

Section	Animer en virtuel
Bien connaître le logiciel de vidéoconférence	<p>Chaque logiciel de vidéoconférence a ses particularités. Il est important de les connaître. Deux exemples :</p> <p>1- Dans zoom, en plus de cliquer la souris sur l'icône de micro pour activer/désactiver le micro, on peut garder enfoncée la barre d'espacement pendant qu'on parle, cela réactive le micro tant que la barre est enfoncée.</p> <p>2- Certains jeux requièrent que l'on voie en même temps tous les joueurs. Cela se fait en choisissant le mode d'affichage « galerie », cependant, certains logiciels ont une limite de personnes affichées plus basse que d'autres logiciels.</p> <p>Sur un ordinateur, zoom peut en afficher une centaine (4 dans l'application mobile), cependant, plus il y a de participants, plus l'image est petite...</p> <p>Sur un ordinateur avec Teams ou GoogleMeet, cela tourne autour de la quinzaine.</p> <p>Bien que les participants puissent utiliser n'importe quelle plateforme pour assister à la réunion, il est recommandé que la personne qui contrôle le logiciel de vidéoconférence le fasse à partir d'un ordinateur.</p>
Droit de parole	<p>Chaque fois que l'on doit donner la parole à chacun à tour de rôle, il ne faut pas se fier à la liste des participants du logiciel. Celle-ci change constamment selon qu'une personne parle, utilise la fonction de lever ou le bouton de réaction.</p> <p>Il est donc préférable d'avoir une liste stable avec tous les noms, soit sur un bout de papier ou dans un logiciel autre que la vidéoconférence</p>
Afficher la personne qui parle ou tous	<p>Tous les logiciels permettent soit d'afficher en gros plan seulement la personne qui parle, soit d'afficher tous (ou plusieurs) participants. Cela s'appelle l'affichage « galerie »</p>
Les sous-groupes pour le travail en équipe	<p>La division en sous-groupes du logiciel remplace ce que vous feriez normalement en plusieurs équipes dans vos réunions.</p>
ou pour remplacer « un joueur quitte la salle » en virtuel	<p>Un animateur peut ou non être présent dans un sous-groupe. Par exemple, si vous discutez avec une tanière des choix de proies avec des louveteaux, un animateur sera présent. Si la tanière choisit un jeu pour les prochaines réunions, pas besoin qu'un animateur soit présent.</p> <p>Plusieurs jeux demandent qu'un joueur quitte la salle. On peut faire cela en virtuel en le mettant temporairement dans un sous-groupe, puis on le ramène dans le groupe complet en fermant le sous-groupe.</p>

Élimination d'un joueur	Certains jeux éliminent progressivement les joueurs jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Pour faire cela en virtuel, on utilise l'affichage « galerie » et le joueur éliminé désactive sa caméra.
Clavardage	Le clavardage peut être utilisé pour transmettre un texte à tous (par exemple un mot (en morse ou tout autre code qui s'écrit bien) à décoder. Il peut aussi servir à transmettre un rôle, une instruction à un seul joueur. Attention alors de ne pas l'envoyer à tous!
Gages en virtuel	Certains jeux font faire un gage au joueur qui se trompe. Voici des gages que l'on peut demander à faire en virtuel faire le tour de sa chaise, faire un panache d'original avec ses mains, Faire une grimace dire un compliment à quelqu'un, chanter le refrain d'une chanson, faire un ban, dire le maître-mot, une maxime ou tout autre élément de la pédagogie, exécuter un nœud. dire 3 lettres en code morse, ou tout autre code appris etc.
Partage d'écran	Pour montrer certaines techniques, on peut partager des documents PDF ou PowerPoint. Par exemple, les empreintes d'animaux ou des codes secrets. On peut aussi partager des ressources sur Internet, par exemple des vidéos sur YouTube pour montrer des nœuds. Il faut alors s'assurer d'ajuster comme il faut le paramètre « permettre le partage du son de l'ordinateur ».
Utilisation d'équipement supplémentaire : caméra- document, écran.	Certains équipements supplémentaires peuvent s'avérer utiles. Pour la personne qui contrôle le logiciel de vidéoconférence, un deuxième écran peut faciliter la gestion pour afficher toutes les petites fenêtres : liste des participants, clavardage, affichage des participants, de ce qui est partagé à l'écran, etc. Pour certaines techniques ou certains jeux, on peut utiliser une caméra supplémentaire (caméra document). Pour les nœuds, c'est mieux que la webcam intégrée, car avec la caméra séparée, les participants voient vos mains dans le même sens et la même façon que vous, alors que l'image est inversée (gauche/droite, devant/derrière) avec la caméra intégrée.