

# Kit d'animation pour enseignants

## Consult Game : Mission Éco

*L'escape game des métiers du conseil*



**DÉBRIEFER**

*Escape game piloté et financé par Atlas, OPCO des services financiers et du conseil, selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le Ministère de l'Education nationale de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation.*

# BIENVENUE DANS CE KIT D'ANIMATION



## Pourquoi ce kit ?

Ce kit vous donnera toutes les clés de lecture nécessaires pour animer une séquence pédagogique innovante avec des étudiants et leur permettre de découvrir les métiers du conseil en leur faisant vivre une expérience ludique, immersive et enrichissante !

Cette expérience pédagogique a été pensée en 2 temps :

- **Un temps de jeu en ligne**, en deux épisodes de 30 minutes chacun où les étudiants, répartis en équipes, jouent de manière autonome à l'aide du lien que vous leur transmettez.
- **Un temps d'échange** entre les étudiants et avec vous, l'animateur du jeu (que vous soyez leur enseignant, leur responsable pédagogique ou autre intervenant...), pour présenter les métiers du conseil et les compétences attendues pour les exercer.

Vous trouverez dans ce kit tous les éléments et astuces pour vous approprier cette nouvelle ressource pédagogique.

**À vous de jouer !**

# SOMMAIRE



## DÉCOUVRIR L'EXPERIENCE

- [Présentation du jeu et du débriefing – p4](#)
- [Modes d'emploi – p6](#)
- [Trucs et astuces – p8](#)



## SE PRÉPARER À DÉBRIEFER

à distance ou en présentiel

- [Présentation des messages clés – p11](#)
- [Résumé de l'histoire – p14](#)
- [Déroulés du débriefing – p18](#)



## ANIMER LE DÉBRIEFING

- [Diapositives pour animer le débriefing de l'épisode 1 – p23](#)
- [Diapositives pour animer le débriefing de l'épisode 2 – p38](#)



## RÉSOUTRE LES ÉNIGMES

[Solution des énigmes du jeu – p51](#)



## ALLER PLUS LOIN

[Ressources pédagogiques supplémentaires – p62](#)



**DÉCOUVRIR  
L'EXPÉRIENCE**

# PRÉSENTATION DU JEU



## But du jeu

Le but du jeu est de résoudre les énigmes, en équipe, dans le temps imparti (le chronomètre s'affiche à l'écran sous la forme d'un compte à rebours).

## Organisation du jeu

Ce jeu est un **escape game digital**. Il peut se jouer 100% en ligne, avec tous les étudiants à distance ou en présentiel, chaque étudiant jouant sur son ordinateur.

Les épisodes **peuvent s'enchaîner l'un après l'autre** dans un même cours. Ils peuvent également **être espacés** de plusieurs jours (une semaine à 10 jours maximum). C'est à l'enseignant animateur de décider comment il souhaite organiser la diffusion et l'animation des épisodes.

**ATTENTION** : Les épisodes doivent impérativement être joués dans l'ordre : **épisode 1, puis épisode 2.**

## Durée et fin du jeu

Ce jeu en ligne s'articule **en 2 épisodes de 30 minutes chacun**. Selon l'efficacité et le mode de collaboration des étudiants, le jeu peut être plus court. Il s'arrête automatiquement à la fin des comptes à rebours (soit 2X30 min de jeu).

## Nombre de joueurs

L'escape game se joue idéalement en **groupes de 4 étudiants**, répartis entre deux profils (Emma et Carl). Notez que les élèves doivent collaborer entre eux pour résoudre les énigmes. Aussi, pour limiter les nuisances sonores, si vous avez choisi d'animer :

- **en 100% distanciel**, il est préconisé de créer des salles virtuelles à l'aide d'un outil de visioconférence
- **en 100% présentiel**, il faudra s'assurer d'une taille de salle suffisamment grande.

# PRÉSENTATION DU DÉBRIEFING



## But du débriefing

Après le jeu en ligne, le temps de débriefing est un moment d'échange entre l'enseignant et les étudiants pour revenir sur les temps forts du jeu et faire le lien avec les grands messages clés en lien avec les métiers du conseil (cf p11).

## Durée du débriefing

La durée du débriefing dépendra de l'option choisie par l'enseignant : enchaîner les 2 épisodes ou les espacer de quelques jours. *Plus de détails sur [les options de débriefing p16](#).*

## Modalités d'animation du débriefing

Le débriefing a été pensé pour être modulable et flexible. Il peut être complété avec des ressources complémentaires mises à disposition en annexe dans ce kit.

Il **peut être animé à distance** avec des outils collaboratifs (type Mural, Miro, Klaxoon) ou simplement avec les diapositives de ce kit.

Il **peut également être animé en présentiel avec les mêmes diapositives.**

Différentes options et variantes d'animation sont suggérées dans ce kit. Libre à chaque enseignant de se les approprier comme bon lui semble.

# MODE D'EMPLOI - JOUER À DISTANCE

## Matériel nécessaire pour jouer à distance

L'écape game **se joue** à l'aide du lien ci-dessous.  
Il faut le copier/coller dans un navigateur internet.  
Nous recommandons CHROME ou FIREFOX.

**À noter : SAFARI ne fonctionne pas**

<https://www.concepteursdavenirs.fr/actualites/consult-game-mission-eco-un-jeu-pour-decouvrir-les-metiers-du-conseil>

Pour jouer 100% à distance, il suffit :

- + D'un outil de visioconférence qui permette d'organiser des sous-groupes (Teams / Zoom / Google Meet ...)
- + D'une connexion internet
- + D'un ordinateur pour chaque étudiant



**À noter :**

- **Le jeu n'est pas prévu pour les smartphones.**
- **Certaines énigmes ne sont pas idéales pour les personnes souffrant de déficience visuelle, n'hésitez pas à les aider.**



# MODE D'EMPLOI – JOUER EN PRESENTIEL

## Matériel nécessaire pour jouer en présentiel

Le jeu à l'aide du lien ci-dessous.

Il faut le copier/coller dans un navigateur internet.

Nous recommandons CHROME ou FIREFOX.

**À noter : SAFARI ne fonctionne pas**

<https://www.concepteursdavenirs.fr/actualites/consult-game-mission-eco-un-jeu-pour-decouvrir-les-metiers-du-conseil>

Pour jouer, il suffit :

- + D'un espace suffisamment grand où se regrouper à 4 joueurs (en face à face)
- + D'une connexion internet
- + D'enceintes pour diffuser du son (pour projeter des vidéos, notamment lors du débriefing)
- + D'un ordinateur pour chaque étudiant



**À noter :**

- **Le jeu n'est pas prévu pour les smartphones.**
- **Certaines énigmes ne sont pas idéales pour les personnes souffrant de déficience visuelle, n'hésitez pas à les aider.**





# TRUCS ET ASTUCES – POUR ANIMER LE JEU À DISTANCE

## Astuce n°1 : Maintenir le lien entre les étudiants à distance

Notez que le jeu est autoporteur : **des indices s’afficheront automatiquement** pour guider les élèves s’ils ne trouvent pas la solution des énigmes.

Dans de rares situations, il peut s’avérer que les étudiants restent bloqués malgré ces indices. Selon l’outil de visioconférence utilisé par l’enseignant il peut être impossible pour les étudiants de poser des questions ou de communiquer avec l’enseignant une fois qu’ils seront en sous-groupes de 4. En effet, certains outils ne permettent pas à l’animateur de la réunion de circuler de sous-groupes en sous-groupes (c’est le cas de Microsoft Teams par exemple).

Dans ce cas, nous vous recommandons fortement de **créer un canal de communication annexe** (via un chat sur un autre canal ou une liste de mails dédiée au jeu) où les étudiants pourront poser des questions s’ils sont vraiment bloqués ( cf. [solution des énigmes p51](#) ).

## Astuce n°2 : Réunir les conditions idéales pour une expérience de jeu optimale, à distance

L’expérience de jeu 100% à distance requiert un partager de règles pour un bon fonctionnement du groupe :

- couper les micros lorsqu’on ne prend pas la parole ou s’il y a des bruits extérieurs
- écrire ses questions ou réactions dans le chat pour les grands groupes
- demander aux joueurs d’allumer leur caméra tout au long de l’escape game

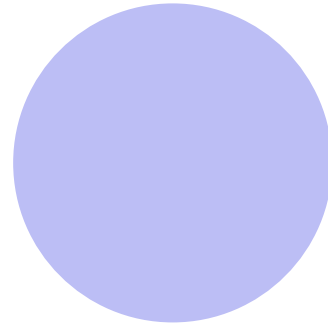




**SE PRÉPARER  
À DÉBRIEFER**



# Présentation des messages clés



# 4 grands messages autour desquels le jeu a été construit 1/2

4 messages clés ont été identifiés par des professionnels des différents métiers du conseil. Volontairement transverses, ces messages ont pour but d'éclairer les étudiants sur les compétences des consultants et l'impact de leurs missions. Certains messages sont plus incarnés que d'autres dans ce jeu. L'expérience est un prétexte à ouvrir une discussion autour des métiers du conseil lors du débriefing.

## MESSAGE 1 Avoir un impact pour son client



- Être à l'écoute des besoins de son client
- Contribuer à des projets qui ont du sens et avoir un impact concret pour les clients

## MESSAGE 2 Évoluer en permanence et s'ouvrir des horizons (bénéfices/ externalités positives)



- Développer les compétences en continu et suivre une progression rapide dans une logique de compagnonnage
- Développer des expertises et leurs champs d'exploration (variété des entreprises et des missions)
- Doper son employabilité
- Avoir des perspectives d'embauche dans des secteurs et entreprises variés, dans des structures de cabinets de tailles variées
- Bénéficier d'une rémunération attractive

# 4 grands messages autour desquels le jeu a été construit 2/2

## MESSAGE 3

Développer sa capacité d'innovation pour faire évoluer ses pratiques



- Faire de la veille et rechercher les tendances en lien avec les métiers et les activités des clients
- Développer sa capacité à collecter et fiabiliser les informations nécessaires à la prise de décision / problem solving
- Savoir exercer son esprit critique
- Découvrir et s'appropriier des méthodes et des outils innovants
- Faire preuve de curiosité et d'ouverture
- Questionner et challenger ses pratiques pour rester innovant
- Aimer être challengé et challenger le statu quo

## MESSAGE 4

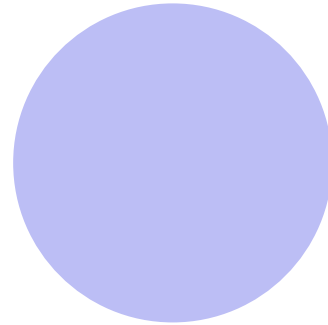
Développer une agilité relationnelle et humaine



- Développer une intelligence relationnelle
- Avoir l'esprit d'équipe : travailler en équipe avec et pour ses clients (Métiers du conseil = Métiers de l'humain)
- Travailler avec des profils d'interlocuteurs variés dans divers secteurs d'activité



# Résumé de l'histoire



# Résumé de l'histoire

Dans une heure, la présidente annoncera les nouvelles mesures écologiques que devra prendre le pays pour faire face au réchauffement climatique. C'est un sommet international très attendu, son discours s'annonce stratégique.

Mais son ordinateur vient d'être piraté par un groupe d'activistes!

Les agents Emma et Carl vont devoir arrêter le virus pour récupérer le discours de la présidente et empêcher que des informations classées secret défense soient révélées au grand jour.

**Dans l'épisode 1 « L'attaque » :** Emma et Carl vont devoir fouiller le bureau de la présidente, dénicher les indices laissés par le groupe d'activistes pour trouver le nom du virus.

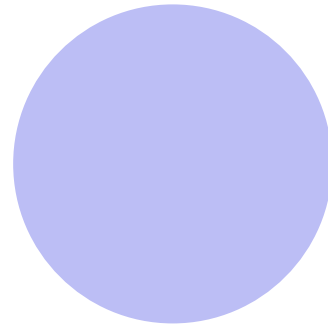
**Dans l'épisode 2 « le hacking » :** Emma et Carl devront « cracker » le virus installé sur l'ordinateur de la présidente, en combinant leurs talents et leur expertise.



Les gars on file, l'ordinateur de la Présidente a été piraté,



# Déroulé du débriefing





# 2 options pour animer le débriefing

qu'il soit à distance ou en présentiel

## OPTION 1

Deux épisodes à la suite  
dans le même cours  
Temps total environ 2h

Lancement du jeu  
Mise en place et introduction : 10'



Épisode 1  
30min

+



Épisode 2  
30min



Débrief global  
pour les 2 épisodes  
45 à 50 min

## OPTION 2

Deux épisodes répartis  
sur deux cours différents  
Temps environ 1h/épisode

Lancement du jeu  
Mise en place et introduction : 10' pour chaque épisode

COURS 1



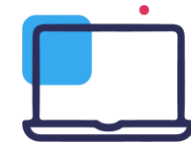
Épisode 1  
30min

+



Débrief épisode 1  
25/30 min

COURS 2



Épisode 2  
30min

+



Débrief épisode 2  
25/30min

Les temps sont donnés à titre indicatif

# LANCER LE JEU

## Checklist quelle que soit l'option choisie

Quelques jours avant ou en début de cours	<input type="checkbox"/> <b>Partager le teaser du jeu aux étudiants (OPTION)</b>
Juste avant de jouer	<input type="checkbox"/> <b>Présenter et introduire le concept de cet escape game pédagogique</b> En introduction il est important de préciser qu'il s'agit d'un <b>escape game pédagogique</b> qui emmène les étudiants à la découverte des métiers du conseil. Pendant le jeu, ils oublieront probablement la dimension pédagogique, pris par la dynamique ludique. Introduire cette notion en amont facilite le rebond sur les messages clés lors du débriefing. <input type="checkbox"/> <b>Constituer les équipes de <u>4 étudiants</u></b> Les regrouper physiquement 2 en face de 2 ou bien à distance en créant un sous-groupe dédié sur l'outil de visioconférence. <input type="checkbox"/> <b>Partager le lien du jeu aux étudiants via le chat ou par email</b> Un même lien pour tout le monde. Rappel : Leur demander d'ouvrir le lien sur CHROME ou FIREFOX de préférence. Le jeu ne fonctionne PAS sur SAFARI (Mac) <input type="checkbox"/> <b>S'assurer que chaque sous-groupe d'étudiants soit bien réparti entre 2 profils d'agents</b> Au début du jeu, il sera demandé aux joueurs de choisir entre 2 agents (Emma ou Carl): il est <b>ESSENTIEL</b> que vous soyez attentif à cette bonne répartition. <b>Ce jeu étant collaboratif, si tous les élèves choisissent un seul profil, ils ne pourront pas réussir les énigmes.</b>

# DÉROULÉ DU DÉBRIEFING

## Option 1 : Enchaînement des 2 épisodes dans un même cours 1/2



Durée	Objectif pédagogique	Modalité d'animation
00:00 - 00:15  15'	Faire le lien entre l'expérience de jeu et les messages clés  Faire réagir les étudiants sur l'expérience qu'ils viennent de vivre  Évaluer la connaissance / le niveau de maturité des étudiants par rapport aux métiers du conseil	<b>Retour sur l'expérience vécue – 15'</b> <b>Temps 1 - L'enseignant pose des questions au groupe</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Question 1 : Comment avez-vous vécu l'expérience ?</li><li>• Question 2 : Quels enseignements en retirez-vous ? Sur le fonctionnement en équipe ? Sur la collaboration ? ...</li><li>• Question 3 : Qu'est-ce qu'un consultant pour vous ?</li></ul> <b>Modalité animation digitale possible</b> : L'enseignant demande aux participants de répondre aux questions dans le chat ou il/elle prépare un tableau virtuel (Klaxoon/ Miro / Mural ...) avec un encart par questions. Il/elle demande aux participants de répondre individuellement aux questions en écrivant une idée par post-it. <b>Modalité animation présentielle possible</b> : L'enseignant pose la question aux étudiants qui répondent à la volée. Il note leurs réponses sur des post-its ou autre support qu'il affiche au mur /sur un paper-board à la vue des étudiants. <b>Temps 2 – Regrouper les idées / synthétiser les échanges</b> L'enseignant balaie rapidement les éléments partagés par les étudiants
00:15 - 00:40  25'	Revivre le jeu à la lumière des messages clés sur les métiers du conseil  Partager des « histoires clients » qui incarnent les messages clés de l'escape game	<b>Présentation des messages clés et lien avec le jeu- Prévoir 8 à 10' par message clé</b> <b>Temps de réflexion individuelle</b> : L'enseignant pose la questions suivante : <ul style="list-style-type: none"><li>• Par rapport à l'expérience que vous venez de vivre, quels liens faites-vous avec les métiers du conseil ?</li></ul> et laisse quelques minutes aux étudiants pour noter leurs réponses. <b>Temps d'échange</b> : les étudiants partagent leurs idées. <b>Temps de présentation descendante</b> : L'enseignant fait le lien avec les éléments partagés par les étudiants en présentant les grands messages clés incarnés dans ce jeu ( cf p 11 et 12) Pour chaque message clé, plusieurs supports sont proposés : <ul style="list-style-type: none"><li>- Une diapositive « dans le jeu » retrace les énigmes réalisées dans le jeu et le lien avec les messages clés</li><li>- Une vidéo témoignage « client stories » présente un témoignage de consultant qui parle de son métier.</li></ul> L'enseignant peut compléter les éléments avec d'autres ressources pédagogiques à disposition (cf liste dans la rubrique Annexes). <b>Les modalités d'animation digitales ou présentielles sont les mêmes</b> : diffusion des diapositives et des vidéos et temps d'échanges avec les élèves autour de questions de rebond <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'est-ce qui vous surprend dans cette vidéo ?</li><li>- Que saviez-vous déjà ?</li></ul>

# DÉROULÉ DU DÉBRIEFING

## Option 1 : Enchaînement des 2 épisodes dans un même cours 2/2



Durée	Objectif pédagogique	Modalité d'animation
00:40-00:50 5'	Terminer la séquence par une note positive  Recueillir le feedback des étudiants	<p><b>Conclusion- Tour de table - 5'</b></p> <p>L'enseignant demande aux étudiants de répondre à des questions :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'avez vous découvert sur le métier de consultant ? Vous projetez-vous dans le métier de consultant ?</li><li>- Quels clichés cet exercice a-t-il confirmés ou balayés ?</li><li>- Que retenez-vous de cette expérience ?</li></ul> <p><b>Modalité animation digitale possible</b> : L'enseignant demande à chacun de répondre à ces questions via le chat ou via des post-its sur le tableau virtuel de répondre avec un Gif ou un mème...</p> <p><b>Modalité animation présentielle possible</b> : réponses à la volée. Possibilité d'envoyer un sondage a posteriori pour recueillir le feedback des étudiants</p> <p><b>Vos retours pour améliorer l'expérience</b></p> <p>Si vous souhaitez partager votre expérience et nous faire part de vos retours, commentaires, amélioration à apporter au jeu, n'hésitez pas à nous laisser un message à <a href="mailto:talents@syntec-conseil.fr">talents@syntec-conseil.fr</a></p>

# DÉROULÉ DU DÉBRIEFING

## Option 2 : Espacement des 2 épisodes sur deux cours différents



Durée	Objectif pédagogique	Modalité d'animation
00:00 - 00:10 - 10'	<p>Faire le lien entre l'expérience de jeu et les messages clés</p> <p>Faire réagir les étudiants sur l'expérience qu'ils viennent de vivre</p> <p>Évaluer la connaissance / niveau de maturité des étudiants par rapport aux métiers du conseil</p>	<p><b>Retour sur l'expérience vécue – 10'</b></p> <p><b>QUESTIONS SUITE A L' EPISODE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Question 1 : Pour cet épisode, comment avez-vous vécu l'expérience ?</li><li>• Question 2 : Qu'avez-vous aimé ? Moins aimé ?</li><li>• Question 3 : Quels enseignements en retirez-vous ? Sur le fonctionnement en équipe ? Sur la collaboration ?</li></ul> <p><b>QUESTION SUITE A L'EPISODE 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Question 1 : Pour cet épisode, comment avez-vous vécu l'expérience ?</li><li>• Question 2 : Qu'est-ce qui était différent par rapport à l'épisode 1 ? Dans votre mode de fonctionnement en équipe ?</li></ul> <p><b>Modalité animation digitale possible</b> : L'enseignant demande aux participants de répondre aux questions dans le chat ou il/elle prépare un tableau virtuel (Klaxoon/ Miro / Mural ...) avec un encart par questions. Il/elle demande aux participants de répondre individuellement aux questions en écrivant une idée par post-it.</p> <p><b>Modalité animation présentielle possible</b> : L'enseignant pose la question aux étudiants qui répondent à la volée. Il note leurs réponses sur des post-its ou autre support qu'il affiche au mur /sur un paper-board à la vue des étudiants..</p>
00:10 - 00:25 - 15'	<p>Revivre le jeu à la lumière des messages clés sur les métiers du conseil</p>	<p><b>Animation identique à l'option 1</b></p> <p><b>5' par message clé</b></p> <p>&gt;&gt; Partager des « histoires clients » qui incarnent les messages clés de l'escape game</p>
00:25- 00: 30 - 5'	<p>Terminer la séquence par une note positive</p> <p>Recueillir le feedback des étudiants</p>	<p><b>Conclusion- Tour de table</b></p> <p><b>ÉPISODE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Qu'avez-vous découvert sur le métier de consultant ?</li><li>• Quels clichés ce premier exercice a-t-il confirmés ou balayés ?</li></ul> <p><b>Modalité animation digitale possible</b> : L'animateur demande aux étudiants de répondre à la question dans le chat et/ou en direct</p> <p><b>Modalité animation présentielle possible</b> : Recueil des réponses à la volée</p> <p><b>ÉPISODE 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous projetez-vous dans le métier de consultant ?</li><li>• Que retenez-vous de cette expérience ?</li></ul> <p><b>Modalité animation digitale possible</b> : L'animateur demande aux étudiants de répondre à la question dans le chat et/ou en direct + envoyer un emoji ou gif qui exprime leur état d'esprit suite à l'expérience (à envoyer dans le chat)</p> <p><b>Modalité animation présentielle possible</b> : recueil des réponses à la volée + possibilité d'envoyer un sondage après le jeu</p> <p><b>Vos retours pour améliorer l'expérience</b></p> <p>Si vous souhaitez partager votre expérience et nous faire art de vos retours, commentaires, amélioration à apporter au jeu, n'hésitez pas à nous laisser un message à <a href="mailto:talents@syntec-conseil.fr">talents@syntec-conseil.fr</a></p>



**ANIMER  
LE DÉBRIEFING**

# Épisode 1- L'attaque

---



## *Juste avant de commencer*

---



Lorsque vous cliquerez sur le lien du jeu, il vous sera demandé de choisir entre 2 profils : Emma et Carl.

Au sein de votre sous-groupe, assurez-vous que vous êtes bien répartis entre ces 2 profils, les 2 agents n'ont pas à leur disposition les mêmes informations...



# ***Bravo ! Vous avez terminé le jeu !***

---



## **Et maintenant ... Un temps de partage collectif !**

- Comment avez-vous vécu l'expérience ?
- Qu'avez-vous aimé ? Moins aimé ?
- Quels enseignements en retirez-vous ? Sur le fonctionnement en équipe ? Sur la collaboration ?

# *Prise de recul*

---

**Petit temps de réflexion individuelle...**  
**Notez vos idées :**

- Par rapport à l'expérience que vous venez de vivre, quels liens faites-vous avec les métiers du conseil ?



# *Les métiers du conseil, ce qu'il faut retenir...*

---



# Souvenez-vous de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



- Vous avez été briefés par la présidente. Dans un premier temps, elle a besoin du nom du virus.
- Elle a un enjeu fort quant à sa prise de parole où elle annoncera les mesures écologiques que va prendre le pays.

# Quand on est consultant, on ...

---



... contribue à des projets qui ont du sens et qui ont un impact concret pour les clients.

...est à l'écoute des besoins de son client.

# *Les métiers du conseil, être à l'écoute de ses clients ...*



<https://youtu.be/Kmqk7iYONgA>

# Souvenez-vous, de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



- Dans l'armoire vous avez repéré les lettres en majuscules et avez du exercer votre esprit critique pour trouver l'anagramme « TERRE ».
- Dans l'énigme des articles de journaux, vous avez du prendre du recul sur la situation pour démêler le vrai du faux.
- Vous êtes allés sur internet et avez consulté les sources fiables à disposition (téléphone) pour vérifier les informations et prendre la décision adéquate.

# Quand on est consultant, on ...

---



... fait de la veille et recherche les tendances en lien avec les métiers et les activités des clients.

... développe sa capacité à collecter et on fiabilise les informations nécessaires à la prise de décision.

... exerce son esprit critique.



# *Les métiers du conseil, fiabiliser les informations nécessaires à la prise de décision ...*

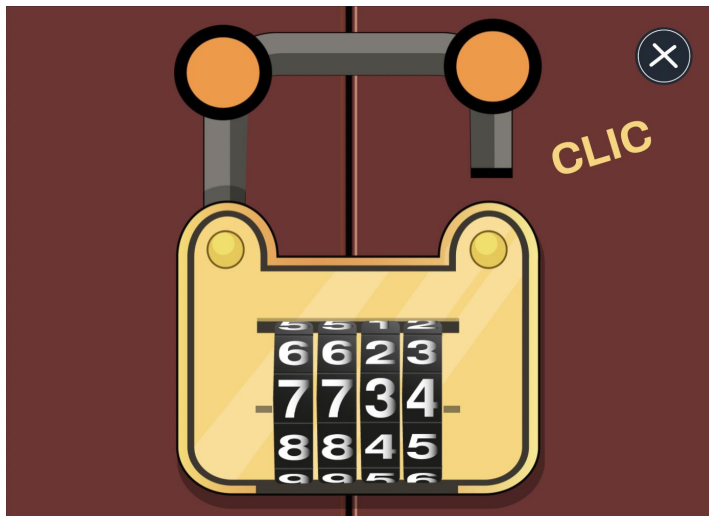
---



[https://youtu.be/V\\_7OMgFhuJI](https://youtu.be/V_7OMgFhuJI)

# Souvenez-vous de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



- Pour résoudre les énigmes, vous avez testé plusieurs solutions, évoqué différentes possibilités. Vous avez essayé un code en suivant une première piste, puis vous avez retenté votre chance.
- Vous avez partagé vos idées avec votre équipe. Elles ont été parfois écoutées, parfois non.
- Peut-être que certains co-équipiers ont proposé des pistes qui n'ont pas été suivies dans un premier temps et qui ont finalement mené à la solution de l'énigme...

# Quand on est consultant, on ...

---



... fait preuve de curiosité et d'ouverture.

... questionne et challenge ses pratiques pour rester innovant.

... aime être challengé et challenger le statu quo.

# *Les métiers du conseil, questionner et challenger ses pratiques*

---



<https://youtu.be/gn9l1a8ccKs>

# Le mot de la fin

---



## Un dernier tour de table et temps de partage collectif

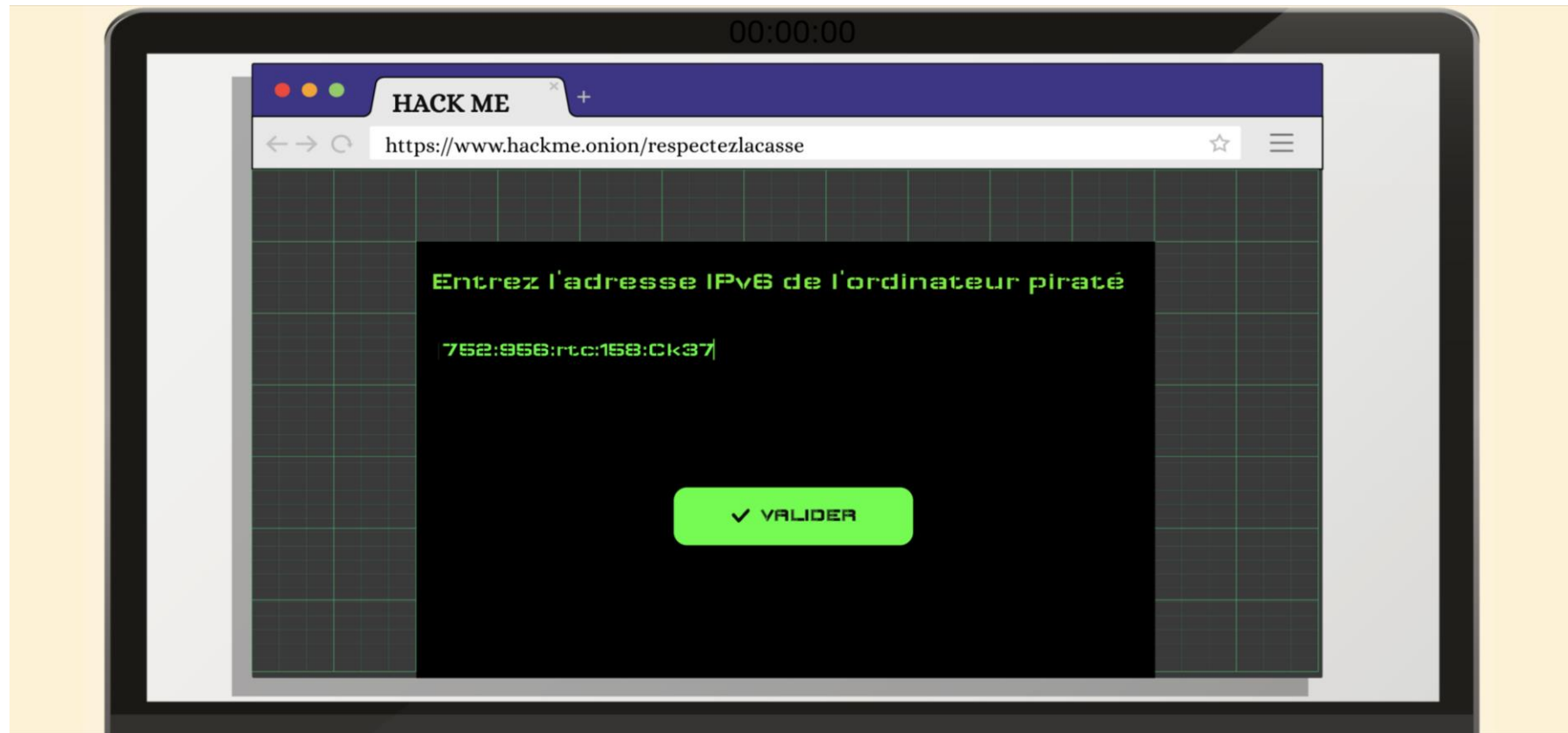
- Qu'avez-vous découvert sur le métier de consultant ?
- Quels clichés ce premier exercice a-t-il confirmés ou balayés ?

## Vos retours pour améliorer l'expérience

[talents@syntec-conseil.fr](mailto:talents@syntec-conseil.fr)

# Épisode 2 – Le Hacking

---



# ***Bravo ! Vous avez terminé le jeu !***

---



**Et maintenant ...  
Un temps de partage collectif !**

- Comment avez-vous vécu l'expérience ?
- Quelles différences notez-vous dans votre mode de fonctionnement en équipe par rapport à l'épisode 1 ?

# *Prise de recul*

---

**Petit temps de réflexion individuelle...**  
**Notez vos idées :**

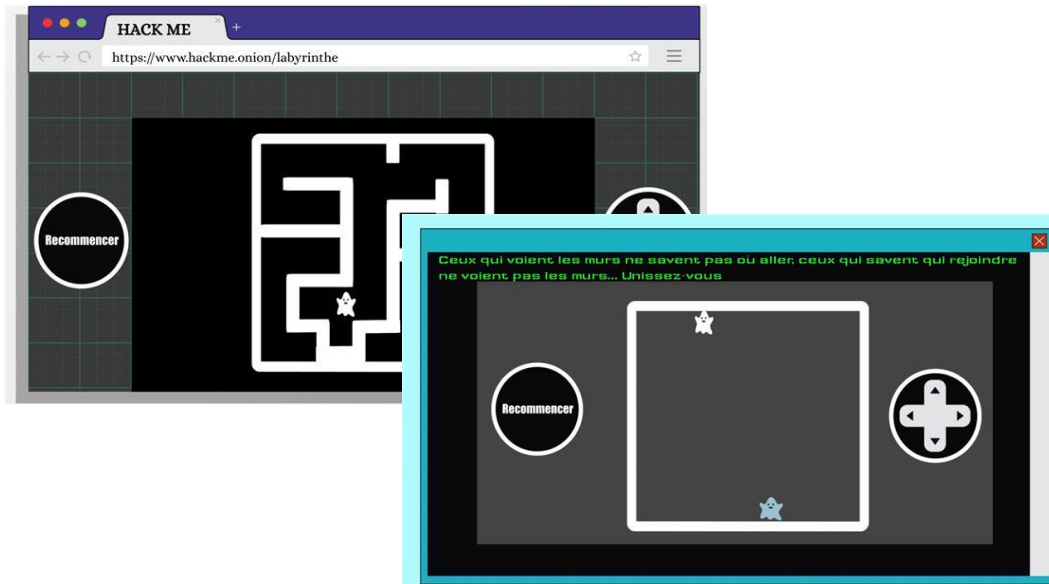
- Par rapport à l'expérience que vous venez de vivre, quels liens faites-vous avec les métiers du conseil ?





# Souvenez-vous de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



Tout au long de l'épisode 2, les jeux se font en étroite collaboration car chaque agent a une partie des réponses. Sans un travail d'équipe, il est impossible de résoudre les énigmes.

Vous avez du communiquer précisément aux autres ce que vous avez vu, en vous synchronisant lorsque cela était nécessaire.

# Quand on est consultant, on ...

---



... travaille en équipe avec et pour ses clients.

... développe une intelligence relationnelle.

... travaille avec des profils d'interlocuteurs variés.

# *Les métiers du conseil, travailler en équipe avec des profils d'interlocuteurs variés*

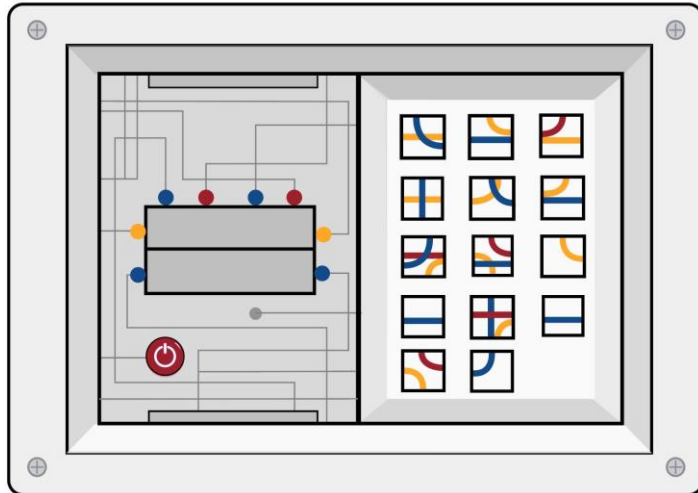
---



<https://youtu.be/PWESAOPrDbw>

# Souvenez-vous de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



- Dans l'Épisode 2, des « petits » différents sont proposés.
- A chaque fois, vous avez dû vous approprier des nouvelles règles et consignes et tester différentes méthodes pour réussir.
- Dans l'énigme des fils électriques, plusieurs techniques de puzzle permettent d'arriver au même but : désactiver le virus.

# Quand on est consultant, on ...

---



... découvre et s'approprié des méthodes et des outils innovants.

... sait exercer son esprit critique.

# *Les métiers du conseil, s'appropriier des méthodes et des outils innovants, exercer son esprit critique*

---



<https://youtu.be/0OsRJxFLjgA>

# Souvenez-vous de ce qu'il s'est passé dans le jeu...

---



- La présidente est satisfaite de votre travail dans l'épisode 1 et décide de faire à nouveau appel à vous dans l'épisode 2.
- Elle propose même de conserver précieusement vos cartes de visite !
- Au fur et à mesure du jeu, Emma et Carl utilisent différentes compétences et s'adaptent à différents environnements. Dans ce 2<sup>e</sup> épisode, par exemple, ils interviennent dans le secteur du digital

# Quand on est consultant, on ...

---



... évolue en permanence et s'ouvre à de nouveaux horizons.

... développe ses compétences en continu.

... a des perspectives d'embauche dans des secteurs et entreprises variés, dans des structures de cabinets de différentes tailles.

... développe des expertises.



# *Les métiers du conseil, évoluer en permanence dans des secteurs et des entreprises variés*

---



<https://youtu.be/C9QRqv0UO34>

# Le mot de la fin

---



## Un dernier tour de table et temps de partage collectif

- Vous projetez-vous dans le métier de consultant ?
- Que retenez-vous de cette expérience ?

**Vos retours pour améliorer l'expérience,  
contactez nous :**

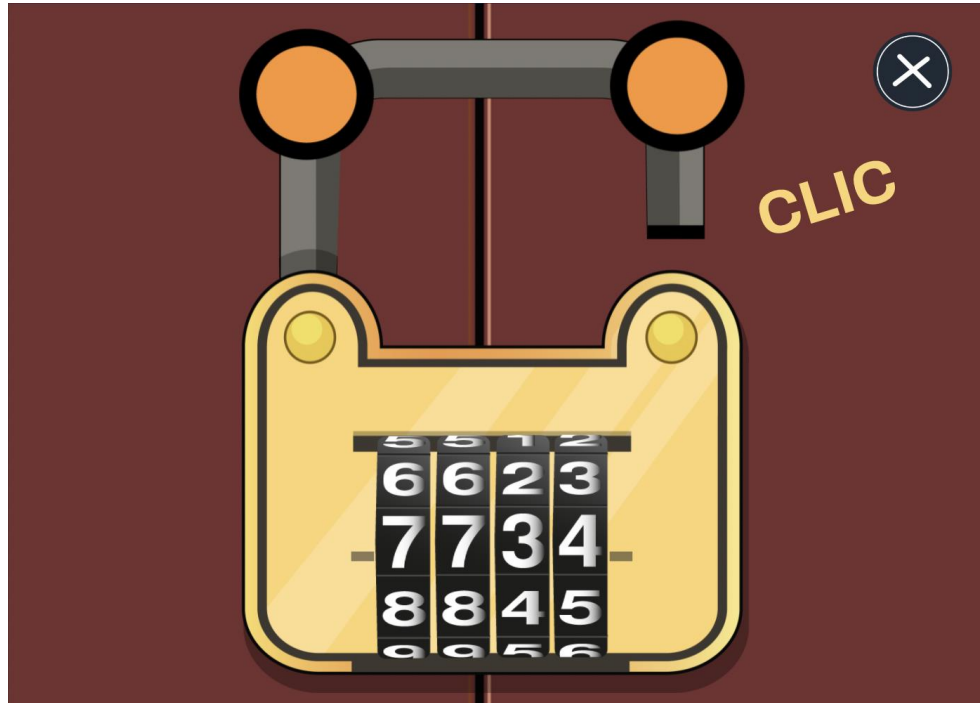
[talents@syntec-conseil.fr](mailto:talents@syntec-conseil.fr)



**SOLUTION  
DES ÉNIGMES**

# SOLUTIONS ÉPISODE 1

## Ouvrir l'armoire : 7734



Pour résoudre l'énigme, il faut fouiller le bureau :

- Des chiffres sont cachés dans les objets : le 7 bleu sur l'affiche de la baleine, le 4 jaune sur l'abat-jour de la lampe de bureau, le 3 violet de la tasse et les plantes vertes\* le 8 et le 9.
- On trouve un papier dans la poubelle de la présidente. Certains mots sont écrits en couleur, ils nous donnent l'ordre : Bleu, Bleu, Violet, Jaune
- **REPONSE : 7734**

\* Les chiffres dans les plantes vertes servent à rajouter de la difficulté

### MESSAGES CLÉS

- Développer sa capacité à collecter et fiabiliser les informations nécessaires à la prise de décision / problem solving
- Savoir exercer son esprit critique

# SOLUTIONS ÉPISODE 1

## Ouvrir le coffre fort : TERRE

Pour résoudre l'énigme, il faut ouvrir l'armoire et croiser les informations entre Emma et Carl :

- Des lettres sont en majuscules au milieu des mots.

Pour Emma : « **R** », « **R** » .

Pour Carl : « **T** », « **E** », « **E** ».

La solution de l'anagramme à résoudre est « **TERRE** »

- Le coffre-fort à ouvrir se trouve derrière l'affiche de la baleine bleue. Code : **TERRE**

### MESSAGES CLÉS

- Travailler en équipe : communiquer et collaborer
- Questionner et challenger ses pratiques pour innover



# SOLUTIONS ÉPISODE 1

## Trouver le journal qui ne ment pas : THE REAL ONE



### MESSAGES CLÉS

- Développer sa capacité à collecter et fiabiliser les informations nécessaires à la prise de décision / problem solving
- Travailler en équipe : communiquer et collaborer

Pour résoudre l'énigme, il faut vérifier les données présentes dans chaque journal grâce à l'application d'Emma, de Carl et d'internet.

- **THE REAL ONE** : tout est bon

- **INTERNATIONNAL GEOGRAPHIC** : "2050" n'est pas la bonne année. Selon le rapport du GIEC, c'est 2030 (à vérifier sur internet).

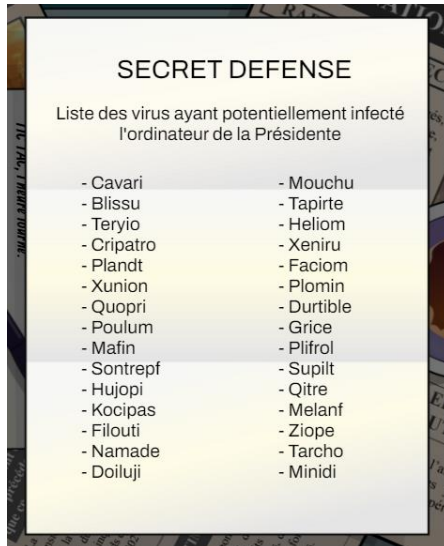
- **NEWSROOM** : 160km/h n'est pas la bonne valeur. Le téléphone d'Emma nous apprend que c'est 130km/h.

- **LIVES** : 90 µg/m3 n'est pas la bonne valeur. Le téléphone de Carl nous apprend que c'est 80 µg/m3.

On retourne voir la Présidente pour lui donner le nom du journal **THE REAL ONE**.

# SOLUTIONS ÉPISODE 1

## Trouver le nom du virus : XENIRU



La Présidente donne une liste de noms.

Le seul nom figurant sur cette liste et sur celle située derrière le journal THE REAL ONE est **XENIRU**.

On donne le nom du virus à la Présidente : **XENIRU**.

=> FIN de l'Épisode 1 !

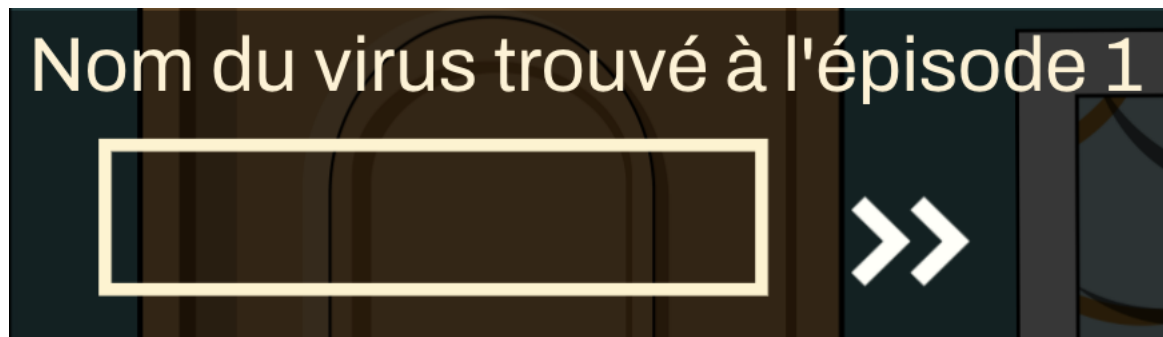
### MESSAGES CLÉS

- Développer sa capacité à collecter et fiabiliser les informations nécessaires à la prise de décision / problem solving

# SOLUTIONS ÉPISODE 2

## Mot de passe pour accéder à l'épisode 2

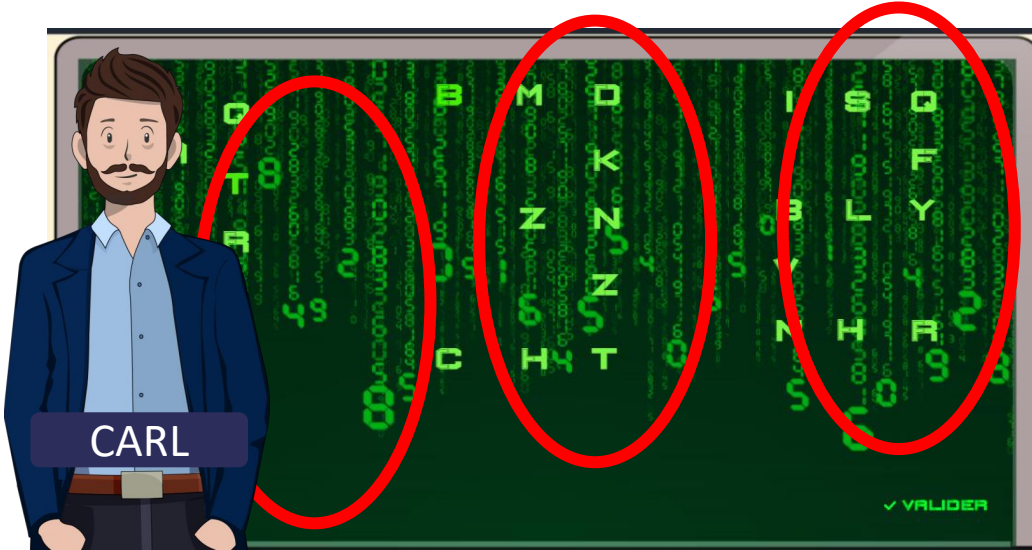
Si les joueurs commencent par l'épisode 2, ils doivent entrer le mot de passe : **XENIRU**





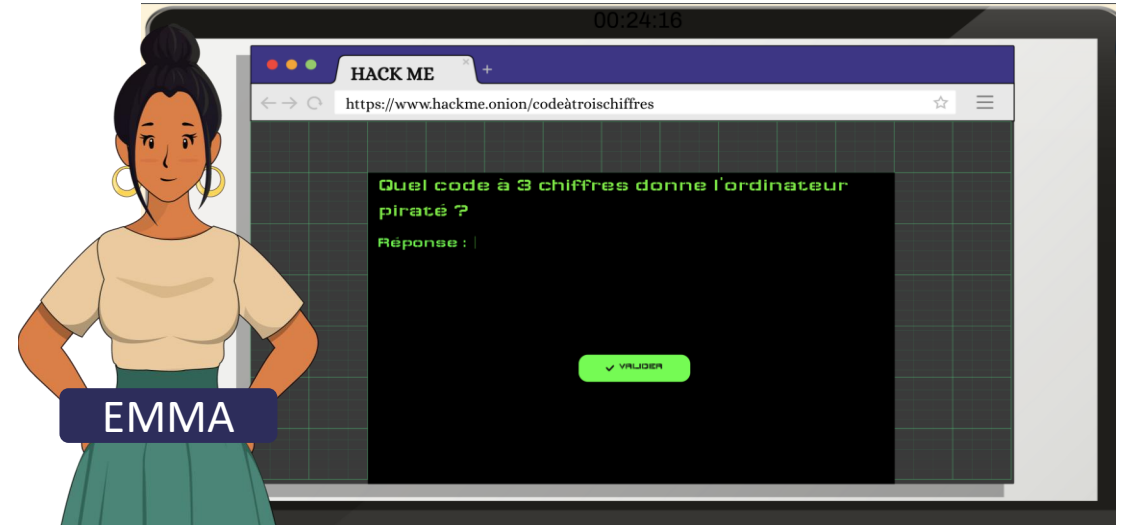
# SOLUTIONS ÉPISODE 2

## Code à 3 chiffres



CARL

- Carl voit un écran avec les lettres qui clignent. S'il se recule, il voit que ces lettres forment des chiffres et donnent le code **132**.
- Il doit ensuite **cliquer sur tous les T et les N** de l'écran et valider (cette information étant donnée par Emma)



EMMA

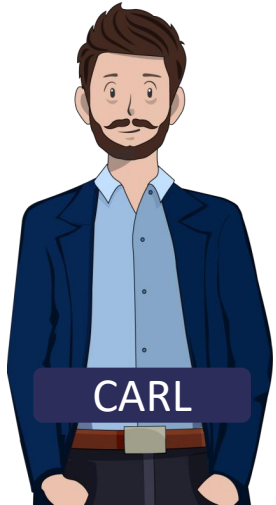
- Emma doit choisir la bonne réponse : **B/ Déjouer un virus**
- On lui demande un code à 3 chiffres : **132** (information donnée par Carl)

### MESSAGES CLÉS

- Développer une intelligence relationnelle
- Avoir l'esprit d'équipe : travailler en équipe avec et pour ses clients (Métiers du conseil = Métier de l'humain)
- Travailler avec des profils d'interlocuteurs variés dans divers des secteurs d'activité

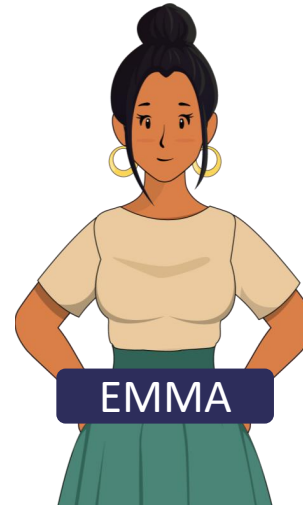
# SOLUTIONS ÉPISODE 2

Adresse IPv6 : 752:956:rtc:158:Ck37



CARL

Carl a l'adresse, il doit la donner correctement à Emma.



EMMA

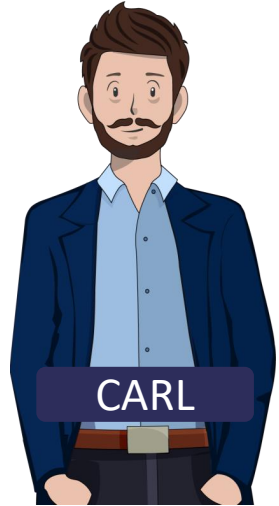
Emma doit écrire la bonne adresse, sans erreur :  
**752:956:rtc:158:Ck37**

## MESSAGE CLÉ

- Travailler en équipe : communiquer et collaborer

# SOLUTIONS ÉPISODE 2

## Séquences à recréer & code binaire 1100101



Carl doit replacer les pictos dans le bon ordre et valider la séquence, en moins de 30 secondes.

Il y a 4 séquences au total. Une fois la 4<sup>e</sup> séquence écoutée, on redémarre à la 1<sup>ère</sup> sans conséquence.

Il faut que les 2 groupes se mettent d'accord sur la séquence à utiliser.



Emma doit donner la bonne séquence à Carl pour qu'il la valide en moins de 30 secondes.

Une fois la séquence de Carl validée, Emma doit cliquer sur le bon code binaire : **1100101** (soit le code donné par Carl).

Séquence 1



Séquence 2



Séquence 3



Séquence 4



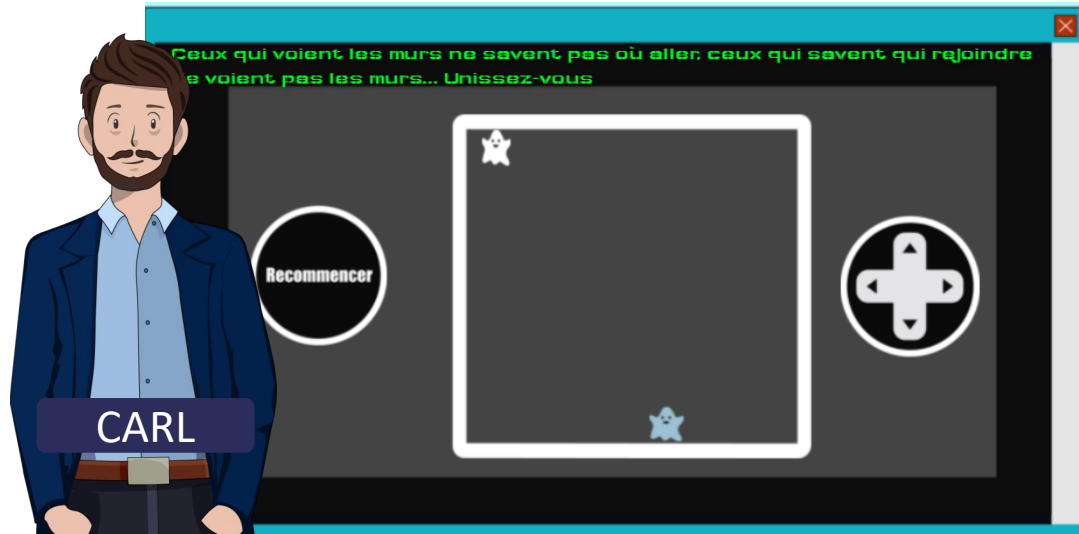
### MESSAGES CLÉS

- Questionner et challenger ses pratiques pour rester innovant
- Travailler en équipe : communiquer et collaborer

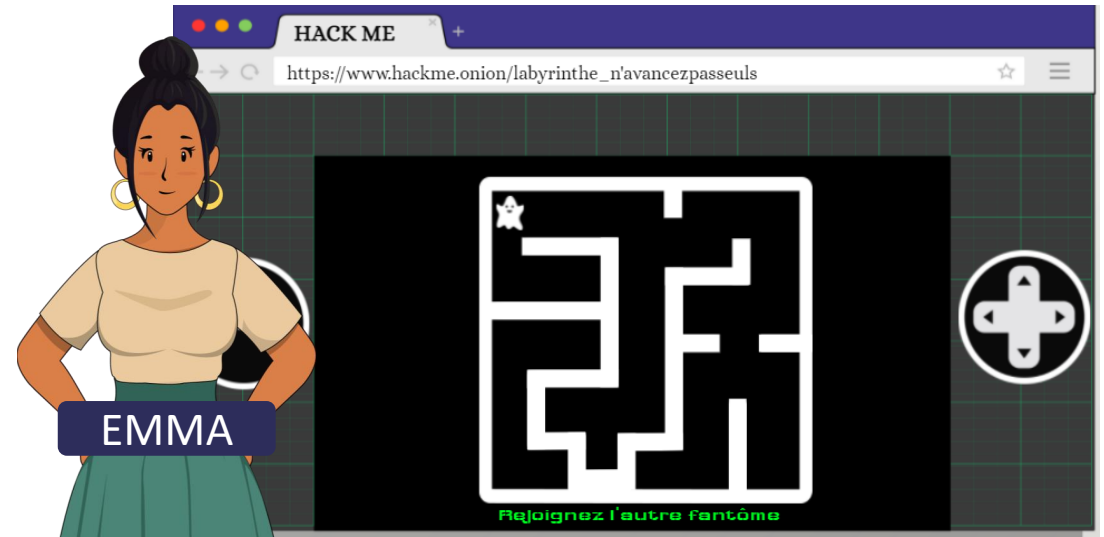
# SOLUTIONS ÉPISODE 2

## Fantôme

Carl voit le fantôme bleu qui est la destination finale. En revanche, il ne voit pas les murs. Il ne sait quel chemin prendre pour rejoindre le fantôme bleu. Il a besoin des indications d'Emma pour se déplacer.



Emma voit les murs mais ne voit pas le fantôme bleu, elle ne sait donc pas où aller. Non seulement elle doit indiquer le chemin à Carl mais elle doit également déplacer son fantôme blanc jusqu'à la destination finale (le fantôme bleu).



### MESSAGES CLÉS

- Travailler en équipe : communiquer et collaborer
- Aimer être challengé et challenger le statu quo

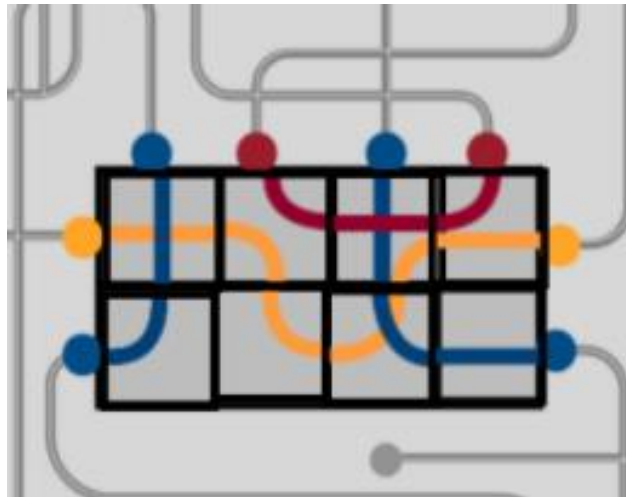
# SOLUTIONS ÉPISODE 2

## Le panneau électrique

Le panneau électrique est caché derrière le miroir.

Il faut replacer les fils pour rétablir les connexions.

2 solutions sont possibles :



### MESSAGES CLÉS

- Savoir exercer son esprit critique
- Découvrir et s'appropriier des méthodes et des outils innovants



## **ALLER PLUS LOIN**

Quelques ressources complémentaires  
si vous souhaitez compléter le  
débriefing

**Motion design pour présenter les métiers des études et du conseil :**

- [Les métiers des Études](#)
- [Les métiers du Conseil](#)

**Interview de type « micro-trottoir » sur l'idée que se font les étudiants sur les métiers du conseil :**

- [C'est quoi pour toi les métiers du Conseil ?](#)



## Les clichés sur les métiers du conseil :

- [Micro-trottoir sur les idées reçues](#)
- [Vidéo avec un pro du conseil en stratégie et management](#)
- [Vidéo avec un pro des études](#)
- [Vidéo avec une pro du conseil en recrutement](#)
- [Vidéo avec un pro du conseil en évolution professionnelle](#)





# DES PODCAST



## Des podcast « ça sert à ça ! le podcast des métiers du conseil »

12 épisodes pour présenter les métiers et les expertises du conseil

> Disponibles sur Youtube, Spotify, Deezer et Apple podcast

Le podcast des métiers du conseil permet de découvrir, **en 12 épisodes, les métiers et les expertises du conseil** : stratégie et management, recrutement, études, communication, évolution professionnelle, Data, DD/RSE, Nudge...

**Réalisée avec des professionnels passionnés**, cette série se veut avant tout **pédagogique** pour permettre aux étudiants de mieux comprendre **la diversité des métiers des consultants** et pourquoi pas y mener une carrière ?!

[Cliquez ici](#)

# DES FICHES MÉTIERS



## Les fiches métiers (mises à jour en 2021).

**31 fiches métiers pour découvrir tout un secteur d'activité qui recrute et offre de belles perspectives d'évolution.**

Conçu comme un outil d'aide à l'orientation, ce support présente à travers ses fiches, les missions, les compétences attendues, les formations, mais aussi le niveau d'expérience, la nécessité de déplacement et d'autres informations à connaître lorsque l'on souhaite exercer ces métiers.

**Au total ce sont 31 métiers du conseil passés en revue et répartis en 5 secteurs :**

- stratégie & management
- études
- conseil en recrutement
- conseil en évolution professionnelle
- conseil en communication

[Cliquez ici](#)

# UN GUIDE SUR LES MÉTIERS DU CONSEIL EN RECRUTEMENT



Un guide 100% digital pour (re)découvrir :

- les principaux métiers : Chargé(e) de Recherche et Consultant(e)
- les cursus possibles, via le témoignage d'une consultante
- les soft skills pour exercer ces métiers
- des témoignages d'experts et un podcast
- des anecdotes

[Cliquez ici](#)

# LES PRINCIPAUX MÉTIERS DE LA DATA



Les métiers de la donnée sont de plus en plus nombreux, variés... et porteurs. Zoom sur 10 métiers clés d'une organisation "Data centric" pour mieux comprendre ce monde en évolution permanente via 3 supports :

## [BeData : la bande dessinée qui explore les métiers de la donnée](#)

Les entreprises exploitent de plus en plus les données à leur disposition pour aiguiller leur stratégie et leur développement. Elles ont besoin, pour ce faire, de professionnels et d'experts qualifiés. Découvrez grâce à la BD BeData quels sont les différents emplois de la donnée, les compétences à posséder pour les exercer et les formations à suivre. Une façon ludique de s'y retrouver !

## [La cartographie dynamique](#)

A travers cette cartographie vous pourrez matérialiser la chaîne de la valeur de la donnée et découvrir qu'à chaque étape du traitement de la Data intervient un métier différent.

Et pour aller encore plus loin, [le glossaire](#)

[Cliquez ici](#)

# UN MAGAZINE POUR LES ÉTUDIANTS INGÉNIEURS



## Les métiers du conseil | Ingénieurs : devenez la solution

Réalisé avec des experts du conseil, ce magazine de 24 pages donne les chiffres du secteur, désacralise la data, fournit des conseils pour réussir son aventure d'ingénieur expat, parle des métiers du conseil au service du social mais aussi au service de la lutte contre le réchauffement climatique...

Sous forme d'interviews, de portraits et de reportages thématiques inspirants découvrez l'univers du conseil. Des métiers ouverts aux futurs ingénieurs !

[Cliquez ici](#)

# Kit d'animation pour enseignants

## Consult Game : Mission Éco

*L'escape game des métiers du conseil*



**DÉBRIEFER**

*Escape game piloté et financé par Atlas, OPCO des services financiers et du conseil, selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le Ministère de l'Education nationale de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation.*