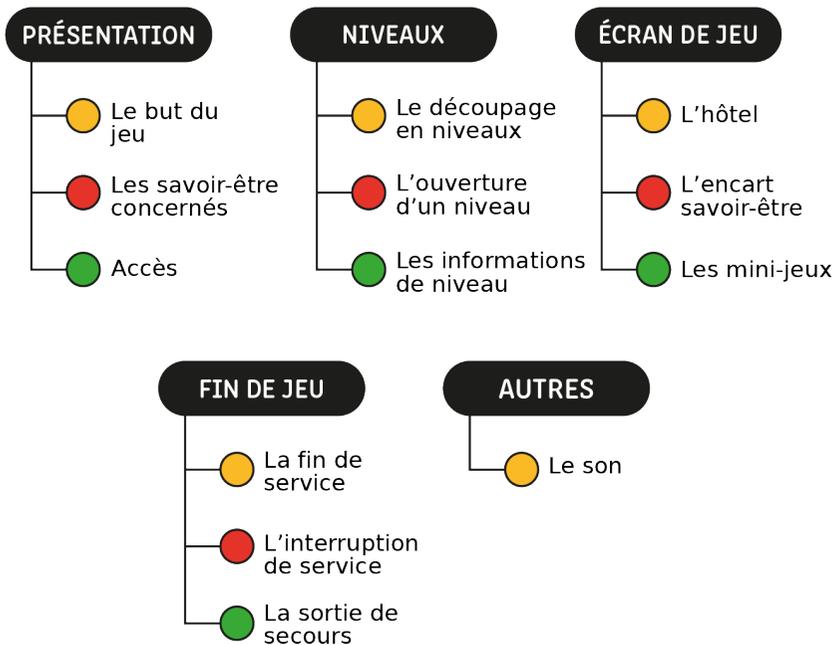


THE GAME

Coup de pouce

TUTORIEL

« Coup de pouce » fait partie d'une série de 3 jeux dont l'objectif est de permettre l'identification et le développement des savoir-être. Il est co-financé par le Conseil Régional de Nouvelle-Aquitaine et l'AGEFIPH. Pour en savoir plus : [lien plateforme](#)



L'emploi du genre masculin dans ce document englobe les joueurs et les joueuses. Il est utilisé pour simplifier la lecture de ce tutoriel.

PRÉSENTATION

● Le but du jeu

Dans un hôtel, tu devras réussir au mieux ton service. C'est-à-dire que tu devras atteindre un nombre de points de savoir-être professionnels dans un temps donné.

Comment ? En répondant au nombreuses demandes des clients, le plus rapidement et le mieux possible. Les demandes des clients seront variées : attribution d'une chambre, service du café, paiement...

● Les savoir-être concernés

Ce jeu permet de travailler les 4 savoir-être suivants :

- **Rigueur & Précision** : Capacité à réaliser des tâches en suivant avec exactitude les règles, les procédures, les instructions qui ont été fournies sans réaliser d'erreur, et à transmettre des informations avec exactitude.
- **Sens de l'organisation** : Capacité à planifier, prioriser, anticiper des actions en tenant compte des moyens, des ressources, des objectifs et du calendrier pour les réaliser.
- **Persévérance** : Capacité à maintenir son effort jusqu'à l'achèvement complet d'une tâche quels que soient les imprévus ou les obstacles de réalisation rencontrés.
- **Réactivité** : Capacité à réagir rapidement face à des événements et à des imprévus, en hiérarchisant les actions, en fonction de leur degré d'urgence / d'importance.

● Accès

L'accès au jeu se fait, sur ordinateur ou tablette, depuis le lien suivant :
https://www.retravailler-eprogames.org/thegame/U1_jeu/

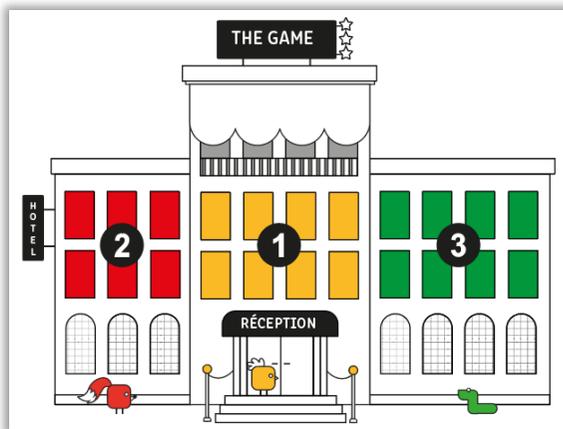
NIVEAUX

● Le découpage en niveaux

Il existe 22 niveaux. Ils varient selon :

- **La durée** : le service dure de 1 minute pour les niveaux les plus faciles à 10 minutes pour les niveaux les plus durs.
- **Les tâches** : tu auras de plus en plus de tâches au fur et à mesure de ton avancée dans les niveaux.
- **Les clients** : tu auras de plus en plus de clients différents et leur nombre augmentera.

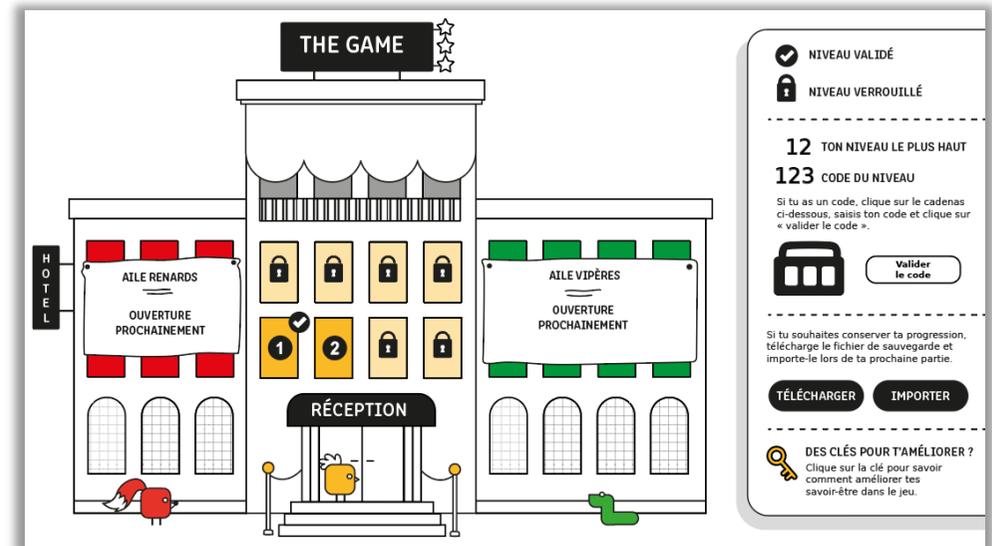
Les niveaux sont découpés en 3 grandes zones :



- **(1) La partie centrale**, en jaune/orange, te permettra de rencontrer tes premières clientes : les poules. Les niveaux de cette partie, de 1 à 8, sont les niveaux de base.
- **(2) L'aile de gauche**, en rouge, te fera découvrir de nouveaux clients : les renards. Les niveaux de cette partie, de 9 à 14, sont les niveaux intermédiaires.
- **(3) L'aile de droite**, en vert, te permettra enfin de découvrir les vipères. Les niveaux de cette partie, de 15 à 22, sont les niveaux difficiles.

● L'ouverture d'un niveau

Pour accéder à un niveau, il faut cliquer sur l'une des fenêtres.



Il existe 3 possibilités :



Niveau accessible : la fenêtre comporte un numéro. Le niveau t'est donc ouvert, tu peux cliquer dessus pour y accéder.



Niveau validé : lorsque tu as validé un niveau, un symbole « validé » apparaît. Le niveau reste toujours accessible si tu souhaites le refaire, continuer à t'entraîner, etc.



Niveau verrouillé : la fenêtre comporte un cadenas. Le niveau n'est pas encore ouvert. Il faut débloquer les niveaux précédents pour que celui-ci s'ouvre aussi.

Si tu fermes ton navigateur, alors ta progression sera perdue. Or, tu as peut-être déjà validé des niveaux et tu aimerais pouvoir reprendre là où tu t'es arrêté. À la droite de l'écran de niveaux, 2 options te permettent cela :

- **Le fichier de sauvegarde** : clique sur télécharger à la fin de ta partie. Un fichier s'enregistrera sur ton ordinateur (généralement dans le dossier « Téléchargements »). Lors de ta prochaine partie, tu pourras l'importer et retrouveras ta progression.

Si tu souhaites conserver ta progression, télécharge le fichier de sauvegarde et importe-le lors de ta prochaine partie.

TÉLÉCHARGER

IMPORTER

- **Le code « sésame »** à renseigner sur le cadenas dédié : si tu n'as pas noté le code de ton dernier niveau, n'hésite pas à le demander à la personne qui t'accompagne ou te forme.

Si tu as un code, clique sur le cadenas ci-dessous, saisis ton code et clique sur « valider le code ».



Valider le code

Les informations de niveau

INFORMATIONS DE SERVICE

BASE DE JEU

NIVEAU : 01

DURÉE : 1 MIN

OBJECTIFS SAVOIR-ÊTRE :

- > Rigueur 0
- > Organisation 5
- > Persévérance 5
- > Réactivité 5

TÂCHES

NOUVEAU !

CLIENTS

STANDARD GOLD

NOUVEAU !

1

2

3

4

GO !

Clique sur l'une des icônes disponibles pour accéder au tutorial

N'oublie pas de consulter le tuto en cas de nouvelle tâche

À chaque fois que tu cliques sur un niveau et qu'il s'ouvre, un écran « informations de service » s'affiche.

(1) Les informations de base : niveau auquel tu vas jouer, durée et, pour chaque savoir-être, le score à atteindre.

(2) Les tâches que tu auras à faire durant la partie : tu ne feras pas les tâches grisées, elles apparaîtront dans d'autres niveaux. Tu peux cliquer sur chaque tâche pour avoir accès à un tutoriel.

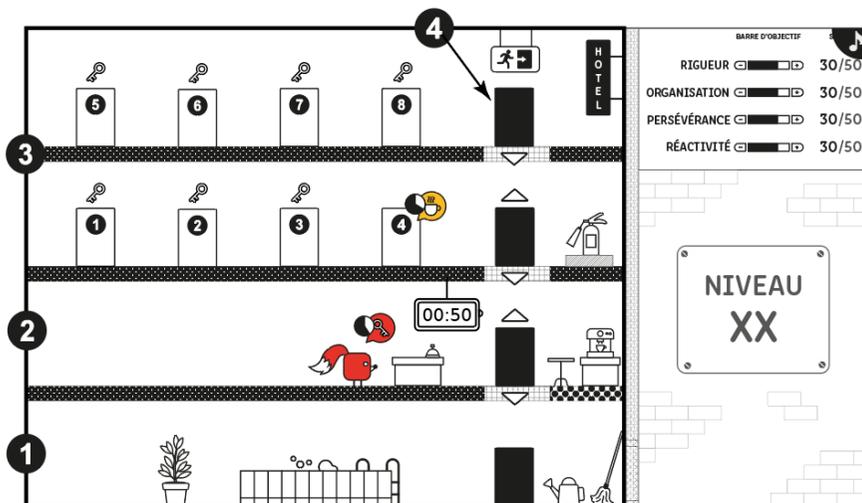
(3) Les clients : tu peux voir à quels clients tu auras à faire. Tu noteras qu'il existe des clients « gold » qui ont le droit à des demandes spécifiques.

(4) Il te faudra cliquer sur GO pour lancer la partie.

ÉCRAN DE JEU

L'hôtel

C'est la zone principale de jeu. L'hôtel comprend plusieurs étages.



(1) Le sous-sol : il comprend une plante, un spa, un arrosoir et un balai.

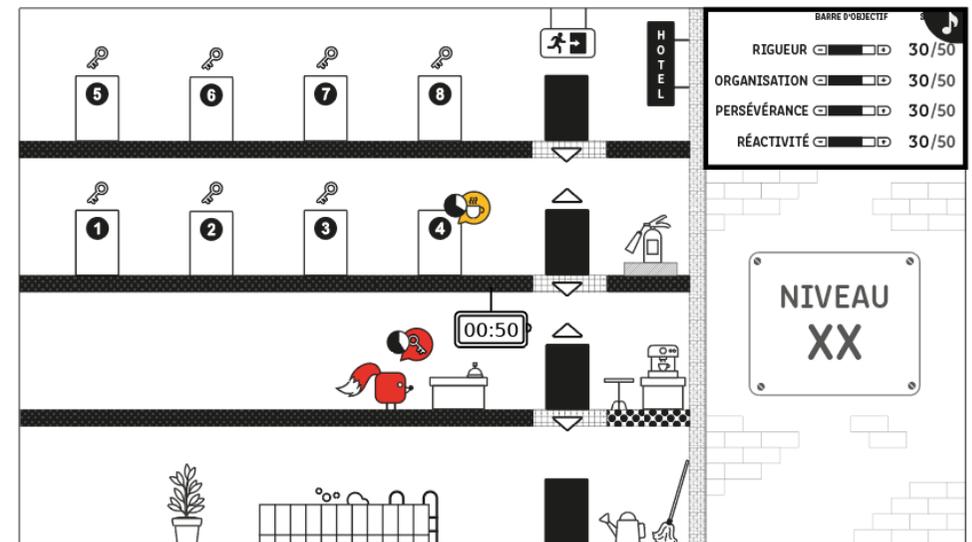
(2) Le rez-de-chaussée : c'est par là que les clients entrent car il y a la réception. Il y a une machine à café avec son guéridon. Au-dessus de la réception, se trouve le chronomètre de la partie.

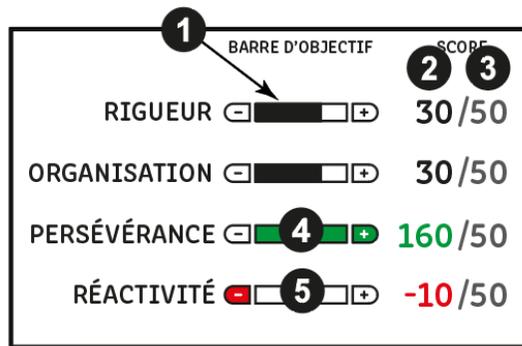
(3) Les 2 étages supérieurs : les deux étages comprennent 8 chambres au total. Au 1er étage, se trouve un extincteur.

(4) Les ascenseurs : un ascenseur est situé à chaque étage pour permettre les déplacements des clients.

L'encart savoir-être

C'est la zone qui correspond aux objectifs à atteindre pour chacun des 4 savoir-être. Elle se situe tout en haut à droite.





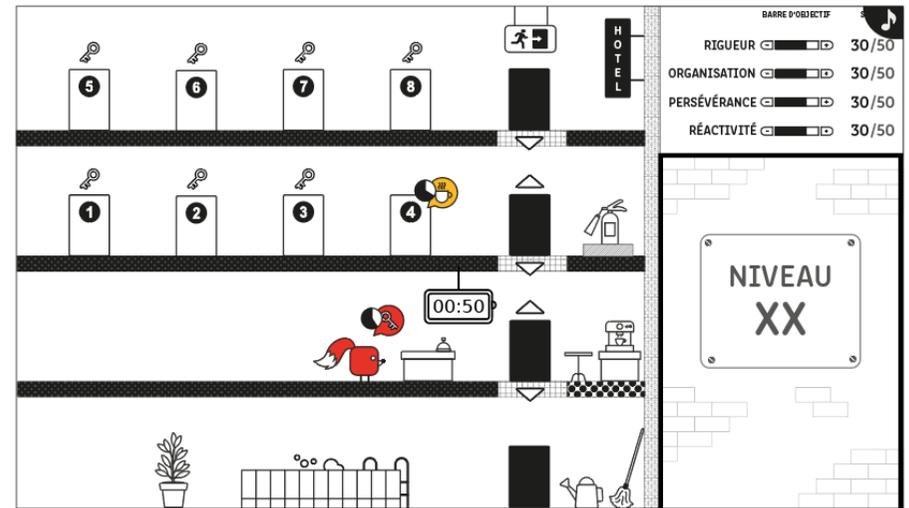
Une barre de progression te permet de savoir où tu en es **(1)**. Les nombres te donnent ton score en temps réel : ton résultat **(2)** par rapport à l'objectif du niveau **(3)**.

(4) Si tu as dépassé l'objectif, alors la barre t'indique que tu es dans le positif avec la couleur verte sur le signe plus et la barre de la même couleur.

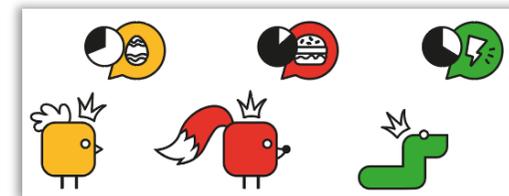
(5) Si ton score est en dessous de 0, alors la barre t'indique que tu es en négatif avec la couleur rouge sur le signe moins.

● Les mini-jeux

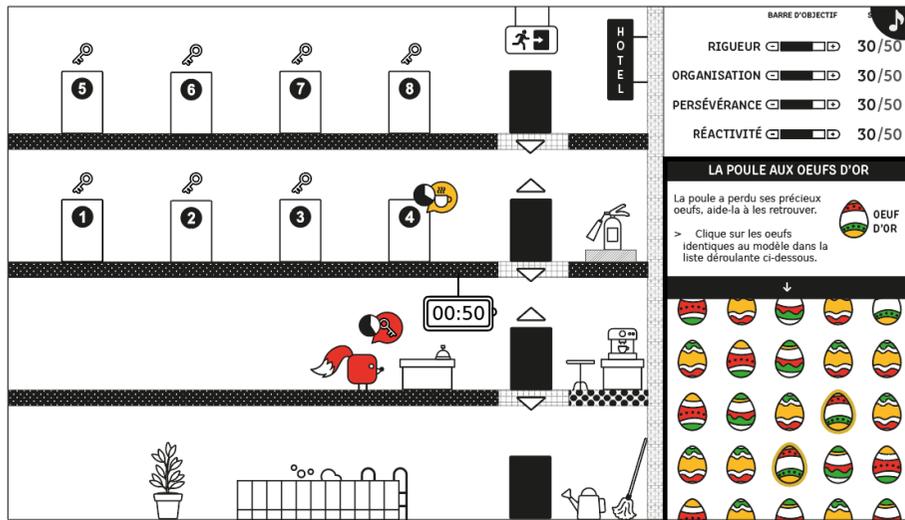
À droite de l'interface, se trouve un espace dans lequel est indiqué, par défaut, le niveau en cours.



Mais, les clients VIP / GOLD (avec une couronne sur la tête) ont droit à des demandes spécifiques.



Lorsque tu cliques sur l'une de ces demandes spécifiques, le mini-jeu s'ouvre alors à cet emplacement.



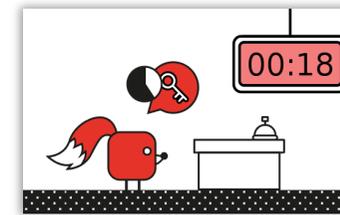
L'activité de l'hôtel, dans la partie principale, se poursuit normalement en parallèle.

FIN DE JEU

● La fin de service

La fin de service correspond au moment où tu termines ton service jusqu'au bout.

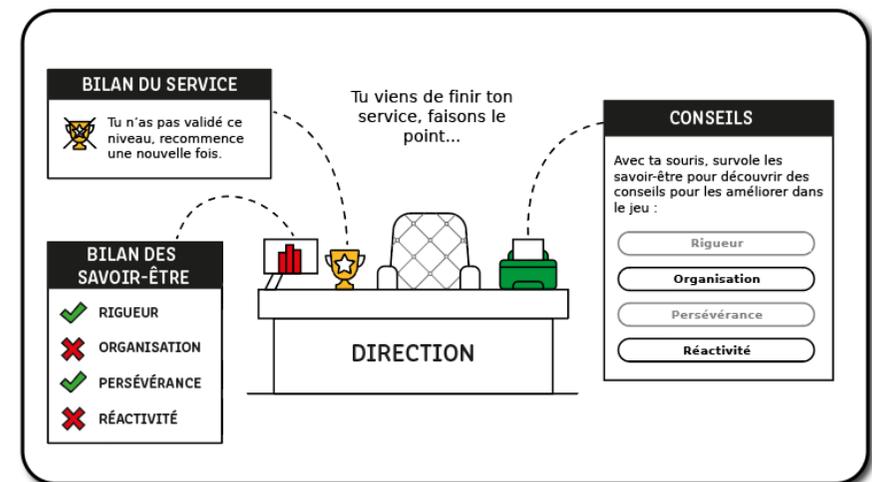
Le chronomètre au-dessus de la réception t'informe de la fin proche : il se colore à partir de 20 secondes restantes.



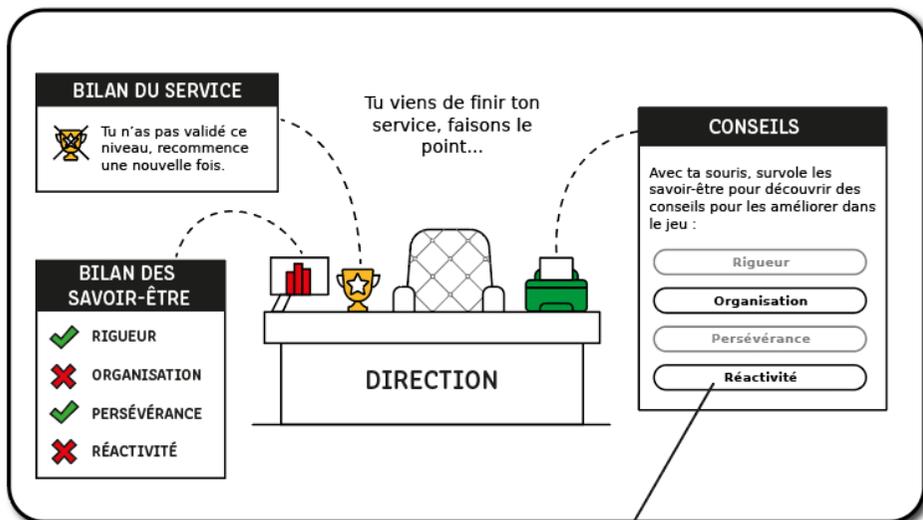
Une fois le temps totalement écoulé, les derniers points sont comptabilisés.



Puis, s'affiche une page bilan. Elle t'indique si tu as réussi ou non ta mission.



Si tu n'as pas validé tous les savoir-être, alors tu peux survoler celui voulu pour afficher des conseils.



Tu veux améliorer ta réactivité ? Voici quelques actions que tu peux mettre en place lors de ta prochaine tentative.

- Traitement des demandes**
 - Traite les demandes le plus rapidement possible : avant la moitié du temps imparti ou le premier quart si tu te sens à l'aise.
 - Traite en priorité les nouvelles demandes.
- Entretien de l'hôtel**
 - Nettoie les excréments laissés par les animaux aussi vite que possible.
 - Pense à arroser la plante dès qu'elle commence à se faner.
- Rusé comme un renard**
 - Clique le moins souvent possible sur le bouton « revoir le menu » : tu seras plus rapide et gagneras des points de réactivité.
- Langue de vipère**
 - Calme la vipère le plus vite possible : pour cela, termine le jeu aussi vite que tu le peux.
- Incidents**
 - Traite l'incendie ou l'inondation le plus rapidement possible.

Si tu as tout validé, alors tu pourras passer au niveau suivant. Un code t'est donné si jamais tu perds ton historique de navigation (n'hésite pas à le noter).

BON POUR LA SUITE

Tu peux à présent passer au niveau suivant : le **niveau XX**.

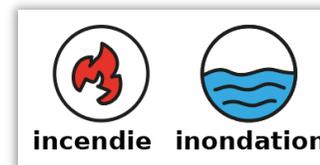
Pour entrer dans ce niveau, voici le code correspondant :

123

Ce code te sera utile si ton historique de navigation a été effacé et que ta progression n'a pas été enregistrée.

● L'interruption de service

La partie peut se terminer avant la fin du chronomètre en cas d'incident non maîtrisé : incendie et inondation.



Dans ce cas, la partie s'arrête et un écran en indique le motif grâce au symbole correspondant.



INTERRUPTION DE SERVICE

Tes derniers points vont être comptabilisés.

● La sortie de secours

Tout en haut de l'hôtel, cliquer sur l'issue de secours permet d'arrêter la partie en cours de route.



Une fois le bouton cliqué, une confirmation est demandée.



Attention : arrêter une partie en cours de route te fait perdre tous les points gagnés durant cette partie.

AUTRES

● Le son

Sur toutes les pages du jeu (choix des niveaux, page de jeu...), il existe un bouton qui te permet de régler le volume du son. C'est l'icône « note de musique » tout en haut à droite.



Lorsque tu cliques dessus, 3 pistes s'ouvrent. Pour baisser le volume, il faut déplacer le curseur vers la gauche et pour l'augmenter, déplacer le curseur vers la droite.



La 1ère piste « **MUSIQUE** » te permet de régler la musique de fond du jeu.

La 2ème piste « **AMBIANCE** » te permet de régler le volume des bruitages d'ambiance (ex : bruits de porte, bruit d'arrosage de la plante...).

La 3ème piste « **UTILE** » te permet de régler le volume des bruitages qui sont censés t'aider dans le jeu (ex : nouvelle demande d'un client).