

FICHE PRATIQUE 5.

DISCOURS DU MAÎTRE DE JEU



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 collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve de réactivité, de logique et surtout travailler en équipe pour mener à bien leur mission et sortir de la zone de jeu avant la fin du compte à rebours !

”

3. Donnez les consignes suivantes :

“

- Respectez l'espace de jeu délimité au sol, sauf si l'un des indices vous invite à en sortir. Dans ce cas, seul le joueur le plus jeune peut en sortir.
- Nul besoin d'utiliser la force physique, seulement la force mentale. Et aucun indice n'est caché en hauteur, donc pas besoin de grimper sur les meubles.
- Chaque indice ne sert qu'une fois, sauf un dont vous aurez besoin pendant toute la partie. Il s'agit du livre de la Fête de la science.

”

“

- 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, seules des énigmes vous indiqueront de le faire.
- 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

[DANS 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 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. Sur un **ordinateur** ou un **téléphone portable** : diffusez une seule fois **la vidéo secrète de Clara** aux joueurs.

“

Vous allez pouvoir visionner la vidéo que Clara vous a laissée, mais attention, vous ne pourrez la regarder qu'une seule fois avant qu'elle ne s'auto-détruisse.

”

4. Une fois la vidéo terminée, remettez aux joueurs l'[enveloppe kraft n° 1](#) :



Voici l'enveloppe laissée par Clara. Suivez ses indices pour résoudre les énigmes qu'elle vous a laissées et récolter toutes les preuves qui vous permettront d'arrêter les Obscurantes.



5. Lancez le décompte de 60 minutes sur le [minuteur](#).



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



C. Pendant la partie

LES TEMPS FORTS À RETENIR

- 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 si les participants 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 5-10 minutes de la fin : les participants doivent avoir récupéré les 4 morceaux du code final.
- À 2 minutes de la fin : les participants doivent déchiffrer le code final afin d'ouvrir le cadenas et la boîte.

LES INDICES À DONNER

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Nom de l'auteur qui a écrit des livres de science	Ne savent pas quoi faire avec le nom de l'auteur.	« <i>Nom de l'auteur</i> » a certainement écrit un ou plusieurs livres...
	N'ont pas trouvé le morceau de l'arbre phylogénétique caché à l'intérieur.	Le ou les livres renferment peut-être des indices importants...
Le livre de la Fête de la science	Cherchent des indices à partir des « loupes rouges » ou des livres conseillés sur chaque page du livre.	Ces indices ne vous seront d'aucune utilité pour l'escape game !

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Les portraits de femmes scientifiques	N'ont pas trouvé les 5 portraits.	Aidez-vous 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.
L'arbre phylogénétique	Ne trouvent pas le message caché au dos.	Vous devez utiliser un autre indice qui vous révélera le mot caché parmi ces lettres...
	N'arrivent pas à déchiffrer le mot caché.	Le calque vous révèle 5 lettres. En les remplaçant dans le bon ordre, celles-ci forment un mot.
Le cercle de décodage	Ne trouvent pas l'une des deux parties.	Fouillez bien partout autour de vous, il vous manque une partie de la clé de décodage.
	N'assemblent pas les deux cercles comme il faut.	Observez bien les motifs sur vos deux cercles de décodage !
Le carnet de notes	N'ont pas remarqué l'inscription de Clara sur la 2 ^e page.	Clara a dû rapidement quitter les lieux, mais elle vous a sûrement laissé un mot...

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
Les vaccins	N'ont pas associé le tract et l'article du livre des idées reçues ensemble.	Trouvez la page sur les vaccins....
	Ne savent pas quoi faire avec le tract.	Observez bien vos indices, peut-être que des symboles y sont cachés...
	N'ont pas trouvé tous les symboles cachés sur l'affiche et le tract.	Observez bien l'affiche et le tract, vous devez trouver en tout 9 symboles cachés
	Ne savent pas quoi faire avec les symboles.	Il vous faut certainement une clé pour décoder ces symboles, cherchez autour de vous !
Le mouchoir	N'ont pas trouvé ou n'osent pas prendre le mouchoir.	Un indice reste à découvrir dans la zone de jeu mais personne n'ose y toucher !
	Ne trouvent pas la gommette sur la fenêtre.	Il y avait une gommette collée dans le mouchoir ainsi qu'un mot inscrit. Cherchez dans la zone de jeu cette même gommette.
La buée	Ne comprennent pas qu'il faut faire de la buée pour faire apparaître une inscription.	La gommette vous indique certainement l'endroit où se cache un indice et le mot dans le mouchoir vous indique quoi faire.
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.	Vous avez découvert un cœur inscrit sur la fenêtre, cherchez un indice similaire dans la zone de jeu !
L'espace « Livres coups de cœur »	Ne comprennent pas qu'ils doivent récupérer le ballon accroché.	Vous êtes au bon endroit. Vous devez maintenant trouver un indice « coups de cœur »...
	N'ont pas remarqué qu'un morceau du code final était caché dans le ballon.	Observez-bien vos indices, ils cachent sûrement des messages importants...

Énigme principale	Problèmes des joueurs	Indices à donner
L'affiche sur la Terre	Ne trouvent pas la solution sur la forme de la Terre.	Aidez-vous du livre de la Fête de la science !
Le code final	N'ont pas trouvé les 4 morceaux ou ne savent pas quoi faire avec.	Observez bien tous vos indices. Vous devez trouver les 4 morceaux du code final et les associer !
	N'arrivent pas à assembler correctement les 4 morceaux ensemble.	Aidez vous des 4 coins rouges pour reconstituer le code.
	Ne trouvent pas le code caché.	Changez de point de vue, le code n'est peut-être pas de la couleur que vous pensez ! Rappelez-vous que vous devez trouver un code à 4 chiffres !

D. Fin du jeu

> Si les joueurs terminent le jeu à temps (avant que les 60 minutes ne se soient écoulées) :
Ils récupèrent le message de fin de Clara et la clé USB qui clôturent 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, si les joueurs le souhaitent, le maître du jeu peut revenir sur les énigmes non résolues en leur expliquant la démarche qu'il fallait suivre.



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.

REVENIR SUR LES 6 VRAIES/FAUSSES IDÉES ABORDÉES DANS L'ESCAPE GAME

Rappelez aux joueurs que l'objectif de cet escape game est de déconstruire certaines fausses idées scientifiques et de montrer l'importance de l'esprit critique pour ne pas se laisser duper par des personnes malveillantes et de fausses informations.

Pour mener à bien leur mission, ils ont du utiliser un indice primordial qui a été utile pendant toute la durée du jeu. Il s'agit du livre des « 25 vraies/fausses idées en sciences ».



- *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 ?*



1. Un jour, on pourra vivre sur mars (p.16)
2. Les sciences sont plutôt une affaire d'hommes (p. 12)
3. La Terre est ronde (p. 15)
4. L'Homme descend du singe (p. 22)
5. Les vaccins ne sont pas sûrs (p.33)
6. Nous n'utilisons que 10% de notre cerveau (p.25)

N.B. : Cette dernière est moins visible, évoquée dans la facture des Obscurantes qui cherchent à vendre des pilules pour développer les 90% restants.

F. Quiz

QUESTION 1 : Qu'est-ce que la mission Mars One ?

- A. Un aller sans retour sur la planète Mars
- B. La nouvelle barre chocolatée de la marque Mars
- C. Le projet d'envoyer le petit frère du robot Curiosity avant 2030 sur la planète Mars

RÉPONSE A :

Une compagnie appelée Mars One a lancé un appel à volontaires pour coloniser Mars en 2026. Il s'agit d'un aller mais sans retour possible car il serait trop coûteux. Pourtant, il y a eu 200 000 candidatures parmi lesquelles 24 personnes ont été sélectionnées. Ce projet a été étudié par le Département d'aéronautique et d'aérospatial du Massachusetts Institute of Technology (MIT) qui a révélé les failles d'un point de vue scientifique.

Par exemple, le rapport remet en question le plan prévu par Mars One pour se nourrir. Si la récolte est utilisée comme seule source alimentaire, comme ils le prévoient, cela produira des niveaux d'oxygène dangereux dans l'habitat provoquant l'asphyxie de ses habitants.

Pour éviter ce scénario, il faudrait utiliser un système d'extraction de l'oxygène en excès... Mais il s'agit d'une technologie qui n'existe pas encore. L'étude estime donc la mort des individus au bout de 68 jours.



QUESTION 2 : Quelle est la vraie forme de notre planète Terre ?

- A. Sphérique
- B. Oblate
- C. Plate

RÉPONSE A :

La Terre est Oblate, c'est-à-dire qu'elle est légèrement plus épaisse à l'équateur qu'aux pôles. La différence est d'à peine 0.33%.



QUESTION 3 : Qu'est-ce qu'une « fake news » ?

- A. Une fausse bonne nouvelle
- B. Une nouvelle totalement fausse
- C. Une nouveauté

RÉPONSE B :

Bien souvent c'est une production qui peut faire référence à plusieurs choses :

- une fausse information : il existe un certain nombre de personnes ou de sites internet faisant circuler de fausses informations (en citant des chiffres qui n'existent pas ou en montrant des images retouchées pour en dénaturer le sens) dans le but de soutenir leur propre discours.

- la manipulation : beaucoup de rumeurs partent de bribes d'informations qui sont en soi parfaitement réelles, mais qui sont ensuite déformées pour en changer le sens.
- un canular : on peut parfois tomber sur des récits imaginaires qui se basent sur la réalité dans le but de faire rire. Les sites satiriques et parodiques se multiplient, il en existe plus d'une centaine dans le monde aujourd'hui, et certains comme actualite.co proposent même à tout internaute d'inventer un article et de le partager sur les réseaux sociaux.

QUESTION 4 : L'Homme descend du singe...

- A. Vrai
- B. Faux

RÉPONSE B :

Hommes et chimpanzés, ont un ancêtre commun : un singe hominoïde âgé de 5 à 10 millions d'années. Mais leurs lignées ont évolué chacune de leur côté. Si nous partageons aujourd'hui 98% de nos gènes avec le chimpanzé, ce ne sont pas nos pères mais plutôt nos cousins.

QUESTION 5 : Quel est le pourcentage de notre cerveau que nous utilisons ?

- A. 10%
- B. 89%
- C. 100%

RÉPONSE C :

Aucune zone de notre cerveau n'est inactive de façon permanente. L'ensemble de celui-ci est utilisé, bien que chacune des régions ne soit pas mobilisée au même instant. L'idée qu'il existerait des zones cérébrales non affectées et susceptibles d'offrir des potentialités nouvelles n'a donc pas de réalité.