

ESSCA

Escape game

Mode d'emploi

Voyage dans les
souvenirs

dans le



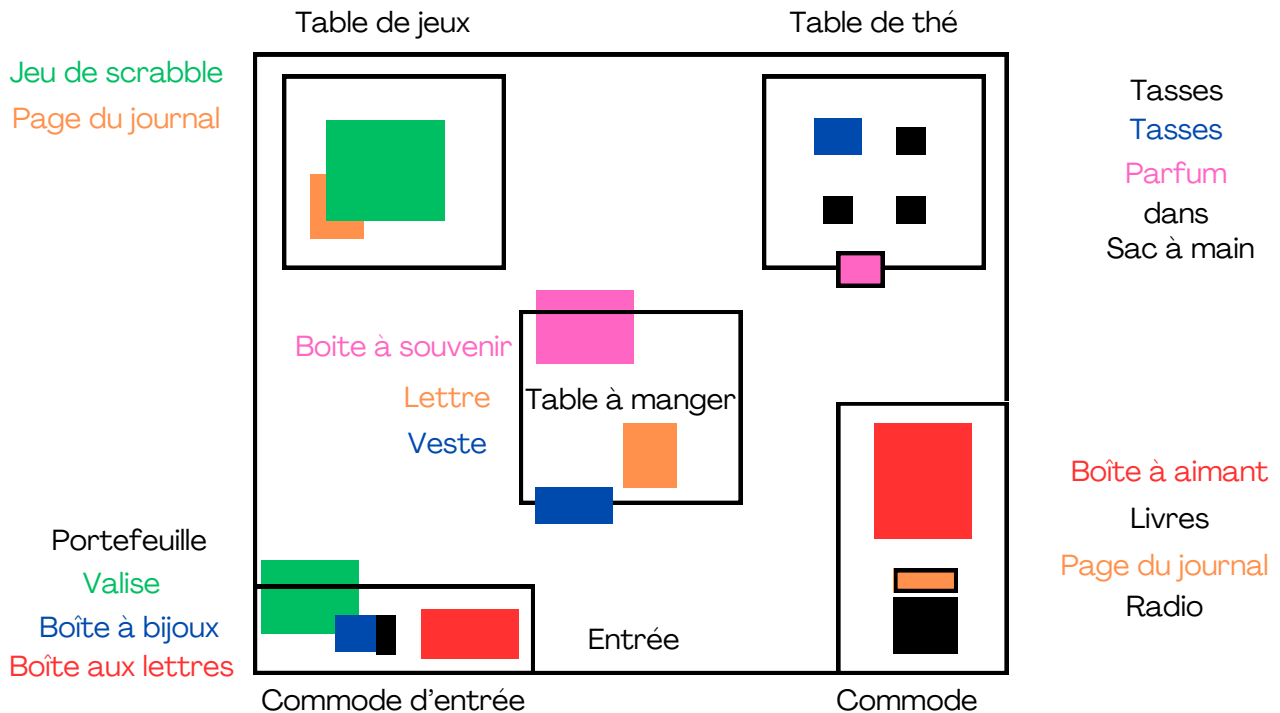
par C.A.T.A'



Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Mise en place



Lancement du jeu

Le maître du jeu accueille les participants en suivant son introduction:

“Ah enfin vous voilà, je suis la gardienne, c'est moi qui vous ai appelé et demandé de venir au plus vite.

Ce matin votre grand-mère est partie à la va-vite vers l'aéroport et dans sa précipitation, elle a oublié un objet très précieux pour elle, un écrin rouge il me semble (petite boîte à bijoux rouge).

Elle m'a appelé en urgence pour me demander de retrouver cet objet. Mais en tant que gardienne, je ne me suis pas permis d'aller fouiller chez elle, donc c'est pour ça que j'ai préférée vous appelez, vous ces petits enfants.

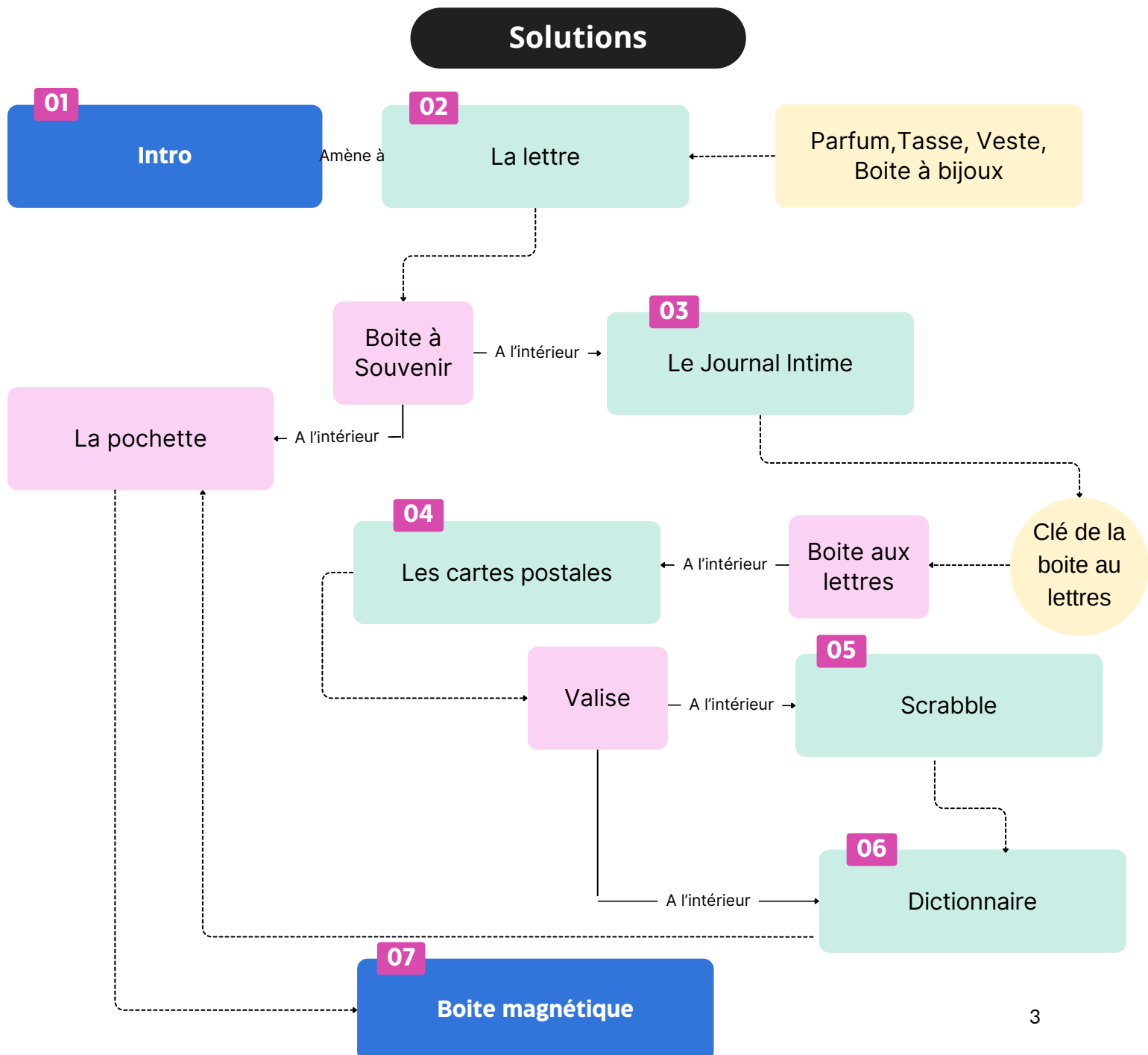
Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Elle m'a également dit que le vol partira d'ici 40 minutes et qu'un taxi est en route pour vous récupérer et vous y emmener. Il devrait être là dans 20 minutes.

Si vous avez besoin de quelque chose, je serai dans mon bureau.”

Puis le maître du jeu lance le chronomètre vidéo contenant l'ambiance sonore disponible dans le matériel de l'escape game.



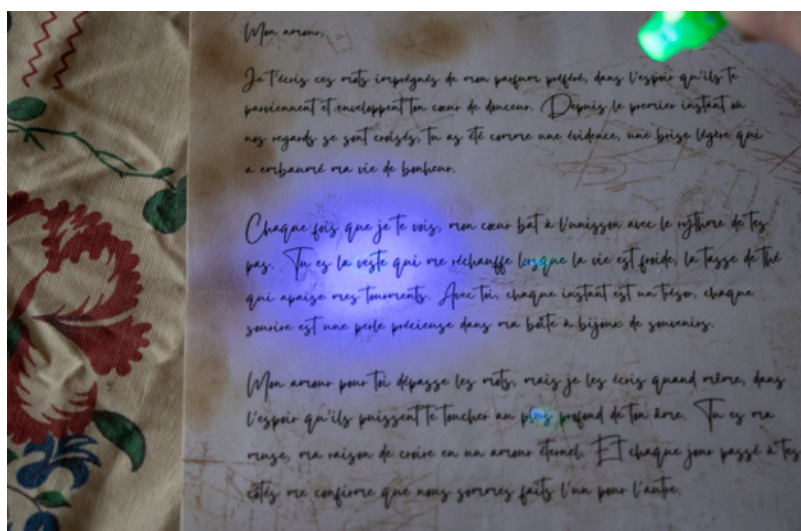
Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Énigme 1 : La lettre

Une lettre d'amour attend les joueurs sur une table, à côté de celle-ci un stylo avec une lampe à encre invisible. En survolant attentivement la **lettre** les joueurs peuvent y remarquer des mots entourés avec cet encre : **Parfum, Veste, Tasse, Boîte à bijoux**. Dans la pièce en retrouvant ces éléments les joueurs remarquent des écritures à l'encre invisible sur lesdits objets.. Remis dans l'ordre d'apparition dans la lettre ils forment un code.

Code 0110 Qu'il peuvent inscrire dans le seul code à 4 chiffres accessible dans la pièce la **Boîte à Souvenirs**.



Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Énigme 2 : Le journal

En ouvrant la boîte, les joueurs y trouvent un **journal** après avoir rassemblé toutes les pages qui sont cachées dans la pièce (une se trouve à proximité du scrabble et la seconde dans des livres). Puis les avoir remis dans l'ordre les joueurs peuvent lire la préface du journal qui stipule : **“Les mots ont toujours eu une grande importance pour moi, surtout les premiers.”** Ce qui signifie qu'il doivent lire le premier mot de chaque page afin de trouver la clé. Le message indique alors : **“La gardienne à la clé”**. Les joueurs sont donc invités à demander la clé à la maîtresse du jeu s'étant présenté comme la gardienne de l'immeuble. Cette dernière leur remet alors une clé leur précisant que c'est seulement le double de la **Boîte aux lettres**.



Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Énigme 3 : La boîte aux lettres

Une fois **la boîte aux lettres** ouverte à l'aide de la clé de la gardienne, les joueurs découvrent, **trois cartes postales** et une lettre du maire, portant sur le fonctionnement des troubles de la mémoire.

Chaque **carte postale** est plus ou moins **floue**, sur chacune d'entre elles on peut voir un chiffre se détacher.

Les joueurs doivent déchiffrer la lettre du maire. Au verso de cette lettre se trouve un schéma indique que les souvenirs qui restent nets le plus longtemps correspondent à la mémoire à long terme, tandis que ceux qui deviennent flous rapidement sont liés à la mémoire à court terme.



Les joueurs doivent classer les **cartes postales** en fonction du degré de "**floue**" des images. Une fois les cartes placées dans le bon ordre, les joueurs obtiennent le **code 365**.

Dans la valise des lettres de **Scrabble** sont éparpillées, accompagnées d'un **dictionnaire** contenant de nombreuses notes manuscrites.

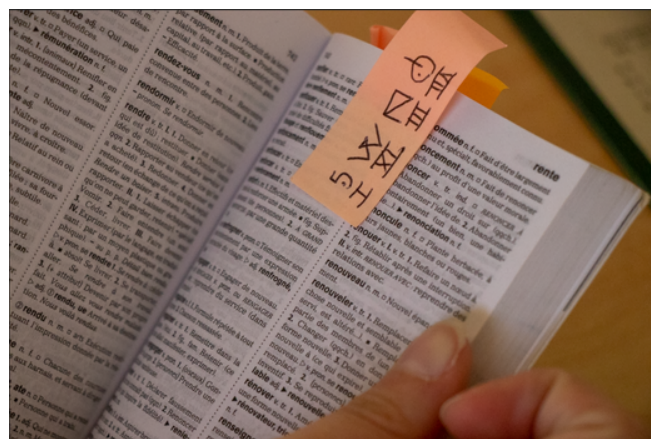


Voyage dans les souvenirs

Les lettres du **scrabble** manquantes permettent de reconstituer un mot sur le plateau de scrabble. On peut y lire “**rencontre**”.



Dans le **dictionnaire**, plusieurs post-it indiquent différents **codes**. Les symboles correspondent aux symboles trouvés sur la **pochette** située dans la boîte à souvenirs. En sélectionnant le code à la page “**rencontre**” du dictionnaire et en le remettant dans l’ordre des **symboles sur la pochette** on obtient le **code 1937**.

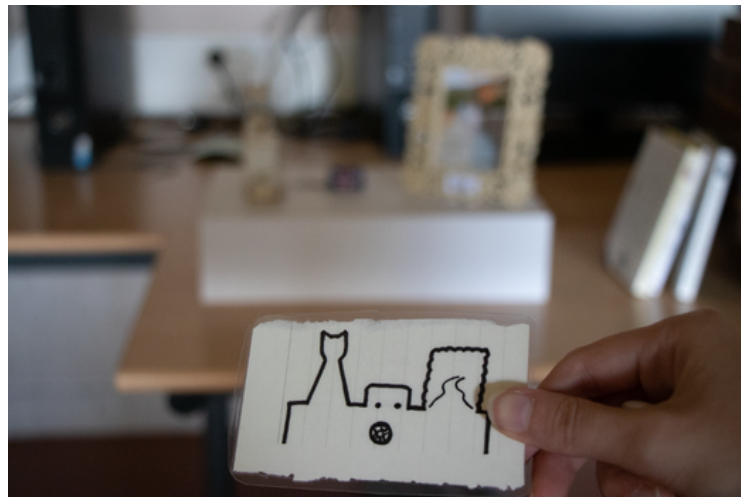


Mode d'emploi

Voyage dans les souvenirs

Énigme 7 : La boîte magnétique

Dans la **pochette** les joueurs trouvent un aimant et un bout de papier sur lequel est représenté un schéma et au dos, une phrase manuscrite “**Après un déclic, ensemble on ouvre des portes**”. Le schéma rappelle la décoration au-dessus de la **boîte magnétique** grâce aux indications de l'emplacement de l'aimant, et en utilisant la **coopération** les joueurs peuvent ouvrir la boîte. Une fois ouvert, les joueurs trouvent enfin le fameux **écrin rouge** appartenant à leur grand-mère.



ESSCA

Escape game

Fiche Technique

Voyage dans les
souvenirs

dans le



par C.A.T.A'



Fiche Technique

Voyage dans les souvenirs



Type d'activité :

Escape Game
collaboratif



Thème :

Alzheimer
(proprioceptif)



**Durée de
l'activité :**

20 minutes de
recherche



**Lieux /
Espace :**

Pièce d'au
moins 15m²



**Nombre de
maître du jeu :**

1 maître du jeu



**Nombre de
participants :**

1 équipe de 3
à 4 joueurs

Déroulement de l'activité

Le maître du jeu introduit les joueurs à leur quête et lance un chronomètre de 20min. C'est le temps imparti aux joueurs pour terminer l'escape game.

Fiche Technique

Voyage dans les souvenirs



But du jeu :

Retrouver l'écrin rouge que votre grand-mère a oublié en partant précipitamment à l'aéroport.



Règles de sécurité :

- Ne pas forcer les boîtes et les serrures
- Ne pas démonter d'objet électrique
- Ne pas chercher d'objet au dessus d'1m50



Compétences :

Travail d'équipe,
réflexion,
communication

Matériel

- 2 cadenas à 4 chiffres
- 1 valise avec un code à 3 chiffres
- 1 boîte à clé
- 1 boîte magnétique
- 1 pochette
- 1 journal
- 1 jeu de scrabble
- 1 dictionnaire
- 1 tasse
- 1 bouteille de parfum
- 1 veste
- 1 boîte à bijoux
- 1 écrin
- 1 bague

Des documents imprimables sont nécessaire :

https://drive.google.com/drive/folders/1k5bLEqV-0HUKSONPKvFsAcd5_snjnK9D

Enfin des éléments de décoration son adaptable en fonction des ressources tant qu'il respectent le thème de l'escape game.