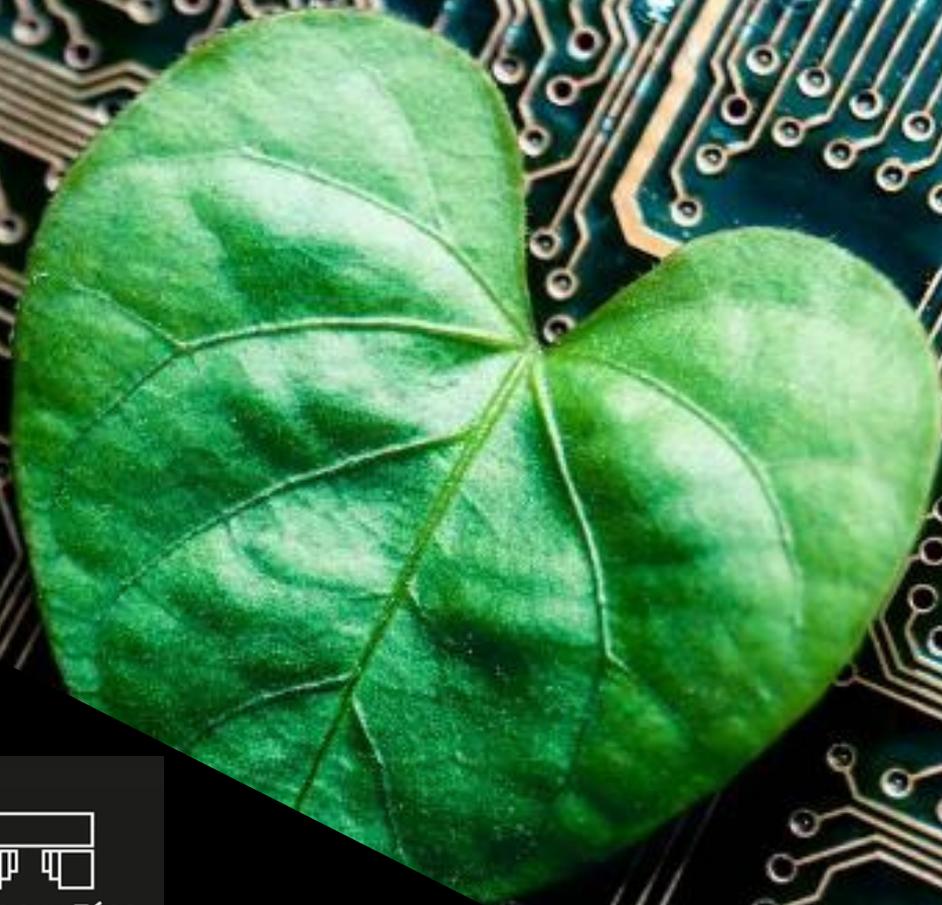


# Sobriété numérique



**PAR RDV NOMADE ET  
ROCHE AUX FÉES COMMUNAUTÉ**

## **MANUEL UTILISATION ESCAPE GAME**

SAV Technique :  
Mathilde PANNEL  
06.33.02.21.88

Made in

**La fabrique**  
AMANLIS



# Sommaire

- 03** Présentation du jeu
- 06** Installation
- 13** Résolution des énigmes
- 17** Jeu
- 19** Rangement



# Présentation du jeu

## **Nombre de joueurs**

3 à 6 joueurs

## **Introduction**

10 minutes

## **Temps de jeu**

20 ou 30 minutes selon les joueurs

## **Temps de réinitialisation du jeu entre chaque partie**

8 minutes

## **Temps d'installation**

45 minutes

## **Temps de rangement**

30 minutes

## **Espace nécessaire**

minimum 8m<sup>2</sup>

## **Niveau de difficulté**

facile

# Scénario

"La famille Hashtag a dépassé le seuil maximal de consommation numérique au sein de son foyer. Personne ne savait ce qu'il pouvait advenir à ce moment là... Cette famille l'a testé ! Résultat : ils se sont fait aspirer par la box internet de leur domicile.

Chaque membre de la famille a pris une mauvaise habitude dans ses usages numériques.

Heureusement des solutions pour chacun d'entre eux sont cachées dans cette pièce, trouvez les, et posez les sur la boîte finale.

Votre objectif est de récupérer 5 solutions aux 5 pratiques les plus consommatrices de la famille.

Vous n'avez que 30 minutes ! A vous de jouer ! "



# Présentation de la famille

**Papa Erickson :** Il est accro à la communication. Il envoie des photos sur Snapchat pour parler, il utilise Messenger pour les messages groupés, et utilise WhatsApp pour envoyer des gifs et des photos de chats.

**Maman Claude :** Elle ne pense pas vraiment surconsommer car elle ne réalise pas que son téléphone est relié au Cloud. Toutes ses photos sont automatiquement chargées dessus, et elle prend beaucoup de photos !

**Soeur Galaxie :** Elle est à la pointe de la mode et se procure toujours le dernier modèle d'Icrotte. Elle n'achète que du matériel électronique neuf sans se préoccuper des précédents. Tablette, smartphone, ordinateur, tout est de dernière génération !

**Grand frère Gaston :** Gaston a un forfait téléphone 4G illimité. A la maison, il n'utilise jamais le Wifi et reste en 4G. Il utilise même le partage de son téléphone pour se connecter sur son ordinateur !

**Petit Frère Accro :** Il adore les vidéos ! Il regarde des streams sur Twitch, laisse tourner l'algorithme de Youtube en fond, et écoute les playlists automatiques sur Spotify en permanence.





# Installation

## Décorations

**2 bâches** décoratives sur le thème du numérique à installer grâce à leurs oeilllets avec des tendeurs boules fournis.

**2 pancartes** ci-contre à installer de façon visible à l'entrée de l'escape game.

**5 fiches personnages** à mettre en avant pour que les joueurs en prennent connaissance dès leur entrée dans la salle.



# Enigmes

Sur des tables ou autres supports, installez la télévision et branchez la clef usb sur son port usb.

Branchez la télévision.  
Des rallonges et multiprises sont fournies.



Positionnez en évidence **l'énigme centrale** du jeu.



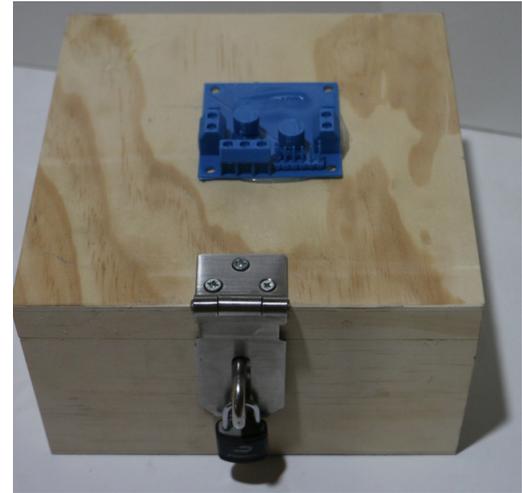
Placez dans le compartiment les récompenses ou goodies de l'escape game.

Branchez la boîte de cette énigme pour que ce compartiment puisse se fermer à l'aide de son électro-aimant. Branchez le boîtier de la télécommande.

Positionnez les près de la télévision pour réduire l'encombrement des câbles sur la surface de jeu.



Disposez sur les tables les **5 coffres** suivants :



Chacun de ces coffres contient une des formes nécessaires pour l'énigme centrale.

Dans le **coffre couleur bois**, déposez l'**hexagone** ainsi que **2 bâtonnets verts**. Fermez ensuite la boîte à l'aide du **cadenas à clef**, qui s'obtient grâce à l'énigme du labyrinthe.



A l'opposé de la pièce, placez le **labyrinthe** en bois **avec son guide**, auquel la clef est accrochée.



Choisissez l'emplacement du guide dans le labyrinthe en fonction de la difficulté désirée, en le faisant glisser depuis l'un des deux trous.



Attention, la **boîte à tirette** est lourde et doit être manipulée doucement sous le regard de l'animateur, sans être forcée.

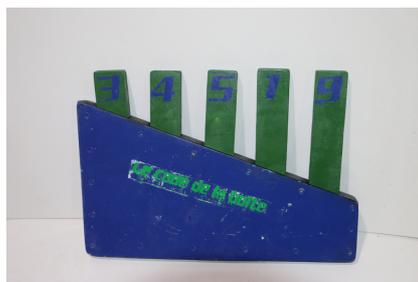
Placez-y la forme **ovale**, la **lampe UV** ainsi que **2 bâtonnets** verts.



Dans la **boîte bleue et rouge**, déposez la forme **carrée**. Fermez ensuite la boîte à l'aide du **cadenas à 5 chiffres**.  
CODE : **34519**



Le code de cette boîte s'obtient grâce à la **boîte à bâtonnets**



Placez le support des bâtonnets à côté de la boîte et dissimulez **le dernier bâtonnet dans la pièce** (deux sont dans la boîte à tirette et deux autres dans la boîte couleur bois).



Placez la forme **triangulaire** dans la **boîte bleue et noire** refermez la avec le **cadenas rose à 4 chiffres**.

CODE : **9327**



A l'opposé de cette boîte bleue et noire, placez le **cadre du puzzle** de la même couleur.

Les **pièces de ce puzzle** sont à dissimuler. Adaptez la difficulté des cachettes en fonction des joueurs.



Le code du puzzle doit se déchiffrer avec ce **glyphe**. Placez le loin du puzzle et de la boîte.



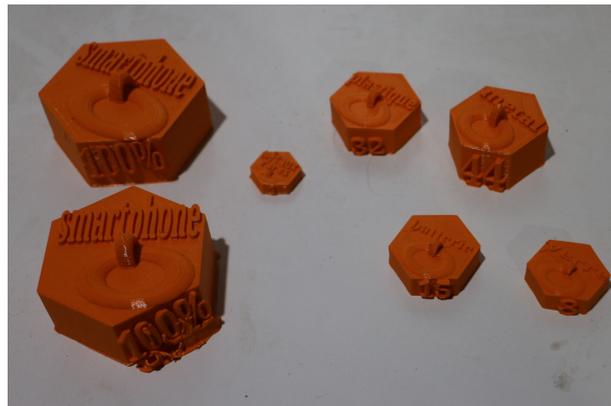
Dans le **coffre électronique**, placez la forme **étoile**.

Le code du coffre :

**44 32 15 8 1 E**



Cachez dans la pièce **les poids orange** relatifs aux compositions des smartphones.





# Résolution des énigmes

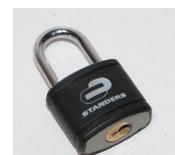
## Enigme centrale et finale



Les joueurs doivent positionner les 5 formes dans leur emplacement pour que le coffre s'ouvre automatiquement et que l'escape soit terminé.

## Enigme boîte couleur bois

Elle est fermée à l'aide d'un cadenas à **clef**, qui s'obtient en résolvant le labyrinthe.



# Enigme boîte noire et bleue



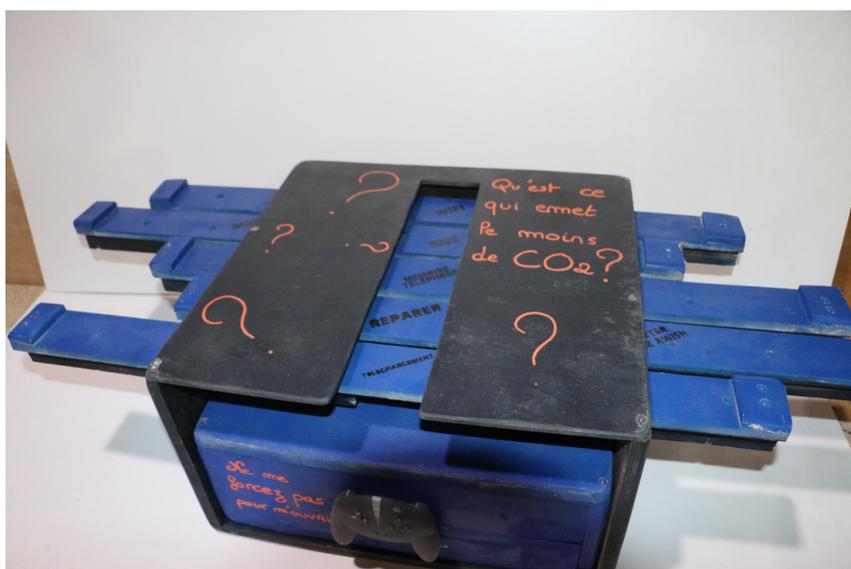
La boîte noire et bleue est fermée par un **cadenas à 4 chiffres rose**. Les joueurs doivent trouver l'ensemble des pièces du puzzle pour le reconstituer.

Le puzzle affiche une suite de symboles. Ces symboles se déchiffrent en utilisant le glyphe qui traduit les symboles en lettres.

Le message stipule "**éclaire moi à la lampe UV**"  
Reste aux joueurs à éclairer le puzzle pour trouver le code du coffre.

ce code est **9327**

# Enigme boîte à tirette



La question posée est :

**"Qu'est-ce qui émet le moins de Co2 ?".**

Ils glissent chacune des tirettes afin de choisir la bonne solution. Les voici en vert :

4G - Partage de connexion - **wifi** - satellite

Mails - réseaux sociaux - vocaux - **sms**

Cloud - **mémoire téléphone** - mémoire internet - Elon Musk  
**réparer** - acheter chez Amazon - mettre à la poubelle - acheter chez  
wish

Youtube - streaming - **téléchargement** - Netflix

En alignant ces bonnes solutions, la boîte est débloquée et le tiroir coulisse.

## Enigme boîte bleue et rouge

Elle est fermée par un **cadenas à 5 chiffres**. Les joueurs devront associer cette boîte avec l'énigme des bâtonnets qui présente le même texte

**"les appareils polluants"**.

En retrouvant les bâtonnets et en les positionnant correctement, ils visualisent d'un côté les appareils polluants et de l'autre le code du cadenas.

Code : **34519**



# Enigme coffre électronique



Les joueurs doivent retrouver les **poinds de couleur orange**. Chacun est associé à un matériau.

En reportant chaque matériau à l'image du coffre, on obtient dans l'ordre :

**1er : métaux 44%,**

**2e : plastique 35%**

**3e : batterie 15%,**

**4e : verre 8 %**

**5e : métaux rares 1%**

Le code du coffre électronique doit impérativement se terminer par la lettre E. L'animateur accompagner les joueurs et leur précise.

Le code du coffre est donc **44 32 15 8 1 E**

*Attention le coffre se bloque 5 minutes après 3 essais infructueux. L'animateur le précise aux joueurs pour qu'ils se concertent.*

*Une clé de secours, fournie dans la trousse grise, permet le déblocage.*



# Le Jeu !

## Intro

Commencez par demander si les joueurs connaissent le **principe de l'escape game**. Expliquez leur dans le cas contraire et mentionnez l'aspect coopératif du jeu : "communiquez !".

**Lancez la vidéo** pour imprégner les joueurs de l'histoire et du thème de la sobriété numérique.

Pour lancer la vidéo :

- Allumez la TV après avoir inséré la clé usb
- Appuyez sur "home" sur la télécommande
- Choisissez média puis vidéo puis USB.
- Sélectionnez ensuite le fichier escape 20 ou 30 minutes selon les joueurs.

A l'issue de la vidéo le jeu commence !

N'aidez les joueurs que si vous sentez qu'ils ne peuvent plus avancer sans votre aide.

Vérifiez bien l'utilisation de la boîte à tirette pour éviter son endommagement ou un risque de chute suite à une mauvaise manipulation.

Mais surtout n'oubliez pas de vous amuser !

## **A la fin du jeu**

Ouvrez la trappe de l'énigme centrale grâce à sa télécommande blanche (Touche "OFF").

Arrêtez le chrono de la TV, avec sa télécommande noire.

**Félicitez les participants** et distribuez leurs récompenses !!





# Rangement

Une malle vous est fournie pour le rangement du jeu. Le volume de la malle est suffisant pour l'ensemble des accessoires. C'est le second jeu de la journée, bon Tetris !

