

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE...

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU



Toutes les productions réalisées pour ce jeu sont sous licence creative commons.
Vous êtes autorisés à partager, copier, distribuer et communiquer le matériel en veillant à mentionner les auteurs Science Animation et Délire d'encre. Toutes modifications ou reproductions à des fins commerciales sont interdites.

SOM MAIRE

INTRODUCTION

PRÉSENTATION DU PROJET

- A. Contexte
- B. Communiquer sur cette animation
- C. Besoin d'aide ?

ÉTAPE 1.

LE CONCEPT DE L'ESCAPE GAME

- A. But du jeu
- B. Scénario
- C. Rôle des joueurs

ÉTAPE 2.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

- A. L'espace de jeu
- B. Liste du matériel nécessaire
- C. Mise en place de l'escape game

ÉTAPE 3.

ANIMATION ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ DE L'ESCAPE GAME

- A. Le rôle du maître de jeu
- B. Une session d'escape game
- C. Déroulé détaillé
- D. Fin du jeu et conclusion
- E. Retours des joueurs

PRISE EN MAIN.

CE QU'IL VOUS FAUT POUR
LA LECTURE DE CE GUIDE



30 MIN À 1H DE TRANQUILLITÉ



1 PETIT CAFÉ/THÉ



1 IMPRIMANTE POUR TESTER LES SUPPORTS DE JEU



1 COLLÈGUE POUR VOUS MOTIVER, VOIRE LE FAIRE AVEC VOUS, CAR C'EST PLUS SYMPATHIQUE À DEUX



1/2 JOURNÉE AU TOTAL, SI VOUS ÊTES PRÊT À VOUS LANCER DANS LA PRÉPARATION DU JEU

INTRODUCTION.

PRÉSENTATION DU PROJET

A. Contexte

UN ESCAPE GAME CLÉ EN MAIN POUR LA FÊTE DE LA SCIENCE !

Parmi les nouveautés pour la Fête de la science 2018 : un escape game pédagogique à mettre en place dans les bibliothèques et médiathèques. Cette animation accompagne la diffusion du livre sur les idées reçues édité pour la Fête de la science.

Mêlant sciences et investigation, cette enquête grandeur nature invite tous les curieux et curieuses, petits et grands, à vivre une expérience originale et ludique.

Leur mission ? S'appuyer sur leur sens de l'observation, le travail d'équipe et un esprit critique pour déconstruire une vague d'idées reçues. Mais attention, l'horloge tourne... Il leur faudra aller vite pour achever ce défi !

Il s'agit d'un projet réalisé dans le cadre de la Fête de la science 2018 par Science Animation et Délires d'encre, et soutenu par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, l'Amcsti, la Fill et la Sofia.

Qui est Science Animation ?

Science Animation, Centre de Science d'Occitanie, a pour mission de rendre accessibles à tous les sciences, les techniques et les innovations.

Avec le concours de partenaires scientifiques, industriels et éducatifs, Science Animation conçoit des expositions, animations, rencontres ou dispositifs interactifs, pour favoriser l'intérêt, le plaisir, l'étonnement... l'envie de se plonger plus encore au cœur de la recherche et de l'innovation.

En savoir plus sur : www.science-animation.org

Qui est Délires d'encre ?

Délires d'encre est une association située à Labège (Haute-Garonne) qui œuvre pour la diffusion de la culture scientifique et de la lecture.

Au service des jeunes comme du grand public, Délires d'encre est spécialisée dans l'organisation de festivals (Scientilivre et Terres d'Ailleurs), d'animations scientifiques, de conférences et de rencontres avec des auteurs.

En savoir plus sur : www.deliresdencre.org

OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME

- Aborder certaines **idées reçues** sur des sujets scientifiques.
- Montrer l'importance de l'**esprit critique** : ne pas se laisser duper par certains obscurantistes.
- Faire connaître le **livre de la Fête de la science**.
- Enrichir l'**offre de culture scientifique** des bibliothèques et médiathèques en proposant une expérience originale, qui favorise la curiosité, la logique et la collaboration.



CONSEILS

Il ne faut pas oublier que les objectifs d'un escape game sont avant tout **ludiques**. Cependant, cet outil peut également servir de levier pédagogique. Dans ce cas, l'escape game peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui des idées reçues en science. Dès lors, un **temps de débriefing** avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu de l'escape game sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.

PUBLIC CIBLE

Cet escape game est à destination des publics des bibliothèques, médiathèques, CDI et BU. Chaque session de jeu se fait en équipe, de 3 à 5 joueurs maximum, et à partir de 11 ans (enfants accompagnés d'un adulte).

B. Communiquer sur cette animation

Un kit de communication téléchargeable est fourni pour faciliter la communication autour de ce projet. Il comprend une affiche modifiable, un texte de présentation et une bannière web.

Nous vous invitons à prendre contact avec votre coordination régionale pour que votre événement soit publié et visible sur le site de la Fête de la science :
www.fetedelascience.fr

C. Besoin d'aide ?

POUR TOUTE QUESTION, N'HÉSITEZ SURTOUT PAS À NOUS CONTACTER

- Léna Robert - 05 61 61 00 06 - lena.robert@science-animation.org
- Jeanne Chevillard - 05 61 00 59 97 - jchevillard@deliresdencre.org

ÉTAPE 1.

LE CONCEPT DE L'ESCAPE GAME

A. Scénario

« **PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE - LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE** »

Les joueurs ont été 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 dès 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, collègue des joueurs, récoltait dans la bibliothèque les dernières preuves pour les faire tomber, elle s'est faite surprendre et n'a pas pu rassembler tous les documents avant de s'enfuir. À l'heure actuelle personne ne sait où elle est. La seule information qu'il reste est un message qu'elle a enregistré juste avant sa disparition et une enveloppe.

LUTTER CONTRE LES IDÉES REÇUES EN SCIENCES

Le livre de la Fête de la science est le fil conducteur de cet escape game, c'est pourquoi l'annonce des *Obscurantes* est basée sur l'une des 25 idées du livre : « Un jour, on pourra vivre sur Mars » (page 16).

Cinq autres vraies/fausses idées en sciences se cachent dans les énigmes du jeu et feront l'objet d'un temps de discussion avec les joueurs à la fin de la partie :

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

B. But du jeu

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 d'esprit d'équipe, de logique et de réactivité pour mener à bien leur mission et sortir de la zone de jeu avant la fin du compte à rebours.

Les joueurs incarnent donc un groupe de lutte contre les « fausses informations » dont Clara, leur collègue, fait partie.

Pour réussir leur mission, ils doivent trouver tous les indices cachés dans la zone de jeu et s'aider du livre de la Fête de la science pour résoudre des énigmes. Ces dernières les mèneront dans 4 directions différentes et leur donneront chacune accès à un morceau de code final (cf [Étape 3 - Déroulé et animation](#)).

Une fois récupérés, ces 4 morceaux doivent être assemblés correctement pour former un code à quatre chiffres (1128). Ce code permet aux joueurs d'ouvrir le cadenas d'une boîte que Clara a cachée dans la zone de jeu. Celle-ci renferme sa clé usb avec tous les documents permettant de faire arrêter les *Obscurantes* ainsi qu'un message de réussite adressé aux joueurs.

Si les participants parviennent à résoudre toutes les énigmes et ouvrir la boîte cadenacée avant que les 60 minutes soient écoulées, alors l'annonce des *Obscurantes* pourra être empêchée et Clara sera sauvée.

ÉTAPE 2.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

FICHES PRATIQUES



5 fiches pratiques accompagnent et complètent ce guide. Elles pourront vous servir de mémo et vous accompagner pendant l'animation de l'escape game.

A. L'espace de jeu

L'espace de jeu est dissocié en deux zones (cf [Fiche pratique 1 - Plan](#)) :

- Une **zone de jeu principale** qu'il faudra délimiter au sol, d'où les joueurs ne pourront pas sortir tant qu'aucun indice ne les enverra au-delà. Idéalement, il est conseillé de prévoir une zone de jeu d'environ 30 m² ;
- Pendant le jeu, les joueurs seront amenés à aller **en dehors de la zone de jeu principale** pour récolter des indices à trois endroits différents : au guichet d'accueil, sur la porte des toilettes et à l'espace « Livres coups de coeur ».

Les éléments indispensables de la zone de jeu principale :

- **Une table libre**, pour que les joueurs puissent poser et résoudre les énigmes ;
- **Des rayonnages** ;
- **Une fenêtre** (attention à ce qu'elle ne soit pas trop exposée au soleil).



CONSEILS

- Nous recommandons de **bien éclairer l'espace**, pour permettre aux personnes ayant des problèmes de vue de bien lire les indices.
- Veillez à ce que **la zone de jeu ne soit pas trop grande** pour que les participants ne perdent pas trop de temps lors de la recherche des indices cachés.

AGENCEMENT DU DÉCOR

L'histoire se déroule à notre époque, dans une bibliothèque.

N'hésitez pas à ajouter des éléments à l'espace pour enrichir la fouille : ajout de chaises, fauteuils, plantes, bacs à magazines...

INSTALLATION ET REMISE À ZÉRO



Un temps de préparation (environ 20 minutes) et de remise à zéro (environ 10 minutes) est nécessaire en début et fin de jeu pour installer puis ranger l'ensemble du matériel (cf [Fiche pratique 2 - Check list pour réinitialiser le jeu](#)).

Le plan d'organisation de la salle et de répartition des indices peut aider le maître de jeu dans la réalisation de ces étapes (cf [Fiche pratique 1 - Plan](#)).



CONSEILS

Pour éviter toute mauvaise surprise, il est recommandé de **toujours recompter le matériel à la fin de chaque session** et de vérifier l'état de celui-ci. Il est possible que les joueurs aient écrit sur le carnet, sur certains supports de jeu ou qu'ils aient gardé des indices dans leurs poches.

B. Liste du matériel nécessaire

CODE COULEUR

Un code couleur est utilisé sur l'ensemble de ce guide et permet de repérer les deux catégories de matériel à mobiliser, à savoir :

COULEUR ROUGE : les ressources à télécharger et à imprimer.

Vous pouvez les télécharger gratuitement sur le site de la Fête de la science.

- Affiche « Espace livres coups de cœur »
- Affiche signalétique « livres coups de cœur »
- Affiche sur la Terre
- Facture des *Obscurantes*
- Feuille de lecture de l'arbre
- Fiche de référence du livre
- Logo des enveloppes
- Morceaux de l'arbre phylogénétique

- Morceaux du code final
- Parties du cercle de décodage
- Portrait de femme scientifique 1
- Portrait de femme scientifique 2
- Portrait de femme scientifique 3
- Portrait de femme scientifique 4
- Portrait de femme scientifique 5
- Tract sur les vaccins
- Vidéo secrète de Clara



LA VIDÉO SECRÈTE

Pour télécharger la vidéo secrète de Clara, indispensable à l'escape game, envoyez un mail (même vide) à l'adresse suivante :

paniquedanslabibliotheque@gmail.com.

Vous recevrez une réponse automatique avec le lien de téléchargement.

COULEUR BLEUE : les ressources à mettre à disposition sur place.

Il s'agit majoritairement de mobilier déjà présent dans les lieux et de petit matériel de bureautique.

- Ballons de baudruche
 - Boîte que l'on peut fermer avec un cadenas à 4 chiffres
 - Cadenas à 4 chiffres
 - Chaise
 - Clé USB
 - Fenêtre
 - Fil
 - Gommettes
 - Haut-parleurs
 - Livre sur les sciences
 - Minuteur (60 minutes)
 - Morceau de papier
 - Mouchoir
 - Ordinateur (ou smartphone ou tablette, avec haut-parleurs si nécessaire)
 - Papier calque
 - Petit carnet de notes
 - Point d'accueil
 - Porte extérieure des toilettes
 - Poubelle vide
 - Rayonnages
 - Scotch de chantier
 - Stylo 4 couleurs
 - Table
 - Veste avec des poches
- (+ éventuellement de la pâte à fixe)

L'ensemble du matériel est nécessaire pour que les énigmes de l'escape game fonctionnent. Il est donc primordial de se procurer toutes ces ressources pour ensuite installer correctement l'espace de jeu. Pour cela, deux tableaux récapitulatifs vous indiqueront les démarches à suivre pour préparer le matériel de chaque énigme.

C. Mise en place de l'escape game

Pour plus de simplicité, il est conseillé de préparer et d'installer le matériel dans l'ordre de présentation des tableaux suivants.

Ces deux tableaux concernent :

LA ZONE DE JEU PRINCIPALE



EN DEHORS DE LA ZONE DE JEU




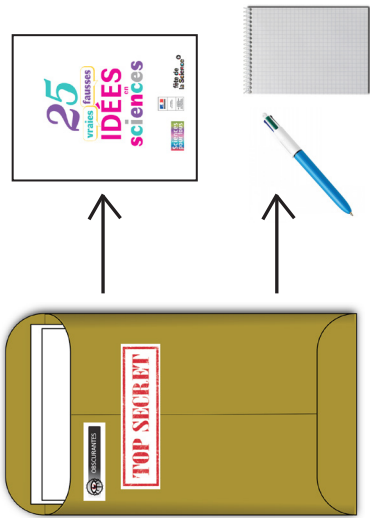

CONSEILS





- **Suivez attentivement la rubrique « Recommandations »** des tableaux pour éviter toute mauvaise surprise lors du jeu. Certains indices devront être imprimés en recto/verso ou sur du papier calque, tandis que d'autres devront être découpés, etc.
- En cas de besoin, nous recommandons de **prévoir deux versions imprimées** de tous les supports de jeu.
- D'autre part, tous les indices ont été conçus pour être **imprimés en couleur**.
- Les dimensions des supports sont également importantes. Surtout, **imprimez bien en A4**, en choisissant le paramètre « **Taille réelle** » et NON « Ajuster ».
- Les documents peuvent éventuellement être plastifiés pour garantir leur durée de vie entre chaque session d'escape game. Cependant le rendu sera moins réaliste.
- Attention, lorsque vous installez la zone de jeu : **veillez à vous souvenir de l'emplacement de chaque indice** ! Cela vous permettra de suivre l'avancée des participants durant leur partie et de leur donner les bons indices.
- Il n'est pas gênant que les joueurs se fourvoient sur certains objets et pensent qu'il s'agit d'indices. Néanmoins, il est conseillé de retirer les livres ayant des marque-pages qui dépassent pour éviter qu'ils ne les dérangent (annotations, marque-page coups de cœur, etc.).
Si cela est trop contraignant, le maître du jeu peut aussi alerter les joueurs au fur du jeu et à mesure de ce qu'ils ne doivent pas toucher, mais **des interruptions répétées peuvent compromettre l'immersion** des joueurs.
- Les joueurs **ne doivent pas avoir à déplacer de lourdes charges**, il est possible d'utiliser des cagettes légères, chariots, poufs, petites chaises, tissu...

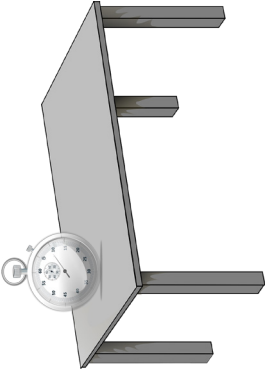
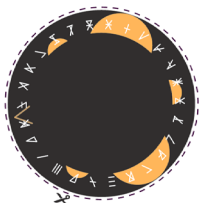


LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

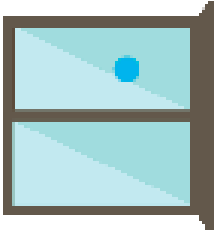
Visuel	Préparation	Recommandations
 	<p>Avec du scotch de chantier, délimitez au sol la zone de jeu principale.</p> <p>À préparer dans le livre de la Fête de la science :</p> <p><u>Page 12</u> : entourez le nom des 5 femmes scientifiques (dans l'ordre : Sophie Germain, Marie Curie, Hypatie d'Alexandrie et Rosalind Franklin et Maryam Mirzakhani)</p> <p><u>Pages 32-33</u> : inscrire au stylo 4 symboles</p> <p><u>Page 16</u> : glissez le morceau n° 2 du code final</p> <p><u>Page 22</u> : glissez le morceau n° 1 de l'arbre phylogénétique</p>	<p>⚠ Veillez à ce que la zone ne soit pas trop grande (environ 30 m²).</p> <p>Pour les annotations à inscrire dans le livre, référez-vous à la Fiche de référence du livre.</p>

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p>Enroulez et glissez la partie n°2 du cercle de décodage dans un stylo 4 couleurs.</p>	<div data-bbox="228 400 304 479"> </div> <p>À imprimer et découper selon les pointillés.</p> <p>⚠ Le stylo doit être opaque et doit fonctionner correctement, même une fois le morceau caché à l'intérieur, pour que les joueurs ne le repèrent pas sans l'ouvrir. Testez-le bien et enclenchez-le vous-même avant la partie.</p> <p><u>Conseils :</u> Idéal avec un stylo 4 couleurs.</p>
<div data-bbox="884 1872 1051 2078"> </div> <div data-bbox="860 1487 1118 1845"> </div> <div data-bbox="1241 1792 1410 1998"> </div> <div data-bbox="1197 1592 1410 1740"> </div>	<p>Dans la zone de jeu, choisissez un auteur ayant écrit des livres sur les sciences (ou science fiction, sciences humaines et sociales).</p> <p>Glissez à l'intérieur d'un de ces livres le morceau n°2 de l'arbre phylogénétique.</p> <p>Puis inscrivez sur la 2^e page de petit carnet de notes, le nom de cet auteur suivi de la signature de Clara.</p>	<p>⚠ Le nom de l'auteur doit lancer les joueurs à la recherche du rayonnage où sont rangés les ouvrages de l'auteur. Les livres doivent donc être rangés là où ils devraient.</p> <p>⚠ Veillez à ce que le carnet soit vierge.</p> <p>⚠ La taille du carnet est importante car l'objectif est que les joueurs soient rapidement amenés à tourner la 1^{re} page pour découvrir l'inscription sur la 2^e.</p>

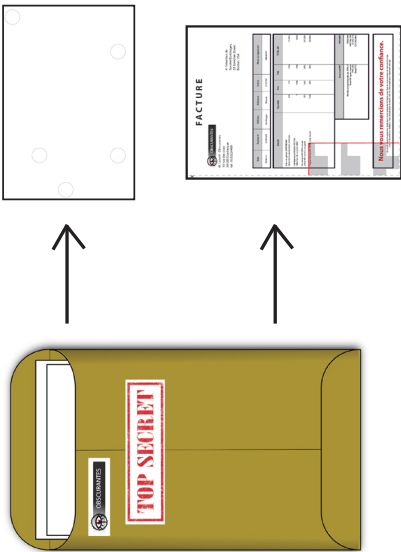

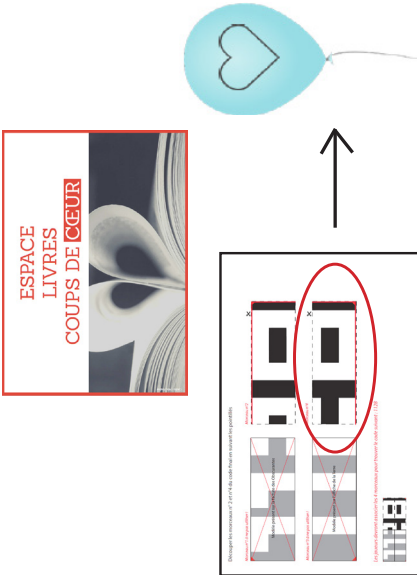
Visuel	Préparation	Recommandations
	<p>Préparez une <u>première enveloppe kraft</u> :</p> <p>À partir du document Logo enveloppes, collez un logo « Obscurantes » et « Top secret » sur la face visible de l'enveloppe.</p> <p>L'enveloppe n ° 1 sera remise aux joueurs en début de partie.</p> <p>Elle contient le carnet de notes, le stylo et le livre de la Fête de la science.</p>	<p>L'enveloppe est au format A4.</p>
	<p>Accrochez l'affiche signalétique de l'espace « Livres coups de cœur » dans la zone de jeu .</p>	<p>Placez là de façon à ce qu'elle soit suffisamment visible pour les joueurs (exemple : sur le côté d'un rayonnage).</p>

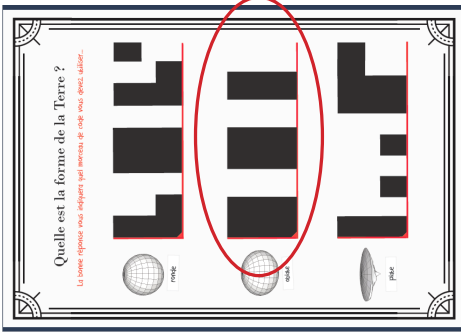

Visuel	Préparation	Recommandations
  	<p>Une boîte avec une encoche pour un cadenas sert de support pour l'énigme finale et renferme : le morceau de papier avec le message final et une clé usb.</p> <p>Pour le message final : Écrivez en rouge sur un morceau de papier le message suivant : « Vous avez réussi ! » suivi de la signature de Clara.</p>	<p><u>Conseils :</u></p> <p>Une boîte cartonnée avec une encoche pour le cadenas peut également convenir. (cf Fiche pratique 3 - La conception du coffre)</p> <p>⚠ Réglez le cadenas afin qu'il puisse s'ouvrir avec le code : 1128.</p> <p>⚠ Les joueurs n'auront pas besoin de se servir de la clé usb. Elle ne contient donc pas de documents.</p>
	<p>Dans la zone de jeu, cachez à différents endroits :</p> <ul style="list-style-type: none"> les 5 portraits de femmes scientifiques ; le morceau n° 3 de l'arbre phylogénétique ; la boîte fermée d'un cadenas. <p><u>Exemples :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> accroché sur un mur au milieu d'autres affiches ; positionné sous des magazines ; placé derrière un livre ; caché entre deux BD ; fixé sous une table, etc. 	<p>⚠ Veillez à ne pas « trop » cacher les indices lorsqu'ils sont placés sous des magazines ou derrière un livre. Ils doivent dépasser un minimum. (cf Fiche pratique 4 - Où cacher les indices ?)</p> <p>⚠ Variez et espacez les cachettes de chaque indice.</p> <p><u>Conseils :</u></p> <p>Fixer à la pâte à fixe pour faciliter le décrochage.</p>

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p>Dans la zone de jeu, placez une table qui servira d'endroit où les joueurs pourront se retrouver pour réfléchir aux énigmes et déposer leurs indices.</p> <p>Placez un minuteur sur la table : les joueurs doivent voir le décompte du minuteur durant toute la durée du jeu.</p> <p>Cela leur permettra d'évaluer le temps qu'il leur reste à tout instant.</p>	<p>⚠ La table doit être suffisamment grande car les joueurs récolteront beaucoup d'indices durant la partie.</p> <p><u>Conseil :</u></p> <p><i>Un minuteur a l'avantage de faire du bruit, ce qui augmente le stress et l'adrénaline des joueurs.</i></p>
	<p>Placez sur le dossier d'une chaise une veste dans la poche de laquelle est cachée la partie n°2 du cercle de décodage.</p> <p>À placer dans la zone de jeu, autour d'une table et d'autres chaises.</p>	<p>⚠ Vérifiez qu'il n'y a rien d'autre dans les poches de la veste.</p>
 	<p>Dans un angle d'un mouchoir propre, écrivez au stylo le mot « buée » et ajoutez une gommette à côté.</p> <p>Froissez et déposez dans une poubelle vide :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le tract sur les vaccins • le faux mouchoir usagé 	<p>⚠ La poubelle ne doit contenir que le tract froissé et le faux mouchoir usagé.</p>

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p>Sur une fenêtre située dans la zone de jeu, inscrivez un cœur grâce à de la buée.</p> <p>Juste à côté du cœur, collez une gommette de la même couleur que celle collée précédemment dans le faux mouchoir usagé.</p>	<p>Les joueurs doivent découvrir le cœur en le faisant apparaître grâce à de la buée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⚠ Une vitre trop chaude ou exposée au soleil ne vous permettra pas de faire de la buée. Veillez également à ce que le soleil ou ses reflets ne gênent pas la lecture sur la fenêtre. ⚠ Ne dessinez pas le cœur trop haut pour qu'il reste accessible à tous. ⚠ Veillez à ne pas effacer l'annotation en nettoyant la vitre.

EN DEHORS DE LA ZONE DE JEU

	Préparation	Recommandations
	<p><u>Préparez la seconde enveloppe kraft :</u></p> <p>À partir du document Logo enveloppes, collez un logo « Obscurantes » et « Top secret » sur la face visible de l'enveloppe.</p> <p>L'enveloppe n °2 devra être déposée sur le guichet d'accueil du lieu.</p> <p>Elle contient la feuille de lecture de l'arbre et la facture des Obscurantes.</p>	 <p>⚠ La feuille de lecture de l'arbre doit impérativement être imprimée sur du papier calque.</p> <p>⚠ Testez la feuille au verso de la feuille avec l'arbre phylogénétique pour voir si la superposition fonctionne. Elle doit faire apparaître les lettres de STYLO.</p> <p>⚠ À l'accueil, l'enveloppe kraft doit être facilement visible par les joueurs.</p>
	<p>En dehors de la zone de jeu, utilisez un présentoir ou une table pour présenter quelques livres et placez-y l'affiche « Espace Livres coups de cœur ».</p> <p>Enroulez puis glissez le morceau n °4 du code final dans un ballon puis gonflez-le, dessinez un cœur dessus et accrochez-le à un fil au dessus de l'espace coup de cœur.</p>	<p>Vous pouvez évidemment utiliser votre espace Livres coups de cœur habituel si vous en avez un. Veillez simplement à ce qu'il soit bien reconnaissable.</p> <p>⚠ Cet espace doit être très facilement visible. Les joueurs doivent pouvoir s'y rendre rapidement.</p> <p>⚠ Ne mettez pas plus de 2 livres car les joueurs vont sans doute les fouiller.</p>

	Préparation	Recommandations
	<p>Accrochez l'affiche sur la Terre sur la porte extérieure des toilettes.</p> <p>L'affiche contient déjà le morceau n°3 du code final.</p>	<p> À imprimer et découper selon les pointillés.</p> <p>⚠ Veillez à ce que les joueurs ne repèrent pas l'affiche avant que le jeu commence. Pour cela, accrochez-la au dernier moment.</p> <p>⚠ Veillez à ce qu'elle ne soit pas déplacée ou abîmée durant la partie par des personnes extérieures au jeu.</p> <p><u>Conseils :</u> Fixez à la pâte à fixe pour faciliter le décrochage.</p> <p><u>Conseils :</u> Faire en sorte que l'ordinateur et le bureau ne soient pas dans la zone de jeu (pour éviter que les joueurs veuillent ensuite le fouiller).</p> <p>⚠ Veillez à télécharger la vidéo en envoyant un mail à l'adresse suivante : paniquedanslabibliotheque@gmail.com.</p>

ÉTAPE 3.

ANIMATION ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ DE L'ESCAPE GAME

A. Rôle du maître de jeu

SES MISSIONS

- Préparer l'intégralité des supports de jeu, installer la salle puis la remettre en place ;
- Accueillir les joueurs et les plonger dans l'ambiance de leur mission avant le jeu ;
- Suivre la partie afin de leur venir en aide, en leur donnant des indices ;
- Une fois la mission terminée, il est là pour débriefing avec les joueurs en revenant sur les temps forts de la mission.



CONSEILS

- Au préalable, n'hésitez pas à tester un autre escape game (il en existe de nombreux partout en France) pour découvrir le concept et appréhender la mécanique de jeu.

Et nous vous recommandons vivement de **tester le jeu avec des collègues ou des proches** avant de l'animer avec du public. Cela vous permettra de vous familiariser avec le déroulé et d'être parfaitement à l'aise le jour J.

- Tout le monde ne s'amuse pas de la même manière ! Si certains groupes recherchent le challenge, d'autres veulent profiter de l'ambiance de l'escape game. C'est donc au maître de jeu de **s'adapter pour que tout le monde se sente à l'aise** dès l'accueil.

- Les maîtres de jeu doivent être **dynamiques, motivés, rigoureux et attentifs** durant la partie et pour le rangement du matériel.

- Enfin, il ne faut pas hésiter à théâtraliser un peu son discours pour plonger au mieux les joueurs dans l'ambiance, car **l'immersion est la priorité** !

LE RÔLE DU MAÎTRE DE JEU DURANT LA PARTIE



La présence du maître de jeu est indispensable pour la réussite des joueurs. Il est considéré comme un acolyte qui peut leur venir en aide et leur donner des coups de pouce en cas de blocage.

C'est pour cela qu'il doit **les suivre discrètement** pendant toute la partie afin de guetter leur faux pas (s'ils sortent de la zone de jeu ou s'ils décident de sortir tous les livres d'une étagère par exemple), mais aussi de les aiguiller en cas de difficulté.

Cependant le maître de jeu **ne doit pas répondre aux questions des participants, ni intervenir dans leurs discussions**. Il est là uniquement pour les aiguiller lorsque la situation lui semble être appropriée.

Durant la partie et notamment lors des dernières minutes de jeu, il peut **rappeler le temps restant** (toutes les 15 minutes par exemple) pour accélérer le rythme et accentuer l'adrénaline des joueurs.

Enfin, le maître de jeu est là pour **assurer la réussite des participants dans le temps imparti**, avant que les 60 minutes soient écoulées. Cependant, nul besoin que les joueurs terminent la partie en seulement 30 ou 45 minutes. Les dernières instants, avant que le chronomètre sonne, sont très importants pour la dynamique de jeu. Idéalement, il faut donc que la partie se termine dans les 5 dernières minutes.



CONSEILS

Dans l'espace du jeu, nous conseillons au maître du jeu d'**être placé en retrait du groupe** afin de laisser l'espace nécessaire aux joueurs pour évoluer en autonomie et peut-être être moins tenté de demander des indices ou juger les réactions du meneur de jeu.

QU'EST-CE QU'UN BLOCAGE ?

Les blocages peuvent être d'ordre technique ou inhérents aux énigmes et à la dissimulation des objets dans la zone de jeu. Cela peut se traduire par une perte de temps importante sur une fausse piste, par l'incompréhension totale d'une énigme ou encore par un objet caché que les joueurs n'arrivent pas à trouver.

Dans ce genre de situation, **n'attendez pas plus de 5 minutes** avant de les aiguiller dans la bonne voie à l'aide d'un indice.

Il est cependant conseillé de laisser un temps de fouille suffisant aux joueurs avant de leur donner des indices plus précis.



CONSEILS

Tous les joueurs sont très différents et peuvent bloquer sur des choses que vous n'auriez pas imaginés. Soyez à l'écoute de leurs réactions et essayez de vous adapter à leur façon de jouer pour **donner les indices dont ils ont besoin**.

COMMENT DONNER UN INDICE AUX JOUEURS ?

Les coups de pouce sont des indices à donner à l'oral aux joueurs s'ils sont bloqués sur une énigme depuis un bon moment (et semblent s'agacer ou s'ennuyer) ou s'ils semblent perdre beaucoup trop de temps sur une fausse piste.

Ce sont des **phrases courtes** qui doivent être comprises et entendues par tous les joueurs.



La [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) recense plusieurs exemples d'indices qui doivent permettre de débloquent une situation sans leur donner directement la solution. Pour chaque énigme, plusieurs degrés d'aide ont été établis. Cependant le maître de jeu est libre de choisir les indices qu'il souhaite donner, en fonction du niveau des joueurs et de l'avancée du groupe.



CONSEILS

- Pour accentuer l'immersion des joueurs, vous pouvez donner des indices **en jouant sur le scénario** : « Clara était très pressée... », « Clara vous a laissé un mot, à vous de le trouver... ».
- N'hésitez pas à **jouer sur les mots** ou utiliser des phrases un peu énigmatiques, surtout s'il s'agit d'un groupe qui est très joueur avec un bon niveau. Comme « Les indices sont SOUS vos yeux » pour parler d'un indice caché sous une table.
- Dans le cas où le groupe est dispersé dans la zone de jeu, le maître du jeu peut **répéter plusieurs fois de suite le même indice** pour que tout le groupe le comprenne et le retienne.
- **Veillez à ne pas court-circuiter la mécanique de jeu** en donnant des indices qui peuvent porter à confusion entre deux énigmes. Et si vous êtes deux maîtres de jeu, attention à ne pas donner des informations contradictoires aux joueurs.
- Si le groupe est en train de résoudre une énigme, évitez également de donner un indice les envoyant vers une autre piste d'énigmes. **Laissez-les d'abord finir** celle-ci.

B. Une session d'escape game

Il faut compter environ **1h30** au total pour l'ensemble de l'escape game :

- **15 minutes** de briefing (consignes et introduction) ;
- **60 minutes** de jeu ;
- **15 minutes** de débriefing (discussion et conclusion).

Ces trois temps forts de l'escape game sont détaillés dans le déroulé suivant.

Chaque étape est expliquée précisément et indique ce que les joueurs devront faire, le matériel qu'ils utiliseront ainsi que les informations que le maître de jeu devra leur fournir durant la partie.

Concernant le matériel de l'escape game (indices, mobilier, etc.), le même code couleur sélectionné précédemment est réutilisé ici :

COULEUR ROUGE : les ressources à télécharger et à imprimer ;

COULEUR BLEUE : les ressources à mettre à disposition sur place.



Quant au discours du maître de jeu, des encadrés entre guillemets indiquent les messages qu'il devra énoncer oralement.

La [Fiche pratique 5 - Discours du maître de jeu](#) résume l'ensemble de ces indications.

B. Consignes et introduction



► 15 min

INTRODUCTION ET CONSIGNES INDISPENSABLES POUR ASSURER LA RÉUSSITE ET LA SÉCURITÉ DES JOUEURS

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.

Sinon, expliquez-leur rapidement le principe d'un escape game :



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, mais les participants devront le comprendre eux-mêmes).





- 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 !



CONSEILS

- Il est judicieux de donner les consignes de réussite et de sécurité aux participants en étant **en dehors de la zone de jeu**, idéalement dans un coin calme où les joueurs peuvent s'asseoir pour écouter attentivement le maître de jeu. Ils ne sont pas encore immergés dans le jeu.
- Chose à savoir : nous avons constaté que beaucoup de joueurs osaient moins fouiller que dans un escape game classique, sans doute intimidés par le lieu qui se prête plutôt au calme. N'hésitez donc pas à insister sur ce point.

PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Dirigez-vous vers la zone de jeu avec les participants. Montrez les limites de la zone en indiquant le [scotch de chantier](#) collé au sol.

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...***

”

VISIONNAGE DE LA VIDÉO

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 laissé, mais attention, vous ne pourrez la regarder qu’une seule fois avant qu’elle ne s’auto-détruisse.

”

REMISE DES PREMIERS INDICES

Une fois la vidéo terminée, remettez aux joueurs l’[enveloppe kraft n° 1](#) qui contient :

- Le [livre de la Fête de la science](#) avec le [morceau n° 1 de l’arbre phylogénétique](#) et le [morceau n° 2 du code final](#).
- Le [carnet de note](#) et le [stylo](#).

“

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.

”

LANCEMENT DU JEU

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



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



C. Déroulé détaillé



► 60 min

Le déroulé détaillé du jeu et des énigmes vous permettra d'aiguiller les joueurs en cas de blocage pour savoir quand leur fournir des indices.

OUVERTURE DE L'ENVELOPPE

À partir de l'[enveloppe kraft n°1](#) et de ce qu'elle contient, les joueurs ont accès aux indices suivants :

- le [livre de la Fête de la science](#) contient : le [morceau n°1 de l'arbre phylogénétique](#) et le [morceau n°2 du code final](#) ;
- sur le [carnet de notes](#) est noté à la main, sur la 2^e page : le [nom d'un auteur qui écrit des livres sur les sciences](#) avec la signature de Clara ;
- le [stylo](#) contient : la [partie n°2 du cercle de décodage](#).

>> Le nom de l'auteur renvoie les joueurs vers le rayonnage correspondant. Dans l'[un des livres de cet auteur](#) est caché le [morceau n°2 de l'arbre phylogénétique](#).



POUR ALLER PLUS LOIN

Un arbre phylogénétique est un arbre schématique qui montre les relations de parentés entre des groupes d'êtres vivants.

FOUILLE

>> D'autre part, les joueurs ont accès à toute la zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. De cette manière, les indices suivants peuvent être trouvés :

- [5 portraits de femmes scientifiques](#) cachés : sur une table à côté de magazines/journaux, accrochés sur et/ou sous une étagère, etc ;
- dans une [poubelle](#) : le [tract sur les vaccins](#) et le [faux mouchoir usagé](#) ;
- dans la poche de la [veste](#) : la [partie n°1 du cercle de décodage](#) ;
- le [morceau n°3 de l'arbre phylogénétique](#) caché sous une étagère de livres ;
- une [gommette](#) collée sur une vitre.

Parcours 1 : énigmes menant au morceau n°2 du code final

N.B. : le morceau n°1 du code final est dans l'enveloppe remise aux joueurs en début de partie.

Énigme 1 : Les 5 portraits de femmes scientifiques cachent un mot.

Méthode de résolution : Chaque portrait contient des fautes dans leur texte : des lettres en trop. Lorsque les portraits sont disposés les uns à côté des autres, dans l'ordre chronologique, leurs lettres « en trop » forment un mot.

Réponse : Ce mot est ACCUEIL.

Énigme - idée reçue associée	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none">• Portraits de femmes scientifiques• La science est plutôt une affaire d'hommes	    	<ul style="list-style-type: none">• Les 5 portraits de femmes scientifiques alignés les uns à côté des autres, dans l'ordre chronologique forment le mot ACCUEIL avec les 6 lettres « en trop » qui se cachent dans chacun des textes.• Des femmes scientifiques célèbres ont permis de faire avancer les progrès scientifiques grâce à de nombreuses découvertes en médecine, mathématique, biologie, etc.

>> L'un des joueurs peut alors se rendre en dehors de la zone de jeu, à l'accueil de la bibliothèque, puisque cet indice l'y invite.

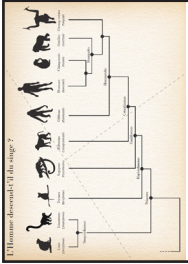
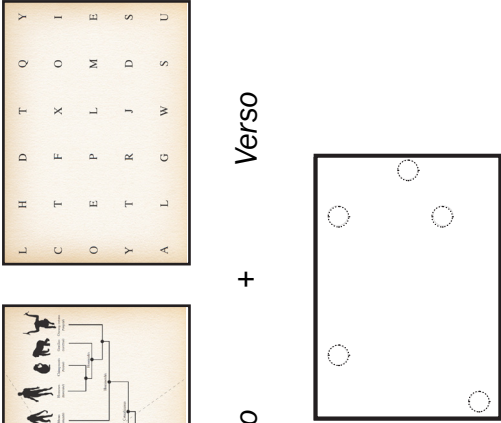
À l'accueil est mis en évidence l'enveloppe kraft n°2 contenant la feuille de lecture de l'arbre ainsi que la facture des Obscurantes (facture où est dessiné le morceau n°2 du code final).

Parcours 2 : énigmes menant au morceau n °3 du code final

Énigme 1 : Les 3 morceaux de l'arbre phylogénétique assemblés révèlent un ensemble de lettres sur la face verso.

Méthode de résolution : La feuille de lecture de l'arbre, bien positionnée au dos de l'arbre phylogénétique reconstitué, permet de former un mot.

Réponse : Le mot indiqué est STYLO.

Énigme - idée reçue associée	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none">Arbre phylogénétiqueL'Homme descend du singe	<div></div> <div>Recto + Verso</div> <div></div>	<ul style="list-style-type: none">La feuille de lecture utilisée sur la face verso de l'arbre phylogénétique donne le mot : STYLO.Homme et chimpanzés, ont un ancêtre commun 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.

>> Les joueurs doivent donc ouvrir le **stylo 4 couleurs** qui leur a été fourni en début de partie pour trouver le **morceau n °2 du cercle de décodage**. Les 2 morceaux peuvent alors être assemblés en positionnant le plus petit sur le plus grand, de manière à faire coïncider les motifs.

>> Une fois le cercle de décodage reconstitué, les joueurs peuvent s'en servir pour décoder tous les symboles inscrits sur le **tract des vaccins** et sur les **pages 32 et 33 du livre de la Fête de la science**.

Énigme 3 : 5 symboles sont cachés sur le tract sur les vaccins et 4 symboles sur les pages 32 et 33 du livre de la Fête de la science.

Méthode de résolution : Tous ces symboles peuvent être déchiffrés à l'aide du cercle de décodage reconstitué. On obtient alors 9 lettres à remettre dans le bon ordre.

Réponse : Les lettres, remises dans le bon ordre, forment le mot TOILETTES.

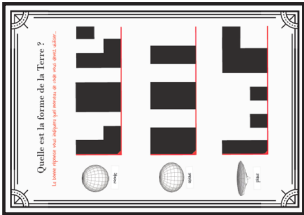
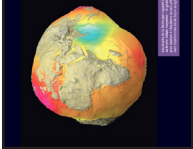

Énigme - idée reçue associée	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none">• Tract sur les vaccins• Les vaccins ne sont pas sûrs		<ul style="list-style-type: none">• Le tract sur les vaccins et la page 32-33 du livre de la Fête de la science cachent 9 symboles qui peuvent être décodés grâce au cercle de décodage. Replacés dans le bon ordre, ces symboles forment le mot : TOILETTES.• Grâce à la vaccination, des maladies telles que la variole ont pu être éradiquées et sauver ainsi des milliers de personnes.

>> L'un des joueurs peut alors se rendre aux toilettes, en dehors de la zone de jeu, puisqu'un indice l'y invite. Sur la porte des toilettes est accrochée l'affiche sur la Terre.

Énigme 4 : Les joueurs découvrent l’affiche sur la Terre sur laquelle une question leur est posée avec trois réponses possibles. Ils doivent trouver quelle est la bonne représentation de la Terre.

Méthode de résolution : Les joueurs peuvent s’aider de la [page 15 du livre de la Fête de la science](#) pour trouver la forme « correcte » de la Terre.

Réponse : Il s’agit de la troisième représentation, « oblate », qui est associée au [morceau n° 3 du code final](#).

Énigme - idée reçue associée	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none">• Affiche sur la Terre• La Terre est ronde	  	<ul style="list-style-type: none">• La réponse à la question de l’affiche sur la Terre peut être trouvée grâce aux informations de la page 15 du livre de la Fête de la science. La réponse est : OBLATE et correspond à une morceau du code final.• La forme de la Terre n’est ni plate, ni totalement ronde. Des modélisations la représentent sous une forme moyenne dite « oblate », c’est à dire plus large au niveau de l’équateur.

Parcours 3 : énigmes menant au morceau n°4 du code final

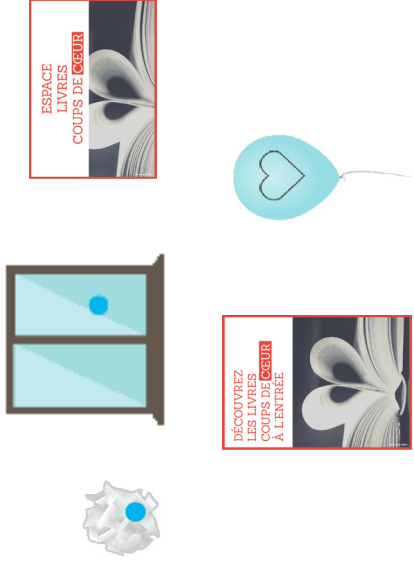
>> Sur le **mouchoir** trouvé dans la poubelle, se trouvent une **gommette** et le mot « **buée** ». Les joueurs peuvent faire le lien avec la **gommette** collée sur une **fenêtre**.

Énigme 5: Deux **gommettes** sont à trouver dans la zone de jeu : dans le **faux mouchoir usagé** et sur la **fenêtre**.

Méthode de résolution : En suivant les indications du mouchoir, les joueurs doivent se rendre à la vitre où est collée la gommette. À cet endroit, ils doivent faire de la buée en soufflant sur la vitre pour faire apparaître un cœur.

Dans la zone de jeu, une **affiche signalétique** indique que les **Livres coups de cœur** sont à découvrir dans l'entrée. Il faut donc faire le lien entre le cœur dessiné sur la vitre et cet espace à trouver au niveau de l'entrée.

Réponse : Les joueurs doivent retrouver l'espace Livres coups de cœur (une table par exemple avec une affiche et deux ou trois livres). Là, un **ballon** sur lequel est dessiné un cœur est attaché à un **fil scotché**. Le/Les joueurs doivent le faire éclater car il contient le **morceau n°4 du code final**.

Énigme	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none"> Faux mouchoir usagé 		<ul style="list-style-type: none"> La gommette du faux mouchoir usagé renvoie à celle collée sur la fenêtre. À cet endroit, un cœur apparaît avec de la buée. Le cœur correspond à l’affiche signalétique « Livres coup de cœur » qui se trouve dans la zone de jeu. Celle-ci renvoie les joueurs en dehors de la zone de jeu, à l’espace des « Livres coup de cœur ». Là est accroché un ballon contient le morceau n°4 du code final.

>> À ce moment-là, un joueur peut sortir de la zone de jeu pour aller chercher le dernier **morceau du code final**.



CONSEILS

Il arrive parfois que les joueurs aient pour réflexe de **décoller la gommette** trouvée sur la vitre. Si vous les voyez faire, stoppez-les rapidement en leur disant que l'emplacement de la gommette est important et qu'il ne faut pas y toucher.

Résolution finale et ouverture de la boîte

Énigme 6 - finale : Une fois les 4 morceaux du code final récupérés, ils doivent être assemblés dans le bon sens pour former un code à 4 chiffres.

Méthode de résolution : Les morceaux du code sont préalablement trouvés dans le [livre de la Fête de la science](#), sur la [facture des Obscurantes](#), sur l'[affiche de la Terre](#) et dans le [ballon](#).

Réponse : Le code qui apparaît (en blanc) est 1128.

Énigme	Indices	Solution
<ul style="list-style-type: none">Code final		<ul style="list-style-type: none">Les 2 morceaux du code final ainsi que le facture des Obscurantes et l'affiche sur la Terre révèlent 4 morceaux de code. Assemblés dans le bon sens, ils forment un code qui permet d'ouvrir le cadenas du coffre : 1128.

>> Enfin, ce code final permet aux les joueurs d'ouvrir le [cadenas](#) de la [boîte](#) qui était cachée dans la zone de jeu. À l'intérieur de cette boîte se trouvent le [morceau de papier](#) avec le message final et la [clé usb](#).

D. Fin du jeu et conclusion



► 15 min

> Si les joueurs terminent le jeu à temps (avant que les 60 minutes se soient écoulées) :
Ils récupèrent le message de fin de Clara et la clé USB qui clôturent la partie.



Félicitations, 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...

REVENIR SUR LES TEMPS FORTS DE LA PARTIE

- 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.



Si vous le souhaitez, vous pouvez également proposer aux participants un quiz (cf [Fiche pratique 5 - Discours de maître de jeu](#)) afin d'en savoir un peu plus sur les idées reçues rencontrées durant le jeu.



POUR ALLER PLUS LOIN

- Chaîne youtube Dirty Biology - Les OGMs sont-ils nocifs ? (non) - DBY #27
- Chaîne youtube Data gueule - Privés de savoir ? #DATAGUEULE63 et Climatosceptiques : la science, le doute et le déni #DATAGUEULE49
- Chaîne youtube Hygiène mentale - La Pensée Critique face aux Médias
- Chaîne youtube Max Bird - IDÉE REÇUE #27 : Attraper froid

E. Retours des joueurs (facultatifs)

Pour cette dernière étape, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Ardoise ou tableau blanc (avec craies ou feutres)
- Questionnaires

PHOTO DE GROUPE

Pour immortaliser la partie, vous pouvez proposer aux participants de prendre une photo de groupe pour la partager sur les réseaux sociaux (Twitter, Facebook) avec les hashtags : **#FDS2018** et **#Paniquedanslabibli**.

Une ardoise et des craies peuvent être mises à leur disposition sur laquelle ils pourront indiquer :

- « le nom de leur équipe » ont participé à l'escape game de la Fête de la science 2018 : Panique dans la bibliothèque » ;
- le temps réalisé par l'équipe ;
- la date et le lieu.

QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION

Chaque participant peut être invité à remplir un questionnaire de satisfaction (cf [Questionnaire](#)).

Ces retours permettront de connaître le profil des joueurs et de savoir ce qui a fonctionné dans la mécanique de jeu ou au contraire quels sont les points qui peuvent être améliorés.

Les réponses à ces questionnaires pourront être directement transmis par mail aux contacts suivants :

- Léna Robert - 05 61 61 00 06 - [lena.robert@science-animation.org](mailto:lana.robert@science-animation.org)
- Jeanne Chevillard - 05 61 00 59 97 - jchevillard@deliresdencre.org

ILS L'ONT TESTÉ.

À VOUS DE JOUER !

Une façon ludique et novatrice de faire découvrir la Médiathèque et les Sciences ! Expériences, échanges et bonne humeur garantis !

Médiathèque de Labège (31)

C'est avec grand plaisir que nous nous sommes prêtées au jeu de l'escape game dans nos murs. Nous nous sommes senties l'âme d'un professeur moustache accompagnant les lecteurs venus tester cette première mouture. Les joueurs, tout comme nous, ont pu déconstruire quelques idées reçues en science.

Bibliothèque Louis RIVALS de Villefranche-de-Lauragais (31)

Expérience vivifiante et enrichissante. Après un débroussaillage important, mise en place assez facile.

J'ai aimé voir mes collègues investies ET amusées. Aimé aussi le poids des mots à choisir pour les aiguiller quand nécessaire, sans trop en dire.

J'aurai plaisir à recommencer avec le public. La dynamique et l'interaction avec ce dernier sera motivante et sortira de notre rapport habituel.

Donc un plus à tous niveaux.

Médiathèque de Tournefeuille (31)

