



## PROJET

# Escape Game : « Centralsaine »

|                             |
|-----------------------------|
| Structure : INFREP Manche   |
| 2 rue de bourgogne          |
| 50130 Cherbourg en Cotentin |

### 1. Description du projet :

L'Escape game « Centralsaine » a été réalisé par les stagiaires eux-mêmes dans le cadre du dispositif « Réussir » financé par le Conseil Régional de Normandie.

Il a pour objectif de familiariser les participants à la thématique du recrutement et plus largement il aborde les notions de CV, de lettres de motivation, de compétences, capacité, tests psychotechniques....

Afin d'identifier l'auteur et de réussir la mission, les stagiaires devront résoudre plusieurs énigmes. Pour ce faire ils devront utiliser une tablette pour lire des QR codes, utiliser un casque de réalité virtuelle ...

#### Teaser :

*Vous êtes une équipe d'agents de sûreté dans une centrale nucléaire.*

*Un salarié, faisant manifestement partie d'une confrérie, n'a volontairement pas respecté les protocoles de sécurité ce qui a causé une fuite dans le circuit de refroidissement du réacteur. L'alerte nucléaire vient d'être enclenchée, vous avez été immédiatement missionné pour trouver qui est l'individu malintentionné. Toutes les informations le concernant se trouvent dans le bureau de la DRH, vous vous y rendez...mais attention, dans 1 heure la zone dans laquelle vous vous trouvez sera complètement contaminée. Réussirez-vous cette mission à temps ?*

### 2. Modalité et usage du numérique

- Escape Game
- Réalité virtuelle



### 3. Formation:

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Discipline                     | Proposé aux stagiaires du dispositif « Réussir » en début ou en fin de parcours<br>Thématique du recrutement, soft skills |
| Niveau                         | Tout niveau VI à IV<br>De 18 à 55 ans   |
| Nombre de personnes concernées | 4 à 6 stagiaires  |
| Durée du jeu                   | 1h 30 - 15 minutes pour le briefing<br>- Jeu : 1 heure<br>- Débriefing : 15 minutes                                       |

### 4. Contexte du projet et besoins :

Ce jeu permet aux bénéficiaires d’appréhender les différentes étapes d’un processus de recrutement sous un autre angle.

Il permet également au superviseur d’évaluer les soft skills des stagiaires.

### 5. Description de la mise en œuvre pédagogique du projet :

Cet Escape Game est mis en œuvre dans le cadre des dispositifs Réussir, Lire Ecrire compter et sur demande des partenaires : Mission locale, PLIE ....

L’Escape Game nécessite l’utilisation d’une salle de formation dédiée où il va être possible de mettre en place les objets et indices servant à l’Escape Game.



## 6. Gestion de projet

- Nombre et fonction de personnes impliquées dans le projet : 3
  - DUBOST Sébastien : Responsable d'agence
  - Nelly Tridera : Coordinatrice pédagogique
  - Benoit Pinsard : Formateur
- Budget : 5000 euros  
Le budget comprend l'achat d'une tablette, d'un casque de réalité virtuelle (HTC Vive), d'une caméra 360°, de Kakemonos servant de supports de communication et de décor pour l'Escape Game
- Dispositif d'évaluation prévu :

Evaluation réalisée par les stagiaires et les partenaires : Mission locale et Dispositif Réussir

## 7. Mutualisation des ressources :

Le scénario de l'Escape Game peut être mis à disposition des membres Communotic.

**Personne à contacter : S.DUBOST**

**Email : [sdubost@infrep.org](mailto:sdubost@infrep.org)**