffrement par substitution de chiffres
- Substitution de lettres
- Cryptogrammes
- Autres : anagrammes, texte inversé



### SUPPORT & ALTERNATIVES

**Docs/tutoriels :** Explications basiques incluses sur chaque page de chiffrement.

**Communauté/forum :** Aucune communauté dédiée; les tutoriels externes sur les chiffrements classiques peuvent être utilisés comme support.



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Choisissez un type de chiffrement

Sélectionnez le chiffrement souhaité (par exemple, César, substitution simple).

2

### ÉTAPE 2 : Saisissez votre message

Tapez le texte que vous souhaitez chiffrer (indice, réponse, message caché).

3

### ÉTAPE 3 : Configurez les paramètres de chiffrement

Ajustez la clé, le nombre de décalages ou le modèle de substitution en fonction du chiffrement.

4

### ÉTAPE 4 : Générer le message chiffré

Cliquez sur « Créer le message chiffré » pour afficher le message chiffré.

5

### ÉTAPE 5 : Télécharger ou copier

Enregistrez au format PDF, imprimez ou copiez le texte chiffré pour le coller dans votre escape game.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : fonctionne avec la plupart des langues utilisant l'alphabet latin. Interface disponible uniquement en anglais.

**Prérequis technique** : fonctionne sur n'importe quel navigateur, sur ordinateur, tablette et smartphone. Connexion Internet requise pour la génération.

**Fonctionne-t-il hors ligne ?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : une mise en page claire et un texte modifiable facilitent la lecture.

### Coût et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Aucune
- **Compte requis ?** Non



## CyberChef

**BASES**

CyberChef est un outil en ligne conçu pour analyser, décoder et transformer des données à l'aide d'un large éventail d'opérations. Il est particulièrement utile pour créer et résoudre des énigmes basées sur le chiffrement et la logique dans les escape rooms.

**URL / Accès :** <https://gchq.github.io/CyberChef/>

### Principaux types d'énigmes :

- Chiffrement
- Binaire
- Morse
- Logique
- Encodage / Décodage
- Reconnaissance de formes
- Autres : Énigmes de transformation de données

**SUPPORT & ALTERNATIVES**

### Docs/tutoriels :

Documentation officielle : <https://github.com/gchq/CyberChef>

Descriptions des opérations intégrées à l'outil

### Communauté/forum :

Documentation officielle : <https://github.com/gchq/CyberChef>

Descriptions des opérations intégrées à l'outil



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Saisissez les données de l'énigme

Ouvrez CyberChef et collez le texte codé, la suite de chiffres ou la chaîne de symboles dans le panneau de saisie. Il peut s'agir d'un message crypté, d'un mot de passe ou d'un indice caché.

2

### ÉTAPE 2 : Créez la recette de décodage

Faites glisser des opérations (telles que le chiffrement César, le décodage Base64, XOR ou le décodage Morse) dans la zone de recette. Combinez plusieurs étapes pour créer une énigme à plusieurs niveaux.

3

### ÉTAPE 3 : Révélez et testez la solution

Consultez le panneau de sortie pour voir le résultat décodé. Ajustez la recette jusqu'à ce que le message final soit clair et utilisable comme code ou indice dans l'escape game.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** fonctionne avec la plupart des langues utilisant l'alphabet latin. Interface disponible uniquement en anglais.

**Prérequis technique :** CyberChef fonctionne sur les ordinateurs et les tablettes équipés d'un navigateur web moderne. Aucune installation n'est nécessaire.

**Fonctionne-t-il hors ligne ?** Oui (CyberChef peut être téléchargé et exécuté).

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** la séparation visuelle entre les données d'entrée, le traitement et les résultats facilite le raisonnement étape par étape et réduit la surcharge cognitive.

**Coûts et accès :**

**Prix :** Gratuit

**Limites du plan gratuit :** Toutes les fonctionnalités sont disponibles gratuitement.

**Compte requis ?** Non



## Cryptii



Cryptii est un outil en ligne gratuit permettant la conversion modulaire, l'encodage, le décodage et le chiffrement de base de textes et de données. Il permet aux utilisateurs de convertir des informations entre différents formats (tels que le morse, le chiffrement de César ou les systèmes numériques) directement dans leur navigateur, sans avoir à envoyer de données à un serveur.

**URL / Accès :** <https://cryptii.com/>

### Types de puzzles principaux :

- Chiffrage
- Binaire
- Morse



### Docs/tutoriels :

- <https://www.youtube.com/watch?v=6DsMktKYjE>



## COMMENT L'UTILISER

1

### ETAPE 1 : Ecrivez le texte

Ecrivez un texte et choisissez comment ce dernier va échanger les lettres.

2

### ETAPE 2 : Echangez les



## INFORMATIONS ADDITIONNELLES

**Support multilingue :** Anglais

**Prérequis technique :** PC, Téléphone portable

**Est-ce que ça fonctionne hors ligne?** Oui

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** C'est un outil de navigateur, il a besoin d'aide externe.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte requis?** Non

educaplay

Educaplay

**BASES**

Plateforme en ligne permettant de créer des jeux éducatifs tels que des mots croisés, des mots cachés et des devinettes, pouvant être adaptés aux énigmes des escape games.

**URL / Accès :** <https://www.educaplay.com>

**Types de puzzles principaux :**

- Logique
- Chiffrement (basé sur les mots, substitution via des indices)
- Maths (calculs simples, séquençage)
- Drag & Drop (lier, mettre en ordre)
- Autres: Mots croisés, mots cachés, quiz, énigmes à résoudre

**SUPPORT & ALTERNATIVES****Docs/tutoriels :**

- Guides d'aide intégrés et FAQ sur le site web d'Educaplay
- Courts tutoriels expliquant chaque type d'activité

**Communauté/forum :**

- Communauté d'utilisateurs d'Educaplay proposant des activités publiques communes
- Exemples créés par des enseignants pouvant être réutilisés ou adaptés



## COMMENT L'UTILISER

1

### ETAPE 1 : Créez un compte gratuit

Rendez-vous sur Educaplay.com et inscrivez-vous à l'aide d'une adresse e-mail ou d'un compte Google/Microsoft existant pour accéder à l'éditeur d'activités.

2

### ETAPE 2 : Choisissez un type d'activité

Dans le tableau de bord, cliquez sur « Créer une activité » et sélectionnez un type de jeu (par exemple, mots croisés, devinettes, jeu d'association, quiz). Choisissez le type qui correspond le mieux à votre idée d'escape room.

3

### ETAPE 3 : Concevez le contenu du puzzle

Remplissez les indications, les indices, les questions, les réponses ou les listes de mots. Pour les escape rooms, concevez des énigmes de manière à ce que la réponse finale forme un code, un mot-clé ou une combinaison de chiffres.

4

### ETAPE 4 : Configurez les paramètres et les retours

Réglez des paramètres tels que les indices, le nombre de tentatives, les minuteries ou le système de notation. Vous pouvez autoriser les nouvelles tentatives ou afficher des messages de retour qui s'affichent sous forme de « Réussi » ou « Réessayez ».

5

### ETAPE 5 : Sauvegardez et testez l'activité

Prévisualisez l'activité pour vous assurer que les indices s'enchaînent de manière logique et que les réponses s'affichent correctement. Testez-la en tant que joueur pour vérifier que ce soit clair et faisable.

6

### ETAPE 6 : Combinez plusieurs activités en une seule escape room

Utilisez plusieurs activités Educaplay à la suite en partageant leurs liens ou en les intégrant à une autre plateforme (par exemple Genially, Google Sites, un LMS). Chaque puzzle résolu peut fournir un indice pour le suivant.

7

### ETAPE 7 : Partagez avec les joueurs

Partagez le lien vers l'activité, le code d'intégration ou attribuez la via une salle de classe virtuelle afin que les joueurs puissent y accéder facilement.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : Disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, espagnol, français, portugais, italien, allemand et d'autres (l'interface et le contenu dépendent des données fournies par le créateur).

**Prérequis techniques** : Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Connexion Internet requise. S'utilise dans un navigateur Web (aucune installation nécessaire).

**Est-ce qu'il est utilisable hors ligne?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : Educaplay aide les apprenants présentant des difficultés d'apprentissage spécifiques en proposant des activités courtes et ciblées, accompagnées d'instructions claires, d'un retour immédiat et d'une complexité visuelle réduite par rapport aux jeux narratifs en plein écran.

### Coûts et accès:

- **Prix** : Freemium
- **Limite du plan gratuit** :
  - Activités publiques
  - Personnalisation limitée
  - Affichage de publicités
- **Compte requis?** Oui (pour la création) ; Non (pour participer aux activités partagées)



## dCode

## BASES

dCode est un site web convivial proposant plus de 900 outils pour vous aider à créer ou à résoudre des codes, des énigmes, des problèmes mathématiques et des jeux de lettres. Il comprend également de nombreux générateurs et décodeurs de chiffrements simples, ce qui en fait un outil idéal pour les enseignants ou toute personne souhaitant créer des énigmes ludiques et créatives ou des activités de type « escape room ».

URL / Accès : <https://www.dcode.fr/>

**Types de puzzles principaux :**

- Chiffrement
- Maths
- Jeu de mots

## SUPPORT &amp; ALTERNATIVES

**Communauté/Forum :**

- [Discord](#)



## COMMENT L'UTILISER

### Pour créer le puzzle de déchiffrement

1

#### ETAPE 1 :

Allez dans **"Code César"** et écrivez votre solution dans la zone de texte.

2

#### ETAPE 2 :

Indiquez le nombre de lettres à décaler et choisissez l'alphabet à utiliser. Le chiffrement par le code César repose sur un décalage alphabétique. Le décalage le plus souvent utilisé est de 3 lettres, de sorte que A devient D.

3

#### ETAPE 3 :

Cliquez sur le bouton "Chiffrer".

★ MESSAGE CLAIR À CHIFFRER PAR CODE CÉSAR

dCode César

★ DÉCALAGE/CLÉ (NOMBRE) :

UTILISER L'ALPHABET FRANÇAIS (26 LETTRES DE A À Z)

UTILISER L'ALPHABET FRANÇAIS ET DÉCALER AUSSI LES CHIFFRES 0-9

UTILISER L'ALPHABET LATIN DU TEMPS DE CÉSAR (23 LETTRES, SANS J, U, W)

UTILISER LA TABLE ASCII (0-127) COMME ALPHABET

UTILISER UN ALPHABET PERSONNALISÉ (CARACTÈRES A-Z0-9 SEULEMENT)

0123456789ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ ✕

Voir aussi : Chiffre ROT (Rotation) – Chiffres Romains – Chiffre de Vigenère

4

#### ETAPE 4 :

Vous trouverez le message chiffré dans la zone du dessus **"Déchiffrement du Code César"**, vous pouvez maintenant l'utiliser pour l'escape game.

DÉCHIFFREMENT DU CODE CÉSAR

★ MESSAGE CHIFFRÉ PAR CODE CÉSAR

gFrgh Fhvdu

Tester tous les décalages possibles (alphabet de 26 lettres A-Z)

DÉCHIFFREMENT MANUEL ET PARAMÈTRES

★ DÉCALAGE/CLÉ (NOMBRE) :

UTILISER L'ALPHABET FRANÇAIS (26 LETTRES DE A À Z)

UTILISER L'ALPHABET FRANÇAIS ET DÉCALER AUSSI LES CHIFFRES 0-9



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : Anglais, Français, Espagnol

**Prérequis technique** : Site web accessible depuis un ordinateur, un smartphone et une tablette. Une connexion Internet est nécessaire.

**Est-ce que ça marche en ligne?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : Les codes chiffrés peuvent poser des difficultés aux personnes atteintes de troubles spécifiques de l'apprentissage (DYS), car ils nécessitent de mémoriser des symboles et de suivre plusieurs étapes de décodage. Pour les rendre plus accessibles aux personnes atteintes de DYS, il est important de disposer **d'illustrations claires et/ou d'aides guidées**. Il est préférable, lors de la création de codes chiffrés destinés à ces personnes, que **le code soit court** et, si possible, qu'il utilise un code couleur.

### Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Non
- **Compte requis?** Non



## Morse Code.World



Le traducteur « Morse Code World » est un outil en ligne simple qui vous permet de convertir n'importe quel texte en Morse — ou de retranscrire le code Morse en texte normal — en quelques clics seulement. Vous pouvez même écouter le son, faire clignoter une lumière ou partager le message avec d'autres personnes.

**URL / Accès :** <https://morsecode.world/international/translator.html>

### Types de puzzles principaux :

- Morse



## SUPPORT & ALTERNATIVES

### Docs/tutoriels :

- Directement disponible sur le site web



## COMMENT L'UTILISER

1

### ETAPE 1 :

Écrivez votre texte dans la case de gauche, ou collez le code en Morse dans la case de droite.

2

### ETAPE 2 :

Sélectionnez la vitesse, le son, la lumière ou d'autres paramètres si vous souhaitez personnaliser la traduction.

3

### ETAPE 3 :

L'outil convertit instantanément votre texte en Morse (ou le Morse en texte) pendant que vous l'écrivez.

4

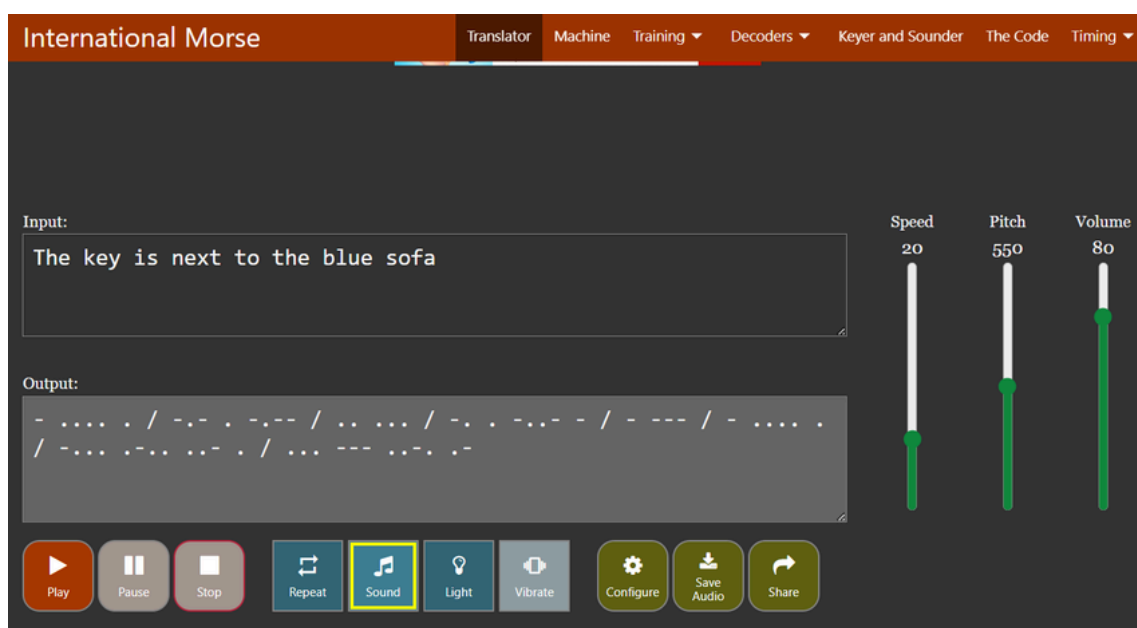
### ETAPE 4:

Utilisez les boutons pour **jouer le son, faire clignoter la lumière ou copier/partager** le code en Morse.

5

### ETAPE 5:

Vous pouvez enregistrer le fichier audio ou la vidéo avec les lumières clignotantes à l'aide des boutons de téléchargement.





## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : L'interface est uniquement en anglais ; c'est pourquoi elle convient particulièrement à la plupart des langues utilisant l'alphabet latin.

**Prérequis technique** : Site web accessible depuis un ordinateur, un smartphone et une tablette. Une connexion Internet est nécessaire.

**Est-ce que ça fonctionne hors-ligne?** Non

**Adaptations pour le utilisateurs DYS** : Le Morse peut s'avérer difficile à comprendre pour les personnes atteintes de troubles spécifiques de l'apprentissage lorsqu'il est présenté uniquement sous forme audio, mais l'ajout d'une version visuelle claire facilite grandement la compréhension (par exemple, en utilisant une capture d'écran de la représentation visuelle du code en Morse).

### Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Non
- **Compte requis?** Non



## RapidTables



### BASES

Rapid Tables est un outil qui convertit votre texte en code binaire. Il prend en charge le code binaire 8 bits (ASCII/UTF-8), mais vous pouvez également choisir parmi de nombreux autres formats.

**URL / Accès :** <https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-binary.html>

#### Types de puzzles principaux :

- Binaire



### SUPPORT & ALTERNATIVES

#### Docs/tutoriels :

- Documentation et tutoriels disponibles sur le site web.



## COMMENT L'UTILISER

### 1 ETAPE 1 :

Ecrivez votre texte dans la zone de gauche, ou collez votre code en Morse dans celle de droite.

### 2 ETAPE 2 :

Choisissez la présentation de votre code binaire. Vous pouvez sélectionner le format final de votre code (avec des espaces, des virgules, etc.)

### 3 ETAPE 3 :

Cliquez sur le bouton "Convert"

### 4 ETAPE 4 :

Copiez ou téléchargez le résultat du code binaire.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : L'interface est uniquement en anglais ; c'est pourquoi elle convient particulièrement à la plupart des langues utilisant l'alphabet latin.

**Prérequis technique** : Site web accessible depuis un ordinateur, un smartphone et une tablette. Une connexion Internet est nécessaire.

**Est-ce qu'il fonctionne hors-ligne?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : Le code binaire peut aider certains élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage, car il repose sur des schémas très simples (uniquement des 0 et des 1), ce qui permet de rendre les informations plus claires et plus faciles à comprendre.

### Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Non
- **Compte requis?** Non



## Create Cryptogram

 **BASES**

Ce générateur de cryptogrammes est un outil en ligne qui permet aux enseignants de créer facilement des énigmes sous forme de cryptogrammes, dans lesquelles les messages sont chiffrés à l'aide d'une substitution de lettres. Il est idéal pour les activités de décryptage dans le cadre d'escape games éducatifs.

**URL / Accès :** <https://puzzel.org/en/cryptogram/build?menu=content>

### Types de puzzles principaux :

- Chiffrement (utilisation principale : cryptogrammes de substitution)
- Logique (reconnaissance de schémas, déduction pour décoder)
- Autres : décodage de mots / de langues (raisonnement basé sur l'orthographe et le vocabulaire)

 **SUPPORT & ALTERNATIVES**

### Docs/tutoriels :

- Il n'y a pas de tutoriels disponibles, mais il existe une page d'aide contenant des explications générales sur le fonctionnement des différents types de casse-têtes, y compris les cryptogrammes.

<https://puzzel.org/en/help>



## COMMENT L'UTILISER

1

### ETAPE 1 :

Ouvrez le générateur de cryptogrammes sur [Puzzel.org](https://puzzel.org) et saisissez le message que vous souhaitez que les apprenants déchiffrent (par exemple, un indice, un mot de passe ou la solution finale).

2

### ETAPE 2 :

L'outil convertit automatiquement le texte en un puzzle crypté.

3

### ETAPE 3 :

Créez le cryptogramme et relisez le. Adaptez le message si nécessaire en fonction de l'âge ou du niveau des apprenants.

4

### ETAPE 4 :

Partagez le cryptogramme via un lien direct, intégrez le à un site web, affichez le à l'écran ou imprimez le pour des escape games hors ligne.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, français, espagnol, allemand et néerlandais.

**Prérequis technique :** Fonctionne sur les ordinateurs et les tablettes disposant d'une connexion Internet et d'un navigateur Web. Aucune installation n'est nécessaire.

**Est-ce qu'il fonctionne hors-ligne?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** Les cryptogrammes favorisent la résolution structurée de problèmes et peuvent être simplifiés via des messages courts ou de visuels afin d'aider les apprenants présentant un trouble DYS.

### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte requis?** Optionnel



# PUZZLEMAKER

CREATE YOUR OWN PUZZLES



## Puzzlemaker



### BASES

Puzzlemaker est un outil en ligne gratuit qui permet aux enseignants et aux créateurs de générer des puzzles imprimables ou numériques. Il est idéal pour créer rapidement et facilement des défis basés sur des mots destinés aux escape games.

**URL / Accès :** <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

#### Types de puzzles principaux :

- Mots cachés
- Mots croisés
- Cryptogrammes
- Labyrinthes
- Messages cachés
- Grilles de chiffres
- Énigmes mathématiques (grilles de chiffres)
- Autres : Mots mélangés, Énigmes doubles



### SUPPORT & ALTERNATIVES

#### Docs/tutoriels :

- Courtes instructions données pour la page de chaque puzzles.

#### Communauté/Forum :

- Il n'existe pas de communauté dédiée ; des pages d'assistance générales de Discovery Education sont disponibles.



## COMMENT L'UTILISER

1

### ETAPE 1 : Choisissez votre type de puzzle

Rendez-vous sur la page d'accueil et choisissez un type de jeu (par exemple, mots cachés, labyrinthe, mots croisés).

2

### ETAPE 2 : Ajoutez votre liste de mots ou votre message

Saisissez les mots ou expressions que vous souhaitez inclure. Pour certains casse-têtes (par exemple, les labyrinthes), il suffit de définir les paramètres de taille.

3

### ETAPE 3 : Ajustez les paramètres

Personnalisez la taille de la grille, le niveau de difficulté, le titre et les options du corrigé.

4

### ETAPE 4 : Générez le puzzle

Cliquez sur « Créer mon puzzle » pour voir un aperçu du puzzle.

5

### ETAPE 5 : Sauvegardez ou exportez

Téléchargez le puzzle au format PNG/PDF ou imprimez le directement.



Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, criss-cross, math puzzles, and more-using your own word lists.

math

Show Answer

Print Puzzle

Copy Puzzle

Copy Answer

Rebuild Puzzle

```
G Q E K R X F N X H N L O N O
M I O G P L D U U L F M Y V R
T P Q A G N F M B C B O P C E
A N C E A N P B Z Z Y G V N L
P R E V O H Q E B S I X A N P
D F B T S S O R C S S I R C E
I E W E A R I S T O T E L E K
I E G I G E X D T S R J S F N
N L D R Q L I X A C Z R U G
I G J T E A A V A W R A T K M
P N X X N E N I W C C R U A D
A Z C G R Y S S E T E N E Y T
I R L R U F A I I P X A I J Y
R E C Q V D Q O N S W Y O O T
S S Z L Q E N N R L V D O H Q
```

algebra  
crisscross  
fraction  
numbers

angles  
degrees  
keplero  
sum

aristotele  
division  
newton



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Prend en charge toutes les langues utilisant l'alphabet latin (saisie manuelle du texte). Pas de traduction de l'interface.

**Prérequis technique :** Accessible via un navigateur ; fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Nécessite une connexion Internet.

**Est-ce qu'il fonctionne hors-ligne?** Non

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** Les puzzles peuvent comporter des caractères de grande taille et des grilles simplifiées afin de faciliter la lecture et la compréhension.

### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte requis?** Non



Lockee.fr



## BASES

Lockee.fr est un outil en ligne qui vous permet de créer des verrous virtuels pour masquer et partager du contenu numérique (comme du texte, des images, des fichiers audio, des vidéos ou des liens) que d'autres peuvent déverrouiller en résolvant des énigmes ou des codes.

**URL / Accès :** <https://lockee.fr/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Anglais, Français et Espagnol

**Prérequis technique :** Accessible via un navigateur ; fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Nécessite une connexion Internet.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** Il y a du son et du texte pour que tout le monde puisse l'utiliser.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Oui



## COMMENT L'UTILISER

1

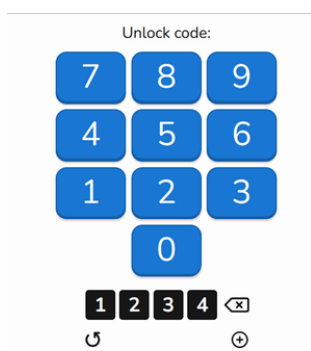
### ETAPE 1 :

Créez votre verrou en lui attribuant un nom et, si vous le souhaitez, un lien.

2

### ETAPE 2 :

Placez l'ordre de chiffres de votre choix.



Unlock code:

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		

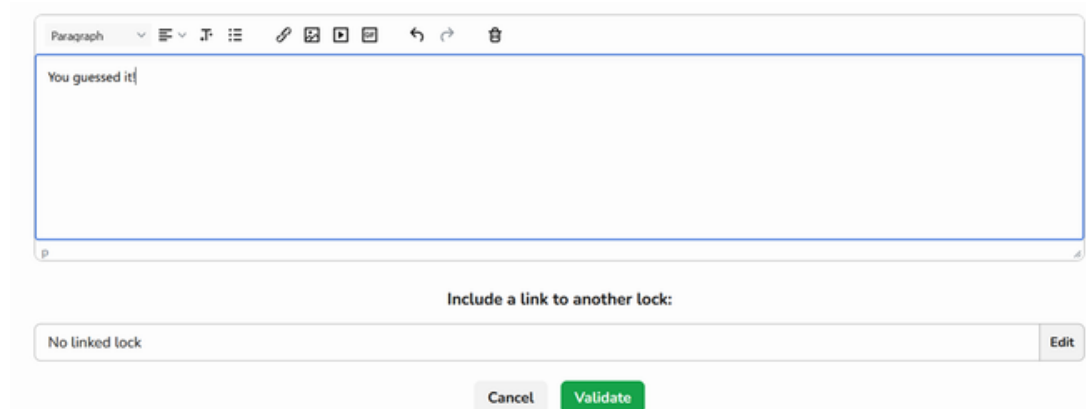
1 2 3 4

↶ ↷

3

### ETAPE 3 :

Si tout est correct, vous pouvez afficher ce que vous voulez, un texte par exemple.



Paragraph

You guessed it!

Include a link to another lock:

No linked lock

4

### ETAPE 4 :

Téléchargez le QR code sous forme d'image et intégrez-le dans l'escape game.



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : créez un QR code ou un verrou pour générer un code</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> créez un verrou à combinaison pour déverrouiller un code secret »</p>
	<p><b>Exemple : créez un QR code pour accéder au verrou</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> cachez un QR pour faire apparaître le code ou un verrou »</p>
	<p><b>Exemple : appelez un (faux) numéro pour obtenir un code</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> saisissez quelques chiffres, puis écoutez un message audio contenant un code »</p>
	<p><b>Exemple : jouez un morceau de musique pour déverrouiller un code</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> cachez une séquence musicale quelque part dans l'escape room et demandez à un participant de jouer ce morceau sur un piano »</p>
	<p><b>Exemple : indiquez le nombre de mouvements nécessaires pour déverrouiller un code</b></p> <p><b>Exemple d'utilisation :</b> insérez dans une image les signaux à introduire dans la séquence pour obtenir le code »</p>



## QR CODE-MONKEY



## BASES

Il s'agit d'un générateur de QR codes en ligne gratuit qui vous permet de créer rapidement des QR codes personnalisés et de haute qualité pour des URL, du texte, des coordonnées, des informations Wi-Fi et bien plus encore, grâce à des options de personnalisation telles que les couleurs et les logos. Conçu pour être facile à utiliser sans compétences techniques, il rend la création de QR codes simple et accessible.

**URL / Accès :** <https://www.qrcode-monkey.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Uniquement en anglais. Il faut un outil externe pour traduire.

**Prérequis technique :** Accessible via un navigateur ; fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Nécessite une connexion Internet.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS:** C'est un navigateur, il nécessite donc des adaptations externes.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non

## COMMENT L'UTILISER

1

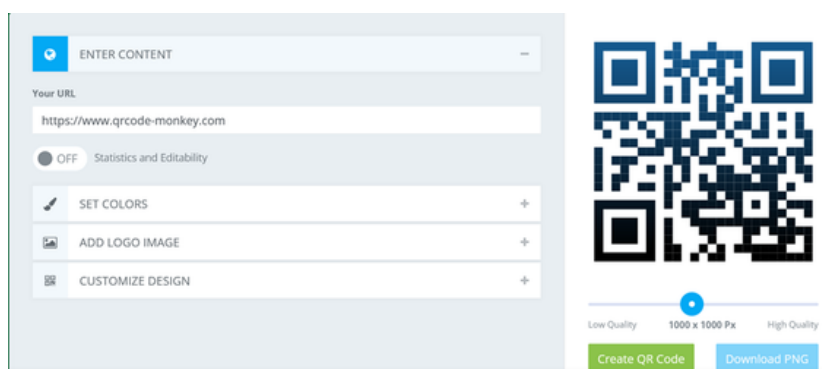
### ETAPE 1 :

Ajoutez une URL, un logo ou personnalisez le design.

2

### ETAPE 2 :

Créez le.





## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation possible
	<p><b>Exemple : QR code pour débloquer une vidéo</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> créez un QR code pour accéder à une vidéo YouTube</p>
	<p><b>Exemple : QR code pour déverrouiller un texte</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> créez un QR code pour fournir un code.</p>
	<p><b>Exemple : créez un QR code pour accéder à un site web</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> créez un QR code pour accéder à l'un des outils.</p>



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : créez un QR code pour accéder à une publication Facebook</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> cachez un code secret dans une publication sur les réseaux sociaux »</p>
	<p><b>Exemple : créez un QR code pour accéder à une publication Twitter</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> cachez un code secret dans une publication sur les réseaux sociaux »</p>



H5P



## BASES

Une plateforme open source qui permet aux utilisateurs de créer et de partager du contenu HTML5 interactif et riche, tel que des quiz, des exercices de drag and drop, des zones interactives, des scénarios à embranchements et des livres interactifs pouvant être intégrés à des sites web ou à des plateformes d'apprentissage, ce qui en fait un outil idéal pour les énigmes d'escape games numériques.

**URL / Accès :** <https://h5p.org/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Le contenu H5P peut être créé dans n'importe quelle langue, car tous les champs de texte sont modifiables ; certains contenus possèdent une fonctionnalité de traduction et les chaînes d'interface par défaut peuvent être localisées.

**Prérequis technique :** Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones (adapté aux appareils mobiles). Une connexion Internet est nécessaire pour créer et héberger du contenu (sauf en cas d'utilisation d'éditeurs hors ligne comme Lumi). Peut être intégré à des sites web ou à des LMS prenant en charge le contenu H5P (par exemple, WordPress, Moodle, Drupal).

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** H5P aide les apprenants présentant des troubles DYS grâce à un contenu interactif et multimodal (visuel, auditif et manipulatif), à des segments courts et à un retour immédiat qui réduisent la charge cognitive et maintiennent l'engagement.

### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non (pour la navigation et la lecture) ; Oui (pour la création et l'enregistrement de contenu sur H5P.org).



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Ouvrez l'éditeur de contenu H5P

Rendez-vous sur le site central H5P ou sur votre LMS/site web prenant en charge H5P, puis sélectionnez « Créer un nouveau contenu ». Si vous utilisez l'espace gratuit H5P.org, choisissez un type de contenu à tester.

2

### ÉTAPE 2 : Choisissez un type de contenu interactif

Parcourez la bibliothèque des types de contenu (par exemple, QCM, Drag and Drop, Livre interactif, Présentation de cours). Sélectionnez le modèle qui correspond au type d'énigme que vous souhaitez créer (par exemple, des zones interactives pour des indices cachés).

3

### ÉTAPE 3 : Ajoutez vos médias et vos indices

Téléchargez des images, saisissez des invitations textuelles et ajoutez des fichiers audio/vidéo si nécessaire. Une énigme d'escape room peut prendre la forme d'une séquence de drag and drop ou d'une image à zones interactives révélant des codes cachés.

4

### ÉTAPE 4 : Ajustez le comportement et les retours

Utilisez l'interface pour définir ce qui se passe lorsque les joueurs choisissent la bonne ou la mauvaise réponse, ou lorsqu'ils terminent une séquence. Ajoutez des messages de réussite qui révèlent un code ou débloquent l'étape suivante.

5

### ÉTAPE 5 : Prévisualisez et testez

Utilisez le mode de prévisualisation pour vérifier que l'activité fonctionne comme prévu pour les apprenants. Ajustez le contenu ou la difficulté si nécessaire pour la rendre claire et captivante.

6

### ÉTAPE 6 : Partagez ou intégrez

Enregistrez le contenu et intégrez-le à un site web, un cours LMS ou une plateforme d'escape room à l'aide du code d'intégration ou du lien direct.



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : Complétez les espaces vides</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> Insérez les mots manquants dans ce texte ; la combinaison correcte de tous les mots manquants révèle un code caché nécessaire pour débloquer le défi suivant. »</p>
	<p><b>Exemple : Scénario à embranchements</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> proposez des choix narratifs où chaque embranchement mène à un indice ou à un défi différent ; les bons choix font avancer l'intrigue, tandis que les mauvais choix peuvent ramener le joueur au point de départ ou nécessiter des tâches supplémentaires. »</p>



# Learning Apps



## BASES

Un outil en ligne gratuit qui permet aux utilisateurs de créer des activités interactives, telles que des jeux d'association, des exercices de mise en ordre, des quiz à choix multiples et des questions à réponse courte, qui peuvent facilement être adaptées pour servir de casse-têtes dans des escape rooms numériques.

**URL / Accès :** <https://learningapps.org/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Disponible dans de nombreuses langues, notamment en anglais, allemand, français, espagnol, italien, portugais, néerlandais, polonais, grec et bien d'autres encore

**Prérequis technique :** Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Connexion Internet requise. S'utilise dans un navigateur Web (aucune installation nécessaire)

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** LearningApps accompagne les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en proposant des tâches courtes et ciblées, accompagnées d'instructions claires, d'un support visuel et d'un retour immédiat, ce qui permet de réduire la surcharge cognitive.

### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non (pour jouer) ; Oui (recommandé pour créer et enregistrer des activités)



## COMMENT L'UTILISER

### 1 ÉTAPE 1 : Ouvrez LearningApps et choisissez un type d'activité

Rendez-vous sur [learningapps.org](https://learningapps.org) et cliquez sur « Créer une application ». Parcourez la liste des modèles (par exemple : regroupement, classement sur un axe, texte à trous, choix multiple) et sélectionnez celui qui correspond à votre idée d'énigme pour une escape room.  
(Exemple : « Regroupement » pour des fragments de code ou des indices.)

### 2 ÉTAPE 2 : Saisissez le contenu de votre énigme

Saisissez le texte, les images, les chiffres ou les fichiers audio nécessaires à l'activité. Pour les escape rooms, concevez l'activité de manière à ce que la solution finale révèle un code, un mot ou un indice pour l'étape suivante.

### 3 ÉTAPE 3 : Ajustez les commentaires et le comportement

Configurez les paramètres tels que la correction automatique, les tentatives supplémentaires ou les messages de retour. Utilisez des messages de réussite pour indiquer que le « verrou » a été ouvert.

### 4 ÉTAPE 4 : Prévisualisez et testez l'activité



Utilisez le mode de prévisualisation pour jouer à l'activité en tant qu'apprenant. Vérifiez que les instructions sont claires et que la solution fonctionne comme prévu.

### 5 ÉTAPE 5 : Enregistrez et partagez

Enregistrez l'activité et copiez le lien ou le code d'intégration. Utilisez-la sur une autre plateforme (Genially, Google Slides, LMS, site web) comme une énigme dans une séquence d'escape room plus large.



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : jeu de paires</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> les joueurs associent des symboles à des chiffres ; les paires correctes révèlent un code caché nécessaire pour débloquer le défi suivant. »</p>
	<p><b>Exemple : Quiz à choix multiples verrouillé</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> un petit quiz où seules toutes les bonnes réponses permettent d'afficher un message de réussite contenant l'indice suivant. »</p>



## Genially's Reveal function



### BASES

Une fonctionnalité de Genially utilisant les interactivités « masquer » et « révéler » pour faire apparaître ou disparaître des objets jusqu'à ce que l'on clique sur un indice ou sur la bonne réponse.

**URL / Accès :** <https://help.genially.com/how-to-set-up-reveal-interactivity-in-genially-B1LqcwHhi>



### INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** anglais, français, italien, espagnol, néerlandais, portugais.

**Prérequis technique :** utilisation sur un ordinateur disposant d'une connexion Internet. La possession d'un compte Genially est obligatoire.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** la fonction « Révéler » peut aider les personnes présentant des troubles DYS en affichant les informations uniquement lorsque cela est nécessaire, ce qui réduit la surcharge d'informations et les aide à se concentrer sur une seule étape claire à la fois.

#### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites de plan gratuit :** Partage public et interactions de base
- **Compte ou inscription requise?** Oui, un compte est nécessaire pour utiliser Genially.

## COMMENT L'UTILISER

### 1 ÉTAPE 1 :

Choisissez vos deux éléments. Sélectionnez l'élément sur lequel on cliquera (Élément A) et celui qui s'affichera (Élément B). Ils doivent tous deux se trouver sur la même page.

### 2 ÉTAPE 2 :

Cliquez sur l'Élément A pour le mettre en surbrillance.

### 3 ÉTAPE 3 :

Cliquez sur l'icône d'interactivité qui apparaît au-dessus de l'Élément A. Cela ouvre les options d'interactivité.

### 4 ÉTAPE 4 :

Dans le menu, sélectionnez l'option « Révéler ». Cela indique à Genially que cliquer sur l'élément A fera apparaître quelque chose.

### 5 ÉTAPE 5 :

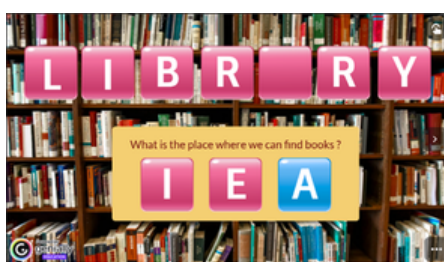
Sur votre canevas, cliquez sur l'élément que vous souhaitez révéler (élément B), puis cliquez sur « Enregistrer ». Si vous souhaitez faire apparaître plusieurs éléments, cliquez sur le bouton « + » et sélectionnez les éléments supplémentaires. Ils apparaîtront tous en même temps.

### 6 ÉTAPE 6 :

Si vous souhaitez que l'élément B disparaisse lorsque l'on clique une deuxième fois sur l'élément A, activez « Masquer en cas de nouveau clic ».

### 7 ÉTAPE 7 :

Genially affichera une flèche reliant l'élément A à l'élément B. Cela vous aide à voir ce qui sera révélé lorsque l'on cliquera dessus.





## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : un indice caché derrière un objet</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> les joueurs cliquent sur un tableau, un livre ou un symbole, et un message secret ou un code apparaît en dessous. »</p>
	<p><b>Exemple : affichez un indice uniquement après avoir résolu une énigme précédente</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> un bouton ou une icône devient cliquable une fois la tâche terminée, et un clic dessus révèle l'instruction ou le code suivant. »</p>



## S'Cape DND Lemniscate



### BASES

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	ONC		
OBJET2	CIBLE2	ON2	OFF2	ONOFF2	OFFON2	OBJET12	CIBLE12	ON12	OFF12	ONC		
OBJET3	CIBLE3	ON3	OFF3	ONOFF3	OFFON3	OBJET13	CIBLE13	ON13	OFF13	ONC		
OBJET4	CIBLE4	ON4	OFF4	ONOFF4	OFFON4	OBJET14	CIBLE14	ON14	OFF14	ONC		
OBJET5	CIBLE5	ON5	OFF5	ONOFF5	OFFON5	OBJET15	CIBLE15	ON15	OFF15	ONC		
OBJET6	CIBLE6	ON6	OFF6	ONOFF6	OFFON6	OBJET16	CIBLE16	ON16	OFF16	ONC		

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

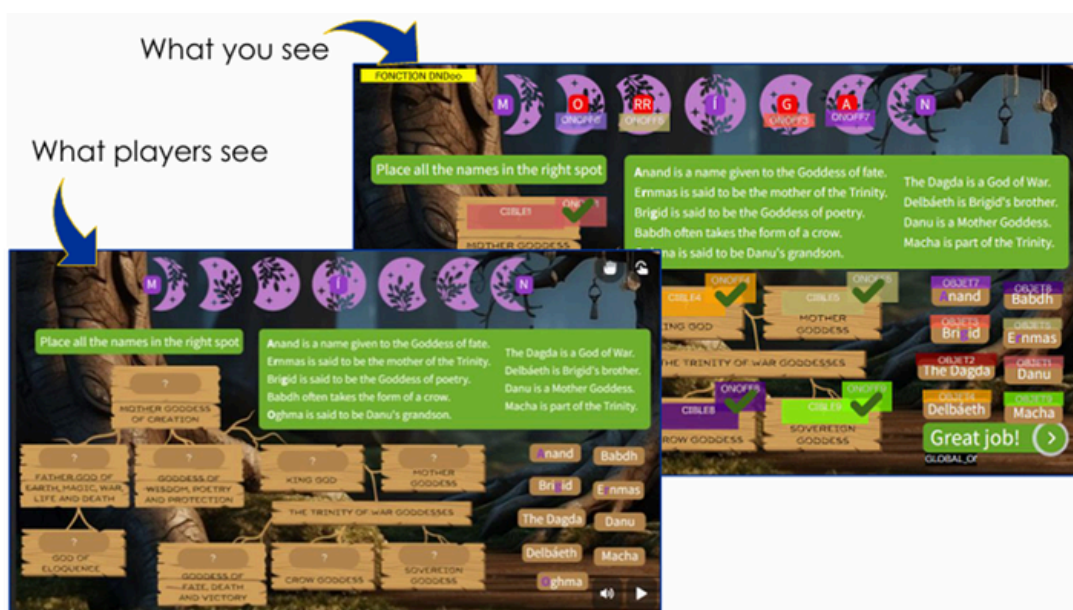
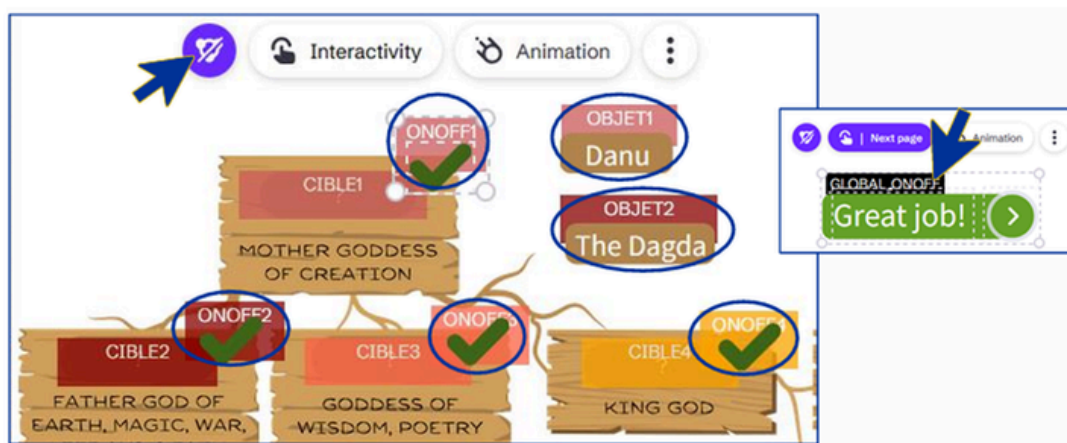
### ÉTAPE 6 :

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><b>Exemple : Classez des indices dans la bonne catégorie</b></p> <p><b>Exemple d'utilisation :</b> 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><b>Exemple : reconstituez un message brisé</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> 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><b>Exemple : placez des objets sur une carte ou un schéma</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> 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>



## Genially Flipcard Template



### BASES

Le modèle « Flipcard » de Genially permet aux enseignants de créer des cartes interactives qui se retournent d'un simple clic pour révéler des informations cachées. Il est idéal pour les indices, les astuces, les codes et la découverte progressive dans les escape games numériques.

**URL / Accès :** <https://genially.com/template/genial-flipcard/>



### INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, français, espagnol et portugais. La langue du contenu dépend de l'utilisateur.

**Prérequis technique :** Fonctionne sur les ordinateurs et les tablettes disposant d'une connexion Internet et d'un navigateur Web. Compatible avec les tableaux blancs interactifs.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** Les cartes à retourner prennent en charge les textes courts, les repères visuels et la divulgation progressive, ce qui réduit la surcharge cognitive pour les apprenants présentant des troubles DYS.

#### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Partage public et interactions basiques
- **Compte ou inscription requise?** Oui, un compte Genially est nécessaire.

## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Ouvrez le modèle « Flipcard » de Genially et cliquez sur « Utiliser ce modèle ». Connectez-vous ou créez un compte Genially gratuit.

2

### ÉTAPE 2 :

Modifiez chaque carte en ajoutant du texte, des images, des chiffres ou des symboles au recto et au verso. Le recto contient généralement une question ou un symbole, tandis que le verso révèle un indice ou une réponse.

3

### ÉTAPE 3 :

Dupliquez les cartes pour créer un jeu complet d'indices. Utilisez des couleurs ou des icônes cohérentes pour structurer les niveaux de difficulté ou les séquences de casse-tête.

4

### ÉTAPE 4 :

Prévisualisez l'interaction et partagez le lien Genially avec les apprenants ou intégrez-le dans une plateforme d'apprentissage ou un site web d'escape game.

## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>« Exemple : cartes d'indices cachées</p> <p><b>Utilisation possible</b> : les apprenants retournent les cartes une à une pour découvrir les indices après avoir résolu des exercices. »</p>
	<p>« Exemple : Quiz à choix multiples verrouillé</p> <p><b>Utilisation possible</b> : un petit quiz où seules toutes les bonnes réponses permettent de faire apparaître un message de réussite contenant l'indice suivant. »</p>



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>« Exemple : Puzzle à associer</p> <p><b>Utilisation possible :</b> le recto présente des symboles, le verso en révèle la signification ou indique les correspondances. »</p>
	<p>« Exemple : cartes de décision « Oui / Non »</p> <p><b>Utilisation possible :</b> les joueurs retournent les cartes pour vérifier si leur choix est correct. »</p>
	<p>« Exemple : extraits d'histoire</p> <p><b>Utilisation possible :</b> chaque carte à retourner dévoile un élément de l'intrigue de l'escape game. »</p>



## Twine



## BASES

Twine est un outil gratuit et open source qui permet aux utilisateurs de créer des récits interactifs et non linéaires sans avoir besoin de connaissances avancées en programmation. Il est particulièrement adapté à la création de récits à embranchements et d'escape games basés sur des choix.

URL / Accès: <https://twinery.org/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : Twine peut être utilisé dans n'importe quelle langue, car tout le texte est généré par l'utilisateur. L'interface est en anglais.

**Prérequis technique** : fonctionne sur ordinateur (Windows, macOS, Linux) ou via un navigateur web. Une connexion Internet n'est nécessaire que pour la version en ligne.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : Twine propose des passages de texte courts, des choix clairs et une séparation visuelle, ce qui aide les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage à parcourir le contenu étape par étape.

**Coûts et accès :**

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : Non
- **Compte ou inscription requise?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Rendez-vous sur le site Web de Twine et choisissez entre la version navigateur et l'application de bureau. Cliquez sur « Créer une histoire » pour démarrer un nouveau projet.

2

### ÉTAPE 2 :

Rédigez de courts passages et reliez-les à l'aide de liens pour créer des choix. Chaque choix mène à un nouveau passage, ce qui permet de multiples chemins et dénouements dans l'escape game.

3

### ÉTAPE 3 :

Ajoutez une logique simple (facultatif), telle que des variables ou des conditions, pour suivre la progression, les énigmes résolues ou les indices collectés.

4

### ÉTAPE 4 :

Testez l'histoire à l'aide du mode « Jouer ». Une fois terminé, exportez le projet sous forme de fichier HTML pouvant être partagé en ligne ou utilisé hors ligne.

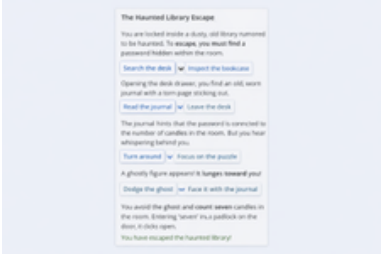



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : parcours à embranchements</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> chaque bonne réponse ouvre un nouveau chemin, tandis que les mauvaises réponses renvoient au début ou ajoutent une contrainte de temps. »</p>
	<p><b>Exemple : simulation d'une serrure numérique</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> les joueurs sélectionnent des combinaisons de chiffres à travers une série de choix liés les uns aux autres jusqu'à ce qu'ils trouvent la bonne. »</p>



## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : un escape game narratif</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> Twine héberge l'intégralité du scénario d'une escape room. »</p>
	<p><b>Exemple : révélation d'un indice caché</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> certains passages n'apparaissent que si les indices précédents ont été « recueillis ».</p>



## Moiki



## BASES

Moiki est une plateforme intuitive permettant de créer des récits interactifs dans lesquels les joueurs font des choix qui influencent le déroulement de l'histoire. Elle est idéale pour concevoir des escape games à embranchements, des missions interactives et des énigmes scénarisées, sans aucune connaissance en programmation.

**URL / Accès :** <https://moiki.fr/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** Disponible principalement en français et en anglais ; jouable dans n'importe quelle langue puisque vous pouvez insérer votre propre texte.

**Prérequis technique :** Fonctionne sur n'importe quel navigateur (Windows, Mac, tablette, smartphone). Nécessite une connexion Internet.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** Vous pouvez ajouter une narration audio et des repères visuels pour répondre à divers besoins d'apprentissage.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Freemium
- **Limites de plan gratuit :** Nombre de scènes et d'histoires limitées; embranchements Moiki inclus
- **Compte ou inscription requise?** Oui

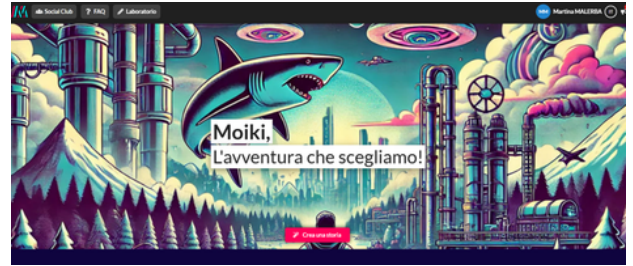


## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Créez un compte gratuit

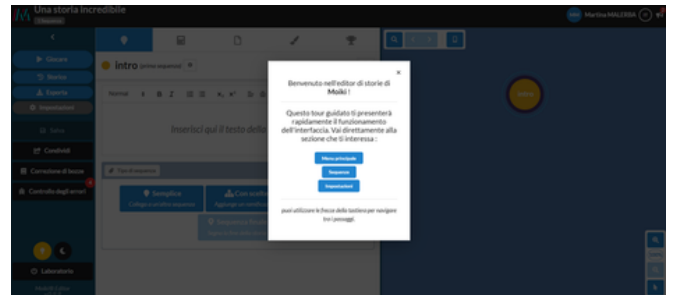
Rendez-vous sur le site web de Moiki et inscrivez-vous.



2

### ÉTAPE 2 : Commencez une nouvelle histoire interactive

Cliquez sur « Créer un Moiki » et choisissez un titre, un thème et des options de personnalisation de base.



3

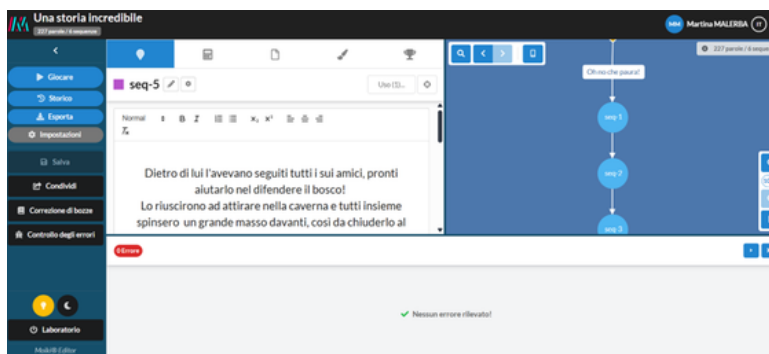
### ÉTAPE 3 : Créez votre première scène

Chaque scène correspond à une « page » de l'histoire. Ajoutez du texte, des images, des fichiers audio et des choix que les joueurs peuvent sélectionner.

4

### ÉTAPE 4 : Créez des embranchements

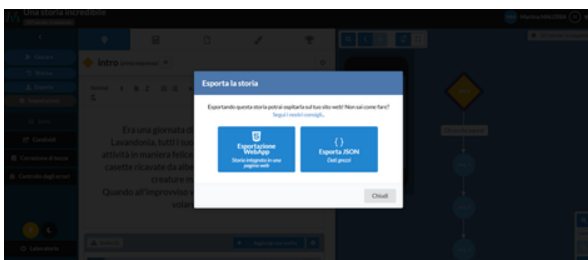
Utilisez la fonction « Ajouter un choix » pour créer plusieurs embranchements menant à différentes issues (chemin correct, impasses, indices, etc.).



5

### ÉTAPE 5 : Publiez et partagez

Exportez votre projet ou partagez le directement via un lien afin que les joueurs puissent accéder à l'escape game interactif.





## EXEMPLES DE L'OUTIL

### Utilisation Possible

#### Exemple : scénario à embranchements

**Utilisation possible :** créez plusieurs parcours de puzzle où chaque choix influence le déroulement de l'histoire. »

#### Exemple : fins secrètes

**Utilisation possible :** ajoutez des fins « cachées » qui ne se débloquent qu'en résolvant des énigmes spécifiques. »

#### Exemple : scène avec indice audio

**Utilisation possible :** une page diffuse un message audio que les joueurs doivent déchiffrer. »

#### Exemple : puzzle visuel

**Utilisation possible :** insérer des images contenant des codes, des symboles ou des énigmes visuelles. »

#### Exemple : Arbre de dialogue d'un personnage

**Utilisation possible :** Créez des conversations avec des PNJ\* qui révèlent des indices.  
\* PNJ signifie « personnage non-joueur » (ou parfois « personnage non jouable »). Ce terme désigne tout personnage d'un jeu vidéo ou d'un jeu de rôle sur table qui n'est pas contrôlé par le joueur. »



## Room Escape Maker



### BASES

Room Escape Maker est un outil en ligne qui permet aux utilisateurs de créer des escape rooms numériques interactives sans aucune connaissance en programmation. Il est idéal pour les activités pédagogiques, l'apprentissage ludique et les défis collaboratifs.

**URL / Accès :** <https://roomescapemaker.com/>



### INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** l'interface de la plateforme est principalement disponible en anglais, mais le contenu des escape rooms peut être créé dans n'importe quelle langue.

**Prérequis technique :** Room Escape Maker fonctionne sur les ordinateurs de bureau, les ordinateurs portables et les tablettes via un navigateur web. Une connexion Internet stable est requise.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** l'interaction visuelle de type « point and click » aide les apprenants présentant des troubles DYS en réduisant la surcharge textuelle et en favorisant la résolution visuelle des problèmes.

#### Coûts et accès :

- **Prix :** Freemium
- **Limites du plan gratuit :** La version gratuite permet de créer des pièces de manière basique, avec des fonctionnalités et des options limitées.
- **Compte ou inscription requise?** Oui

## COMMENT L'UTILISER

### 1 ÉTAPE 1 : Créez une nouvelle escape room

Créez un compte et cliquez sur « Créer une salle ». Choisissez une image d'arrière-plan et définissez l'objectif principal de l'escape room, par exemple trouver une clé ou ouvrir une porte.

### 2 ÉTAPE 2 : Ajoutez des objets interactifs et des énigmes

Insérez des objets cliquables, des codes, des messages et des énigmes dans la salle. Chaque objet peut être associé à des actions ou à des conditions (par exemple, saisir le bon code déverrouille un objet).

### 3 ÉTAPE 3 : Testez et partagez le jeu

Utilisez le mode Test/Jouer pour vérifier que toutes les énigmes fonctionnent correctement. Une fois terminé, partagez le lien vers l'escape room.

## EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p><b>Exemple : Escape game éducatif</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> les enseignants peuvent créer un escape game pour réviser des matières scolaires, chaque énigme étant liée à une question ou à un exercice pédagogique. »</p>
	<p><b>Exemple : activité de lancement de projet</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> une escape room peut servir d'introduction captivante à un nouveau sujet ou à un projet de groupe. »</p>
	<p><b>Exemple : activité de lancement de projet</b></p> <p><b>Utilisation possible :</b> une escape room peut servir d'introduction captivante à un nouveau sujet ou à un projet de groupe. »</p>



## ThingLink



## BASES

ThingLink est un outil qui vous permet de transformer des images, des vidéos ou des environnements à 360° en expériences d'apprentissage interactives. Il est idéal pour créer des salles d'escape games immersives avec des zones cliquables, des indices et des énigmes multimédias.

URL / Accès : <https://www.thinglink.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : prend en charge toutes les langues puisque vous pouvez saisir votre propre texte ; interface disponible en anglais et dans d'autres langues.

**Prérequis technique** : compatible avec tous les principaux navigateurs, tablettes et smartphones ; nécessite une connexion Internet.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : prend en charge la narration audio, les grandes icônes et les repères visuels clairs, ce qui contribue à réduire la charge de lecture.

**Coûts et accès:**

- **Prix:** Freemium / Formules payantes pour des fonctionnalités avancées
- **Limites du plan gratuit:** Nombre limité de scènes, types de zones interactives limités
- **Compte ou inscription requise?** Oui



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Créez un compte

Inscrivez-vous sur ThingLink à l'aide de votre adresse e-mail, de votre compte Google ou Microsoft.

2

### ÉTAPE 2 : Importez une image, une photo à 360° ou une vidéo

Utilisez des photos de classe, des pièces personnalisées ou des illustrations thématiques comme scène de base.

3

### ÉTAPE 3 : Ajoutez des points d'intérêt interactifs

Insérez des icônes cliquables contenant du texte, des images, des fichiers audio, des énigmes, des QR codes ou des liens externes.

4

### ÉTAPE 4 : Reliez plusieurs scènes

Connectez plusieurs pièces pour créer une expérience d'évasion complète (ex. : « De la bibliothèque au laboratoire, puis à la porte finale »).

5

### ÉTAPE 5 : Publiez et partagez

Partagez le jeu via un lien ou intégrez le à des sites web, des plateformes LMS ou des supports pédagogiques numériques.



## EXEMPLES DE L'OUTIL

### Utilisation Possible

#### Exemple : escape game à 360°

**Utilisation possible :** créez une pièce virtuelle entièrement explorable dans laquelle les joueurs cliquent pour trouver des indices. »

#### Exemple : zone interactive avec indice caché

**Utilisation possible :** une icône sur laquelle on peut cliquer révèle un code nécessaire pour débloquer l'étape suivante. »

#### Exemple : zone interactive avec indice audio

**Utilisation possible :** les joueurs cliquent pour écouter un message enregistré ou une instruction secrète. »

#### Exemple : scènes reliées entre elles

**Utilisation possible :** reliez plusieurs pièces pour créer des escape games en plusieurs étapes. »

#### Exemple : Puzzle illustré

**Utilisation possible :** insérez une image contenant des mini-puzzles ou des chiffres cachés. »



## S'Cape DND Lemniscate



« S'CAPE est une plateforme de soutien pédagogique proposant des guides pratiques, des modèles et des outils méthodologiques destinés à aider les enseignants et les animateurs à concevoir, mettre en œuvre et analyser des escape games éducatifs. »

**URL / Accès:** <https://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html>

**Type d'outil :** Guide d'animation / Kit de débriefing / Fiche de réflexion / Autre : Méthodologie de création d'escape games

**Faut-il une plateforme numérique ?** Oui | **Si oui, laquelle :** navigateur Web (site Web de S'Cape)



### Ce que vous pouvez en faire:

- Gérez le timing et le rythme
- Donnez des indices ou des pistes
- Favorisez la collaboration et la communication
- Animez la discussion d'après-jeu
- Proposez des questions de débriefing ou des fiches de travail toutes prêtes
- Autre : Accompagnez la conception d'un escape game, de l'idée à l'évaluation

**Formats disponibles:** Pages Web / Ressources PDF / Fiches d'exercices



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Définissez les objectifs pédagogiques

Commencez par utiliser les questions guides fournies sur la plateforme afin d'identifier les objectifs d'apprentissage (connaissances, compétences, attitudes) que l'escape game doit permettre d'atteindre.

2

### ÉTAPE 2 : Choisissez le format de l'escape game

Sélectionnez le type d'escape game (linéaire, parallèle, hybride, numérique ou physique) en fonction du contexte, de vos contraintes et du profil des apprenants.

3

### ÉTAPE 3 : Concevez les énigmes et le scénario

Utilisez les guides de création et les exemples pour imaginer un scénario cohérent et concevoir des énigmes en accord avec vos objectifs et le niveau de difficulté.

4

### ÉTAPE 4 : Planifiez l'animation et le timing

Préparez des indices, des limites de temps et des stratégies d'animation à l'aide des recommandations fournies, en veillant à assurer un rythme fluide pendant le jeu.

5

### ÉTAPE 5 : Préparez le débriefing et la réflexion

Utilisez les questions de débriefing et les outils de réflexion suggérés pour aider les apprenants à analyser leur expérience et à la relier aux résultats d'apprentissage.



## CONSEILS POUR LES FACILITATEURS

- Commencez par des énigmes simples s'il s'agit de votre premier escape game, afin d'éviter toute surcharge cognitive.
- Définissez clairement le rôle de l'animateur (observateur, donneur d'indices, maître du jeu).
- Testez toujours l'escape game avant de le proposer aux apprenants.
- Adaptez le niveau de difficulté en préparant à l'avance des indices facultatifs.
- Consacrez suffisamment de temps au débriefing, car il est essentiel au transfert des connaissances.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : l'interface est en français, mais certains documents sont en anglais (ils peuvent également être traduits à l'aide d'un plugin).

**Prérequis technique** : fonctionne sur un ordinateur ou une tablette avec accès à Internet ; documents imprimables en cas d'utilisation hors ligne.

**Fonctionne-t-il hors ligne ?** Oui (les ressources peuvent être imprimées et utilisées sans Internet une fois préparées)

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : l'outil favorise la clarté des instructions, le travail d'équipe et la verbalisation, ce qui aide les apprenants présentant des troubles DYS.

### Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : /
- **Compte requis?** Non



## Escape Fake



### BASES

Une boîte à outils destinée aux formateurs et animateurs numériques, conçue pour accompagner le jeu « Escape Fake », qui propose des ressources telles que des modèles d'ateliers, des plans de salles, des fiches de travail et du matériel de débriefing afin d'intégrer le jeu dans des contextes scolaires ou de formation.

**URL / Accès:** <https://escapefake.org/toolkit/>

**Type d'outil :** Guide d'animation + Kit de débriefing + Fiches de travail

**Vous avez besoin d'une plateforme numérique ?** Oui, vous pouvez y accéder via l'espace membres du site web et télécharger des documents (PDF/présentations).



### FONCTIONS CLÉS

#### Ce que vous pouvez en faire :

- Gérez le timing et le rythme
- Donnez des indices ou des pistes
- Favorisez la collaboration et la communication
- Animez la discussion d'après-jeu
- Recueillez des commentaires ou des réflexions
- Proposez des questions de débriefing ou des fiches de travail toutes prêtes

**Formats disponibles :** PDF / Présentation PowerPoint / Fiche de travail / Application web (jeu)



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Inscrivez-vous à l'espace membres

Rendez-vous sur le site web d'Escape Fake, inscrivez-vous à l'espace membres et accédez aux ressources de la boîte à outils.

2

### ÉTAPE 2 : Sélectionnez votre langue et téléchargez les ressources

Choisissez la version linguistique de votre choix (anglais, italien, allemand, hongrois, roumain) et téléchargez toutes les ressources de la boîte à outils.

3

### ÉTAPE 3 : Lisez la section d'introduction

Lisez l'introduction sur l'apprentissage par l'expérience et la mise en place du jeu pour vous familiariser avec la manière dont le jeu et la boîte à outils s'articulent.

4

### ÉTAPE 4 : Choisissez un format d'atelier ou de session de jeu

Choisissez un format de session dans la section « Suggestions de formats d'ateliers » et planifiez comment intégrer le jeu numérique dans une salle de classe, une formation ou tout autre environnement d'apprentissage.

5

### ÉTAPE 5 : Utilisez les guides pas à pas, les fiches de travail et les questions de réflexion

Suivez les guides pas à pas pièce par pièce, utilisez les fiches de travail fournies et posez des questions de réflexion/débriefing pendant ou après la partie pour approfondir l'apprentissage.

6

### ÉTAPE 6 : Animez une discussion de débriefing

Organisez une séance de débriefing à l'aide des questions toutes prêtes pour aider les joueurs à réfléchir à leur expérience et à la relier aux enjeux réels de l'éducation aux médias et de la désinformation.

7

### ÉTAPE 7 : Utilisez les glossaires et les concepts d'apprentissage (facultatif)

Vous pouvez également utiliser les glossaires et les concepts d'apprentissage inclus pour des activités de suivi, des devoirs ou des approfondissements.



## CONSEILS POUR LES FACILITATEURS

- Avant la session, familiarisez vous avec le jeu et la boîte à outils afin de pouvoir guider les participants en toute confiance et vous référer aux fiches de travail.
- Utilisez les questions de débriefing pour faire le lien entre l'expérience du jeu et le thème de la désinformation dans le monde réel ; cela contribue à renforcer le transfert des connaissances.
- Envisagez de répartir les participants en petites équipes pour l'escape game, puis réunissez les tous pour un débriefing en grand groupe afin de comparer leurs points de vue.
- Adaptez le format de l'atelier (durée, nombre de salles, niveau de détail des fiches de travail) en fonction des connaissances de vos participants en matière d'éducation aux médias et de compétences numériques ; la boîte à outils fournit des suggestions.
- Utilisez la fonctionnalité multilingue si vous travaillez avec un groupe multiculturel ou multilingue afin d'améliorer l'accessibilité.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : disponible en anglais, allemand, italien, hongrois et roumain

**Prérequis technique** : les ressources de la boîte à outils sont téléchargeables depuis le site web (fichiers PDF, présentations) et le jeu lui-même fonctionne sur smartphone ou tablette.

**Fonctionne-t-il hors ligne ?** Les ressources téléchargeables (fiches de travail, présentations) peuvent être utilisées hors ligne. Le jeu lui-même nécessite probablement l'application et peut-être une connexion Internet ;

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : les fiches de travail et les supports visuels sont disponibles en plusieurs formats et langues, ce qui rend la boîte à outils plus inclusive ; vous pouvez également fournir des marqueurs imprimés et accorder plus de temps pour traiter les indices.

### Coûts et accès :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : /
- **Compte requis?** Oui, vous devez vous inscrire pour accéder aux téléchargements.



## ELMET GUIDE



ELMET Guide est un guide méthodologique pratique destiné à aider les enseignants à concevoir, animer et analyser des escape rooms éducatives. Il met l'accent sur la pédagogie, l'implication des apprenants et l'apprentissage réflexif plutôt que sur la technologie.

**URL / Accès:** [https://www.elmetproject.eu/assets/files/ELMET\\_Guide\\_EN.pdf](https://www.elmetproject.eu/assets/files/ELMET_Guide_EN.pdf)

**Type d'outil :** Guide d'animation

**Nécessite-t-il une plateforme numérique ?** Non

**Ce que vous pouvez en faire :**

- Gérez le timing et le rythme
- Donnez des indices ou des pistes
- Favorisez la collaboration et la communication
- Animez la discussion d'après-jeu
- Recueillez des commentaires ou des réflexions
- Proposez des questions de débriefing ou des fiches de travail toutes prêtes

**Formats disponibles:** PDF / Fiche de travail



## COMMENT L'UTILISER

### 1 ÉTAPE 1 :

Lisez les sections du guide consacrées aux escape games éducatifs afin de comprendre l'approche pédagogique ELMET et ses principes clés.

### 2 ÉTAPE 2 :

Utilisez les cadres de planification et les exemples pour concevoir un escape game adapté aux objectifs d'apprentissage, au groupe cible et au temps disponible.

### 3 ÉTAPE 3 :

Appliquez les consignes d'animation pendant le jeu pour gérer la dynamique de groupe, les indices et le rythme.

### 4 ÉTAPE 4 :

Utilisez les questions de débriefing et de réflexion proposées après l'escape game pour favoriser le transfert des connaissances et la discussion de groupe.



## CONSEILS POUR LES FACILITATEURS

- Commencez par définir des objectifs pédagogiques clairs avant de concevoir les énigmes.
- Utilisez les questions de débriefing du guide pour transformer le jeu en apprentissage.
- Adaptez les exemples à l'âge et au niveau d'expérience de vos apprenants.
- Prévoyez à l'avance la manière dont vous fournirez les indices afin d'éviter toute frustration.
- Prévoyez du temps après le jeu pour une réflexion structurée.



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : Disponible en anglais (certaines ressources du projet peuvent exister dans d'autres langues).

**Prérequis technique** : Tout appareil capable d'ouvrir des fichiers PDF. Aucune connexion Internet n'est nécessaire après le téléchargement.

**Fonctionne-t-il hors ligne ?** Oui

**Adaptations pour les personnes DYS** : Le guide encourage le travail d'équipe, la réflexion et une animation flexible, permettant ainsi aux formateurs d'adapter les activités et le rythme aux apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage.

**Coûts et accès :**

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : /
- **Compte requis?** Non



## SUMO PAINT



## BASES

Sumo Paint est une application gratuite de retouche d'images et de peinture accessible depuis un navigateur, dotée d'une interface similaire à celle de Photoshop et proposant des pinceaux, des calques, des filtres et d'autres outils créatifs. Elle est idéale pour le dessin numérique, la retouche photo et la conception graphique, sans avoir à installer de logiciel.

**URL / Accès:** <https://paint.sumo.app/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** arabe, tchèque, danois, allemand, grec, anglais, espagnol, finnois, français, italien, japonais, néerlandais, polonais, portugais, suédois, turc et chinois.

**Prérequis technique :** PC, téléphone mobile.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** l'application ne semble pas disposer de fonctionnalités intégrées spécialement conçues pour les utilisateurs atteints de troubles DYS, mais Sumo Paint fonctionne entièrement dans un navigateur web ; les outils d'accessibilité généraux des navigateurs (par exemple, les lecteurs d'écran, le zoom, les modes de contraste élevé intégrés aux navigateurs ou au système d'exploitation) pourraient donc aider les utilisateurs ayant certains besoins.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Gratuit / Passage à la version Edu : ~2 \$ /mois / Passage à la version Pro : ~4 \$ /mois
- **Limites du plan gratuit :** Oui, 20 crédits
- **Compte requis?** Oui

## COMMENT L'UTILISER

1

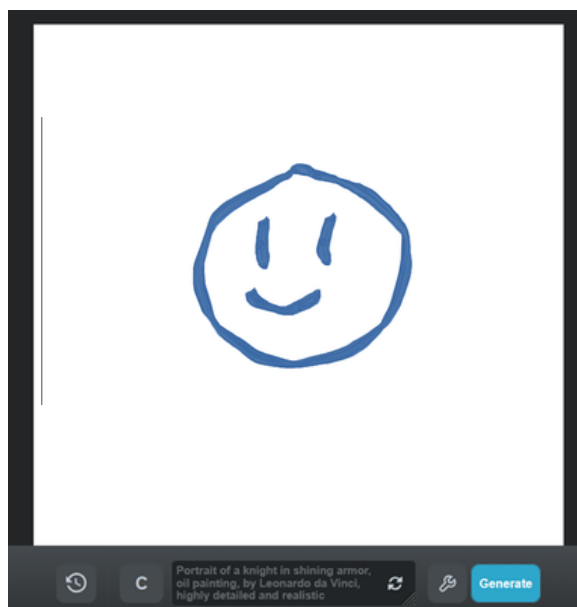
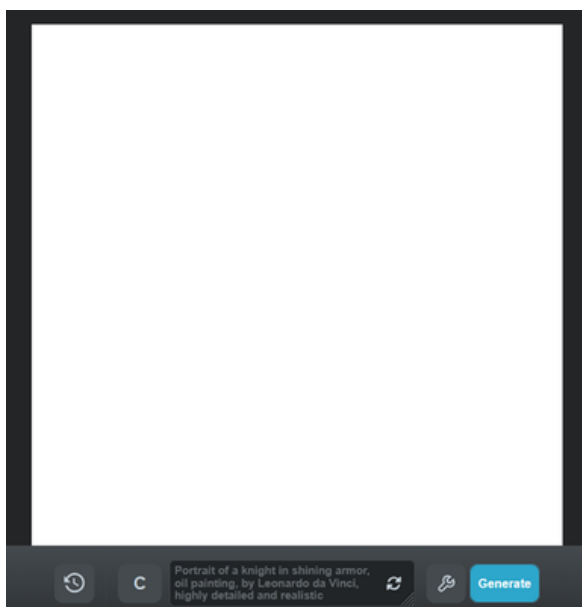
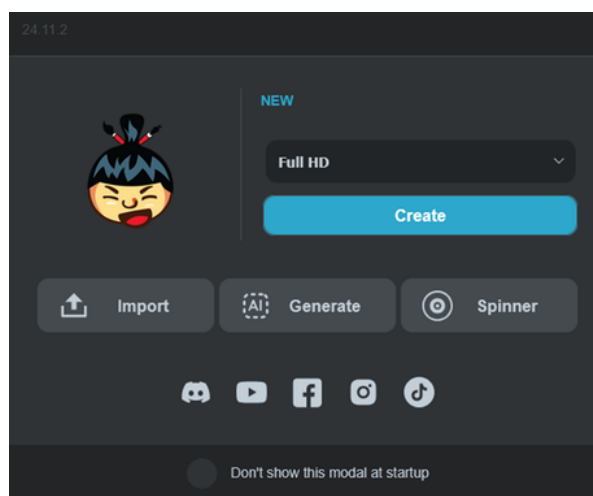
### ÉTAPE 1 :

Créez un modèle avec la résolution souhaitée ou importez-en un.

2

### ÉTAPE 2 :

Commencez à concevoir votre projet, ou laissez l'IA s'en charger à votre place.





# EXEMPLES DE VISUELS ET/OU D'ANIMATION

## Pour les visuels

Voici quelques exemples des différentes possibilités offertes par Sumo Paint :





## SVGATOR



SVGator est un outil d'animation intermédiaire qui vous permet de créer des animations SVG sans avoir à écrire de code. Il offre des commandes visuelles performantes pour exporter des graphiques animés légers et prêts à être utilisés sur le Web.

URL / Accès: <https://www.svgator.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : anglais uniquement.

**Prérequis technique** : il s'agit d'un outil en ligne, il peut donc être utilisé aussi bien sur un ordinateur que sur un téléphone.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : SVGator ne dispose pas d'adaptations spécifiques intégrées destinées aux utilisateurs ayant des troubles d'apprentissage, mais il peut être utilisé de manière accessible si vous concevez vos animations en tenant compte de l'accessibilité.

**Coûts et accès :**

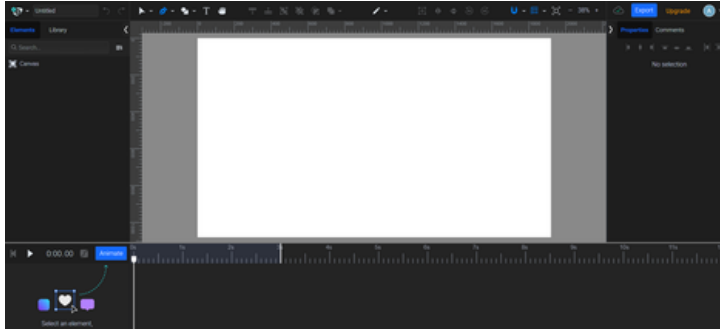
- **Prix** : Gratuit / Formule Starter (~13 \$/mois, facturé annuellement) / Formule Pro (~24 \$/mois, facturé annuellement) / Formule Team (~27 \$ par utilisateur/mois, facturé annuellement, 3 utilisateurs minimum)
- **Limites du plan gratuit** : fonctionnalités d'édition limitées et filigrane.
- **Compte requis ?** Oui

# COMMENT L'UTILISER

1

## ETAPE 1:

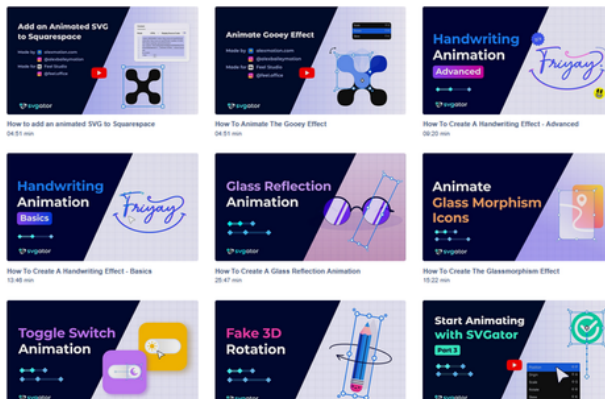
Créez votre modèle ou téléchargez en un.



2

## ÉTAPE 2 (facultative) :

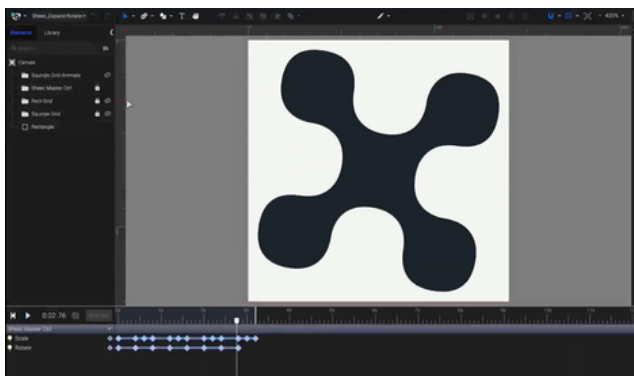
L'application propose de nombreux tutoriels qui vous permettront d'apprendre à créer ce que vous souhaitez dès le début.



3

## ETAPE 3:




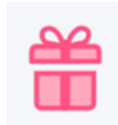

Commencez à créer et éditer.

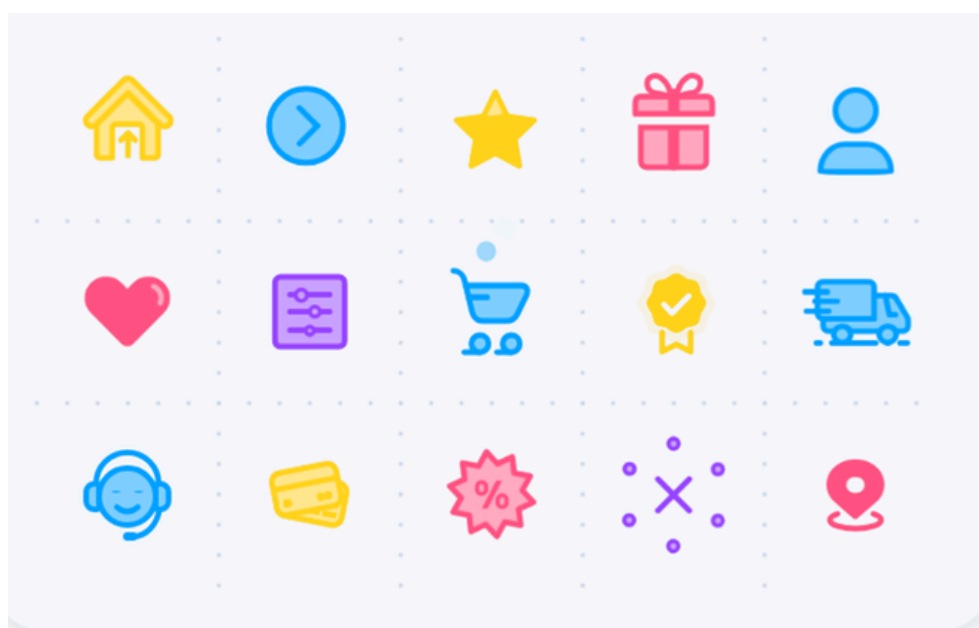




## EXEMPLES DE VISUELS ET/OU D'ANIMATION

### Pour les visuels

Nom	Images
Icône de maison	
Icône de lecture	
Icône d'étoile	
Icône de cadeau	
Icône d'utilisateur	



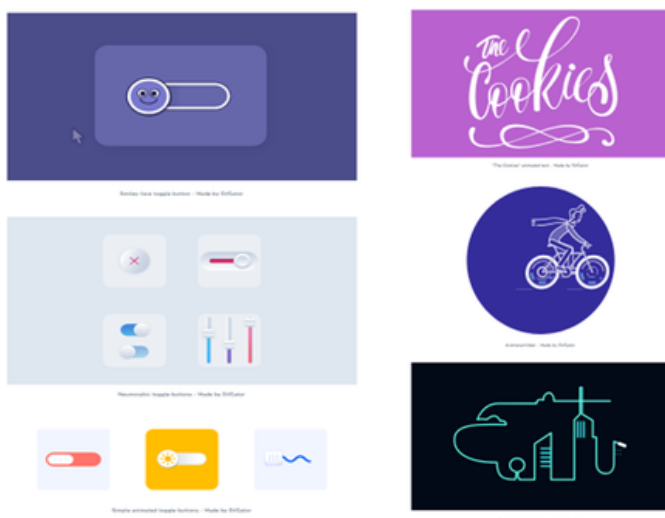


# EXEMPLES D'ANIMATIONS ET DE MODÈLES

## Pour les animations

Voici quelques exemples des différentes possibilités :

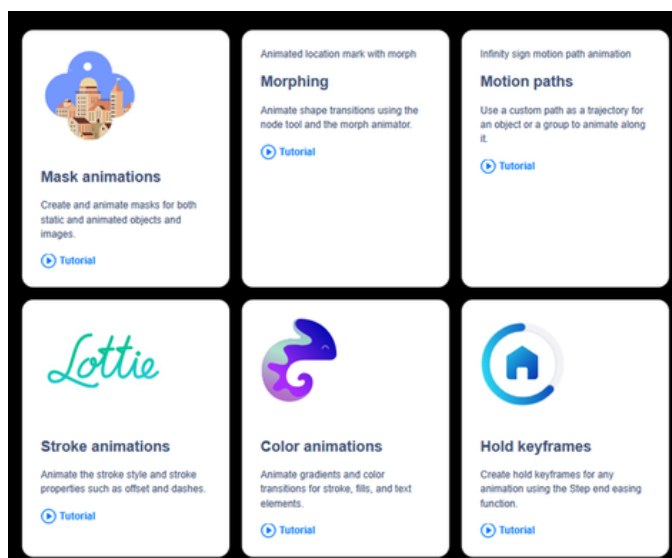
<https://www.svgator.com/blog/cool-svg-animation-examples-to-inspire/#animated-characters-examples>



## Pour les modèles

Voici quelques exemples des différentes possibilités :

[https://www.svgator.com/?\\_gl=1\\*\\_buyqr\\*\\_gcl\\_au\\*ODY5NjAyNTQ5LjE3NjQwNjMzODc](https://www.svgator.com/?_gl=1*_buyqr*_gcl_au*ODY5NjAyNTQ5LjE3NjQwNjMzODc)





PIXLR



Un éditeur de photos en ligne qui permet aux utilisateurs de retoucher rapidement des images, d'y ajouter du texte, des symboles, des effets et des calques, ce qui en fait l'outil idéal pour créer des indices visuels, des images codées, des cartes et des arrière-plans destinés aux escape games numériques.

URL / Accès : <https://pixlr.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : Disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, espagnol, français, allemand, portugais, italien et bien d'autres.

**Prérequis technique** : Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Connexion Internet requise. S'utilise dans un navigateur (aucune installation nécessaire).

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : Pixlr aide les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en proposant des repères visuels, des mises en page simplifiées et des informations codées par couleur, plutôt que des instructions comportant beaucoup de texte.

### Coûts et accès :

- **Prix** : Freemium / Formules payantes : Pixlr Plus / Premium (abonnements mensuels ou annuels)
- **Limites du plan gratuit** : Outils et modèles de base ; filigrane sur certaines exportations ; affichage de publicités.
- **Compte requis?** Non (compte facultatif, obligatoire pour enregistrer des projets en ligne)



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Ouvrez Pixlr et choisissez un éditeur

Rendez-vous sur [pixlr.com](https://pixlr.com) et sélectionnez Pixlr X (éditeur simple, recommandé pour les enfants) ou Pixlr E (éditeur plus avancé).

2

### ÉTAPE 2 : Créez ou ouvrez une image

Cliquez sur « Créer un nouveau fichier » pour commencer avec une toile vierge ou sur « Ouvrir une image » pour importer une image existante (par exemple, une carte, un cadenas, une lettre ou un arrière-plan).

3

### ÉTAPE 3 : Ajoutez des indices visuels

Utilisez l'outil Texte pour insérer des chiffres, des lettres ou des énigmes, et les outils Formes/Icônes pour ajouter des symboles tels que des verrous, des flèches ou des panneaux d'avertissement.

4

### ÉTAPE 4 : Masquez ou encodez les informations

Modifiez l'opacité, l'ordre des calques, les couleurs ou les effets de flou pour masquer les indices. Par exemple, placez un chiffre derrière une image ou réduisez le contraste afin que les indices n'apparaissent que lorsqu'on les observe attentivement.

5

### ÉTAPE 5 : Appliquez des effets ou des filtres

Utilisez des filtres (par exemple, glitch, vintage, ombre) pour donner aux indices un aspect vieilli, abîmé, secret ou « crypté ».

6

### ÉTAPE 6 : Exportez l'image finale

Cliquez sur Enregistrer, choisissez la qualité et le format de l'image (PNG ou JPG), puis téléchargez le visuel pour l'utiliser sur votre plateforme d'escape game (Genially, Google Slides, etc.).



## EXEMPLES DE VISUELS ET D'ANIMATIONS

### Pour les visuels

Dans la version gratuite, les icônes Pixlr sont accessibles via le panneau « Autocollants/Éléments » dans l'éditeur.

Nom	Images	Lien
<p>Symbole de la Clé → Clé classique pour débloquer des indices</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/">https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/</a></p>
<p>Icône de Verrou → Symbole de verrou pour les puzzles verrouillés</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/">https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/</a></p>
<p>Panneau d'Avertissement → Icône d'alerte signalant un danger</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/">https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/</a></p>
<p>Loupe → Indice d'enquête ou de recherche</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/">https://pixlr.com/design/s-ticker-maker/</a></p>



## EXEMPLES DE VISUELS ET D'ANIMATIONS

### Pour les visuels

Nom	Images	Lien
<p>Flèches → Flèches directionnelles pour les énigmes de navigation</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/sticker-maker/">https://pixlr.com/design/sticker-maker/</a></p>
<p>Point d'Interrogation → Mystère ou défi inconnu</p>		<p><a href="https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/">https://pixlr.com/tools/add-object-to-photo/</a></p> <p><a href="https://pixlr.com/design/sticker-maker/">https://pixlr.com/design/sticker-maker/</a></p>

### Pour les animations

Pixlr ne permet pas de créer de véritables animations, mais des effets peuvent simuler un mouvement ou une transformation. **Lien:** <https://pixlr.com/effects/>

Nom	Images
<p>Effet de glitch → Simule des données corrompues ou piratées</p>	



## EXEMPLES D'ANIMATION

Nom	Images
<p>Lueur néon → Met en évidence les symboles secrets</p>	
<p>Révélation floue → Rend les indices cachés visibles graduellement</p>	
<p>Superposition d'ombre → Masque certaines parties d'une image</p>	
<p>Fuite de lumière → Permet de créer des transitions cinématiques</p>	



## EXEMPLES DE MODÈLES

Les modèles peuvent être personnalisés avec du texte, des icônes et des indices cachés pour les énigmes des escape rooms.

Nom du modèle	Lien
Modèle d'affiche mystère	<a href="https://pixlr.com/designer/template/">https://pixlr.com/designer/template/</a>
Modèle de document vintage	<a href="https://pixlr.com/designer/template/">https://pixlr.com/designer/template/</a>
Fond de type carte	<a href="https://pixlr.com/designer/template/">https://pixlr.com/designer/template/</a>
Panneau d'avertissement / de danger	<a href="https://pixlr.com/designer/template/">https://pixlr.com/designer/template/</a>
Disposition des cartes du puzzle	<a href="https://pixlr.com/designer/template/">https://pixlr.com/designer/template/</a>



FODEY



BASES

Fodey est un générateur en ligne qui permet aux utilisateurs de créer des extraits de journaux réalistes en personnalisant les titres, les sous-titres, les images et le corps du texte, ce qui en fait un outil idéal pour la narration et les activités d'apprentissage immersives.

**URL / Accès :** <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** anglais

**Prérequis technique :** tout appareil équipé d'un navigateur web et d'une connexion Internet (ordinateur, tablette).

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** l'outil facilite l'utilisation par les personnes atteintes de troubles DYS en proposant des textes courts, une narration visuelle et des repères narratifs clairs, sans instructions complexes.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte requis?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Accédez au générateur d'extraits de journaux

Ouvrez le générateur d'extraits de journaux Fodey via l'URL fournie.

2

### ÉTAPE 2 : Rédigez le titre et le texte de l'article

Saisissez un titre, un sous-titre (facultatif) et un court texte d'article en rapport avec le scénario de l'escape game (par exemple, un événement mystérieux, une info de dernière minute ou un fait divers).

3

### ÉTAPE 3 : Ajoutez une image

Téléchargez une image (photo, illustration ou symbole) pour renforcer le récit ou fournir un indice visuel.

4

### ÉTAPE 4 : Générez l'extrait de journal

Cliquez sur le bouton « Générer » pour créer un visuel réaliste de style journal.




5

### ÉTAPE 5 : Téléchargez et utilisez le visuel

Enregistrez l'image générée et intégrez la dans l'escape game sous forme d'indice imprimé ou d'élément numérique.



## EXEMPLES DE VISUELS

Nom	Images	Lien
<p>À la une : Dernières nouvelles</p>		<p><a href="#">The Newspaper Clipping Generator - Create your own fun newspaper</a></p>
<p>Un Clap (production cinématographique)</p>		<p><a href="#">The Movie Clapper Board Generator</a></p>
<p>Article rédigé à la manière d'un rapport de police</p>		<p><a href="#">The Newspaper Clipping Generator - Create your own fun newspaper</a></p>



## SVG REPO



## BASES

SVG Repo est une bibliothèque en ligne proposant des milliers d'icônes et d'illustrations SVG gratuites et sous licence libre, qui peuvent être téléchargées et réutilisées pour des jeux, du matériel pédagogique et la conception d'escape rooms.

URL / Accès : <https://www.svgrepo.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : anglais

**Prérequis technique** : tout appareil équipé d'un navigateur web et d'une connexion Internet ; un éditeur graphique (facultatif) pour la personnalisation des fichiers SVG.

**Adaptations pour les personnes DYS** : des visuels clairs et simples facilitent la compréhension et réduisent la charge cognitive pour les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage.

**Coûts et accès** :

- **Prix** : Gratuit
- **Limites du plan gratuit** : La plupart des icônes sont gratuites ; certaines nécessitent une mention de la source, selon la licence
- **Compte requis?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Recherchez un élément visuel

Utilisez la barre de recherche pour trouver des icônes en rapport avec le thème de votre escape game (par exemple : clé, serrure, porte, carte, trésor).

2

### ÉTAPE 2 : Filtrez par licence

Vérifiez les informations relatives à la licence (CC0, MIT, etc.) pour vous assurer que l'icône peut être réutilisée dans votre escape game. Recherchez la licence CC0 (domaine public), qui ne nécessite pas de mention de paternité ; ou les licences CC-BY ou CC-BY-SA, que vous pouvez utiliser à condition de mentionner la source.

3

### ÉTAPE 3 : Téléchargez le fichier SVG

Téléchargez l'icône au format SVG pour faciliter le redimensionnement et la modification.

4

### ÉTAPE 4 : Personnalisez si nécessaire

Modifiez les couleurs ou la taille à l'aide d'outils de conception (Canva, Inkscape, Illustrator) ou insérez la directement dans des diapositives ou des supports imprimables.

5

### ÉTAPE 5 : Intégrez la dans le jeu d'évasion

Utilisez les icônes comme indices visuels, éléments d'énigmes, cartes imprimables ou interfaces numériques.



## EXEMPLE DE VISUELS

Nom	Images	Lien
Icône de Clé		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/484416/key">https://www.svgrepo.com/svg/484416/key</a>
Icône de Cadenas		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/484514/lock-part-2">https://www.svgrepo.com/svg/484514/lock-part-2</a>
Icône de Porte		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/401419/door">https://www.svgrepo.com/svg/401419/door</a>
Icône de Carte		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/293852/map">https://www.svgrepo.com/svg/293852/map</a>
Icône de Coffre au Trésor		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/275527/treasure-chest">https://www.svgrepo.com/svg/275527/treasure-chest</a>
Icône de Loupe		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/263197/magnifying-glass-search">https://www.svgrepo.com/svg/263197/magnifying-glass-search</a>
Icône de Minuteur/ Montre		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/421830/clock-event-planner">https://www.svgrepo.com/svg/421830/clock-event-planner</a>
Icône d'Empreintes de Pas		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/345857/footprint">https://www.svgrepo.com/svg/345857/footprint</a>
Icône d'Empreintes de Doigts		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/322320/fingerprint">https://www.svgrepo.com/svg/322320/fingerprint</a>
Icône de Point d'Interrogation		<a href="https://www.svgrepo.com/svg/402540/question-mark">https://www.svgrepo.com/svg/402540/question-mark</a>



The RANSOMIZER

## THE RANSOMIZER



### BASES

Ransomizer est un outil en ligne qui génère des visuels réalistes inspirés des demandes de rançon à l'aide de lettres découpées, permettant ainsi aux utilisateurs de créer des messages immersifs et ludiques pour des escape rooms et des activités de narration.

**URL / Accès :** <https://www.ransomizer.com/>



### INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** interface en anglais et en espagnol, mais l'outil fonctionne avec n'importe quelle langue utilisant l'alphabet latin.

**Prérequis technique :** tout appareil équipé d'un navigateur web et d'une connexion Internet.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** des messages courts et un contraste visuel marqué peuvent favoriser l'engagement, mais les animateurs doivent veiller à la lisibilité pour les apprenants dyslexiques.

#### Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites de plan gratuit :** Non
- **Compte requis?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Rédigez votre message

Saisissez le message que vous souhaitez afficher (par exemple, une menace, un indice, un avertissement ou une instruction mystérieuse en rapport avec le scénario de l'escape game).

2

### ÉTAPE 2 : Générez la note de rançon

L'outil crée automatiquement une image de type « note de rançon » en utilisant un mélange de polices et des lettres. Vous pouvez également personnaliser votre rançon (couleurs, police, taille du texte, rotation, textures, etc.)

3

### ÉTAPE 3 : Enregistrez ou faites une capture d'écran de l'image

Téléchargez ou capturez l'image générée pour l'utiliser au format numérique ou l'imprimer.

4

### ÉTAPE 4 : Intégrez la à l'escape game

Utilisez la note de rançon comme indice narratif, briefing de mission, message d'un antagoniste ou élément d'énigme.



## EXEMPLES DE MODÈLES

Nom	Images	Message
Message d'Introduction Mystérieux		<p>UN MYSTERE VOUS ATTENDS.</p> <p>TRAVAILLEZ ENSEMBLE ET RESOLVEZ LE A TEMPS.</p>



## EXEMPLES DE MODÈLES

Nom	Images	Message
Mission de Lettre de Menace	<p>you have entered MY Territory!</p> <p>solve my puzzles Or you will Never Escape.</p>	<p>TU ES ENTRÉ SUR MON TERRITOIRE.</p> <p>RÉSOUS MES ÉNIGMES OU TU NE T'EN SORTIRAS JAMAIS.</p>
Note d'Avertissement	<p>THIS is YOUR ONLY Warning.</p> <p>TIME is running out. make THE right choices.</p>	<p>C'EST VOTRE SEUL AVERTISSEMENT.</p> <p>LE TEMPS PRESSE. FAITES LES BONS CHOIX.</p>
Note d'Instructions d'Enigme	<p>The answer is closer than you think.</p> <p>LOOK carefully At THE Room.</p>	<p>LA RÉPONSE EST PLUS PRÈS QUE VOUS NE LE PENSEZ.</p> <p>OBSERVEZ ATTENTIVEMENT LA PIÈCE.</p>



## EXEMPLES DE MODÈLES

Name	Images	Message
<p>Message de Conclusion de Fin du Jeu</p>		<p>FÉLICITATIONS.</p> <p>TU M'AS BATTU À PLATE COUTURE.</p> <p>TU ES LIBRE... POUR L'INSTANT.</p>
<p>Faux Ravisseur / Message Mystérieux</p>		<p>J'AI LAISSÉ TOUT CE DONT TU AS BESOIN DANS CETTE PIÈCE.</p> <p>SUIS LES INDICES ET DÉCOUVRE LA VÉRITÉ.</p>
<p>Défi ludique</p>		<p>ARRIVEREZ-VOUS À TERMINER LE JEU ?</p> <p>PROUVEZ-LE EN RÉSOUVANT LES ÉNIGMES.</p>



## FLATICON



Flaticon est une bibliothèque en ligne proposant des milliers d'icônes gratuites sous licence Creative Commons. Ces icônes peuvent être utilisées pour concevoir des escape games, des indices visuels, des puzzles à imprimer et des défis numériques de manière attrayante et accessible.

**URL / Accès :** <http://www.flaticon.com/free-icons/creative-commons>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** anglais, français, espagnol, allemand, italien

**Prérequis technique :** connexion Internet et navigateur Web

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** les icônes réduisent la quantité de texte et facilitent la compréhension visuelle.

**Coûts et accès :**

- **Prix :** Des milliers d'icônes gratuites avec mention de la source. Aucun compte requis ; la création d'un compte est facultative pour enregistrer des collections.
- **Limites du plan gratuit :** /
- **Compte requis?** Oui



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Ouvrez le site web Flaticon et recherchez un thème en rapport avec votre escape game.

2

### ÉTAPE 2 :

Filtrez les résultats pour ne conserver que les icônes gratuites et choisissez un style visuel cohérent.

3

### ÉTAPE 3 :

Téléchargez l'icône choisie au format PNG ou SVG.

4

### ÉTAPE 4 :

Insérez l'icône dans les supports de votre escape game, tels que les diapositives ou les indices imprimables.


5

### ÉTAPE 5 :

Ajoutez la mention de l'auteur de l'icône lorsque cela est requis.









## EXEMPLES DE VISUELS

Nom	Images	Lien
Icône de Clé		<a href="https://www.flaticon.com/free-icons/key">https://www.flaticon.com/free-icons/key</a>



## EXEMPLES D'ANIMATIONS

Nom	Images	Lien
Une Icône animée de fusée		<a href="https://www.flaticon.com/free-animated-icon/rocket_6172512">https://www.flaticon.com/free-animated-icon/rocket_6172512</a>
Araignée		<a href="https://www.flaticon.com/animated-icons">https://www.flaticon.com/animated-icons</a>
Poignée de main		<a href="https://www.flaticon.com/animated-icons">https://www.flaticon.com/animated-icons</a>
Idée		<a href="https://www.flaticon.com/animated-icons">https://www.flaticon.com/animated-icons</a>
Flux d'argent		<a href="https://www.flaticon.com/animated-icons">https://www.flaticon.com/animated-icons</a>
Cadenas		<a href="https://www.flaticon.com/animated-icons">https://www.flaticon.com/animated-icons</a>



GENIALLY



Une plateforme en ligne permettant de créer des présentations interactives et animées ainsi que du contenu ludique (quiz, infographies, escape rooms) sans avoir à coder.

URL / Accès : <https://genially.com/>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue** : le site web et les modèles Genially prennent en charge plusieurs langues ; l'interface est disponible en anglais et dans d'autres langues courantes.

**Prérequis technique** : navigateur web (ordinateur de bureau, tablette) avec connexion Internet ; aucune installation particulière n'est nécessaire.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : utilisez des visuels clairs, une narration audio et un minimum de texte sur chaque diapositive pour aider les apprenants présentant des troubles spécifiques de la langue et de l'apprentissage (DYS).

### Coûts et accès :

- **Prix** : Freemium – plan gratuit disponible.
- **Limites du plan gratuit**: Certaines fonctionnalités avancées, certains modèles ou la suppression des mentions de marque peuvent nécessiter un abonnement payant (ce qui n'est pas toujours clairement indiqué).
- **Compte requis?** Oui



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 :

Créez un compte gratuit sur Genially et connectez-vous.

2

### ÉTAPE 2 :

Choisissez un modèle adapté au déroulement d'un escape game (par exemple, dans la catégorie « Escape Game » ou « Gamification ») dans la galerie de modèles.

3

### ÉTAPE 3 :

Personnalisez les diapositives/pages : ajoutez vos salles de jeu, vos indices, vos zones interactives (zones cliquables), vos minuteurs et vos boutons interactifs.

4

### ÉTAPE 4 :

Insérez des médias : images, fichiers audio, courtes vidéos, animations pour enrichir la présentation des indices.

5

### ÉTAPE 5 :

Configurez l'interactivité : par exemple, lorsqu'un joueur clique sur une zone interactive, une fenêtre contextuelle s'affiche avec une énigme, ou un bouton permet de passer à la salle suivante.

6

### ÉTAPE 6 :

Ajoutez une diapositive de « réflexion » ou une page de débriefing final où les participants saisissent un code ou répondent à une question pour terminer le jeu.

7

### ÉTAPE 7 :

Publiez le Genially et partagez l'URL/le lien avec les joueurs (ou intégrez-le à votre LMS ou à votre plateforme de formation).

8

### ÉTAPE 8 :

Utilisez les outils d'analyse ou les widgets de feedback intégrés (si nécessaire) pour vérifier comment les participants ont interagi.



## EXEMPLES DE VISUELS

Nom	Utilisation Possible
Icône de Cadenas	Indique un objet verrouillé ou une énigme
Icône de Clé	Signifie une récompense ou une solution
Icône de Carte	Indique la navigation ou la progression dans la pièce
Icône de Loupe	Utilisé pour dissimuler des indices
Icône d'Avertissement	Indique un défi ou un risque



## EXEMPLES D'ANIMATIONS

Nom	Utilisation Possible
Fondu en entrée	Révélez les indices petit à petit
Zoom	Concentrez-vous sur un objet
Rebond	Mettre en évidence les éléments cliquables
Diapositive	Simuler le mouvement d'une porte ou d'un tiroir
Animation en boucle	Indiquer les objets interactifs



## Thinglink (Scenario Builder)



ThingLink est une plateforme multimédia interactive qui permet aux utilisateurs de créer des scénarios visuels immersifs à l'aide d'images, d'environnements à 360° et de zones interactives. Elle s'avère particulièrement efficace pour la conception de scénarios destinés aux escape rooms numériques.

URL / Accès : <https://www.thinglink.com/>



**Support multilingue** : l'interface est disponible en plusieurs langues, notamment en anglais, en espagnol, en français et en allemand. Le contenu peut être créé dans n'importe quelle langue.

**Prérequis technique** : fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones via un navigateur web. Une connexion Internet est nécessaire.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS** : l'exploration visuelle et les éléments cliquables aident les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en réduisant la dépendance au texte et en facilitant la compréhension spatiale.

**Coûts et accès :**

- **Prix** : Freemium
- **Limites du plan gratuit** : Nombre limité de projets et fonctionnalités de base uniquement.
- **Compte requis?** Oui

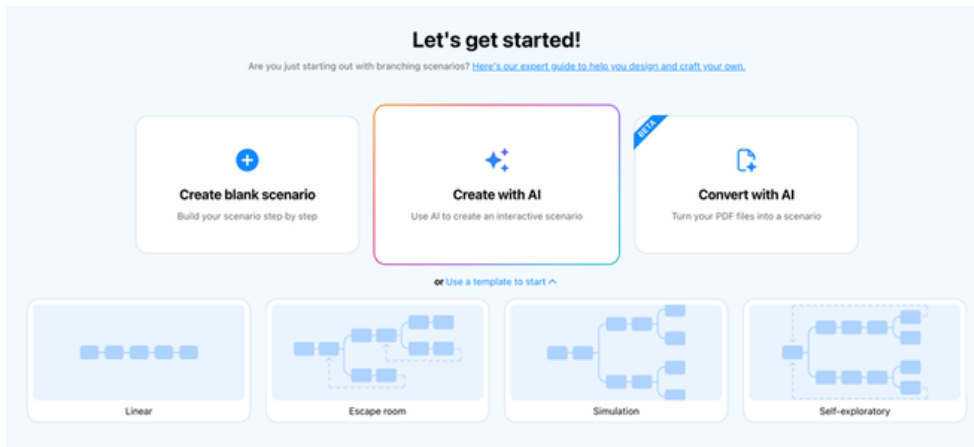


## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Créez un décor

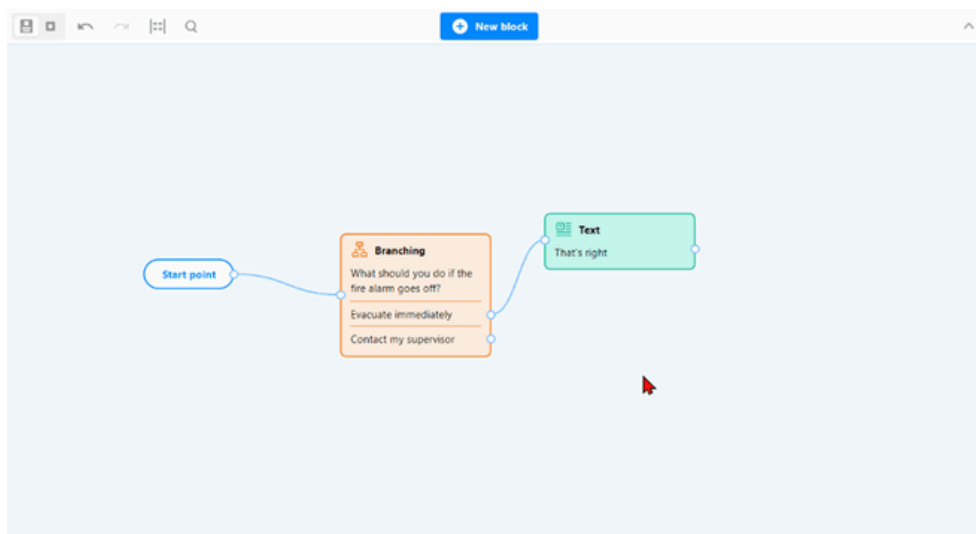
Lancez un nouveau projet et importez une image ou une photo à 360° représentant une pièce ou un environnement. Cette image constituera le décor principal du scénario de l'escape game.



2

### ÉTAPE 2 : Ajoutez des zones interactives

Placez des zones interactives sur les objets de l'image. Chaque zone interactive peut contenir du texte, des images, des fichiers audio, des vidéos, des liens ou des indices. Les zones interactives peuvent représenter des objets verrouillés, des messages cachés ou des éléments déclencheurs d'énigmes.

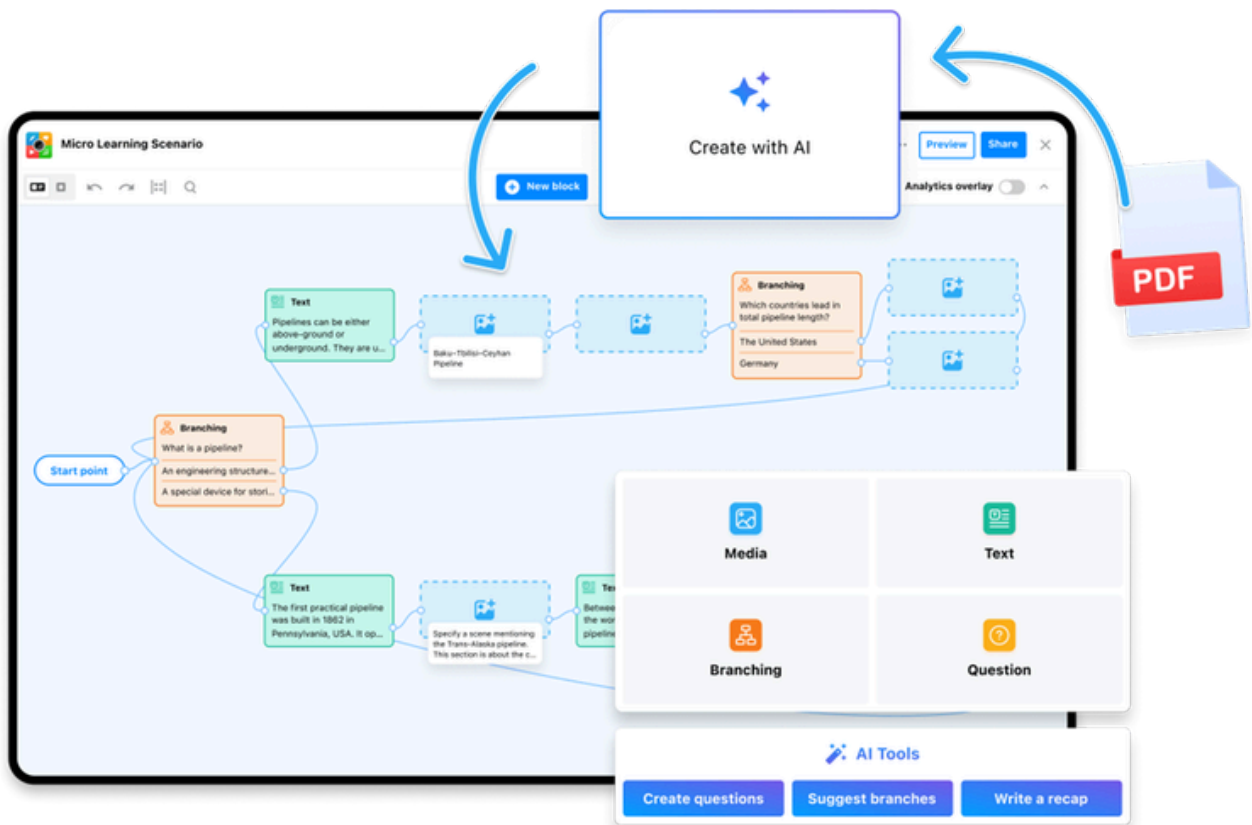


3

### ÉTAPE 3 : Créez un scénario à plusieurs scènes

Reliez plusieurs images ou scènes à 360° entre elles pour simuler un déplacement d'une pièce à l'autre. Utilisez des zones de navigation pour guider les utilisateurs à travers le scénario.

Il est intégré à une page HTML via un iframe. Un iframe (abréviation de « inline frame ») est un élément HTML utilisé pour intégrer un autre document ou site web directement dans la page actuelle. Il crée essentiellement une « fenêtre » qui affiche du contenu externe sans que l'utilisateur ait à quitter votre site.



NIVEAU:



Débutant



## OPEN GAME ART



Open Game Art est une plateforme collaborative en ligne proposant une vaste bibliothèque de musiques et d'effets sonores gratuits. Les utilisateurs peuvent rechercher, écouter des extraits et télécharger des sons destinés à être utilisés dans des projets tels que des jeux, des vidéos ou des escape rooms numériques.

URL / Accès : <https://opengameart.org/>

Type de sons: Contexte - Musique d'ambiance



La musique d'ambiance peut être utilisée dans les escape games pour créer une atmosphère, renforcer le récit, accroître l'immersion et orienter subtilement les émotions des joueurs (tension, curiosité, urgence ou calme).



# SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

## Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien** : [Search Art | OpenGameArt.org](https://searchart.opengameart.org)

**Description** : Cette galerie rassemble les morceaux de musique d'ambiance et de fond les plus téléchargés sur OpenGameArt, couvrant des thèmes tels que l'aventure, le mystère, la fantasy, la science-fiction et le suspense.

## Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Aventure	<p><b>Nom</b> : Adventure Theme</p> <p><b>Description</b> : Une boucle orchestrale aux accents héroïques et exploratoires.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Présentation de la mission, phases d'exploration ou déplacements entre les zones de casse-tête.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/adventure-theme">https://opengameart.org/content/adventure-theme</a></p>
Aventure	<p><b>Nom</b> : Exploration</p> <p><b>Description</b> : Une musique d'aventure légère qui évoque la découverte.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Moments d'exploration libre et immersion en jeu.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/exploration">https://opengameart.org/content/exploration</a></p>
Fantastique / Magique	<p><b>Nom</b> : Mystic Forest</p> <p><b>Description</b> : Une musique d'ambiance douce, envoûtante et fantastique.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Des mondes enchantés, des objets magiques ou des escape rooms sur le thème des contes de fées.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/mystic-forest">https://opengameart.org/content/mystic-forest</a></p>
Horreur/ Thriller	<p><b>Nom</b> : Dark Tension Rising</p> <p><b>Description</b> : Une musique d'ambiance inquiétante qui fait monter la tension.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Phases de compte à rebours, moments de danger ou salles sur le thème de l'horreur.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/dark-tension-rising">https://opengameart.org/content/dark-tension-rising</a></p>

## Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Horreur/ Thriller	<p><b>Nom</b> : Pressure   Atmosphere</p> <p><b>Description</b> : Paysage sonore minimaliste et inquiétant.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Scènes de tension psychologique et de suspense.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/pressure-atmosphere">https://opengameart.org/content/pressure-atmosphere</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Mysterious Puzzle</p> <p><b>Description</b> : Une musique de fond discrète, avec des motifs répétitifs.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Moments de résolution d'énigmes, d'enquêtes ou d'analyse d'indices.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/mysterious-puzzle">https://opengameart.org/content/mysterious-puzzle</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Secrets of the Unknown</p> <p><b>Description</b> : Une musique mystérieuse, à l'ambiance feutrée et discrète.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Pour la recherche d'indices ou l'analyse de preuves.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/secrets-of-the-unknown">https://opengameart.org/content/secrets-of-the-unknown</a></p>
Sci-fi / Futuristique	<p><b>Nom</b>: Cyber Space Ambience</p> <p><b>Description</b>: Musique d'ambiance électronique accompagné de sons futuristiques.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Escape rooms Sci-fi, mondes numériques ou des scénarios basés sur la technologie.</p> <p><b>Lien</b>: <a href="https://opengameart.org/content/cyber-space-ambience">https://opengameart.org/content/cyber-space-ambience</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : City Night Ambience</p> <p><b>Description</b> : Ambiance sonore évocatrice inspirée des environnements urbains.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : enquêtes modernes, jeux sur le thème du crime ou décors réalistes.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/city-night-ambience">https://opengameart.org/content/city-night-ambience</a></p>
Calme / Neutre Ambience	<p><b>Nom</b> : Crystal Cave Ambience</p> <p><b>Description</b> : Morceau d'ambiance aux sonorités résonnantes, dégageant une atmosphère calme et mystérieuse.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Phases de découverte ou résolution de casse-têtes dans un cadre serein.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://opengameart.org/content/crystal-cave">https://opengameart.org/content/crystal-cave</a></p>

NIVEAU:



Débutant

## FREESOUND.ORG



Il s'agit d'un site web proposant une très longue liste de sons à télécharger gratuitement. La seule chose qui vous est parfois demandée, c'est de mentionner la source. Vous y trouverez différents types de licences : celles autorisant l'utilisation gratuite pour des œuvres culturelles, les licences Creative Commons, les licences « Attribution-Pas d'utilisation commerciale » et celles qui peuvent nécessiter une mention de la source.

**URL / Accès :** <https://freesound.org/>

**Types de sons :** Sons de jeu / Sons d'objets / Musique d'ambiance / Effets sonores



Cette page propose des effets sonores à utiliser dans l'escape game pour reproduire le bruit d'une porte qui s'ouvre, de cliquetis de photos, de verrous qui s'enclenchent, ainsi que tous les bruits de matériaux.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Aventure	Musique d'ambiance d'une aventure sur une île au trésor <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/ExpiredSoda/sounds/827900/">https://freesound.org/people/ExpiredSoda/sounds/827900/</a></b>
Fantastique / Magique	Ambiance sonore d'une taverne elfique. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Awsapps/sounds/628394/">https://freesound.org/people/Awsapps/sounds/628394/</a></b>
Horreur/ Thriller	L'auteur demande à être crédité, mais il s'agit d'une musique d'ambiance de thriller/horreur. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/SilverIllusionist/sounds/671927/">https://freesound.org/people/SilverIllusionist/sounds/671927/</a></b>
Mystère	Une musique d'ambiance pour des thèmes à suspense <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/EvanBoyeran/sounds/757891/">https://freesound.org/people/EvanBoyeran/sounds/757891/</a></b>
Sci-fi / Futuristique	Musique d'ambiance inspirée de l'univers cyberpunk. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/InAvision/sounds/479258/">https://freesound.org/people/InAvision/sounds/479258/</a></b>
Réaliste / Urbain	Bruit d'oiseaux et de voitures en arrière-plan. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/crk365/sounds/38895/">https://freesound.org/people/crk365/sounds/38895/</a></b>



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Pour les effets sonores

Thème	Description
Aventure	Le son d'un coup d'épée. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Black%20Snow/sounds/109426/">https://freesound.org/people/Black%20Snow/sounds/109426/</a></b>
Fantastique/ Magique	Le son d'une baguette de fée <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/342432/">https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/342432/</a></b>
Horreur/ Thriller	Le son d'un fantôme chuchotant <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Garuda1982/sounds/544313/">https://freesound.org/people/Garuda1982/sounds/544313/</a></b>
Mystère	Le son typique de quand vous trouvez un indice crucial. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/jack_urbanski/sounds/495674/">https://freesound.org/people/jack_urbanski/sounds/495674/</a></b>
Sci-fi / Futuristique	Son d'un pistolet laser. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/soundslikewillem/sounds/645681/">https://freesound.org/people/soundslikewillem/sounds/645681/</a></b>
Réaliste / Urbain	Son d'une moto qui roule. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/musicradiocreative/sounds/197106/">https://freesound.org/people/musicradiocreative/sounds/197106/</a></b>



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

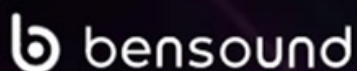
### Pour des sons d'objets

Thème	Description
Porte	Le son d'une porte qui grince. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Black%20Snow/sounds/109426/">https://freesound.org/people/Black%20Snow/sounds/109426/</a></b>
Horloge	Le tic d'une horloge. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/342432/">https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/342432/</a></b>
TV	Le son statique d'une Télévision <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Garuda1982/sounds/544313/">https://freesound.org/people/Garuda1982/sounds/544313/</a></b>
Fenêtre	Le son d'une fenêtre cassée par quelqu'un. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/bruno.azet/sounds/553768/">https://freesound.org/people/bruno.azet/sounds/553768/</a></b>
Pistolet	Le son d'un pistolet rechargé. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Ericksoundschmiede/sounds/635815/">https://freesound.org/people/Ericksoundschmiede/sounds/635815/</a></b>
Marteau	Le son d'un marteau frappant le métal. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/frekit/sounds/719920/">https://freesound.org/people/frekit/sounds/719920/</a></b>
Clavier	Une personne utilisant un clavier. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/samchitto/sounds/170850/">https://freesound.org/people/samchitto/sounds/170850/</a></b>
Machine à écrire	Une personne utilisant une machine à écrire. <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Alshred/sounds/403768/">https://freesound.org/people/Alshred/sounds/403768/</a></b>
Clés	Le son de clés qui s'entrechoquent <b>Lien : <a href="https://freesound.org/people/Uzbazur/sounds/156905/">https://freesound.org/people/Uzbazur/sounds/156905/</a></b>

NIVEAU:



Débutant



Bensound



Une plateforme proposant des morceaux de musique d'ambiance gratuits et libres de droits, pouvant être utilisés pour créer des atmosphères immersives, du suspense ou une ambiance particulière dans les escape rooms numériques et les jeux éducatifs.

URL / Accès : <https://www.bensound.com/>

Type de sons: **Contexte - Musique d'ambiance**



Les musiques d'ambiance et de fond proposées par Bensound peuvent être utilisées pour créer l'atmosphère émotionnelle d'une escape room, renforcer l'immersion, susciter le suspense ou un sentiment d'urgence, et aider les joueurs à se sentir intégrés à l'univers d'une histoire (mystère, aventure, fantastique, science-fiction, etc.) sans pour autant les détourner de la résolution des énigmes.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien** : <https://www.bensound.com/royalty-free-music>

**Description** : Cette galerie propose une sélection de morceaux libres de droits classés par ambiance et par genre (cinématique, mystère, acoustique, électronique, sombre, etc.), ce qui permet de trouver facilement des morceaux de fond adaptés aux différents thèmes d'escape games.

### Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Aventure	<p><b>Nom</b> : Adventure</p> <p><b>Description</b> : Morceau cinématographique entraînant, rythmé et dynamique.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Phases d'exploration, début de mission, défis chronométrés.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/adventure">https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/adventure</a></p>
Fantastique / Magique	<p><b>Nom</b> : Epic</p> <p><b>Description</b> : Musique orchestrale et héroïque aux accents fantastiques.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Univers magiques, révélations finales, fins héroïques.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/epic">https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/epic</a></p>
Horreur/ Thriller	<p><b>Nom</b> : Theatre Of Delays</p> <p><b>Description</b> : Morceau sombre, à l'intensité croissante, créant de la tension.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Dangers cachés, tension dans une pièce fermée à clé.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/artist/theatre-of-delays">https://www.bensound.com/artist/theatre-of-delays</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Artefact</p> <p><b>Description</b> : Morceau mélodieux et répétitif, empreint d'intrigue.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Énigmes d'enquête, découverte d'indices, décodage.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/artefact-cello-reflective">https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/artefact-cello-reflective</a></p>

## Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Sci-fi / Futuristique	<p><b>Nom</b> : Sci-Fi</p> <p><b>Description</b> : Des sons électroniques à l'ambiance futuristique.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Missions spatiales, énigmes de piratage informatique, laboratoires futuristes.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/sci-fi">https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/sci-fi</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Bass Buzzer</p> <p><b>Description</b> : Un rythme de fond moderne et dynamique.</p> <p><b>Idéal pour</b> : Des récits urbains, des enquêtes policières, des décors contemporains.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/lofi-nerd-bass-buzzer-cool-fuzz-bass">https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/lofi-nerd-bass-buzzer-cool-fuzz-bass</a></p>

NIVEAU:



Débutant



SFXR



## BASES

Un générateur d'effets sonores accessible via un navigateur, inspiré des jeux vidéo rétro 8 bits, qui permet aux utilisateurs de créer, d'écouter et d'exporter des sons personnalisés de style chiptune destinés aux interfaces, aux interactions et aux événements de jeux.

URL / Accès : <https://sfxr.me/>

**Type de sons : Effets sonores (par exemple, objets ramassés, explosions, sauts, bonus)**



## QUAND L'UTILISER

Utilisez SFXR – Sound effects lorsque vous avez besoin d'effets sonores rapides et personnalisés pour les interactions dans les jeux – tels que le saut d'un personnage, les collisions, les réponses correctes ou incorrectes, les alertes de compte à rebours ou les transitions entre niveaux –, en particulier dans les escape rooms numériques ou les activités sur le thème des jeux rétro.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien** : <https://sfxr.me/>

**Description** : Générateur de sons interactif proposant une bibliothèque d'effets sonores prédéfinis (par exemple, bruits de ramassage, d'explosion, de saut ou de bonus) ainsi que des commandes en temps réel permettant de créer et de modifier des clips audio personnalisés. Les utilisateurs peuvent écouter instantanément un aperçu des sons et les télécharger au format WAV pour les utiliser dans des jeux, des contenus interactifs ou des escape rooms numériques.

### Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Aventure	<p><b>Nom</b> : Power-Up  <b>Description</b> : Un carillon au ton ascendant et plein d'énergie.  <b>Utilisation possible</b> : Pour débloquer un chapitre ou passer au niveau suivant.  <b>Lien</b> : <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click power-up icon</a></p>
Fantastique / Magique	<p><b>Nom</b> : Pickup Coin  <b>Description</b> : Un son de récupération de pièce rapide et clair.  <b>Utilisation possible</b> : Pour recueillir des indices ou terminer une tâche.  <b>Lien</b> : <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click coin icon</a></p>
Horreur/ Thriller	<p><b>Nom</b> : Explosion  <b>Description</b> : Un son puissant et granuleux.  <b>Utilisation possible</b> : Réponses incorrectes ou portes piégées.  <b>Lien</b> : <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click explosion icon</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Laser Shoot  <b>Description</b> : Un signal électronique bref et sec.  <b>Utilisation possible</b> : Pour actionner des interrupteurs ou sélectionner des options.  <b>Lien</b> : <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click laser iconreflective</a></p>

## Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Sci-fi / Futuristique	<p><b>Nom:</b> Jump</p> <p><b>Description :</b> Bruit court, semblable à un ressort</p> <p><b>Utilisation possible :</b> Pour bouger les personnages entre les puzzles</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click jump icon</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom :</b> Blip/Select</p> <p><b>Description :</b> Petit bip de confirmation.</p> <p><b>Utilisation :</b> Sélections dans l'interface utilisateur.</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://sfxr.me/">https://sfxr.me/</a> → <a href="#">Click blip/select icon</a></p>

# ZAPSPLAT

NIVEAU:



Débutant

## ZAPSPLAT



### BASES

Zapsplat est une vaste bibliothèque en ligne d'effets sonores et de ressources audio, proposant des milliers de sons gratuits et premium adaptés aux jeux, aux escape rooms, aux vidéos et aux projets éducatifs interactifs. Lorsque vous utilisez des fichiers audio de Zapsplat **avec un compte Basic (gratuit)**, vous devez inclure une mention indiquant clairement le nom de **Zapsplat** et un lien vers son site web. Par exemple : « Effets sonores fournis par Zapsplat.com ».

**URL / Accès:** <https://www.zapsplat.com/>

**Type de sons :** Effets sonores



### QUAND L'UTILISER

Les effets sonores peuvent être utilisés dans les escape games pour donner un retour d'information sur les actions des joueurs, renforcer les interactions avec les objets, signaler une réussite ou un échec, et créer un sentiment de tension ou d'urgence pendant le jeu.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien:** <https://www.zapsplat.com/sound-effect-category/game-sounds/>

**Description:** Cette galerie contient des effets sonores destinés aux jeux, tels que des clics, des alertes, des sons de réussite et d'échec, des effets de suspense et des retours d'interaction adaptés aux escape games.

### Pour des effets sonores

Thème	Description
Aventure	<p><b>Nom :</b> UI Positive tone</p> <p><b>Description :</b> court effet sonore positif évoquant une découverte ou un progrès.</p> <p><b>Utilisation possible :</b> Pour trouver un indice ou débloquent une nouvelle énigme.</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://www.zapsplat.com/?s=UI+positive+tone">https://www.zapsplat.com/?s=UI+positive+tone</a></p>
Fantastique/ Magique	<p><b>Nom :</b> Magic spell whoosh</p> <p><b>Description :</b> Lueur magique ou son évoquant un sortilège.</p> <p><b>Utilisation possible :</b> Pour activer des objets enchantés ou des mécanismes magiques.</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://www.zapsplat.com/?s=magic+spell">https://www.zapsplat.com/?s=magic+spell</a></p>
Fantastique / Magique	<p><b>Nom :</b> Fairy sparkle chime</p> <p><b>Description :</b> Un son léger et cristallin.</p> <p><b>Utilisation possible :</b> Pour accompagner des actions dans des pièces sur le thème de la fantaisie.</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://www.zapsplat.com/?s=magic+sparkle">https://www.zapsplat.com/?s=magic+sparkle</a></p>
Horreur / Thriller	<p><b>Nom :</b> Suspense sting</p> <p><b>Description :</b> Un son aigu et soudain qui crée une tension.</p> <p><b>Utilisation possible :</b> Pour signaler des choix erronés ou des avertissements temporels.</p> <p><b>Lien :</b> <a href="https://www.zapsplat.com/?s=suspense+stingreflective">https://www.zapsplat.com/?s=suspense+stingreflective</a></p>

## Pour des effets sonores

Thème	Description
Horreur / Thriller	<p><b>Nom</b> : Heartbeat fast</p> <p><b>Description</b> : Effet sonore représentant un rythme cardiaque accéléré.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Moments de compte à rebours ou situations de forte tension.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=heartbeat">https://www.zapsplat.com/?s=heartbeat</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Puzzle interaction click</p> <p><b>Description</b> : Clic mécanique ou numérique discret.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Interaction avec les éléments d'un casse-tête.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=puzzle+click">https://www.zapsplat.com/?s=puzzle+click</a></p>
Mystère	<p><b>Nom</b> : Mysterious reveal tone</p> <p><b>Description</b> : Un son subtil et nuancé qui suggère une révélation.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Pour découvrir des informations cachées.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=mystery+reveal">https://www.zapsplat.com/?s=mystery+reveal</a></p>
Sci-fi / Futuristique	<p><b>Nom</b> : Computer confirmation beep</p> <p><b>Description</b> : Son de confirmation électronique.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Actions numériques réussies ou énigmes de piratage.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=computer+beepreflective">https://www.zapsplat.com/?s=computer+beepreflective</a></p>
Sci-fi / Futuristique	<p><b>Nom</b> : Laser zap</p> <p><b>Description</b> : court effet sonore de laser de science-fiction.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : pièges futuristes ou systèmes de sécurité.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=laser">https://www.zapsplat.com/?s=laser</a></p>

## Pour des effets sonores

Thème	Description
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Alarm warning beep</p> <p><b>Description</b> : Son de danger ou d'alerte.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Pression d'û au temps ou à des actions incorrectes.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=alarm+warning">https://www.zapsplat.com/?s=alarm+warning</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Button press click</p> <p><b>Description</b> : Signal sonore d'avertissement ou d'alerte.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Pour signaler une urgence ou une erreur.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=button+click">https://www.zapsplat.com/?s=button+click</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Metal latch lock</p> <p><b>Description</b> : Bruit métallique de verrouillage ou de déverrouillage.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Ouverture de boîtes ou de portes.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=lock">https://www.zapsplat.com/?s=lock</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Electric buzz</p> <p><b>Description</b> : Un bourdonnement électrique continu.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Appareils cassés ou systèmes défectueux.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=electric+buzz">https://www.zapsplat.com/?s=electric+buzz</a></p>
Réaliste / Urbain	<p><b>Nom</b> : Success notification tone</p> <p><b>Description</b> : Court signal sonore positif.</p> <p><b>Utilisation possible</b> : Pour signaler une bonne réponse ou l'achèvement d'une tâche.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://www.zapsplat.com/?s=success+notification">https://www.zapsplat.com/?s=success+notification</a></p>

NIVEAU:



Débutant



MIXKIT



Mixkit est une plateforme en ligne gratuite proposant des effets sonores et des musiques d'ambiance de grande qualité, utilisables sans mention de la source. Elle est idéale pour créer des ambiances sonores immersives dans les escape games éducatifs.

**URL / Access:** <https://mixkit.co/free-sound-effects>

**Types de sons :** Effets sonores / Musique d'ambiance / Sons de jeux vidéo



Les effets sonores Mixkit permettent de créer une ambiance, de la tension et des retours sonores dans les escape games. Ils aident à signaler la réussite ou l'échec, à créer du suspense lors des défis chronométrés et à plonger les joueurs dans des univers spécifiques tels que le mystère, l'aventure ou la science-fiction.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien :** <https://mixkit.co/free-sound-effects/>

**Description :** Cette galerie contient des effets sonores classés par catégories, tels que des alarmes, des bruits d'impact, des transitions et des sons d'ambiance, faciles à parcourir et à télécharger pour une utilisation dans des escape games.

### Pour une musique d'ambiance

Thème	Description
Aventure	Musique libre de droits sur le thème de l'aventure <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-stock-music/tag/adventure/">https://mixkit.co/free-stock-music/tag/adventure/</a>
Fantastique / Magique	Musique libre de droits sur le thème de la fantaisie <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-stock-music/tag/fantasy/">https://mixkit.co/free-stock-music/tag/fantasy/</a>
Horreur/ Thriller	Musique libre de droits sur le thème de l'horreur <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-stock-music/tag/horror/">https://mixkit.co/free-stock-music/tag/horror/</a>
Mystère	Musique libre de droits sur le thème du mystère <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-stock-music/tag/mystery/">https://mixkit.co/free-stock-music/tag/mystery/</a>
Sci-fi / Futuriste	Musique libre de droits sur le thème du futuriste <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-stock-music/tag/sci-fi/">https://mixkit.co/free-stock-music/tag/sci-fi/</a>



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Pour des effets sonores

Thème	Description
Ecrire	Effets sonores gratuits d'écriture sur feuille <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/typing/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/typing/</a>
Marcher	Effets sonores gratuits de marche <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/walking/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/walking/</a>
Eau qui coule	Effets sonores gratuits d'eau <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/water/">https://mixkit.co/free-sound-effects/water/</a>
Toquer	Effets sonores gratuits de tocage à la porte <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/knocking/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/knocking/</a>
Gratter	Effets sonores gratuits de grattement <b>Link :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/scratching/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/scratching/</a>
Siffler	Effets sonores gratuits de sifflement <b>Link :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/whistling/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/whistling/</a>



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Pour des sons d'objet

Thème	Description
Porte	Effets sonores de portes gratuits <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/door/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/door/</a>
Horloge	Effets sonores d'horloge gratuits <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/clock/">https://mixkit.co/free-sound-effects/clock/</a>
TV	Effets sonores électroniques gratuits <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/electronics/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/electronics/</a>

### Sons de jeux

Thème	Description
Mauvaise réponse	Effets sonores d'erreur gratuits <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/error/">https://mixkit.co/free-sound-effects/error/</a>
Bonne réponse	Effets sonores de succès gratuits <b>Lien :</b> <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/success/">https://mixkit.co/free-sound-effects/discover/success/</a>

NIVEAU:



Débutant

**MURF.AI**

## Murf AI (Text-to-Speech / Voice Generator)

**BASES**

Murf AI est un outil de synthèse vocale simple d'utilisation qui vous permet de créer des voix off professionnelles au son naturel. Il propose un large choix de voix, idéales pour les narrations, les personnages de jeux, les indices et les messages d'ambiance dans un escape game numérique.

**URL / Accès:** <https://murf.ai/>

**Types de sons :** Sons de jeux / Doublages / Narration

**QUAND L'UTILISER**

Utilisez Murf AI lorsque vous avez besoin d'une narration parlée, de voix de personnages, d'indices audio, de briefings de mission ou de tout autre type de communication vocale au sein de l'escape game numérique. Cet outil est particulièrement utile pour créer une ambiance, raconter l'histoire et guider les joueurs sans avoir besoin d'un animateur en direct.



## COMMENT L'UTILISER

Saisissez ou collez votre texte dans Murf AI, choisissez une voix, ajustez le ton et la vitesse si nécessaire, puis générez le fichier audio. Vous pouvez ensuite télécharger la voix off et l'importer sur votre plateforme d'escape games numériques pour l'utiliser comme narration, indices ou messages dans le jeu.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

**Description:** Cette galerie contient des effets sonores classés par catégories, tels que des alarmes, des bruits d'impact, des transitions et des sons d'ambiance, faciles à parcourir et à télécharger pour une utilisation dans des escape games.

Thème	Description
Voix du Narrateur	Une voix claire pour les introductions et les descriptions de scènes.
Voix de Protagoniste	Une voix chaleureuse et engageante, celle du protagoniste.
Voix d'Antagoniste	Une voix grave ou mystérieuse pour l'antagoniste.
IA / Voix Robotisée	Ton professionnel pour les instructions ou les séquences d'information.
Annonce d'Alarme	Une voix synthétique, idéale pour les univers futuristes ou de science-fiction.
Indice sonore – Murmure	Une voix aiguë et pressante, idéale pour les messages d'urgence et les situations tendues.
Indice Vocal de Puzzle	Une voix neutre qui donne aux joueurs des indices discrets.
Voix "Accès Autorisé"	Une ligne de confirmation claire pour dire que le puzzle est terminé.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

Thème	Description
Voix "Erreur Détectée"	Message d'erreur un peu trop formel en cas de réponses incorrectes.
Voix de Compte à Rebours	Une voix intense, pressée par le temps, pour les dernières minutes.
Voix off multilingue	Générer des voix en plusieurs langues à des fins de localisation.
Voix de Détective / Policier	Une ambiance sombre, idéale pour les jeux de genre "noir" ou policier.
Personnage Enfant/Jeune	Une voix jeune et sympathique pour des moments ludiques ou magiques.
Narration Cinématographique	Une voix de narrateur dramatique pour les grandes révélations ou les rebondissements de l'intrigue.

# Uppbeat

NIVEAU:



Débutant

## UPPBEAT

 **BASES**

Uppbeat est une bibliothèque gratuite de sons et de musiques libres de droits, idéale pour créer des effets sonores et une ambiance dans les escape games numériques.

**URL / Accès :** <https://uppbeat.io/>

### Types de sons: Sons de Jeux

 **QUAND L'UTILISER**

Les effets sonores d'un jeu sont parfaits pour fournir un retour immédiat, renforcer l'immersion et guider l'attention du joueur dans un escape game numérique.

 **COMMENT L'UTILISER**

Recherchez, prévisualisez et téléchargez un son sur Uppbeat, puis importez-le sur votre plateforme d'escape game pour l'utiliser comme effet sonore lors d'actions telles que des réponses correctes, des erreurs ou le déblocage d'objets.



## SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

### Lien vers une galerie de sons/musiques

**Lien** : <https://uppbeat.io/sfx>

**Description** : Une sélection d'effets sonores de jeux vidéo adaptés aux puzzles, aux retours d'information, aux interactions et aux interfaces numériques.

### Sons de Jeux

Catégorie	Description
Objets/Interactions	<p><b>Action</b> : Treasure Unlock</p> <p><b>Description</b> : Idéal pour ouvrir des coffres ou dévoiler des récompenses.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/treasure-chest-magic-reward/14933/34412">https://uppbeat.io/sfx/treasure-chest-magic-reward/14933/34412</a></p>
Objets/Interactions	<p><b>Action</b> : Item Collect</p> <p><b>Description</b> : Un son court et net pour signaler la prise d'un objet.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/puzzle-game-collect-item/167452/45014">https://uppbeat.io/sfx/puzzle-game-collect-item/167452/45014</a></p>
Objets/Interactions	<p><b>Action</b> : Lock Mechanism</p> <p><b>Description</b> : Idéal pour les serrures, les coffres-forts ou les casse-têtes à combinaison.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/door-mechanism-unlocked-gears-turning/8086/23943">https://uppbeat.io/sfx/door-mechanism-unlocked-gears-turning/8086/23943</a></p>
Progrès / Sons de Succès	<p><b>Action</b> : Level Up</p> <p><b>Description</b> : Un son dynamique indiquant que le niveau est terminé ou qu'un progrès important a été réalisé.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/level-up-female-anime-voice-game-alert/165958/56612">https://uppbeat.io/sfx/level-up-female-anime-voice-game-alert/165958/56612</a></p>
Magie / Effets Fantaisie	<p><b>Action</b> : Magic Spark</p> <p><b>Description</b> : Une lueur magique, idéale pour les sorts ou les indices lumineux.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/magic-sparkle-impact/7385/23358">https://uppbeat.io/sfx/magic-sparkle-impact/7385/23358</a></p>



# SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

## Sons de Jeux

Catégorie	Description
Magie / Effets Fantaisie	<p><b>Action</b> : Secret Discovery</p> <p><b>Description</b> : Un effet sonore de découverte pour signaler des indices ou des éléments cachés.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/ohh-susprised-crowd/166862/43870">https://uppbeat.io/sfx/ohh-susprised-crowd/166862/43870</a></p>
Magie / Effets Fantaisie	<p><b>Action</b> : Fairy Chime</p> <p><b>Description</b> : Une mélodie qui accompagne des découvertes magiques.</p> <p><b>Link</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/brass-chimes-sparkle/9205/25340">https://uppbeat.io/sfx/brass-chimes-sparkle/9205/25340</a></p>
Magie / Effets Fantaisie	<p><b>Action</b> : Spell Cast</p> <p><b>Description</b> : Un effet sonore de sort.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/magic-spell-light-magic/8681/22646">https://uppbeat.io/sfx/magic-spell-light-magic/8681/22646</a></p>
Interface Utilisateur / Sons Système	<p><b>Action</b> : Puzzle Click</p> <p><b>Description</b> : Clic mécanique neutre pour un retour d'information sur la progression partielle.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/puzzle-game-button-click/167460/45024">https://uppbeat.io/sfx/puzzle-game-button-click/167460/45024</a></p>
Interface Utilisateur / Sons Système	<p><b>Action</b> : Button Click</p> <p><b>Description</b> : Clic sur le bouton « Effacer » de l'interface utilisateur pour valider une sélection ou une confirmation.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/button-push-metallic/65/1347">https://uppbeat.io/sfx/button-push-metallic/65/1347</a></p>
Interface Utilisateur / Sons Système	<p><b>Action</b> : Error Glitch</p> <p><b>Description</b> : Une tonalité d'erreur déformée qui accentue la tension en cas de mauvaise réponse.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/error-glitch/12951/28839">https://uppbeat.io/sfx/error-glitch/12951/28839</a></p>
Interface Utilisateur / Sons Système	<p><b>Action</b> : Digital Confirm</p> <p><b>Description</b> : Un son de confirmation high-tech pour des décors futuristes.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/ding-positive-digital-bell/166654/47166">https://uppbeat.io/sfx/ding-positive-digital-bell/166654/47166</a></p>



# SÉLECTION DE SONS/MUSIQUES SPÉCIFIQUES

## Sons de Jeux

Catégorie	Description
Tension / Menace / Effet Dramatique	<p><b>Action</b> : Dark Hit</p> <p><b>Description</b> : Un morceau très percutant, idéal pour les moments de suspense.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/cinematic-hit-suspense-piano-slam/167750/55242">https://uppbeat.io/sfx/cinematic-hit-suspense-piano-slam/167750/55242</a></p>
Tension / Menace / Effet Dramatique	<p><b>Action</b> : Heartbeat Tension</p> <p><b>Description</b> : Effet de battements de cœur pour les comptes à rebours ou les moments de tension intense.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/transition-heartbeat-tension-loop/10820/28550">https://uppbeat.io/sfx/transition-heartbeat-tension-loop/10820/28550</a></p>
Sci-Fi / Activation Technologique	<p><b>Action</b> : Hologram Activate</p> <p><b>Description</b> : Idéal pour activer des hologrammes, des panneaux ou des dialogues IA.</p> <p><b>Lien</b> : <a href="https://uppbeat.io/sfx/sci-fi-technology-holographic-display/168099/55433">https://uppbeat.io/sfx/sci-fi-technology-holographic-display/168099/55433</a></p>