

FICHE PRATIQUE 5.

DISCOURS DU MAÎTRE DE JEU (ANIMATION / PENSE-BÊTE POUR LA PARTIE)



CONSEILS

Munissez-vous de cette fiche durant l'animation de la partie pour être sûr de ne rien oublier.

A. Consignes de départ

[EN DEHORS DE LA ZONE DE JEU]

1. Commencez par vous présenter et expliquer votre rôle. Vous serez un acolyte des joueurs qui les suivra attentivement durant la partie pour leur donner des coups de pouce en cas de gros blocage.
2. Demandez aux participants s'ils ont déjà fait un escape game. En général, ceux qui en ont déjà fait sont plus à l'aise et ont moins besoin d'indices.



Un escape game est un jeu d'enquête qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, vous devrez faire preuve de logique et surtout travailler en équipe pour mener à bien votre mission et sortir de la zone de jeu avant la fin du compte à rebours !



3. Présentez-leur ensuite la thématique de *Recherche à risque*. Cela pourra les aider à comprendre les grandes étapes de la démarche scientifique qui sont mises en avant dans l'escape game :



L'escape game que vous allez faire aujourd'hui retrace l'histoire d'une chercheuse disparue... Vous allez donc marcher sur ses pas, découvrir les grandes étapes de son travail et la méthode qu'elle utilise pour travailler. Sachez que ces grandes étapes sont généralement celles par lesquelles passent tous les scientifiques qui cherchent à étudier et découvrir quelque chose. Mais je ne vous en dis pas plus, vous découvrirez ça par vous même !



4. Donnez les consignes suivantes :



- *Respectez l'espace de jeu délimité au sol, sauf si l'un des indices vous invite à en sortir et que cette sortie est validée par le maître de jeu. Dans ce cas, UN SEUL joueur peut sortir, je dis bien un seul. A vous de choisir lequel.*
- *Nul besoin d'utiliser la force physique. Inutile de vouloir déplacer ou tirer une lourde charge. Et aucun indice n'est caché en hauteur, donc ne grimpez pas sur les meubles.*
- *Chaque indice ne sert qu'une fois, sauf le livre de la Fête de la Science et le carnet de notes qui vous serviront tout au long du parcours.*
- *Je vous rappelle le principe d'un escape game qui est de fouiller vraiment partout dans la zone de jeu ! N'hésitez donc pas à regarder attentivement toutes les étagères et n'oubliez pas le mobilier. Cependant, il n'est pas nécessaire d'ouvrir tous les livres pour chercher des indices à l'intérieur. S'il faut chercher dans un livre, des éléments vous indiqueront de le faire.*
- *Vous n'avez pas le droit de demander un indice. Je le donnerai quand j'estimerai que vous avez besoin d'aide.*
- *Pensez à expliquer aux autres joueurs ce que vous êtes en train de faire et écoutez-vous les uns les autres. N'hésitez pas non plus à vous répartir les tâches.*
- *Et enfin... N'oubliez pas de garder votre sang-froid et de vous amuser !*



B. Scénario et lancement du jeu

[DEVANT LA ZONE DE JEU]

1. Montrez les limites de la zone en indiquant le [scotch de chantier](#).
2. Racontez ensuite le scénario suivant aux joueurs :



*Vous êtes **un groupe de survivants** reclus ici, dans cette bibliothèque, suite à la contamination de l'air extérieur. Vous êtes bloqués là. Impossible de survivre au-delà de ces murs !*

*Il n'y a personne mais plusieurs éléments indiquent qu'**une scientifique** s'était également confinée au sein de la bibliothèque puisqu'elle a laissé ici toutes ses affaires. Ses traces montrent qu'elle était sur le point de trouver un moyen de stopper cette catastrophe. Sauf qu'elle a caché et crypté une grande partie de son travail. Et elle reste introuvable.*

*C'est sans doute la dernière chance d'échapper à cette contamination et de sauver l'humanité **ENTIÈRE** !*

*La ville a prévu une évacuation d'urgence de la population. **Ils viendront vous chercher dans 1h !** Il n'y a plus de temps à perdre, vous devez absolument trouver les travaux de la chercheuse avant l'arrivée des secours pour les emporter avec vous.*



[DANS LA ZONE DE JEU]

3. Invitez les joueurs à pénétrer dans la zone de jeu. Lancez le décompte de 60 minutes sur le [minuteur](#) puis ouvrez sur un [ordinateur avec haut-parleurs, une tablette ou un smartphone](#) le fichier [Piste audio](#) qui annoncera des messages sonores aux moments clés de l'escape game.



*Vous avez 60 minutes et pas une de plus.
Bonne chance, et, surtout, restez en vie !*



C. Pendant la partie

LES TEMPS FORTS À RETENIR POUR AIDER LES JOUEURS EN TEMPS VOULU

ATTENTION : les durées suivantes sont des moyennes évaluées durant nos tests. Elles sont évidemment approximatives, mais vous donneront une idée de l'avancement des joueurs.

- **10 premières minutes** : les participants auront sûrement besoin de ce temps pour se lancer dans la dynamique du jeu et trouver les premiers indices. Ne vous inquiétez donc pas s'ils semblent perdus ou découragés à ce moment-là. La dynamique se relancera toute seule lorsqu'ils trouveront les premiers indices et réussiront à résoudre une énigme.
- **À ≈ 15 min** : Les joueurs trouvent le mot *Dictionary* dans la publication.
- **À ≈ 25 min** : Les joueurs trouvent l'enveloppe en dehors de la zone de jeu.
- **À ≈ 30 min** : Les joueurs trouvent le parapluie.
- **À ≈ 35 min** : Les joueurs ouvrent la boîte avec les pictogrammes.
- **À ≈ 40 min** : Les joueurs doivent avoir déjà trouvé les affiches Wifi et Ventilateur.
- **À ≈ 50 min** : Les joueurs doivent avoir trouvé le pansement dans la poubelle.
- **À ≈ 57 min** : Les joueurs doivent avoir décodé le message codé. Il ne leur reste plus que 2-3 minutes pour effacer les symboles.

EXEMPLES D'INDICES À DONNER

Les indices ne doivent pas être systématiquement donnés. Laissez aux joueurs le temps d'essayer de trouver la solution par eux-mêmes. Intervenez uniquement si le blocage empêche l'avancée du jeu depuis plusieurs minutes ou si les joueurs risquent de court-circuiter le jeu.

Lorsque les joueurs réfléchissent parallèlement à plusieurs énigmes au moment où vous leur donnez un indice, assurez-vous qu'ils puissent comprendre facilement sur quelle énigme porte l'indice en question.

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Fouille	Il leur manque des indices qu'ils n'ont pas trouvés en fouillant la zone de jeu.	<i>Il vous manque des éléments, vous devez fouiller la zone de jeu plus attentivement.</i>
	Les joueurs ratent un objet qui est en évidence.	<i>Rien n'est là par hasard !</i>
	Ils ont oublié un objet dans une enveloppe.	<i>Êtes-vous sûrs d'avoir bien inspecté l'enveloppe ?</i>
Mots clés : Les joueurs doivent trouver le mot <i>Dictionary</i> dans la publication scientifique	Ils n'ont pas trouvé la publication (fouille) ou le calque.	<i>Il vous manque un (ou des) élément pour résoudre cette énigme !</i>
	Ils ne se servent pas de la mention qui les renvoie page 57 du livre de la Fête de la Science.	<i>Ces documents semblent avoir un lien avec le livre de la Fête de la science.</i>
	Ils ne comprennent pas que la page mentionnée dans une bulle invite à consulter le livre de la Fête de la science.	<i>Les numéros de page ne sont pas dans des bulles par hasard.</i>
	Ils ne parviennent pas à placer le calque correctement sur la fiche avec les mots clés.	<i>Pensez à tester tous les positionnements possibles. Il y en a 4...</i>
	Ils n'ont pas remarqué que certaines lettres des mots clés étaient en gras.	<i>Soyez attentifs, regardez les mots de plus près.</i>
	Ils pensent que la première anagramme donne un auteur de livre.	<i>Indice 1 : L'auteur identifié n'est pas forcément un auteur de livre.</i> <i>Indice 2 : Avez-vous remarqué l'auteur de cette publication scientifique ?</i>
	Ils se perdent entre les mots désignés par les lettres en gras et la publication.	<i>Les lettres en gras vous révèlent comment trouver l'indice caché dans le document.</i>
	Ils comptent les lignes et non les phrases sur la publication.	<i>Attention : une ligne n'est pas forcément une phrase.</i>

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Fourmis : Les joueurs doivent trouver le bon chemin vers l'enveloppe cachée en dehors de la zone de jeu ⚠ Soyez vigilant à ce qu'un joueur ne fixe pas un long moment la lumière de la lampe UV. On n'est jamais trop prudent ;-)	Il leur manque la lampe UV.	<i>Il vous manque un élément pour résoudre cette énigme !</i>
	Ils ne pensent pas à se servir de la lampe UV.	<i>Un nouvel éclairage pourrait vous aider.</i>
	Les joueurs ne savent pas comment ni dans quel ordre classer les images de fourmis.	<i>Tout est une question de temps.</i>
	Les joueurs ne trouvent pas ou ne font pas le lien avec la croix au scotch au sol (point de départ de l'énigme).	<i>Indice 1 : Trouvez votre point de départ.</i> <i>Indice 2 : Vous devez trouver la même croix non loin de là.</i>
Parcimonie et hypothèses : Les joueurs doivent trouver les 3 syllabes du mot «parapluie»	Les joueurs ne comprennent pas qu'une flèche équivaut à un pas.	<i>Une flèche est égale à un pas.</i>
	Ils n'ont pas trouvé les trois post-it en fouillant ou certains sont restés collés dans un livre.	<i>Soyez attentifs durant votre fouille, vous êtes passés à côté de certains éléments !</i>
	Ils ne comprennent pas qu'il faut classer les post-it «hypothèses» par ordre de probabilité.	<i>Observez bien vos hypothèses et trouvez un moyen de les trier.</i>
	Ils ne font pas le lien entre le classement des post-it et la fiche paramètres.	<i>Les symboles et les chiffres ne sont pas là par hasard.</i>
Outils : Les joueurs doivent trouver l'objet sur la liste qui n'est pas mentionné dans le livre. Et trouver l'affiche associée	Ils pensent que les 3 syllabes renvoient à une cote de livre.	<i>Vous ne cherchez pas un livre mais un objet.</i>
	Ils ont oublié que la liste était dans le carnet de notes.	<i>Le carnet de notes peut vous servir.</i>
	Ils ne comprennent pas qu'il faut chercher le matériel manquant (le ventilateur).	<i>Il manque un outil à Julie, vous devez le trouver.</i>
	Ils passent à côté de l'affiche «ventilateur» sans la voir.	<i>Êtes-vous sûrs de ne pas avoir vu quelque part un ventilateur ?</i>
	Ils ne décrochent pas ou ne retournent pas l'affiche.	<i>Inspectez l'affiche sous tous ses angles.</i>

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Sécurité : Les joueurs doivent s'aider des pictogrammes pour ouvrir la boîte	Ils ne trouvent pas la boîte à l'extérieur de la zone de jeu.	<i>Regardez bien le plan d'évacuation, il vous indique où vous rendre.</i>
	La personne qui a trouvé la boîte ne communique pas les informations aux autres (pictogrammes affichés sur le dessus).	<i>Communiquez avec le reste de l'équipe, chaque information est essentielle !</i>
	Les joueurs se trompent sur les pictogrammes.	<i>Êtes-vous bien sûrs de la description des pictogrammes ? Il me semble que vous vous trompez...</i>
	Les joueurs ont le bon code mais ne parviennent pas à ouvrir le cadenas	<i>Vous avez trouvé le code. Mais êtes-vous sûrs d'avoir bien réglé le cadenas ?</i>
Manipulation : Les joueurs doivent manipuler les bocaux de terre afin de trouver le mot Wifi	Ils ne comprennent pas quelle manipulation doit être faite.	<i>Lisez bien le protocole à suivre.</i>
	Les joueurs n'ont pas ajouté suffisamment de réactif pour observer la réaction dans l'un des bocaux (mousse qui apparaît).	<i>Peut-être que la quantité de réactif était insuffisante. Tentez de nouveau l'expérience.</i>
	Ils n'ont pas remarqué les mots inscrits sous les bocaux.	<i>Inspectez bien les bocaux, ils vous cachent des indices.</i>
	Ils ne décrochent pas ou ne retournent pas l'affiche «wifi».	<i>Inspectez l'affiche sous tous ses angles.</i>
Calque « Toilettes » : Les joueurs doivent superposer le calque au carnet de notes pour trouver le mot Toilettes	Les joueurs n'associent pas le calque trouvé derrière l'affiche WIFI avec l'inscription dans le carnet de notes.	<i>Vous possédez déjà l'autre partie de cette énigme, retrouvez-la.</i>
Pansement dans la poubelle : Grace à la gommette, les joueurs doivent penser au pansement caché dans la poubelle	Ils ont trouvé le pansement avec la gommette dans les toilettes mais ne trouvent pas le pansement dans la poubelle.	<i>Indice 1 : Cette gommette n'est pas là par hasard !</i> <i>Indice 2 : Vous avez déjà tous vu une gommette équivalente quelque part. Trouvez-la !</i> <i>Indice 3 : N'ayez pas peur de vous salir les mains !</i>

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Interprétation des résultats : Les joueurs doivent décoder le message et effacer les symboles sur les morceaux de molécule ET le livre	Les joueurs ne remarquent pas les symboles gris en filigrane.	<i>Regardez de plus près les morceaux de votre tableau de bord.</i>
	Ils ne pensent pas à assembler les quatre morceaux ensemble, ou avec la partie «fausse piste».	<i>Vous devez assembler les 5 parties ensemble pour découvrir le message caché.</i>
	Ils n'ont pas trouvé le code pour déchiffrer les symboles (page 39 du livre de la Fête de la science).	<i>Indice 1 : Pensez à vous servir du livre de la Fête de la science.</i> <i>Indice 2 : Un carré vaut un E. Un carré avec un point vaut un N.</i>
	Ils ne pensent pas à effacer les symboles de la molécule avec la gomme du stylo.	<i>Vous avez déjà tous les outils qu'il vous faut pour résoudre cette énigme !</i>
	Les joueurs ne pensent pas à effacer les symboles sur la molécule ET sur celle page 23 du livre de la Fête de la science.	<i>Vous avez déjà vu cette molécule ailleurs, retrouvez-la !</i>
VIGILANCE GÉNÉRALE - En cas de court-circuitage (si certains joueurs découvrent des éléments bien trop tôt) ou si les joueurs continuent d'explorer une piste qui a déjà été résolue	Si les joueurs commencent à décoller les affiches Ventilateur ou Wifi avant les indices les menant vers celles-ci.	<i>Vous devriez ne pas y toucher et vous concentrer plutôt sur le reste pour le moment !</i>
	Si les joueurs s'attardent sur une énigme déjà résolue.	<i>Cette énigme est terminée. Je vous conseille de continuer sur autre chose.</i>
	Si les joueurs résolvent une énigme plus rapidement que prévu (s'ils effacent les signes avec le stylo par exemple, sans avoir déchiffré le message codé).	<i>Envoyez-les rapidement sur une autre énigme, en détournant ainsi leur attention. Au fait, avez-vous vu cet indice... / Avez-vous fait ceci...</i>
VIGILANCE GÉNÉRALE - Comportement des joueurs	Si les joueurs se parlent peu.	<i>Communiquez plus entre vous.</i>
	Si tous les indices sont en bazar.	<i>Ranger vos indices vous permettra d'y voir plus clair.</i>
	Les joueurs essayent de sortir de la zone à plusieurs.	<i>Attention, une seule personne peut sortir de la zone de jeu !</i>

D. Fin du jeu : visionnage de la vidéo

> Si les joueurs terminent le jeu à temps (avant que les 60 minutes se soient écoulées) :
Ils récupèrent le **remède** et scannent le **QRcode** pour **découvrir le message de fin de la chercheuse, ce qui clôture la partie.**



Félicitations à tous, vous avez fait preuve d'un bon esprit d'équipe ! En récupérant tous les documents de la scientifique, vous avez pu obtenir le remède et le transmettre aux secours.

En plus, son travail de recherche a permis de faire avancer les connaissances scientifiques et de résoudre ce problème de contamination de l'air.



> Si les joueurs ne terminent pas le jeu à temps (les 60 minutes se sont écoulées avant qu'ils ne parviennent à terminer la partie) :

Ils ne récupèrent pas les documents de fin de jeu et la partie s'arrête là.



Malheureusement vous n'avez pas réussi à terminer votre mission à temps... C'est une triste nouvelle car les secours sont arrivés et nous n'allez pas pouvoir leur livrer le remède. Malgré tout, félicitations pour votre travail d'équipe ! Vous étiez vraiment très proches de la fin ! Il ne vous restait plus qu'à...



À cet instant du jeu, le maître du jeu explique aux joueurs les énigmes non résolues en leur expliquant la démarche qu'il fallait suivre pour obtenir le code final et ouvrir le sac à dos.

Lancement de la vidéo

Qu'ils aient réussi ou non, il est important que les joueurs visionnent la **vidéo de fin de jeu** avec le **QRcode**. Cela permet de finaliser l'activité et de **délivrer aux joueurs les messages clés de l'escape game.**



S'ils ne le font pas spontanément, invitez les joueurs à scanner eux-mêmes le QRcode avec leur smartphone. S'ils n'en possèdent pas, munissez-vous d'un **smartphone ou d'une tablette connectée** et scannez le QRcode à l'aide d'une application dédiée à cela. Laissez les joueurs regarder la vidéo jusqu'au bout.

En cas de souci de connexion, nous vous recommandons d'avoir également téléchargé au préalable la **vidéo de fin de jeu** pour la faire visionner.



CONSEILS

Les joueurs vont sans doute vous poser LA question : **mais qu'est devenue la chercheuse ?** Malheureusement, personne ne le sait.

Les dernières minutes de la vidéo nous révèlent que quelqu'un a voulu entrer de force dans la bibliothèque. A-t-elle été emmenée en urgence par des secours ? A-t-elle été attaquée ? Cela reste un mystère...

E. Débriefing de la partie

REVENIR SUR LES TEMPS FORTS DE L'ESCAPE GAME

- Le temps que les joueurs ont mis pour finir la partie ;
- Les énigmes que les joueurs ont facilement résolues (ou au contraire celles qui leur ont fait perdre du temps) ;
- Ce qui a posé problème et les énigmes irrésolues ou qui ont fait blocage ;
- Les échanges amusants ou pertinents qu'il y a eu au sein du groupe pendant le jeu ;
- La communication et la répartition des tâches entre les joueurs, etc.

Les joueurs sont invités à s'exprimer sur leur ressenti, s'ils se sont amusés, s'ils ont été frustrés à certains moments, ce qu'ils ont préféré, etc.

FAIRE LE LIEN AVEC LE LIVRE DE LA FÊTE DE LA SCIENCE

Pour mener à bien leur mission, les joueurs ont dû utiliser un indice primordial qui leur a été utile pendant l'ensemble du jeu.



- *Pendant cet escape game, vous avez utilisé un indice à plusieurs reprises. Sauriez-vous me dire lequel ?*



Il s'agit du livre « Sciences en bulles » qui a été édité à l'occasion de la Fête de la science. Celui-ci rassemble 12 portraits de jeunes scientifiques sous forme de bandes dessinées, révélant les coulisses de la recherche et la diversité des activités menées dans les laboratoires.

Vous pouvez inviter les joueurs à le parcourir maintenant que l'escape game est terminé !

REVENIR SUR LES ÉTAPES DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE ABORDÉES DANS L'ESCAPE GAME

Ce temps de débriefing avec les joueurs vient compléter **le visionnage de la vidéo finale (via le QRcode)** mais ne remplace pas cette étape qui est **primordiale**.

Dans un premier temps, rappelez aux joueurs que l'objectif de cet escape game est de montrer les grandes étapes du travail de chercheur, la diversité de ses missions et l'importance d'être prêt à se remettre en question.

Voici les **4 grandes étapes** abordées durant la partie :

1. Se poser une question et rechercher un maximum d'informations sur celle-ci.
2. Formuler des hypothèses.

3. Réaliser des expériences en suivant un protocole précis.
4. Interpréter des résultats.

Puis dans un second temps, si vous souhaitez approfondir la thématique de la démarche scientifique avec les participants, nous vous proposons plusieurs outils et activités pédagogiques dont le contenu est détaillé dans **L'ÉTAPE 4 - Contenu pédagogique** du guide du maître de jeu :

- Discussion sous forme de questions/réponses
- Jeu des définitions
- Quiz « Vrai/Faux » sur la recherche.