

ACTU
CONTINUITÉ
PÉDAGOGIQUE

X AIDE À LA
CRÉATION

LES TRÉSORS

LES DÉFIS DE
S'CAPE

BRIC-À-BRAC

LA CARTE AUX
TRÉSORS

RECHERCHER



Genially et les escape games - La compil

Article écrit par : Mélanie Fenaert
Première mise en ligne le 21 avril 2018
Mise à jour le 11 avril 2020

RESSOURCES :

[Infographie interactive synthétisant
l'article - version verticale](#)
[Infographie interactive synthétisant
l'article - version horizontale](#)

version actualisée !



Genially
LearningApps
Photofiltre Sound
Cloud YouTube

Autres articles

- ▶ [Genially -
Paramétrer la
navigation](#)
- ▶ [Cacher des objets,
des indices](#)
- ▶ [Jouer avec le
timing](#)
- ▶ [Intégrer des
ressources externes
dans un Genially.](#)
- ▶ [Créer des codes
avec Genially.](#)
- ▶ [Glisser, dessiner,
rendre secret avec
Genially.](#)

chronomètre, le fond sonore. Nombre d'enseignants sont allés plus loin et en ont fait l'interface accompagnant tout ou partie de leur jeu d'évasion, y intégrant des éléments de scénarisation, des décors, des indices cachés, des exercices, des codes et mots de passe.

Nous vous présentons ici quelques unes des fonctionnalités de l'interface, pour la plupart gratuites et utiles aux escape games pédagogiques, associées à des conseils, astuces et tutoriels. Des exemples de réalisations vous sont proposés en fin d'article.

- [Paramétrer la navigation](#)
- [Cacher des objets, des indices](#)
- [Jouer avec le timing](#)
- [Intégrer des ressources externes](#)
- [Créer des codes](#)
- [Des fonctionnalités Pro désormais plus accessibles](#)
- [Quelques exemples de réalisations d'enseignants](#)

Pour une prise en main des fonctionnalités de base (ajouter une diapo dans une présentation, insérer une image, créer une

Autres rubriques

- ▶ [Escape game, l'essentiel](#)
- ▶ [Prolongements et témoignages](#)
- ▶ [Infographies](#)
- ▶ [Supports de création](#)
- ▶ [Utilisation du numérique](#)
- ▶ [Astuces et bricolage](#)
- ▶ [Les outils S'CAPE](#)
- ▶ [La veille de Gameschola](#)
- ▶ [Accessoires](#)
- ▶ [Lumière sur...](#)

Dans le cadre d'un escape game numérique, par nature non linéaire, nous vous conseillons d'utiliser une présentation en navigation libre, voire « en étoile », qui permet de proposer des choix en interaction avec l'image de fond et les objets, et de simuler le passage d'une pièce à l'autre par exemple.



Or, une présentation *Genially* fonctionne par défaut comme un diaporama : en ajoutant des diapos, on peut créer différentes « scènes » mais elles se succèdent selon une navigation linéaire matérialisée par des flèches.

Pour modifier cela, aller dans l'éditeur, cliquer sur « Pages » dans le menu de gauche et activer l'option « Microsite ».



Il faudra ensuite insérer des boutons ou images permettant de faire l'aller-retour

l'image de fond, et y appliquer les mêmes interactivités (voir plus loin dans le tutoriel *Créer et améliorer un mot de passe avec Genially*).

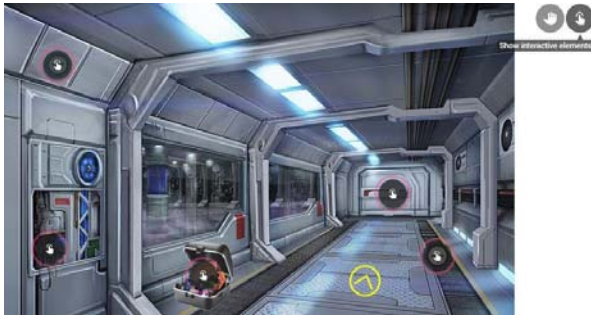
Les animations peuvent être intéressantes pour faciliter la fouille : repérage des objets animés, ou déclenchement d'une action au passage de la souris. Vous trouverez ici un tutoriel concernant ces différents effets.

Citons notamment une animation tout à fait pertinente dans le cadre d'un escape game, l'effet « Occulter ». Au survol de la souris, l'élément disparaît, en révélant un autre. Pour cela, sélectionner l'élément à faire disparaître, cliquer sur « Animation », « Entrée », « Souris dessus », « Occulter ».

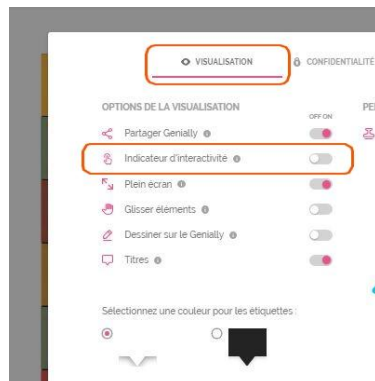


Créer un tiroir secret permet de donner un peu de piquant à la fouille. Vous trouverez ci-dessous un tutoriel.

cas de présentations professionnelles ou d'activités pédagogiques classiques, cela pose un gros souci dans un escape game numérique ! La fouille n'en est plus une, les codes sont révélés.



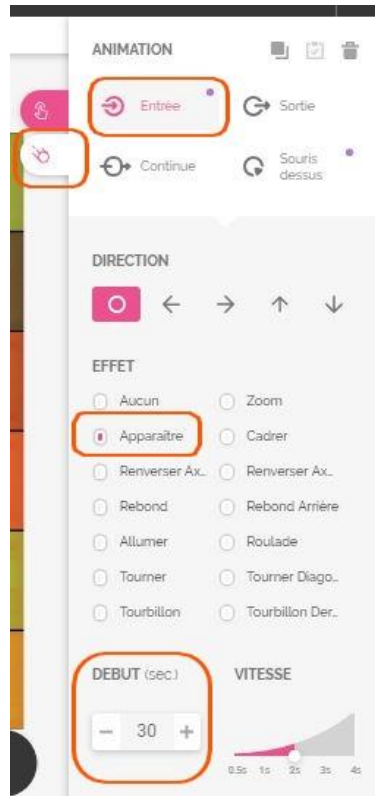
Très réactifs suite à notre demande, cette fonctionnalité est devenue optionnelle, mais elle est active par défaut : si ce n'est encore fait, **il faut donc re-paramétrer tous les Genially avec fouille numérique ou codes, en décochant la case dédiée.** Pour cela, dans l'éditeur, aller dans « Paramètres » (en haut à droite de l'éditeur) et dans l'onglet « Visualisation », désactiver l'option « Indicateur d'interactivité ».



Jouer avec le timina

très long dans un escape game ! N'abusons pas de cette pénalité, et respectons le droit à l'erreur des joueurs).

Sélectionner l'élément, le faire pointer vers la diapo initiale de l'énigme grâce à une interactivité. Puis cliquer sur « Animation », « Entrée », sélectionner l'effet souhaité et sa direction, puis dans « Début », régler la durée en secondes.



Voici un simple quiz, pour la démonstration, non contextualisé dans le cadre d'un escape game : pour voir la pénalité, il faut vous tromper bien sûr !

VRAI

Il peut aussi être intéressant de bloquer le joueur une fois le temps de jeu écoulé. Pour cela, une astuce simple : dans le *Genially* minuteur, ajouter un grand objet, par exemple un rectangle qui prend la totalité de l'espace de la diapo. Lui ajouter une animation d'entrée avec un délai égal à la durée du jeu (attention, il va falloir convertir le temps en seconde). Un petit message de type *Game over ! Play again ?*, et le tour est joué ! Cette astuce a été développée en mars 2019 pour la version virtuelle de l'échappée game de formation de *S'CAPE, Les Gardiens du Savoir*.



Intégrer des ressources externes

Il peut s'agir d'une vidéo, d'un exercice par exemple créé avec *LearningApps*, d'un fichier son, d'un compte-à-rebours... voire même d'un autre *Genially*. Utiliser le bouton « Intégrer » pour placer la ressource directement sur la diapo. Elle peut être aussi insérée derrière un objet grâce à une interactivité, par exemple dans une fenêtre : accéder alors à la fenêtre de code html grâce au bouton <>, insérer le lien ou le code d'intégration (iframe ou embed), et

Les exercices de type *LearningApps* possèdent aussi un `iframe` intégrable directement dans une diapo, ou dans une fenêtre.

Pour un fichier son, il doit être déposé sur une plate-forme comme *Souncloud*, on récupérera ensuite le lien d'intégration. On sélectionnera de préférence une musique qui complétera l'ambiance choisie par l'enseignant (angoissante, stressante... voire un compte-à-rebours). Un [tutoriel](#) réalisé par Gaëlle Gonnet.

Depuis la dernière mise à jour de *Genially*, un fichier son hébergé sur *Soundcloud*, paramétré en écoute automatique, et intégré à une diapo particulière peut se déclencher à l'ouverture de cette diapo. La condition est que ce fichier intégré soit placé dans la diapo, masquée par un objet ou par l'image de fond. De quoi réaliser de beaux effets sonores, tels qu'une porte qui claque ou un personnage qui parle... Pour une ambiance musicale qui se prolonge sur l'intégralité du jeu, positionner le fichier intégré (toujours en écoute automatique) en dehors d'une des diapos : il sera invisible pour le joueur, et se déclenchera automatiquement à l'ouverture du *Genially* ^[2].

NEW !

Genially facilite depuis peu l'intégration de fichiers sons pour chaque diapo. Les plans payants sont toutefois plus ergonomiques et efficaces pour intégrer directement un fichier

Pour insérer un compte-à-rebours ou un chronomètre, vous trouverez un tutoriel sur [cette page](#). Cependant, dans le cadre d'un escape game, il faudra plutôt veiller à trouver un outil paramétrable non en fonction d'une date mais en fonction d'une durée.

NEW !

Nous regrettons dans la version précédente de l'article qu'il n'existe pas de chronomètre parfaitement adapté aux escape games virtuels. S'cape a donc conçu une solution : un outil complètement paramétrable, intégrable et sans publicité. Contrairement aux autres chronomètres, son déclenchement est automatique et ne peut pas être stoppé par un joueur. L'astuce du *Genially* dans le *Genially* permet de le faire apparaître sur l'ensemble des diapos de l'escape game virtuel. Tous les détails dans l'article [Le minuteur de S'cape](#) et dans le tutoriel ci-dessous.

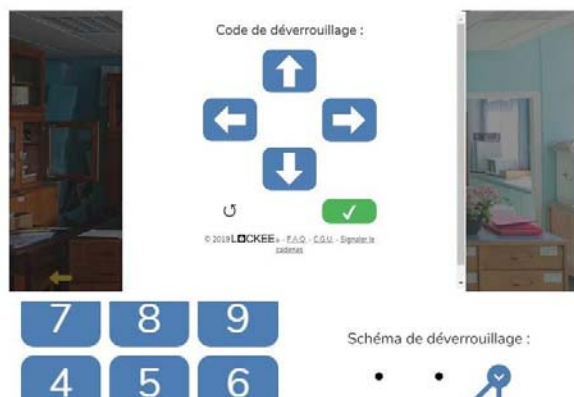
Le minuteur de S'cape - paramétrage et intégration dans un...



Créer un décor interactif dans Genial.ly



Le site Lockee ([Voir notre article sur cet outil](#)), permet d'intégrer très facilement une grande variété de cadenas via un iframe : mot de passe, cadenas directionnel, code couleur, digicode, géolocalisé, schéma à la manière d'un écran de téléphone... pour l'instant huit formats sont disponibles. Une fois la combinaison correcte entrée, l'interface permet d'accéder à un texte, une vidéo, une image ou encore un lien.



Éléments incontournables d'un escape game, les codes sous différentes formes peuvent être facilement intégrés à un *Genially* : par exemple un digicode pour passer un sas, ou un mot de passe d'ordinateur. Sur une idée de Thierry Guquet, inénarrable et ingénieux professeur de physique-chimie de l'académie d'Orléans-Tours ^[3], le concept a été développé au printemps-été 2017 par plusieurs enseignants ^[4].

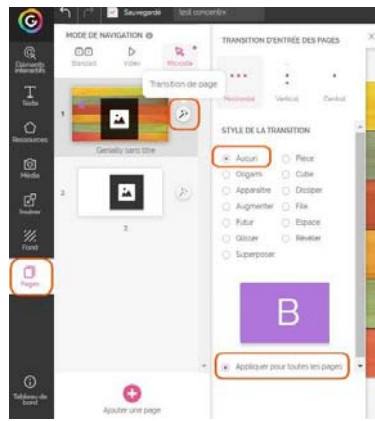


La combinaison correcte est 3241.

Vous trouverez ici différents tutoriels pour réaliser vos mots de passe et codes :

- [Mot de passe dans Genially](#)
- [Créer et améliorer un mot de passe avec Genially](#)
- [Un cadenas virtuel avec combinaison de couleurs](#)
- [Associer un affichage à un Genially à mot de passe + mode Design](#)

Créer un code nécessite plusieurs diapos



Il faut aussi un parfait alignement des éléments d'une diapo à l'autre : utiliser pour cela le mode Design, comme indiqué dans le tutoriel précédent *Associer un affichage à un Genially à mot de passe + mode Design*.

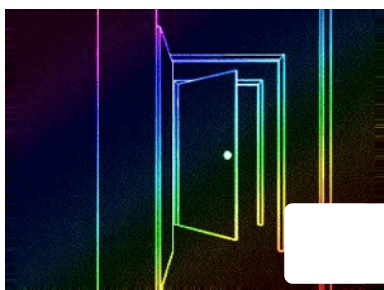
Genially propose depuis le 12 juillet 2018, avec les versions Edu et Master, de **nouveaux thèmes dans l'esprit escape game**, très travaillés des points de vue visuel et sonore. Six ambiances sont disponibles : Mystère, Industriel, Horreur, Espace, Espionnage et Aventure. *Genially* s'est inspiré de nos tutoriels développés durant l'été 2017 (voir ci-dessus) pour pré-programmer des codes variés : digicode, touches de piano, clavier de téléphone, combinaison de coffre-fort... Ils sont aisément adaptables à tout mot de passe, en déplaçant les zones d'interactivité et en supprimant ou dupliquant des diapositives. Une réelle source d'inspiration pour de nouvelles créations... **Mais on compte aussi sur vous pour rester originaux et inventifs !**

Attention, comme indiqué précédemment, il

d'objets et les outils de dessin. Nous évoquerons aussi la confidentialité, accessible uniquement pour certains plans payants.

Une façon très simple d'intégrer un mot de passe, est de **rendre son Genially privé**. C'est une fonctionnalité des plans EduPro et Master. Dans les paramètres (en haut à droite), sélectionnez l'onglet Confidentialité, puis choisissez un mot de passe. Et voilà ! Pour intégrer ce *Genially* cadenassé dans un escape game virtuel, il suffit de récupérer son iframe et de l'intégrer directement ou via une interactivité, par exemple une fenêtre.

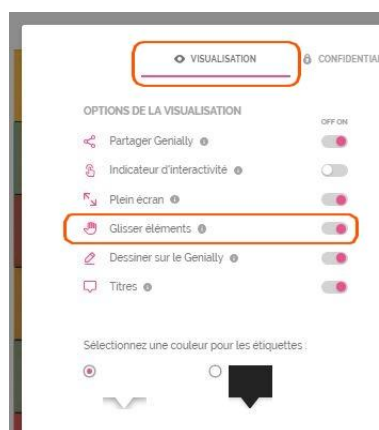
Dans cet exemple, deux codes à trouver... Le premier *motdepasse* est facile, le second demande un peu de recherche...



NB : selon le navigateur, il peut être proposé d'enregistrer le mot de passe, un souci si plusieurs joueurs doivent se succéder sur un même appareil. Surtout refuser ou paramétrer le navigateur pour que ce ne soit pas proposé !

▲ ...

et, dans l'onglet Visualisation, activez l'option « Glisser les éléments ». Pour bloquer les autres éléments, cliquez dessus puis sur le « Cadenas » dans la barre d'outils.



Astuce : pour éviter l'effet « tout le décor part en vrille », sélectionnez d'abord l'ensemble des objets de la diapositive en un seul cliqué-glissé, puis cliquez sur le cadenas : plus rien ne pourra bouger. Choisissez ensuite les seuls éléments à déplacer puis débloquez-les en cliquant à nouveau sur le cadenas.

Mais on peut aller encore au-delà, en simulant des énigmes réalisables normalement avec de vrais objets. Dans Break in Mars version réelle, créé en septembre 2017, Hélène Merlin a fait utiliser à ses élèves des filtres colorés pour révéler un message secret. Lors de la création de la version virtuelle de cet escape game, cette énigme a pu être reproduite grâce à cette fonctionnalité, tout en jouant avec la transparence des objets, ici des formes de couleur.

nuances de couleur du texte, afin que ne soient révélées que les lettres attendues.



Dans le même escape game, des mots mêlés étaient proposés aux élèves. La possibilité d'**écriture sur Genially** permet aussi de recréer ce jeu. Tout comme pour le déplacement, les tracés disparaissent quand on sort de la diapositive.

BOUSSOLE

CASSEROL

L'activation de cette fonction passe par les « Paramètres », dans l'onglet Visualisation activer l'option « Dessiner sur le Genially ».



Un Genially créé pour l'introduction



Dans Escp'rimes, voyage en Oulipo, Anne Petit a créé un *Genially* simple mais efficace avec deux diapos, un gif et un fichier *Soundcloud*.

Autre exemple : Reflex'On de Véronique Joyeux pour une introduction en vidéo.

Un Genially servant d'interface de jeu



La malle retrouvée est un escape game complètement numérique de Dimitri Saputa, mêlant fouille, codes, interactivités variées,

- Le temps des rois : François Ier de Mallory Monhard, un escape game à la réalisation élaborée, même si linéaire.
- Coal me ! de Claire Lambert, et ses *LearningApps* variés.
- Escape from Tortuga de Mélanie Fenaert et Grégory Michnik, notamment dans sa version 100% numérique, pour son ambiance sonore et sa grande variété de mots de passe et codes.
- Complot de Valérie Rambaud, support numérique d'un escape game ancré dans le réel.
- Commerkon, sauvez Superman de Johnny Eisenhower, un escape game en éco-gestion.
- Le piège des profondeurs de Stéphane Gambey, recréant parfaitement l'atmosphère confinée d'un sous-marin.
- R.Évasion en SVT de Mélanie Fenaert, pour l'immersion dans un lycée et les nombreux codes et cadenas virtuels de Lockee à débloquer.

Citons aussi la possibilité de créer un *Genially* pour une seule énigme, dont le lien est découvert par les élèves lors de la fouille. Franck Turlan a réalisé ce quiz en y intégrant un fond sonore (cris de singe), des éléments cliquables et des gifs pour son escape game kiDNApping.

Vous trouverez à cette page l'ensemble des escape games utilisant *Genially* partagés sur notre site.

[A propos](#) - [Contact](#) - [le Club Facebook](#) - [Twitter](#)

Site sous SPIP (èNePé 2017)

