

# Mécanique du jeu

Briefing / Lecture de scénario



Fouille



Enigme 1  
Info/Intox



Rechercher dans le classeur les articles "info" et transcrire le code à partir des cartes énergies. Le code trouvé est 0257. Il ouvre le cadenas de la première cache. La cache libère la forme rectangle, la fin des cartes de l'énigme 2 et le dossier innocuité.



Enigme 2  
Efficacité



Apparier les carte sécurité routière/vaccination puis faire les calculs pour obtenir un code formant la date de la première fabrication du vaccin antigrippal. Le code est 1947 et ouvre la deuxième cache. La cache libère la forme triangle, la grille de mots fléchés et un morceau de transcripteur de l'énigme 4).



Enigme 3  
Bénéfices



La grille de mots fléchés permet de trouver le mot coeur à dire au maître du temps qui leur donne le ballon, une épingle et la seconde partie du transcripteur. Le ballon éclaté libère la forme coeur.



Enigme 4  
Innocuité



La transcripteur avec le dossier innocuité permet d'obtenir la date de la première campagne de vaccination antigrippale 1968. C'est le code de la troisième cache qui libère la forme ronde et la lampe UV.

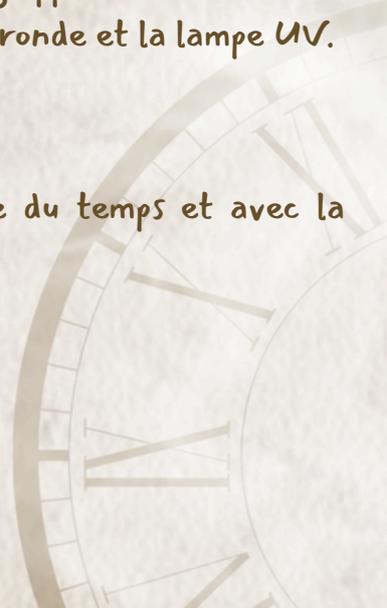


Final

Les 4 formes géométriques sont positionnées sur l'échelle du temps et avec la lampe à UV, les participants peuvent lire la phrase de fin.



Débriefing



# Mise en place du jeu

Mettre sur la table

le scénario

Afficher sur les murs

l'échelle du temps

l'affiche professionnels de santé et vaccination (énigme 3)

les affiches "décorum" : article de la dépêche et planisphère

Cacher dans la pièce

(sous les chaises/tables, dans un sac, une étagère, derrière une affiche..)

le classeur Info/Intox

les 8 cartes énergies

Quelques cartes sécurité routière / vaccination (énigme 2)

la cache numéro 1

La cache numéro 2

Cacher dans la cache n°1

(Pochette document ...)

la forme rectangle

les dernières cartes sécurité routière/vaccination

le dossier innocuité

Cacher dans la cache n°2

(Sac à dos, valise..)

la forme triangle

les mots fléchés

la moitié du transcripteur

la cache n°3

Cacher dans la cache n°3

(Trousse, trousse de toilettes, pochettes...)

la forme ronde

la lampe UV

Cacher dans le ballon gonflé

la forme cœur

Sur le maître du jeu

cacher la seconde moitié du transcripteur et 1 épingle

afficher le message "Dis-moi le mot trouvé..."

tenir le ballon gonflé

Eteindre la lumière et allumer la musique style "Era"