

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 « *Panique dans la bibliothèque nouvelle version* » axées sur la désinformation et les idées reçues en science. Demandez si certains ont déjà joués à la première version de « *Panique dans la bibliothèque* ». Quelques énigmes sont restées identiques d'une version à l'autre, c'est pourquoi nous vous conseillons de ne les faire participer qu'aux **parcours 1** et **parcours 4**.

Énigmes identiques à la première version :

Parcours 2 : L'énigme sur l'espace coup de coeur.

Parcours 3 : L'énigme sur les portraits de femmes.

4. Donnez les consignes suivantes :



- *Il est interdit de sortir de 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. À vous de choisir lequel. Même si vous êtes interdits de sortis n'hésitez pas à bien regarder autour de vous.*
- *De même, vous ne devez pas sortir les indices de la zone de jeu.*
- *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.*
- *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.*
- *Chaque équipe va être amenée à collaborer une seule fois avec une autre équipe donc préparez-vous à cela.*
- *Des feuilles sont à disposition pour écrire des notes, mais il peut arrivé que vous ayez besoin d'écrire sur les supports de jeu.*
- *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.*
- *À la fin, chaque équipe trouvera un code à deux chiffres. Il faudra rapidement venir entrer ce code ici, sur le digicode final pour terminer la partie. Si une seule équipe échoue vous perdez tous.*
- *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. Diviser le groupe en 4 équipes et attribuez leur un nom (YX, H2O, SHS et ECO) de sorte à ce que tous connaissent le nom d'équipe des autres.
2. Racontez ensuite le scénario suivant aux joueurs :



*Vous venez d'être engagés dans une équipe des renseignements secrets qui recherche un groupe très dangereux, **les Obscurantes**.*

*Les individus qui se cachent derrière ce nom se font passer pour des « experts » mais sont en réalité des manipulateurs qui **diffusent régulièrement de fausses informations scientifiques**.*

***Leur prochaine déclaration aura lieu ce soir**, sur toutes les télévisions du monde. Ils annonceront l'approche d'une terrible catastrophe naturelle qui mettra en danger la survie de l'espèce humaine. Selon eux, l'unique solution pour s'en sortir vivant sera d'aller vivre sur Mars et ils en profiteront pour vendre des billets à des prix monstrueux !*

*Cette nuit, alors que **Clara, votre nouvelle collègue, récoltait les dernières preuves dans la bibliothèque**, elle s'est faite surprendre et n'a pas pu rassembler tous les documents avant de s'enfuir. À l'heure actuelle vous ne savez toujours pas où elle est... La seule information qu'il vous reste est **un message qu'elle a enregistré juste avant sa disparition**...*



3. Faites leur visionner la vidéo secrète de Clara.

[DANS LA ZONE DE JEU]

4. Invitez les joueurs à pénétrer dans leur zone de jeu en indiquant le **scotch de peinture**. Sur une **tablette ou un ordinateur** connecté.e à internet, lancez le **Digicode** final avec le décompte de 60 minutes visibles par tous.

Il faudra bien préciser les temps à 45, 30, 15 et 5 minutes de la fin tout au long du jeu pour informer les joueurs qui, généralement, ne se rendent pas compte que le temps défile.



C'est parti, vous avez 60 minutes et pas une de plus. Bonne chance !



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 ≈ 25 min** : Les joueurs ont à peu près trouvés tous leurs indices de fouille. Si ce n'est pas le cas donnez leur des indices très précis :

« Il vous reste X indices à trouver », « Vous êtes plutôt chaud, là froid ... »

- **À ≈ 57 min** : Les joueurs doivent avoir trouvé leur code à deux chiffres pour le taper dans le **Digicode final**.

Parcours 1

- **À ≈ 15 min** : Les joueurs trouvent le carton ou le livre sur les dinosaures.
- **À ≈ 30 min** : Les joueurs doivent avoir trouvé la côte de livre dans la souris.
- **À ≈ 40-45 min** : Les joueurs doivent avoir ouvert la sacoche cadénassée.

Parcours 2

- **À ≈ 15 min** : Les joueurs trouvent le mot accueil ou le coffre.
- **À ≈ 35 min** : Les joueurs ouvrent le coffre avec la calculatrice, la conversation agroglyphe et la feuille de calcul.
- **À ≈ 45 min** : Les joueurs doivent avoir trouvé le parapluie.

Parcours 3

- **À ≈ 15 min** : Les joueurs ont trouvé le sac à dos.
- **À ≈ 40-45 min** : Les joueurs ont ouvert le sac à dos
- **À ≈ 45-50 min** : Les joueurs doivent avoir ouvert la boîte pharmacie.

Parcours 4

- **À ≈ 15 min** : Les joueurs ont trouvé l'affiche Globe ou la plante.
- **À ≈ 35-40 min** : Les joueurs trouvent les verres
- **À ≈ 45-50 min** : Les joueurs doivent avoir trouvé l'affiche Wifi.



CONSEILS

Imprimez les organigrammes de chaque parcours pour mieux suivre le déroulé du jeu et l'avancement des joueurs. Répartissez-vous deux parcours par maître de jeu. Et idéalement un maître de jeu par parcours.

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. Si nécessaire, encouragez-les à se diviser pour mieux avancer.

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>Êtes-vous sûrs d'avoir bien fouillé la zone ?</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>
	Il reste des éléments de fouille à trouver après 25 minutes de jeu.	<i>Cherchez bien, il vous reste encore X indices à trouver.</i>
	N'osent pas soulever les chaises, les rideaux etc.	<i>Guidez explicitement les joueurs en les orientant par le jeu du «chaud/froid» pour qu'ils trouvent rapidement les derniers indices.</i> <i>Pensez aux objets que vous êtes autorisés à bouger.</i>
Côte de livre	Les joueurs ne savent pas quoi faire de la côte de livre	<i>N'oubliez pas dans quel endroit vous êtes.</i>
		<i>Observez autour de vous, observez les livres.</i>
Objet en dehors de la zone de jeu	Les joueurs doivent trouver un objet en dehors de la zone de jeu.	<i>Regardez autour de vous.</i>
		<i>N'oubliez pas que certains objets peuvent se trouver en dehors de la zone de jeu.</i>
Code final	Les joueurs ne savent pas quoi faire avec le code à 2 chiffres.	<i>Rappelez-vous qu'il faut désactiver l'annonce des Obscurantes.</i>
	Les joueurs n'agencent pas les deux chiffres dans le bon sens	<i>Utilisez les bordures rouges pour combiner correctement le code.</i>

Parcours 1

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Anagramme	Ne comprennent pas quoi faire avec les lettres.	<i>Il faut utiliser les lettres.</i> <i>Les lettres doivent être remises dans l'ordre.</i>
	Ne trouvent pas le mot CARTON avec les lettres.	<i>La première lettre est un C.</i>
Fiche des signes	Hésitent et n'osent pas interrompre les joueurs.	<i>Suivez simplement la procédure.</i>
	Ne comprennent pas quoi faire.	<i>Lisez bien le protocole à suivre.</i>
	N'osent pas interpeler les autres joueurs.	<i>Il est temps de collaborer avec d'autres agents en mission.</i>
Citations sur les dinosaures	Ne savent pas quoi faire avec les citations.	<i>Aidez-vous du texte page 12.</i> <i>Rapelez-vous que votre mission est de trouver la vérité.</i> <i>Ne vous fiez qu'à la bonne information.</i>
	Vont directement chercher les livres de chaque auteur.	<i>Ils sembleraient que des informations soient fausses, il ne faut surtout pas les suivre. Ne suivez que le bon auteur.</i>
Le cercle de décodage	N'assemblent pas les deux cercles comme il faut.	<i>Observez bien les motifs sur vos deux cercles !</i>
Message secret	Ne voient pas le message secret sur l'ordinateur.	<i>Etes-vous sûrs que Clara ne vous à pas laissé d'autres indices sur l'ordinateur ?</i>
	Les joueurs ouvrent le mauvais livre (mauvais étage ou mauvaise colone)	<i>Indiquer la bonne étagère.</i> <i>Creuser les autres possibilités. Vous n'êtes pas loin.</i>

Parcours 2

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Fiche des signes H2O	Ne comprennent pas quoi faire	Laissez les dans leur incertitude, ce sera aux agents XY de les interpellier.
	Pensent qu'ils doivent obtenir un indice de la part des agents XY.	<i>Les agents XY vous remercient de votre aide. Vous pouvez reprendre votre mission.</i>
Lunettes rayées	Ne font pas le lien entre les lunettes et le paperboard codé.	<i>Les lunettes permettent d'observer des colonnes de lettres.</i>
	N'ont pas vu les gommettes au sol et sur les lunettes.	<i>Placez-vous selon les indications au sol et sur les lunettes.</i>
	Ne comprennent pas ce qu'il faut voir.	<i>Les lunettes révèlent la bonne colonne.</i>
Tract sur les vaccins	Ne trouvent pas le tract dans la poubelle.	<i>Cherchez encore ! N'ayez pas peur de vous salir les mains.</i>
	Ne savent pas quoi faire avec les deux tracts.	<i>Il me semble que vous avez affaire à une info douteuse. Suivez les conseils de l'Agence Désintox.</i>
Paquet de Challies	Ne comprennent pas comment utiliser la grille de cardan.	<i>N'y a t'il rien qui puisse s'emboîter sur cet indice ?</i>
Pot de chimie	Ne comprennent pas comment utiliser les étiquettes.	<i>Des indications en gras vous guideront.</i>
	Ne font pas le lien entre les étiquettes et le tableau périodique.	<i>N'oubliez pas que vous avez dans les mains des substances chimiques, faites d'atomes. Un indice pourrait vous être utile.</i>
	Ne savent pas comment utiliser le tableau périodique.	<i>Chaque chiffre en gras correspond à une lettre.</i>
Message polychromatique	Ne savent pas comment utiliser le pot une fois ouvert.	<i>Vous pourrez lire le message codé à travers le liquide non toxique.</i>
Pharmacie	Ils emmènent la pharmacie dans la zone de jeu.	<i>Attention ! Je crois que vous prenez de sérieux risque en ramenant cet objet dans la zone de jeu.</i>
	Ne font pas le lien entre les infos covid et les pictogrammes.	<i>Entraidez-vous, un élément laissé dans la zone de jeu vous aidera à trouver le code.</i>
	N'osent pas prendre le pansement dans la pharmacie.	<i>N'ayez pas plus peur de vous contaminer.</i>

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
La buée	Ne trouvent pas la gommette sur la fenêtre.	<p><i>Sur quelle surface peut-on faire de la buée ?</i></p> <p><i>Il y avait une gommette collée dans le mouchoir ainsi qu'un mot inscrit. Cherchez dans la zone de jeu cette même gommette.</i></p>
	Ne comprennent pas qu'il faut faire de la buée pour faire apparaître une inscription.	<i>La gommette vous indique certainement l'endroit où se cache un indice et le mot dans le mouchoir vous indique quoi faire.</i>
L'affiche signalétique de l'espace « Livres coups de cœur »	Ne font pas le lien entre le cœur sur la vitre et l'affiche ou ne trouvent pas l'affiche dans la zone de jeu.	<i>Vous avez découvert un cœur inscrit sur la fenêtre, cherchez un indice similaire dans la zone de jeu !</i>
L'espace « Livres coups de cœur »	Ne comprennent pas qu'ils doivent récupérer le ballon accroché.	<i>Vous êtes au bon endroit. Vous devez maintenant trouver un indice « coups de cœur »...</i>

Parcours 3

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Les portraits de femmes scientifiques	N'ont pas trouvé les 5 portraits.	Aidez-vous de l'extrait du livre de la Fête de la science, il vous indiquera le nombre de portraits que vous devez retrouver.
	Ne trouvent pas les lettres cachées dans les portraits.	Lisez bien les portraits de ces femmes scientifiques, ils cachent sûrement des indices.
	N'ont pas trouvé toutes les lettres « en trop » dans les portraits.	Vous devez trouver 7 lettres cachées dans les portraits.
	Ne savent pas quoi faire avec les lettres.	Vous devez placer les lettres dans le bon ordre pour former un mot.
	Ne savent pas comment les remettre dans le bon ordre.	Les portraits peuvent être rangés par ordre alphabétique, chronologique, etc.
	Ne trouvent pas le message caché au dos.	Vous devez utiliser un autre indice qui vous révélera le mot caché parmi ces lettres...
Citations d'Einstein	Ne savent pas quoi faire avec les citations d'Einstein.	Il semblerait que les propos d'Einstein aient été déformés.
	N'arrivent pas à les remettre dans l'ordre.	Trouvez la phrase d'origine à l'aide de l'extrait du livre p.38. Trouvez dans quelle ordre la phrase à peu à peu été modifiée. Attention, cela se joue au mot près !
	Ne font pas le lien avec les numéro sur les gommettes.	Rappelez vous que vous devez trouver un code à 4 chiffres !
	Ne trouvent pas les gommettes chiffrées.	Cherchez encore, vous devez trouver dans l'espace un élément qu'il y a sur les citations.
Fact checking	Ne savent pas quoi faire avec la fiche Fact checking.	Regardez bien autour de vous/en dehors de la zone de jeu, Clara a laissé des indices faisant référence à ce mail.
	Ne savent pas quoi faire avec les étiquettes fact cheking.	Vous devez suivre dans l'ordre chaque étape recommandée par Clara. Ne suivez pas les fausses pistes !
Calculatrice	Ne pensent pas à retourner la calculatrice.	Clara vous a dit que le résultat doit être lu à l'envers.
	Ne voient pas le mot «soleil»	Lisez le résultat à l'envers, chaque chiffre forme une lettre.

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Agroglyphe	Ne font pas le lien entre les dates de l'agroglyphe et les chiffres de la conversation.	<i>Vous devez relier les chiffres identiques à ceux indiqués sur la conversation.</i>
Poster de morse	N'arrivent pas à lire le texte du poster.	<i>Fouillez bien, un objet devrait vous servir à lire.</i>
	Ne font pas le lien entre le message audio et le poster.	<i>Peut-être qu'un peu de morse vous serait bien utile pour avancer.</i>
Collaboraion avec ECO	N'osent pas ou ne se rappellent plus qu'ils doivent interpeller les agents ECO.	<i>Rappelez-vous qu'il vous faut collaborer avec d'autres agents.</i>
	Oublient d'aider les agents ECO en retour.	<i>N'oubliez pas que vous êtes dans la même équipe, d'autres agents pourraient aussi avoir besoin de vous.</i>
Message audio	N'arrivent pas à identifier les sons.	<i>Il s'agit d'un bruit de :</i> 1- animal qui grogne 2 - bébé qui pleure 3- ressort 4- canard 5- fouet 6- battements de coeur.

Parcours 4

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Billet pour Mars	Ne remarquent pas les lettres sur le billet.	<i>Regardez le billet de plus près. Des formes y sont cachées.</i>
	Ne font pas le lien avec l'affiche globe.	<i>Rappelez-vous que des éléments qui peuvent vous intéresser se situent en dehors de la zone de jeu.</i>
Article sur la déforestation	Ne savent pas comment agencer l'article et le tweet sur la déforestation.	<i>Il faut superposer les deux indices en faisant correspondre l'image.</i>
	Ne savent pas comment utiliser les lettres.	<i>Les lettres doivent être remises dans l'ordre.</i>
	Ne trouvent pas l'anagramme plante.	<i>La première lettre est un P.</i>
Objets radioactifs	Ils emmènent la caisse dans la zone de jeu.	<i>Attention ! Je crois que vous prenez de sérieux risques en ramenant cet objet dans la zone de jeu.</i>
	Ils ouvrent le stylo avant d'avoir identifié l'objet le moins radioactif.	<i>Attention ! Je crois que vous prenez de sérieux risques en touchant les objets sans savoir lequel n'est pas radioactif.</i>
	Ne font pas le lien entre les objets radioactifs et le livre de la Fête de la science.	<i>Il semblerait qu'un numéro de page soit indiqué sur l'affiche.</i>
	Ne comprennent pas quoi faire avec les objets.	<i>Identifiez l'objet le moins radioactif et amenez-le dans la zone de jeu.</i>
	N'ouvrent pas le stylo.	<i>Cet objet renferme un secret.. à l'intérieur.</i>
Agenda	Ne font pas le lien entre la date et l'agenda.	<i>Il faut retrouver cette date dans les pages d'un autre indice de la zone de jeu.</i>
	N'effacent pas le message dans l'agenda.	<i>Je crois que vous disposez d'une gomme dans l'enveloppe. Elle va vous être utile.</i>
Verres avec logos d'animaux	Ne font pas le lien avec la chaîne alimentaire.	<i>Il faut suivre la logique de la chaîne alimentaire.</i>
	Ne comprennent pas qu'il faut remettre les verres dans l'ordre.	<i>Remettez les animaux dans le bon ordre.</i>
	Ne font pas le lien avec les gommettes réparties dans l'espace.	<i>Cherchez encore, vous devez trouver dans l'espace un élément qu'il y a sur les verres.</i>

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Verres avec logos d'animaux	Ne comprennent pas que le verre au sol est le point de départ.	<i>Le verre au sol indique un point de départ. Suivez ensuite les flèches dans le bon ordre.</i>
Message audio	Ne font pas le lien entre le message audio des SHS et les onomatopées.	<i>Fiez-vous à la planche de bande dessinée.</i>
	N'osent pas ou ne se rappellent plus qu'ils doivent collaborer avec les agents SHS.	<i>Rappelez-vous que lors de votre mission il vous est demandé de collaborer avec d'autres agents.</i>
	Oublient d'aider les agents SHS en retour.	<i>N'oubliez pas que vous êtes dans la même équipe, d'autres agents pourraient aussi avoir besoin de vous.</i>
	N'arrivent pas à reconnaître les sons.	<i>Il s'agit d'un mot à 4 lettres. Le code de la première lettre est «court, long, long». Il s'agit d'un W. Il y a deux lettres identiques.</i>
Graphiques sur le CO2	Ne comprennent pas comment utiliser le graphique et le post instagram.	<i>Superposez les deux graphiques. Le point de croisement vous indiquera un code.</i>
	Ne voit pas à quoi peut servir la date.	<i>Rappelez-vous que vous devez ouvrir un cadenas à 4 chiffres.</i>
Affiche sur la Terre	Ne trouvent pas la solution sur la forme de la Terre.	<i>Aidez-vous du livre de la Fête de la science.</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 débloquent le Digicode final à temps pour **découvrir la preuve audio sur les Obscurantes, ce qui clôture la partie.**



Félicitations à tous, vous avez fait preuve d'un bon esprit d'équipe ! En récupérant tous les documents, vous avez pu stopper les Obscurantes et empêcher la diffusion de leur fausse info. Les preuves contre eux seront diffusées à la place de leur annonce télévisée. Et nous venons d'apprendre que Clara est saine et sauve. Elle a pu échapper aux Obscurantes la nuit dernière, mais n'avait pu revenir sur les lieux car elle était surveillée.



> 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 le discours des Obscurantes va être diffusé d'une minute à l'autre... 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.



CONSEILS

Il faut **rester positif** avec les joueurs, même s'ils étaient très loin d'avoir résolu toutes les énigmes. N'hésitez pas à « minimiser » ce qu'il leur restait à faire, quitte à leur mentir un peu...

E. Débriefing de la partie

REVENIR SUR LES TEMPS FORTS DE L'ESCAPE GAME

- Le temps que les joueurs ont réalisé (c'est le temps affiché sur le chronomètre lorsqu'ils ont terminé le jeu) ;
- 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 expliquer 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 plusieurs indices extraits du livre de la Fête de la science. Chacun de ces indices faisait référence à une idée reçue précise.



- *Pendant cet escape game, vous avez été confrontés à de fausses informations scientifiques que les Obscurantes font circuler, avez-vous saisi lesquelles ?*
- *Avez-vous découvert des choses différentes de ce que vous pensiez savoir ?*



CONSEILS

Pendant le débriefing, répartissez-vous deux équipes (idéalement celles ayant collaboré entre elles) chacun plutôt que le groupe entier. Cela reste plus intime et les joueurs ne se sentiront pas trop perdus lorsque les joueurs d'un seul autre parcours témoigneront.

COMPLÉTEZ LE DÉBRIEFING PÉDAGOGIQUE AVEC LES ÉLÉMENTS PROPOSÉS DANS LE GUIDE

Dans un second temps, si vous souhaitez approfondir la thématique 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
- Quizz
- Visionnage d'une vidéo