

FICHE PRATIQUE 2.

CHECKLIST POUR RÉINITIALISER LE JEU



CONSEILS

- **Recomptez le matériel** à la fin de chaque session et vérifiez l'état de celui-ci (indices déchirés, abîmés, avec des inscriptions des participants, etc.).
- Remettez le jeu en place, loin du regard des prochains joueurs.
- En secours, **prévoyez 2 versions** imprimées de tous les supports de jeu.

Éléments à remplacer	Quoi faire ?	Fait
<ul style="list-style-type: none">- Morceaux de fin- Puzzle molécule- Tableau de bord	Enlevez les 4 parties du Morceaux de fin et ceux du Puzzle molécule . Laissez le Tableau de bord , vide, sur la table.	
Livre de la Fête de la science	Redessinez les symboles de l'énigme molécule, au stylo noir effaçable , page 23 du Livre de la Fête de la science .	
<ul style="list-style-type: none">- Sac à dos et cadenas- Fiche QR code- Masques et antidote	Remettez la fiche QR code , des masques et la fiolle d'antidote dans le sac à dos . Puis fermez-le avec le cadenas à 4 chiffres en vous assurant que le code n'a pas été modifié par inadvertance.	
<ul style="list-style-type: none">- Calque « Mots à classer »- Pansement avec cote	Remplacez-les dans la poubelle . Vérifiez que la gommette est toujours en place et que la cote dans le pansement est toujours lisible.	
<ul style="list-style-type: none">- Post-it (x3)- Fiche jauge de plausibilité- Veste- Stylo effaçable- Lampe UV- Publication- Mots clés à classer	Remettez les post-it 1 et 2 dans le livre qui leur a été attribué et cachez de nouveau la cote correspondante dans la zone de jeu. Faites de même pour la Fiche jauge de plausibilité et remplacez la cote dans l'une des poches de la veste . Dans l'autre poche, placez le post-it 3 . Remettez la Publication et la fiche Mots clés à classer dans le livre qui leur a été attribué et cachez la cote à sa place. Cachez le stylo effaçable , la lampe UV dans la zone de jeu.	

Éléments à remplacer	Quoi faire ?	Fait
Carnet de bord	Vérifiez que les joueurs n'y ont rien écrit et qu'il n'y a pas eu de transfert entre les pages (sinon effacez ou arrachez les pages concernées). Vérifiez la checklist de Julie et l'énigme «toilettes». Écrivez-les de nouveau si besoin.	
<ul style="list-style-type: none"> - Images de la Fiche fournis - Enveloppe n° 1 - Morceau de fin n° 1 - Fiche paramètres 	Remettez les images de la Fiche fournis ensemble (mais dans un ordre aléatoire) ainsi que le mot d'Eva dans le dictionnaire . Remettez le morceau n° 1 du document Morceaux de fin et la Fiche paramètres dans l' enveloppe n° 1 . Puis remplacez l'enveloppe dans sa cachette (au bout du parcours indiqué sur les images).	
<ul style="list-style-type: none"> - Parapluie - Morceau de fin n° 2 - Plan d'évacuation 	Remettez le morceau n° 2 du document Morceaux de fin et le plan d'évacuation dans le parapluie (sans qu'ils ne dépassent). Puis remplacez-le en dehors de la zone de jeu .	
<ul style="list-style-type: none"> - Affiche ventilateur - Morceau de fin n° 5 	Collez le morceau n° 5 «fausse piste» du document Morceaux de fin au dos de l' Affiche ventilateur et accrochez celle-ci de nouveau à proximité, mais HORS zone de jeu .	
<ul style="list-style-type: none"> - Masque et sablier - Fiche exploration - Cadenas à 3 chiffres - Boîte avec pictogrammes - Affiche zone contaminée 	Remplacez les éléments (masque , sablier et Fiche exploration) dans la boîte . Verrouillez-la avec le cadenas à 3 chiffres en vous assurant que le code n'a pas été modifié par inadvertance. Puis remettez-la au bon endroit, en dehors de la zone de jeu , avec l' Affiche zone contaminée à côté.	
<ul style="list-style-type: none"> - Bassine, gants et réactif - 3 bocaux de terre - Protocole de manipulation 	Vérifiez l'état des 3 bocaux : refaites-les s'ils sont trop mouillés ou si celui qui réagit se distingue trop des autres (bicarbonate visible). Vérifiez la quantité de vinaigre dans la petite bouteille «réactif» . Changez les gants s'ils ont été salis. Puis remettez tous les éléments dans la bassine avant de la replacer en dehors de la zone de jeu (ou à l'extérieur, en fonction de la configuration de votre lieu), après que les nouveaux joueurs soient arrivés.	
<ul style="list-style-type: none"> - Affiche Wi-Fi - Morceau de fin n° 3 - Calque 2 	Recollez le morceau n° 4 du document Morceaux de fin et le calque 2 (de l'énigme «toilettes») derrière l' Affiche Wi-Fi . Puis accrochez de nouveau celle-ci en dehors de la zone de jeu .	
<ul style="list-style-type: none"> - Puzzle molécule 1/2 - Enveloppe n° 2 - Pansement et gommette 	Complétez les symboles du Puzzle molécule au stylo effaçable . Remettez le grand morceau du puzzle et le pansement avec une gommette dans l' enveloppe n° 2 . Puis remettez-la en place (après le passage des nouveaux joueurs aux toilettes).	
<ul style="list-style-type: none"> - Puzzle molécule 2/2 - Morceau de fin n° 4 	Complétez les symboles du Puzzle molécule au stylo effaçable . Puis remettez le petit morceau du puzzle et le morceau n° 4 du document Morceaux de fin dans le livre. La cote de ce livre est celle indiquée dans le pansement qui se trouve dans la poubelle.	

RAPPEL : Lexique du matériel



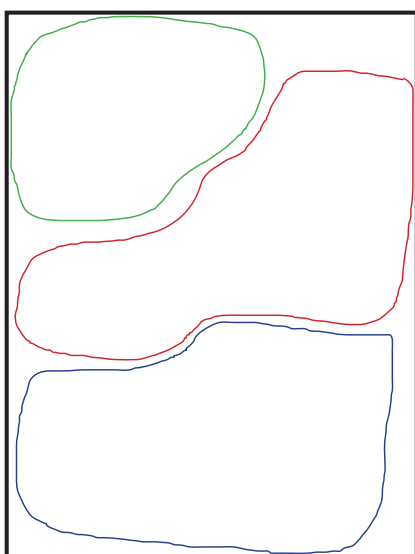
1 • Affiche ventilateur



2 • Affiche wifi



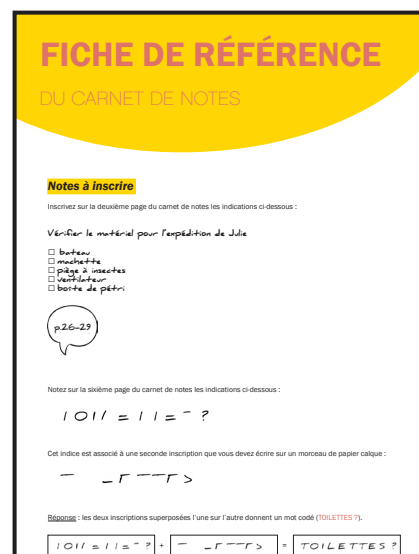
3 • Affiche zone contaminée



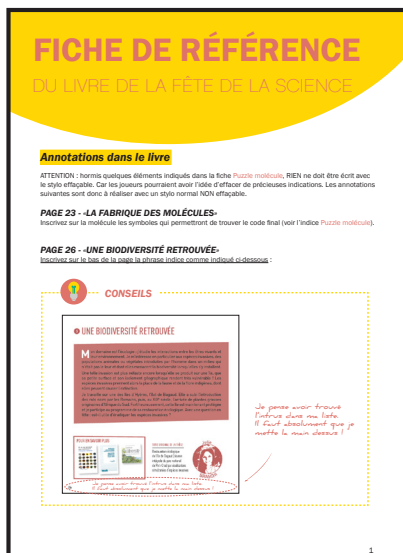
4 • Calque «Mots à classer»



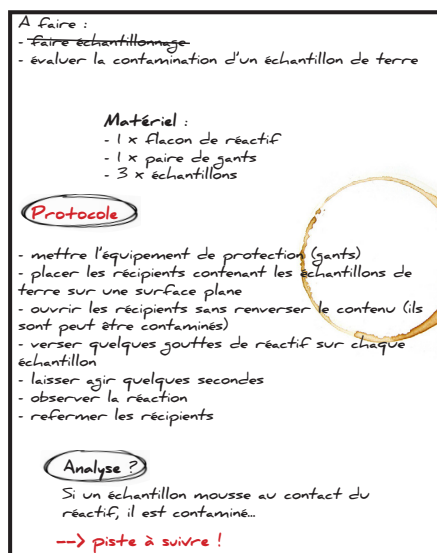
5 • Fiche fournis



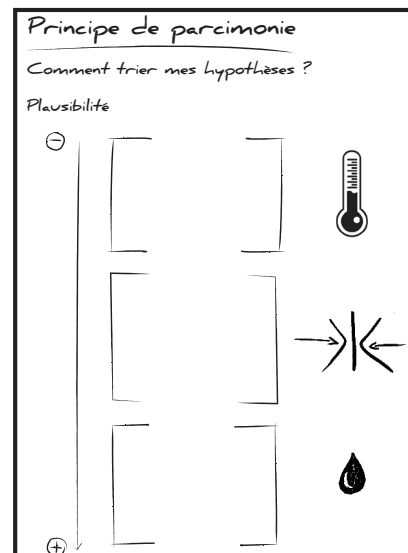
6 • Fiche de références du carnet de notes



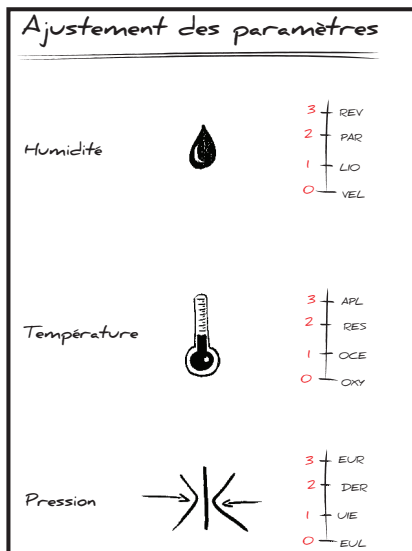
7 • Fiche de références du livre



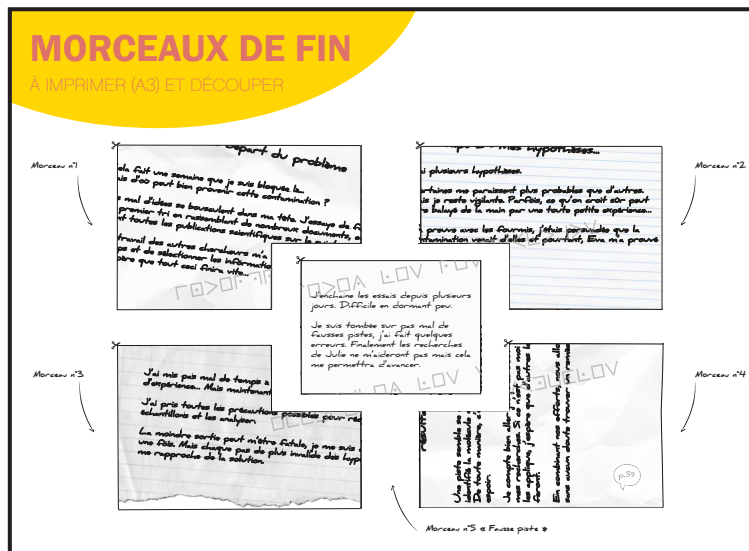
8 • Fiche exploration



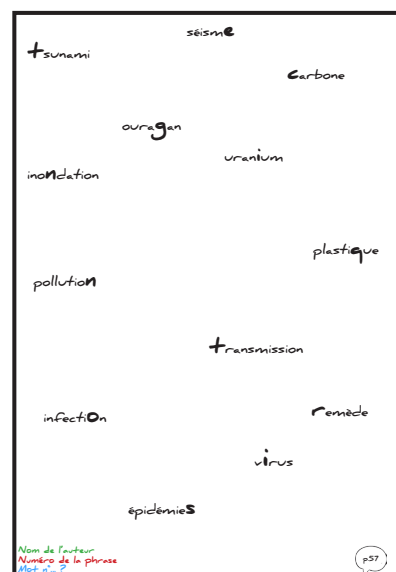
9 • Fiche jauge de plausibilité



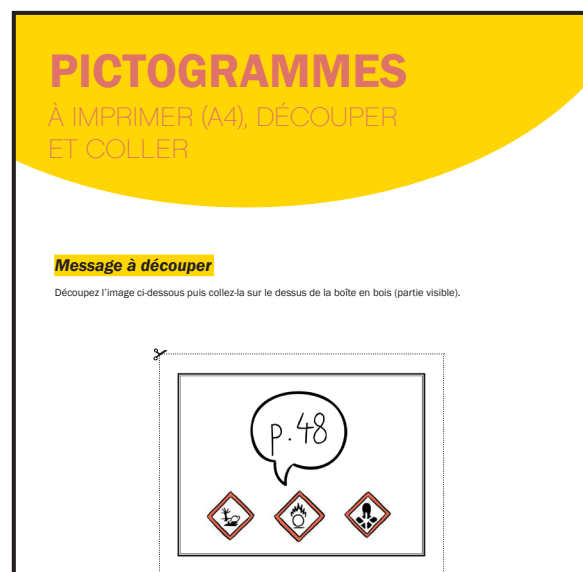
10 • Fiche paramètres



11 • Morceaux de fin



12 • Mots clés à classer



13 • Pictogrammes de sécurité

