



**MEET Project:**  
*Management E-learning Experience for Training  
secondary school's students*

**Code:** LLP-LDV-TOI-10-IT-560

Lifelong Learning Programme (2007-2013)  
Leonardo da Vinci Programme  
Multilateral projects Transfer Of Innovation



## Mode opératoire Enseignant

1. Connectez vous à la plateforme de jeu : <http://meet.thebusinessgame.it/meet>
2. Cliquez sur inscription puis remplissez le formulaire en indiquant **votre adresse académique** (adresse de la forme [prenom.nom@ac-académie.fr](mailto:prenom.nom@ac-academie.fr)). La création du compte avec cette adresse va vous donner de façon automatique des droits d'administrateur de tournoi (**compte de l'enseignant**) dès lors que vous aurez validé cette adresse lors de l'étape suivante.
3. Rendez-vous sur votre boîte professionnelle. Vous avez reçu un mail dans lequel figure un **lien de validation d'adresse**. Attention : il arrive que ce mail en provenance d'Italie soit considéré comme du spam. Aussi, pensez à vérifier votre dossier « Spam » !
4. Accédez à la plateforme d'inscription en utilisant le **compte de l'enseignant** pour télécharger la **courte présentation**.
5. Créer/voir les codes pour le cours → donnez un **nom au tournoi** puis une **plage de temps** pendant laquelle il sera possible aux leaders et aux joueurs de s'inscrire à ce tournoi.
6. Après validation retournez dans « Organisation du tournoi » puis « Créer/voir les codes pour le cours ». Relevez le **code Tournoi**.
7. Dans la zone de "Organisation du tournoi", cliquez sur le lien "Changer la phase du tournoi" puis sélectionnez la phase **S'abonner**.
8. Communiquez le **code Tournoi** et l'adresse de la plateforme d'inscription (<http://meet.thebusinessgame.it/meet>) aux élèves/étudiants.
9. Présentez aux élèves la **courte présentation**.
10. Dans la classe, décidez des étudiants chefs d'équipe et de ceux qui seront des utilisateurs.
11. Donnez aux étudiants le **mode opératoire étudiants** qui décrit les étapes d'inscription pour les étudiants chefs d'équipe puis les étudiants utilisateurs (invités par les leaders). Rappelez aux élèves que l'enregistrement à l'intérieur de la plate-forme doit être fait en utilisant un email qui contient Nom et Prénom (exemple : [prenom.nom@fournisseurd'accès.fr](mailto:prenom.nom@fournisseurd'accès.fr))
12. **Après la fin de la phase d'inscription**, vous devez créer le jeu.
  - a. Dans l'espace "Gestion de tournoi", cliquez sur le lien "Changer la phase du tournoi" puis sélectionnez **phase d'attente**.



- b. Cliquez sur "Créer un tournoi" dans l'espace "Gestion de tournoi".
- c. Sélectionnez les équipes que vous voulez insérer à l'intérieur du tournoi (rappelez-vous que si vous avez moins de 10 équipes, vous pouvez créer un seul tournoi, si vous avez plus de 10 équipes vous devez diviser les équipes en deux ou plusieurs tournois) puis cliquez sur " Générer "
13. Dans la zone de "gestion de tournoi", cliquez sur "Changer la phase du tournoi" et sélectionnez la phase de **jeu**.
14. Le tournoi est maintenant ouvert : les étudiants peuvent jouer. Donnez-leur un calendrier précis pour saisir leurs décisions (**par exemple** : "la première série de décisions doit être insérée dans le système avant le 9 décembre 2011 à 10:00"). N'oubliez pas que si une équipe ne saisit pas ses décisions, le système est bloqué. Aussi, **vous avez dans cette situation la possibilité de « forcer les décisions » d'une équipe** : les données présentes dans les cellules de l'équipe retardataire seront validées en l'état.

#### Remarques :

- Vous avez la possibilité à tout moment d'empêcher aux joueurs d'agir sur le jeu. Pour cela, vous pouvez dans l'espace « Organisation du tournoi » changer la phase de jeu pour la placer en « Attendre ». Il suffira pour reprendre le jeu de faire la même démarche pour revenir en « jouer ».
- Dans un même tournoi, vous pouvez organiser plusieurs jeux. Cette possibilité est utile :
  - Soit parce que vous avez plus de 10 équipes engagées dans le même tournoi. Il vous faut alors scinder le tournoi en deux groupes d'équipes qui joueront de façon simultanée.
  - Soit parce que vous souhaitez débiter par un jeu d'essai (par exemple, un jeu de découverte sur un tour) avant de commencer véritablement un tournoi sur plusieurs tours.



## Mode opératoire étudiants

1. Lorsque l'enseignant vous donne le **code Tournoi**, vous devez vous inscrire à l'intérieur de la plate-forme (<http://meet.thebusinessgame.it/meet>).
2. Après la connexion, insérez le **code Tournoi** dans la zone **CODE DU COURS**.
3. **Si vous êtes un chef d'équipe :**
  - a. créez votre entreprise.
  - b. envoyez des invitations à vos coéquipiers (utilisateurs) pour qu'ils rejoignent votre entreprise.
4. **Si vous êtes un utilisateur :**
  - a. attendez l'invitation adressée par votre chef d'équipe.
5. **Attendez la création du tournoi par votre enseignant.**
6. **Après la création du tournoi, entrez dans la plate-forme et commencez à jouer en respectant le l'agenda déterminé par l'enseignant.**

**Remarque :**

**Pour votre enregistrement à l'intérieur de la plate-forme, vous devez impérativement utiliser une adresse email qui contient vos Nom et Prénom (exemple : [prénom.nom@fournisseurd'accès.fr](mailto:prénom.nom@fournisseurd'accès.fr))**