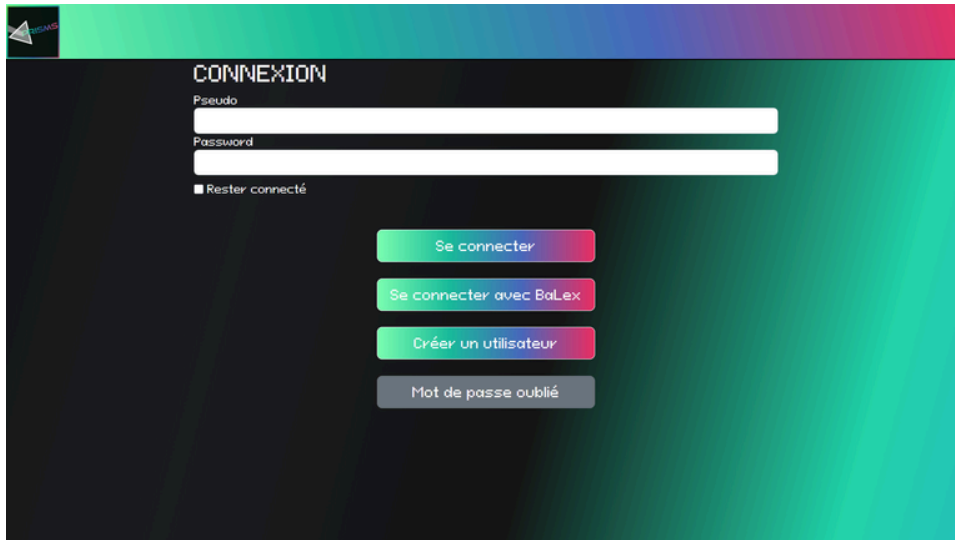


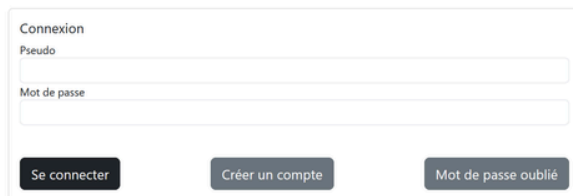
# PRISMS



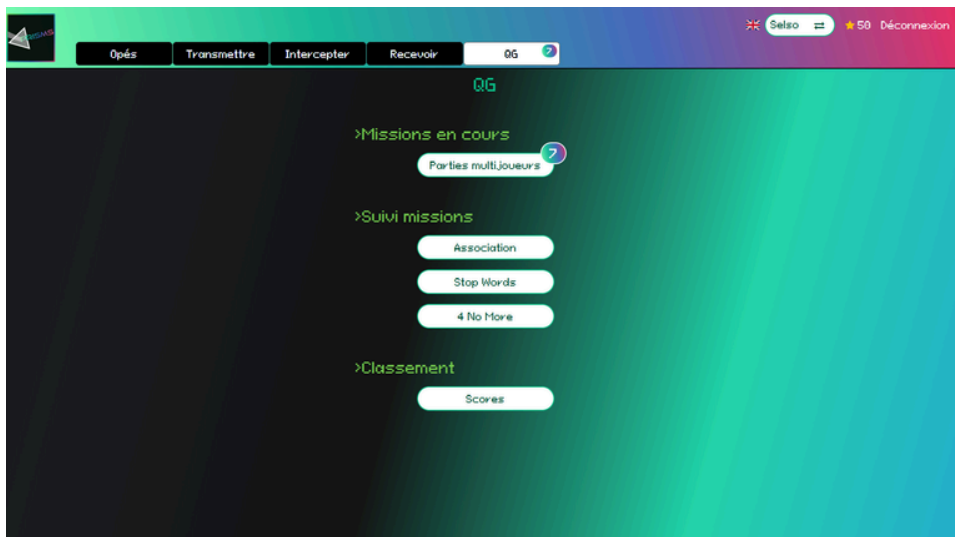
## <Connexion>



Accédez au site grâce au lien :  
<https://prisms.luciole.science/fr/login>  
Cliquez sur “Se connecter avec BaLex”.



Utilisez vos identifiants BaLex  
pour vous connecter.  
Puis cliquez sur “Se connecter”.

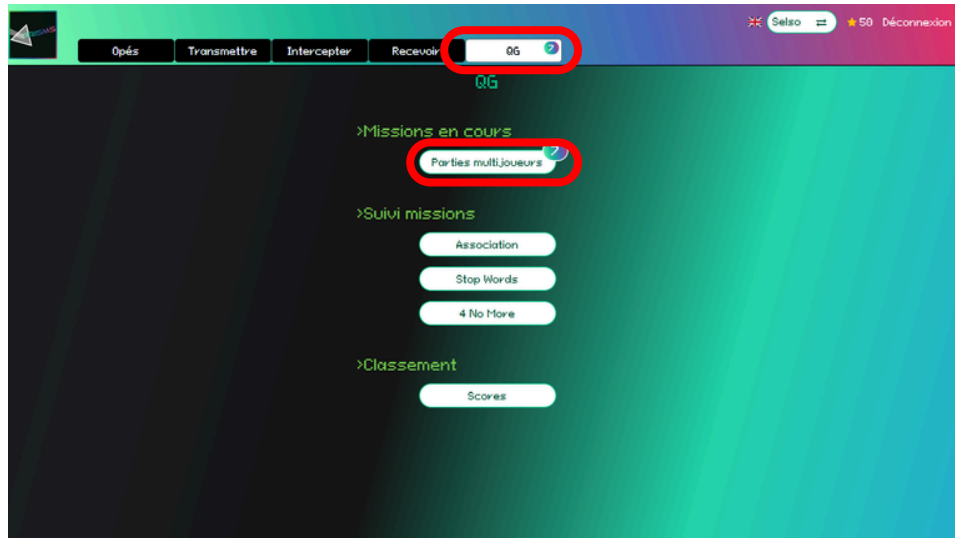


Vous avez maintenant accès à  
votre compte Prisms.

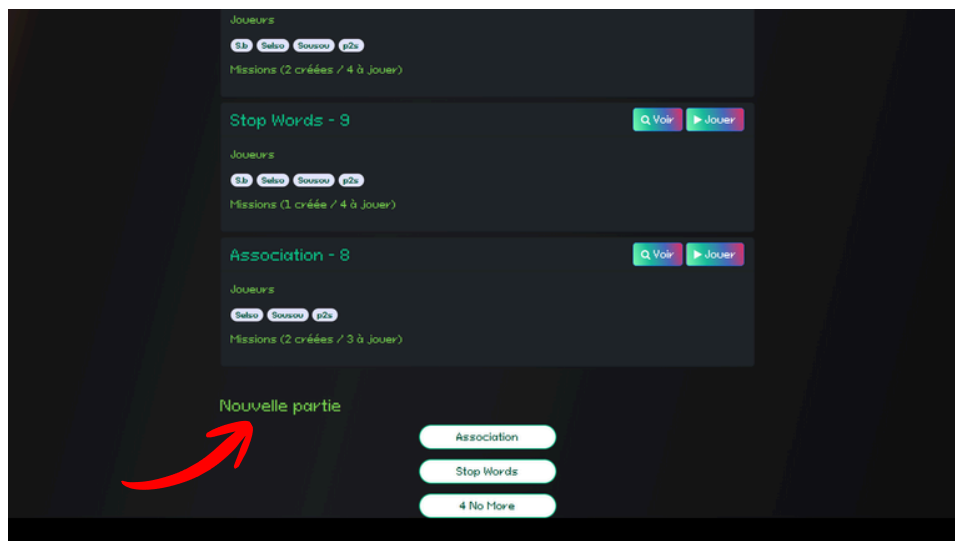
# PRISMS



## <Création de partie multijoueur>

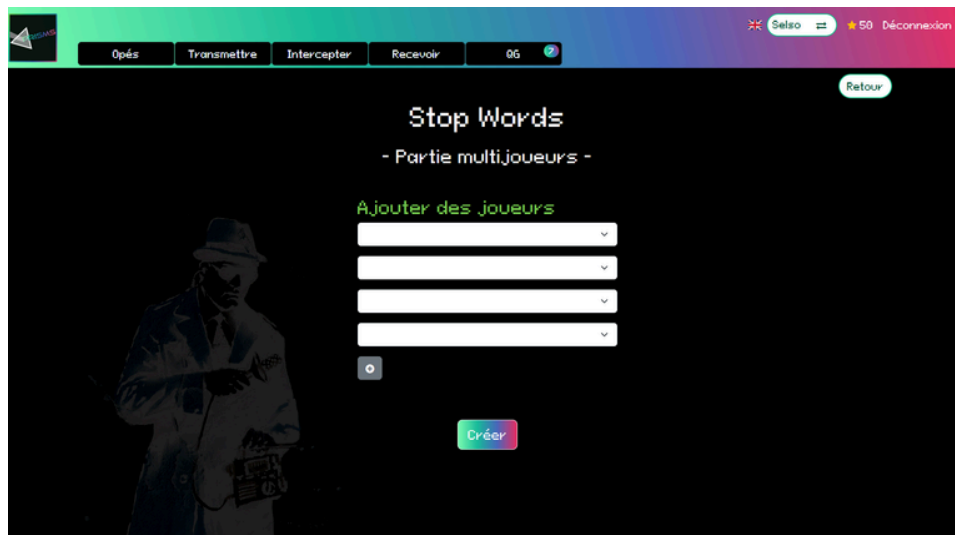


Dans la section "QG", cliquez sur "Parties multijoueurs"



En bas de la page, vous trouverez « Nouvelle partie ».

Vous pouvez maintenant sélectionner le mode de jeu que vous souhaitez parmi les 3.

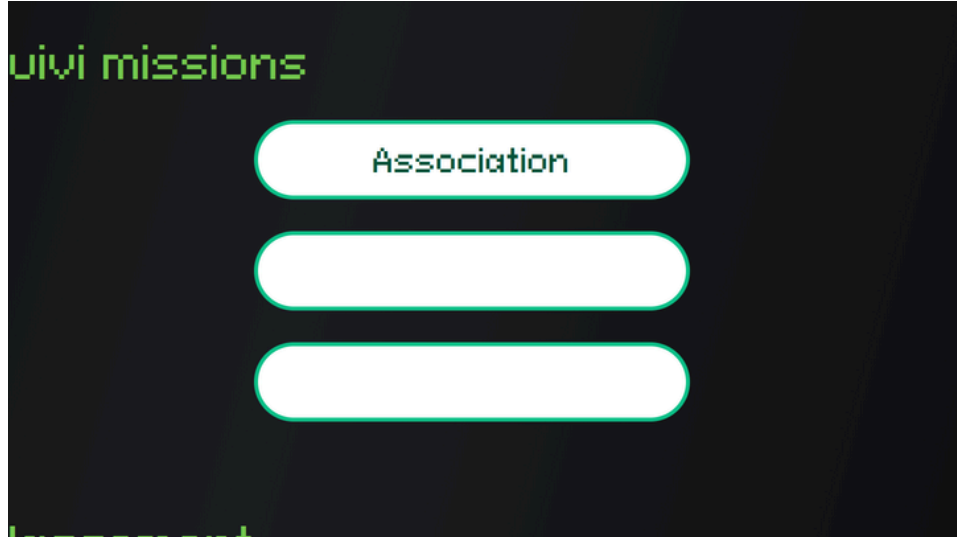


Qu'importe le mode choisi, vous aurez toujours à sélectionner en premier les joueurs que vous voulez dans vos parties.

# PRISMS



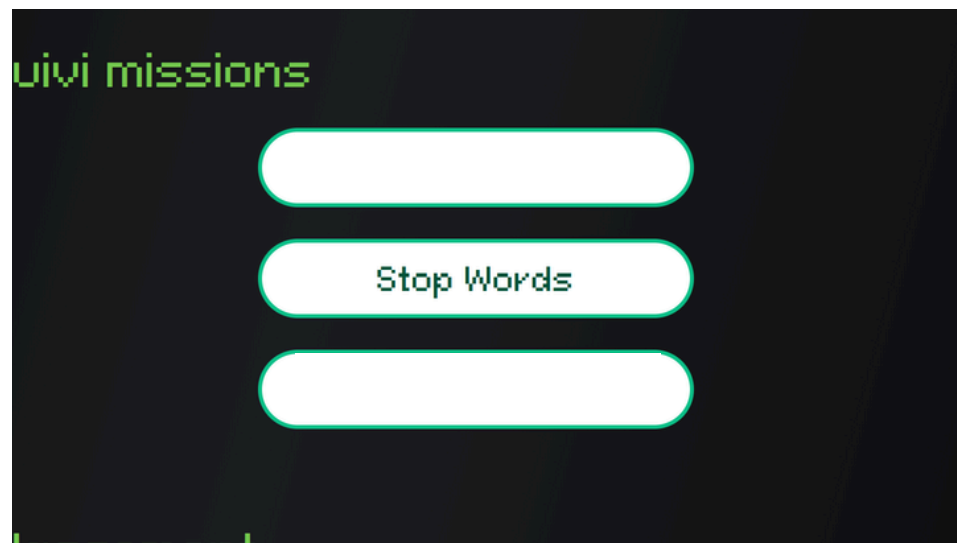
## <Présentation des modes de jeu et des rôles>



*Le transmetteur* : doit faire deviner les mots en vert en donnant des indices et le nombre de mots que l'indice permet de trouver. Il doit faire attention de ne pas mener le récepteur à choisir le mot en rouge.

*Le récepteur* : doit trouver les mots en vert à l'aide des indices donnés par le transmetteur sans choisir le mot en rouge, sinon Game Over.

Intérêt pédagogique -> Fait travailler les associations d'idées, la catégorisation et la recherche de synonymes.

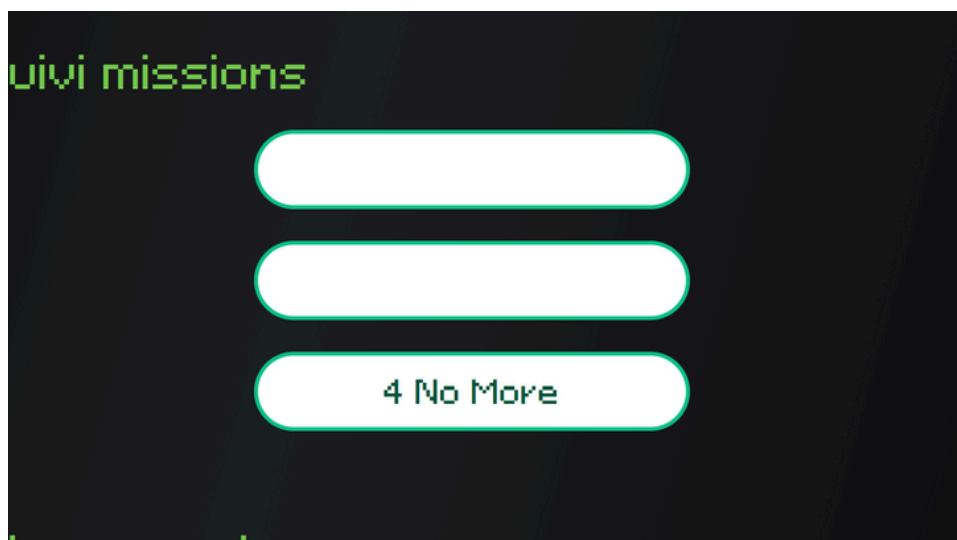


*Le transmetteur* : Définit le message à faire deviner et les mots interdits.

*L'intercepteur* : S'enregistre pour faire deviner le mot sans utiliser les mots interdits.

*Le récepteur* : Ecoute l'enregistrement et doit deviner le message.

Intérêt pédagogique -> Fait travailler la production orale, la périphrase et la reformulation.



*Le transmetteur* : Faire deviner un message en utilisant pas plus de 4 mots.

*L'intercepteur* : Reçoit le message et les indices et peut valider ou supprimer la transmission.

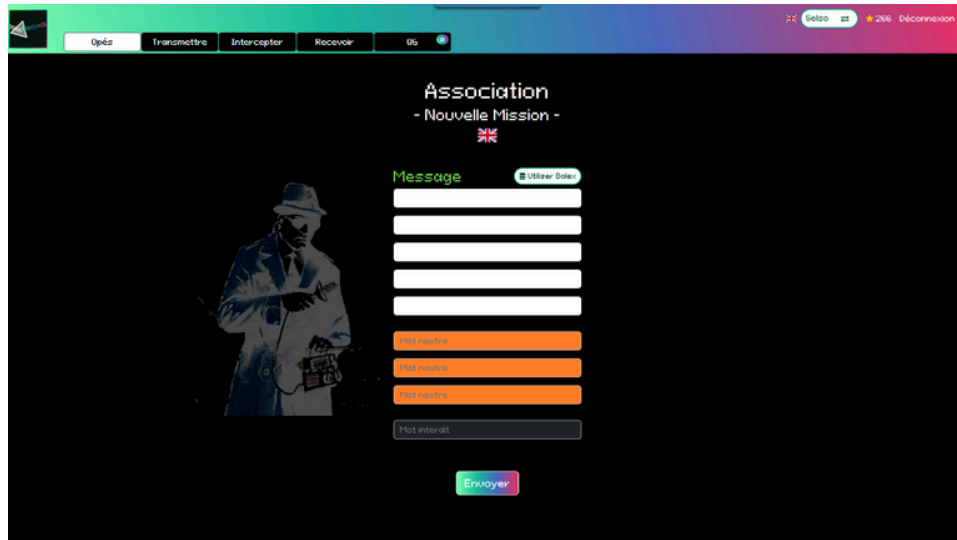
*Le récepteur* : Doit trouver le mot grâce aux quatre indices.

Intérêt pédagogique -> Fait travailler l'esprit de synthèse, la concision et la précision lexicale.

# PRISMS



## ASSOCIATION



1ère étape : Définir les mots à faire deviner.

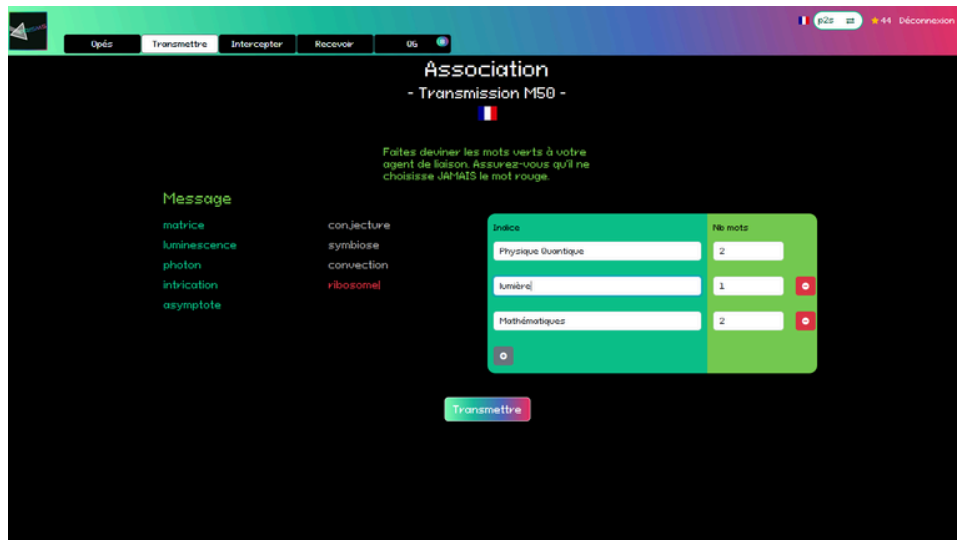
Chaque joueur entre des mots.

Dans les cases blanches : les mots à faire deviner.

Dans les cases orange : les mots neutres.

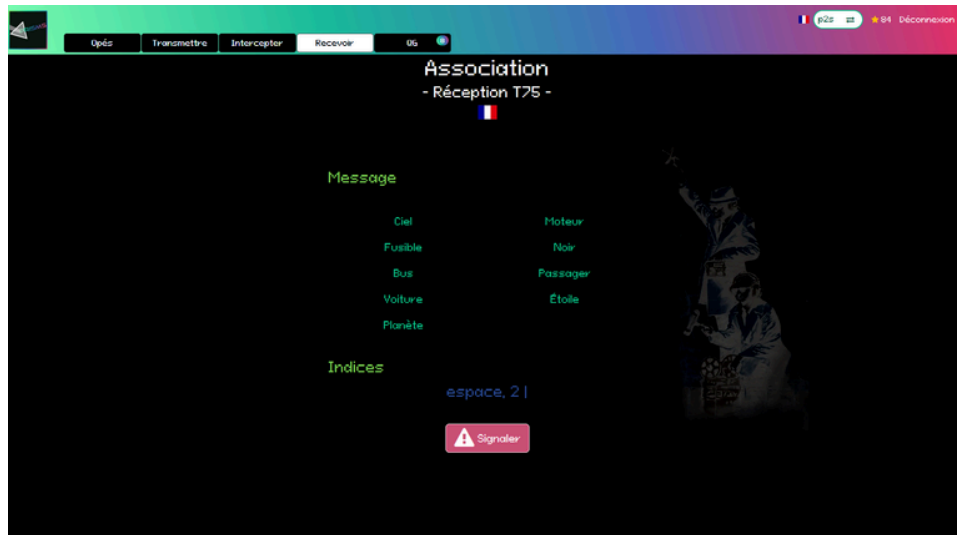
Dans la case noire : un mot qui fera éliminer le joueur s'il est sélectionné.

L'option « utiliser Balex » va remplir automatiquement les cases avec des mots aléatoires de votre lexique Balex.



2ème étape : Le joueur transmetteur va rédiger des indices pour permettre au joueur récepteur de deviner un nombre choisi de mots par indices.

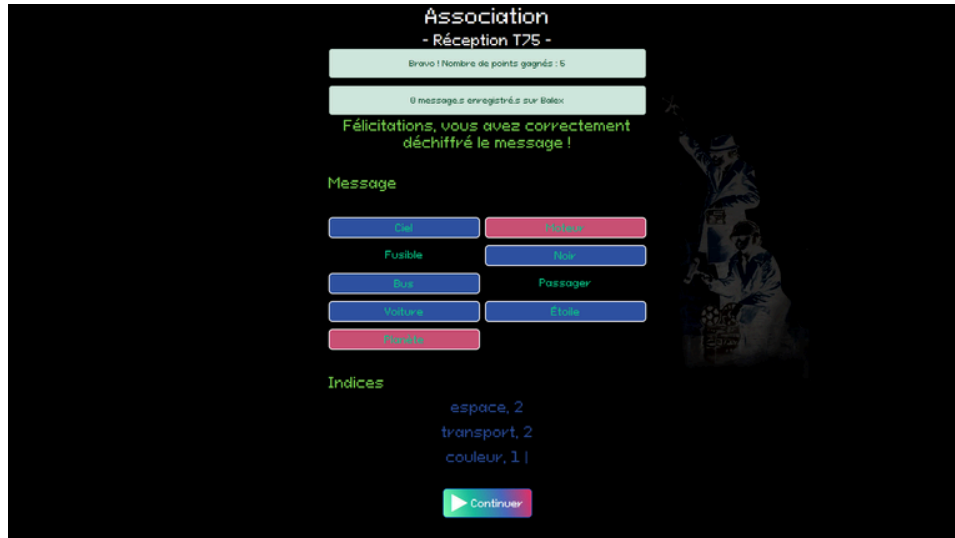
Puis clique sur « Transmettre ».



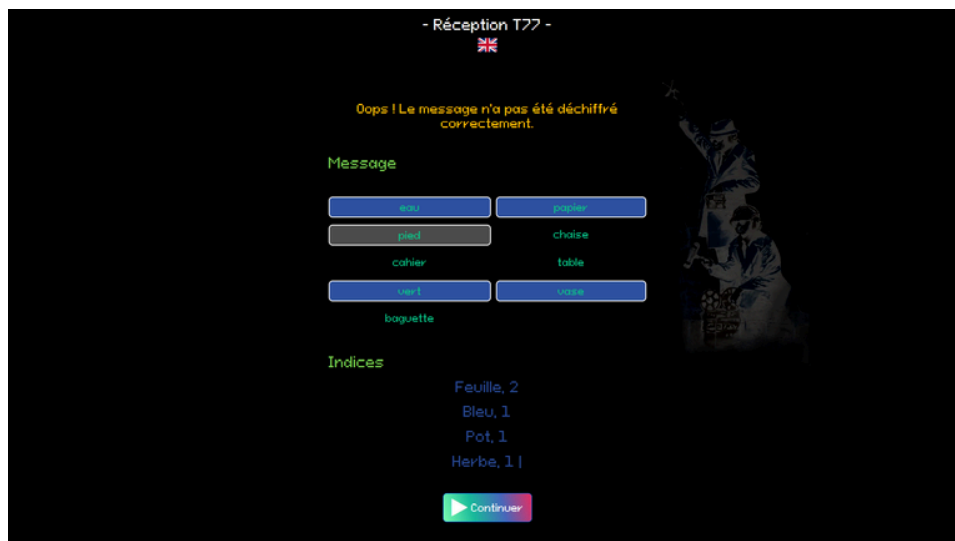
3ème étape : Le joueur récepteur, à l'aide des indices qui s'affichent l'un à la suite de l'autre, doit trouver les bons mots en évitant le « mot noir ».



## ASSOCIATION



Cet écran apparaît lorsque le joueur réussit à déchiffrer le message complet. Les mots que vous avez correctement identifiés sont mis en évidence (en bleu). Moins le joueur fait d'erreurs, plus il gagne de points.



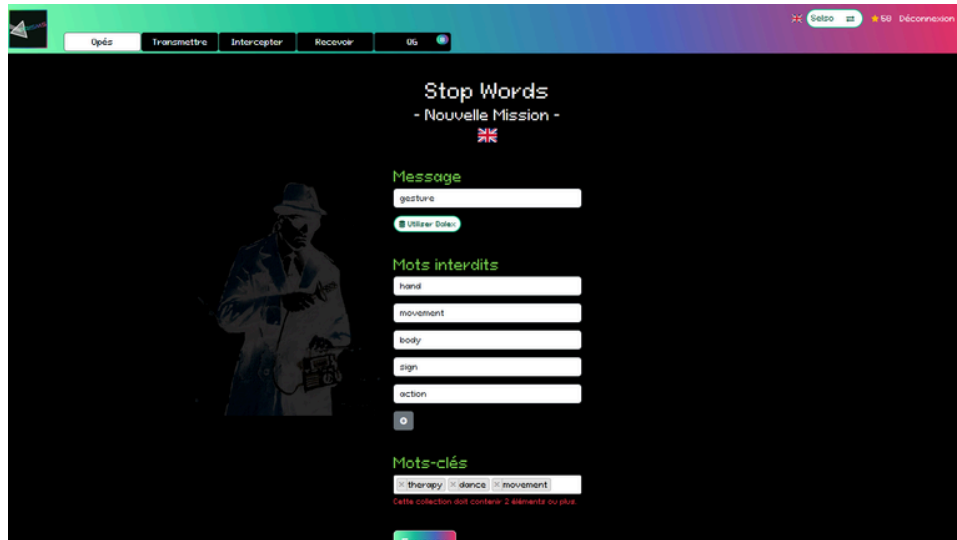
Choisir le mot « noir » entraîne un Game Over et donc la fin de la partie pour le joueur.

Pendant la partie, chaque joueur aura la possibilité d'occuper chaque rôle. Et c'est le cas pour les trois modes de jeu.

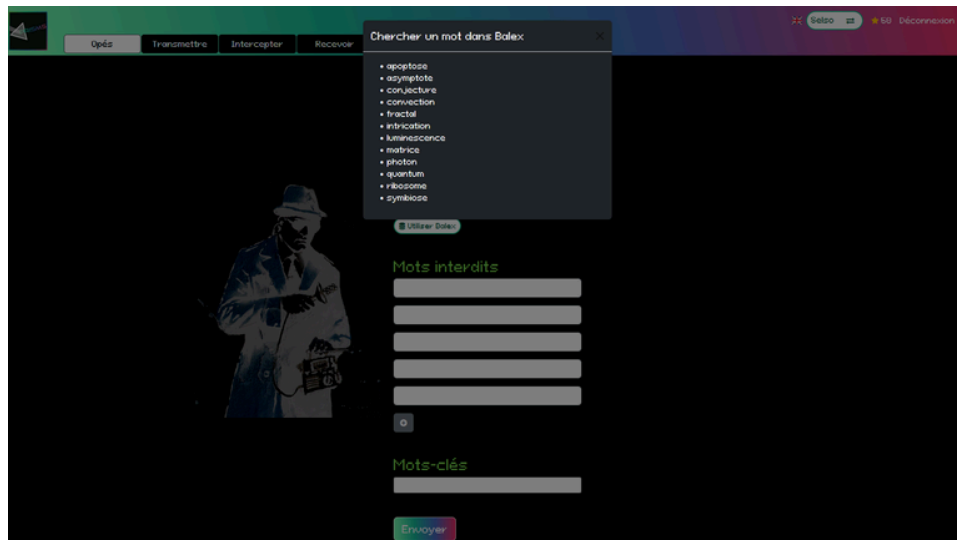
# PRISMS



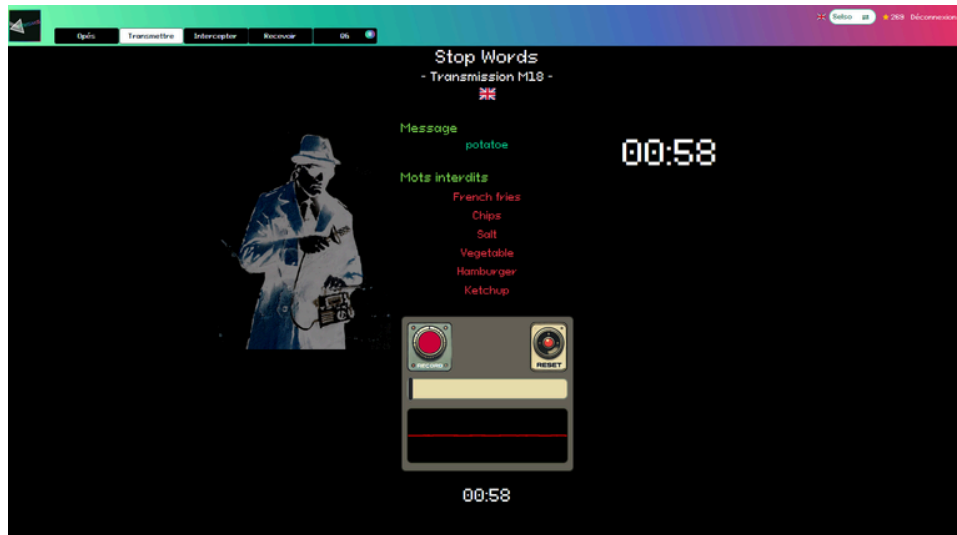
## STOP WORDS



Etape 1 : Les joueurs créent une opération.  
Ils choisissent le message à deviner et les mots que le joueur transmetteur ne devra pas utiliser.



Le joueur a l'option d'utiliser Balex, pour piocher un mot de son lexique.

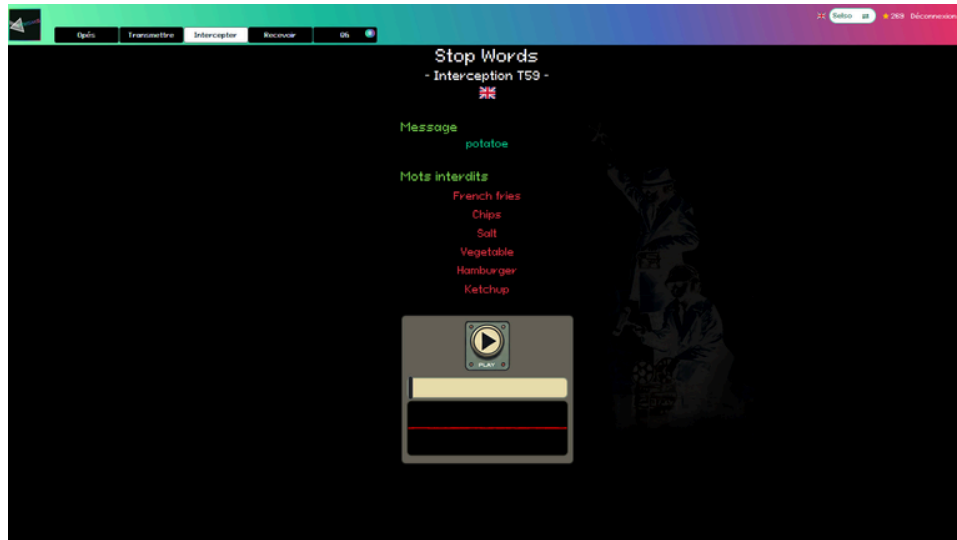


Etape 2 : Le joueur transmetteur a 60 secondes pour enregistrer un vocal pour faire deviner le message au joueur récepteur sans utiliser les mots interdits.

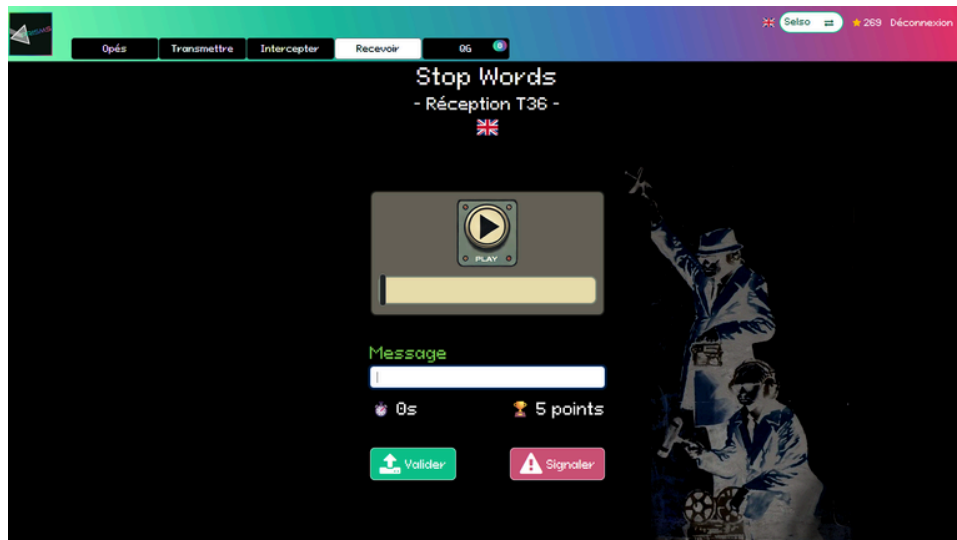
# PRISMS



## STOP WORDS



Etape 3 : Le joueur intercepteur écoute l'enregistrement fait, vérifie si le joueur transmetteur n'a pas triché, et peut valider ou non l'envoi de l'enregistrement.



Etape 4 : Le joueur récepteur écoute l'enregistrement et doit deviner le bon message.

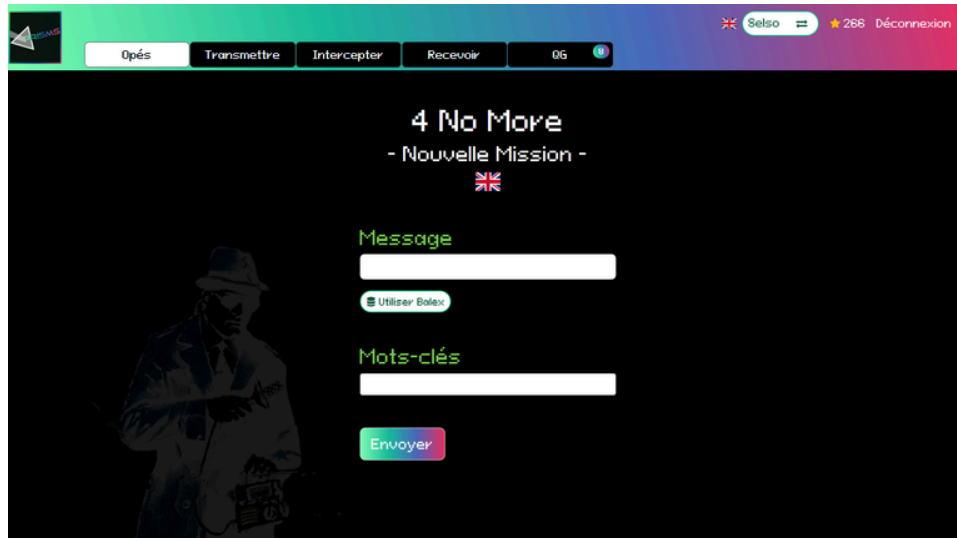


Le joueur ne dispose que d'un essai pour deviner. S'il ne trouve pas le bon message, la partie est terminée. Moins il met de temps à trouver, plus il gagne de points.

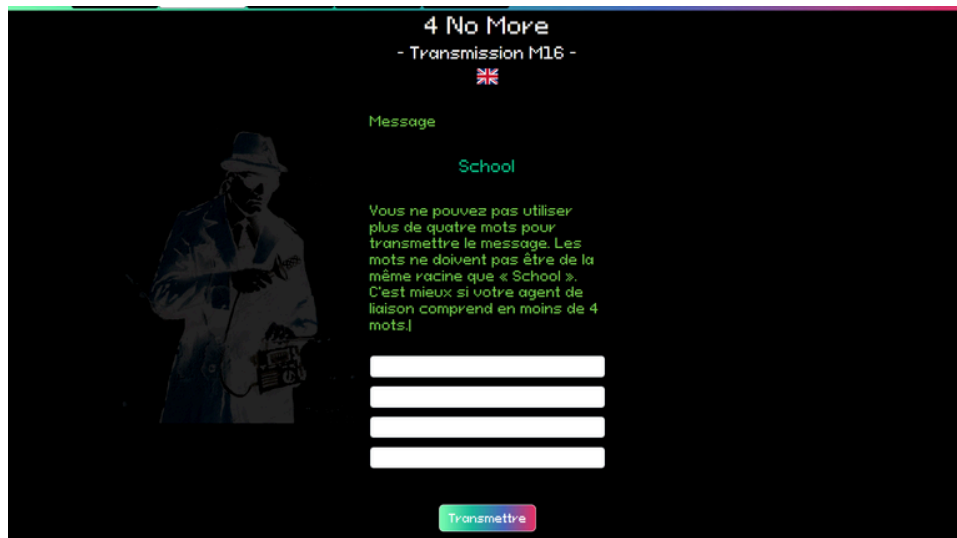
# PRISMS



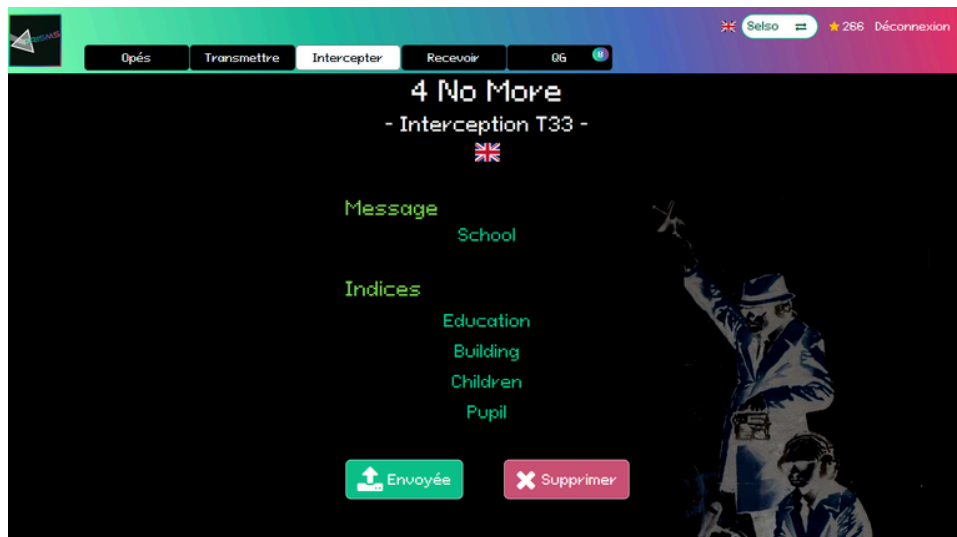
## 4 NO MORE



1ère étape : Création de la mission  
Les joueurs choisissent un message à faire deviner.  
Vous avez aussi la possibilité d'utiliser votre lexique Balex pour choisir un mot.



2ème étape : Le joueur reçoit un mot cible. Il dispose de quatre cases pour saisir quatre mots-indices afin d'aider le joueur récepteur à deviner le message.

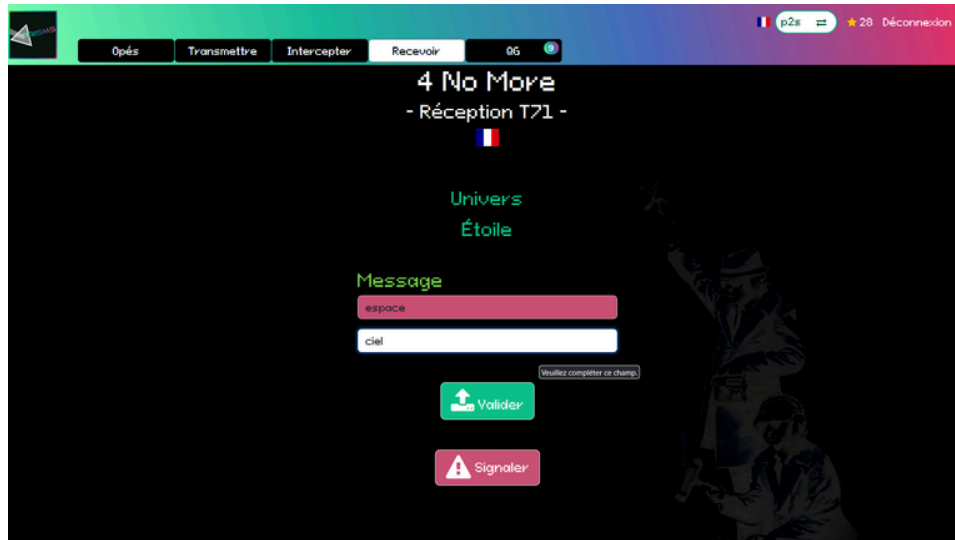


3ème étape : Le joueur intercepteur consulte une transmission et peut valider ou non la transmission.  
Il vérifie si le joueur transmetteur n'a pas triché.

# PRISMS



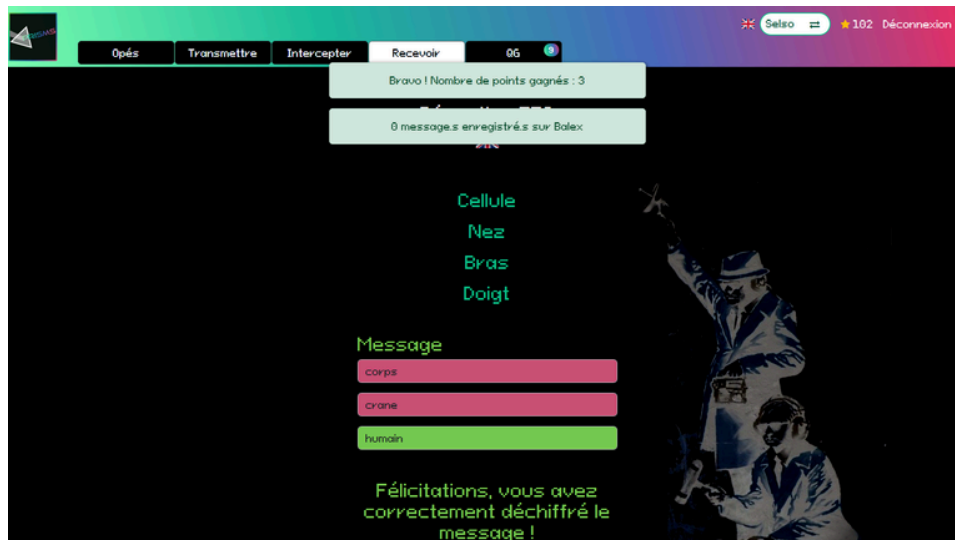
## 4 NO MORE



Étape 4 : Deviner le mot secret à partir des indices fournis.

Le joueur reçoit une liste de mots-indices, un à la fois. Il doit faire des propositions dans le champ Message pour trouver le mot caché.

À chaque erreur (en rouge), un nouvel indice est affiché.



Le joueur gagne plus de points s'il trouve en moins de 4 indices.

Notez que, quel que soit le mode de jeu, la progression vers l'étape et le rôle suivants est débloquée lorsque tous les joueurs ont terminé leur rôle actuel.