

Guide du jeu : « ESCAPE GAME »



Ce **guide du jeu** est là pour guider l'animateur lors du déroulement du jeu à proprement parler.

En aucun cas, il ne se suffit à lui-même !

L'animateur prendra impérativement connaissance du chapitre «Structure d'une séance d'escape game» dans le *guide de l'animateur*, disponible sur le site web.

L'escape game « Les métiers à remonter le temps », de quoi s'agit-il ?

Ce jeu d'énigmes se présente sous forme d'une valise fermée par une ceinture à code. Les joueurs doivent réussir à l'ouvrir, tout comme ils s'attelleront à ouvrir toutes les pochettes cadenasées placées dans la valise... Ce n'est qu'à cette condition qu'ils seront en mesure de répondre à la question : Qui peut aider Monique ?

Au fur et à mesure de leurs découvertes, ils découvriront une partie de la vie de Monique : quelques parcelles de sa vie d'avant, du jour de son AVC, de son séjour à l'hôpital et le dur choix de retourner vivre à la maison ou de partir vivre en maison de repos.

Le jeu commence avec une vidéo de lancement, disponible sur la page web vers laquelle vous avez été dirigé lorsque vous avez scanné le QR-Code qui vous a été fourni lors du prêt de la valise.



• Combien de temps dure le jeu ? 🕒

La séance complète dure près de 2 heures. Elle se compose d'environ :

- 15 minutes de briefing
- 30 à maximum 60 minutes de jeu
- 30 minutes de débriefing

Durant le jeu vous pouvez accélérer la résolution des énigmes en donnant des indices et gagner du temps pour votre débriefing.

• Combien de joueurs ? 👥

Idéalement l'escape game se joue en équipe de 2 à 6 joueurs par valise. Plusieurs équipes peuvent jouer en même temps dans une pièce si elles commencent au même moment. Il faut prévoir une valise par équipe.

Un animateur peut encadrer jusqu'à maximum 4 équipes en même temps.

• Comment se joue le jeu ?

1. Accueillez les participants. Privilégiez une ambiance décontractée. L'intérêt d'utiliser un jeu est de mettre les participants à l'aise.
2. Les joueurs peuvent être installés assis ou debout. Cette dernière option favorise la dynamique de jeu.
3. Prévoyez le briefing → cf. chapitre ad-hoc dans le guide de l'animateur.
4. Donnez les recommandations du jeu → cf. ci-dessous.
5. Chaque équipe reçoit une valise fermée et une feuille de route qui leur permettra de noter les indices et solutions ainsi que de suivre leur progression dans le jeu.
6. Lancez la vidéo de démarrage et les joueurs commencent à résoudre les énigmes.
7. Circulez pour guider les équipes qui s'égarerent ou qui sont bloquées. 😊
8. Vous pouvez aider un peu plus les équipes à la traîne pour que toutes finissent en même temps.
9. Dès la fin du jeu, commencez le débriefing → cf. chapitre ad-hoc dans le guide de l'animateur.



• Pour les joueurs :

- No stress, les énigmes sont faciles, c'est un jeu qui est fait pour être réussi !
- Rien ne se mange, rien ne se démonte, rien n'est à écrire sur les documents sauf sur la feuille de route.
- La feuille de route vous permet de suivre votre évolution dans le jeu, il y a des pictos sur chaque document pour se repérer.
- C'est un jeu d'équipe, il est important de faire circuler les documents pour que chacun puisse les observer.
- C'est un jeu collaboratif : communiquez entre vous !

• Pour l'animateur :

Avant le jeu :

- Lire le chapitre « Structure d'une séance d'escape game » dans le guide de l'animateur (pour ceux qui n'auraient pas encore compris 😊).
- Vérifier que la valise a été correctement agencée (voir le document « Remettre la valise en ordre »).
- Imprimer une feuille de route pour chaque équipe (à ne pas mettre dans la valise).
- Prendre connaissance du déroulement du jeu, des réponses aux énigmes pour guider les joueurs et éviter qu'ils ne se perdent en suppositions saugrenues...

Durant le jeu :

- Repérez si une équipe passe trop de temps sur une énigme. Si c'est le cas, donnez des indices au compte-goutte.

Indices à donner aux joueurs si nécessaire :

1 La ceinture de la valise

- Dans la vidéo, Monique a un drôle de comportement. Que fait-elle ? (Elle montre la valise et tape des coups sur la table.)
- Quelqu'un se souvient de combien de fois Monique tape sur la table ? (3-1-2)

2 Les danseurs :

- Le papier avec les danseurs n'a pas été plié pour rien... (il faut qu'il soit plié pour voir les chiffres)
- Le picto de l'énigme est l'image des danseurs (le côté texte n'apporte pas d'indices).
- Prenez du recul en regardant les danseurs, faites circuler l'image entre vous (on distingue des chiffres en gras dans le dessin 439).
- Comment différencie-t-on le 6 et le 9 ? (Avec la barre en dessous du chiffre).
- Pourquoi y a-t-il une flèche sur la feuille ? (Pour donner l'ordre des chiffres)(code 439).

3 La trousse de toilette et les médicaments :

- Les médicaments ne devraient-ils pas se trouver dans sa plaquette ?
- Comment savoir quel médicament mettre à quel emplacement ? (Il y a une ordonnance).
- Les médicaments sont représentés sur les boîtes.
- Il y a des lettres sur les médicaments, ça vous évoque un mot ? (*AUTONOMIE*)

4 L'album photo et les lettres :

- Qu'est-ce que vous avez à disposition pour l'énigme ? (Des lettres, des photos, une carte remerciement pour le défunt).
- Toutes les lettres n'ont pas le même picto... (Celle du petit-fils est pour l'énigme du code Morse)
- Y a-t-il un lien entre les lettres et les photos ? (Les mots soulignés font lien avec les photos «Inde» et «Paon», le 3e mot est évoqué par la carte de remerciements «Danse»).
- Que vous évoquent les 3 mots ensemble ? Dites-les tout haut...changez-les de place... Ecrivez-les... (*INDEPENDANCE*).
- Est-ce que vous avez bien regardé tout dans l'album photo ? (Il y a un post-it avec le mode de décodage)(*A=1, B=2, ...*).
- Est-ce que vous avez remarqué que certaines cases de votre feuille de route sont en gras ? (Ce sont les lettres à transformer en chiffres pour le code du cadenas)(*code 195*).

5 Le QR code :

- Avez-vous un smartphone avec de la 4G ? (Il y a un audio à écouter)
- Sinon, juste avec l'image vous pouvez trouver le code... (*112*)

6 Le puzzle en dents de scie

- Observez l'image, qu'est-ce que ça vous évoque ?
- Lisez l'énigme, qu'est-ce que ça vous évoque ? (*Choix*)
- Est-ce que ce mot peut rentrer dans les cases de la feuille de route ?

7 Les puzzles mot-croisés et les bracelets d'hospitalisation

- Les puzzles et les bracelets sont recto-verso.
- Observez les couleurs des puzzles.
- Observez les cases vides des bracelets.
- Pourquoi il y a des cases avec une petite maison ?
- Est-ce que l'on peut superposer les bracelets sur les puzzles ?
- Quelle lettre y a-t-il dans le mot-croisé en dessous de la petite maison ? (*Home*)(Avec le mot CHOIX et le mot HOME, on obtient le *code 853*).

8 Les cartes transparentes avec le code Morse

- Elles sont transparentes, pourquoi ? (On peut les superposer).
- Est-ce qu'elles sont dans le bon sens ? (Il y a un picto en bas à droite qui donne le sens).
- Vous les avez toutes ? (Il y en a 4, la dernière est sur le dernier document).
- Est-ce que vous savez décoder le Morse ? (Le code était avec la lettre du petit-fils)(On obtient le mot *MOI*).
- Est-ce que vous savez calculer des additions ? (Il y a des + entre les cases, il faut additionner les nombres)(*code 037*).

FIN DU JEU

