

INCLUEDO - TRAME

# INCLUEDO - TRAME - ANIMATEUR

Tablette :



## Accueil

Bienvenue dans cette expérience immersive, inédite, créée sur mesure pour l'université de Bordeaux, par The Project.

Nous l'avons pensé sous forme d'Escape, game, avec une énigme à résoudre dans un décor réaliste, afin de maximiser au mieux l'immersion sensorielle et de vous plonger physiquement dans un univers, un décor, une situation pour mieux ressentir et comprendre ce que vivent les personnes porteuses de handicap.

C'est pourquoi nous insistons sur le fait que certaines salles, comportent des stimuli sensoriels intenses comme :

- Des lumières fortes et à risque épileptique
- Des sons forts et soudains
- Des ambiances immersives pouvant être éprouvantes émotionnellement
- Des espaces exigus

Si une de ces données est problématique pour vous signalez le maintenant .

Si vous ne vous sentez pas bien pendant le jeu, vous pourrez à tout moment sortir en le verbalisant clairement à haute voix. Il y a également 2 chaises disposées dans le jeu à mi-chemin.

## Règles du jeu

- Durée : 1H + Debrief 30min
- 6 espaces différents / parcours en cheminement
- 6 joueurs incarnent 6 personnages tout au long du jeu.
- Chaque personnage est identifié par une couleur et une forme tout au long du jeu donc retenez bien la votre
- 1 quête / énigme globale

Dans chaque espace :

- 1 énigme collective (représentée par ce symbole)
- 1 énigme individuelle (représentée par le symbole qui correspond à votre personnage)
- C'est un Escape Game donc vous pouvez toucher, manipuler. Les indices sont dans le décor, dans les détails. Mais la règle c'est que chaque objet reste dans sa salle vous n'emmenez rien avec vous .

## Déroulé du jeu

- C'est un JEU , ça n'est pas la vraie vie, vous incarnez un personnage fictif pendant tout le jeu, en connaissant ses atouts et ses limites . Vous pouvez vous permettre de faire ou dire des choses que vous ne feriez pas dans la vraie vie.
- Pour choisir votre personnage, mettez-vous devant la silhouette de votre choix, identifiez la forme et la couleur sur la silhouette et ouvrez le casier correspondant.  
Vous y trouverez votre fiche personnage et un accessoire.

## DANS LE JEU

- À l'entrée de chaque espace il y'a un téléphone de COULEUR . Si cette couleur correspond à votre personnage, cela veut dire qu'il s'agit de votre énigme. C'est donc vous qui prenez le téléphone et qui êtes le "leader" de cet espace. Vous devez lire l'énigme collective à haute voix, la résoudre ensemble, puis lire l'énigme indiv à voix haute et la résoudre solo .  
(Des fois cela peut changer d'ordre et vos coéquipiers peuvent vous aider)
- Il y'a une partie « voir mon indice » sur la page web du tel n'oubliez pas de cliquer dessus
- Quand une énigme est validée vous entendrez ce son : (...) ça veut dire que vous pouvez passer à la suivante et vous pouvez appuyez sur « énigme résolue »
- Quand vous sortez de l'espace vous reposez le téléphone là où il était
- Les indices sont soulignés par la couleur argentée

## ACCESSOIRES :

Vous allez donc tous avoir un accessoire qui va vous « handicapé » d'une certaine façon. À vous de verbaliser ce que vous ressentez aux autres . Entraidez vous , soyez attentifs les uns aux autres .  
COLLABOREZ . Parlez vous .

- S'assurer que tout le monde est ok
- Allumer enceinte et MP3 avant le début
- Préciser que ceux qui ont le casque et les lunettes ne doivent jamais les enlever , même avec les autres accessoires .

## Histoire du jeu

L'intrigue se déroule ici , dans l'université.

Une professeure/chercheuse très reconnue de l'université : Soline Descartes doit présenter le fruit de ces années de recherches sur la Télépathie lors d'une prestigieuse conférence aux États Unis.

Elle aurait enfin trouvé un protocole viable pour prouver ses théories .

C'est donc une conférence décisive pour elle.

Seulement voilà, je vous laisse écouter son appel ...

-> première salle , bureau de Soline , tout le monde met son casque et bouchons et le jeu commence ...

*MJ-> Ramener enceinte et téléphone bleu dans l'autre espace .*

# INCLUEDO - RESET ELEMENTS

# INCLUEDO - RESET ELEMENTS

*Ce document sert de guide pour assurer la remise en ordre optimale de la salle après utilisation en commençant par la fin de l'expérience*

## Guide de Remise en Place

### Salle 5 :

- Eteindre les 2 LEDS sur les cloisons noires
- Eteindre la boule / Generateur (clip a l'arrière)

### Salle 4

## Organisation des Post-it et Accessoires

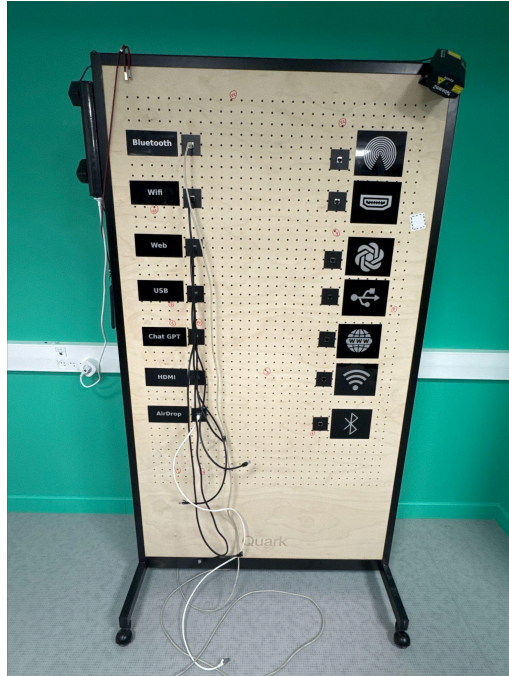
- Retirer le post-it jaune sur la cloison si utilisé pendant la partie précédente et recoller le stylo.
- Retirer les post-it roses ouverts ou bleus utilisés sur le panneau contenant les liquides.

## Réinitialisation des Téléphones

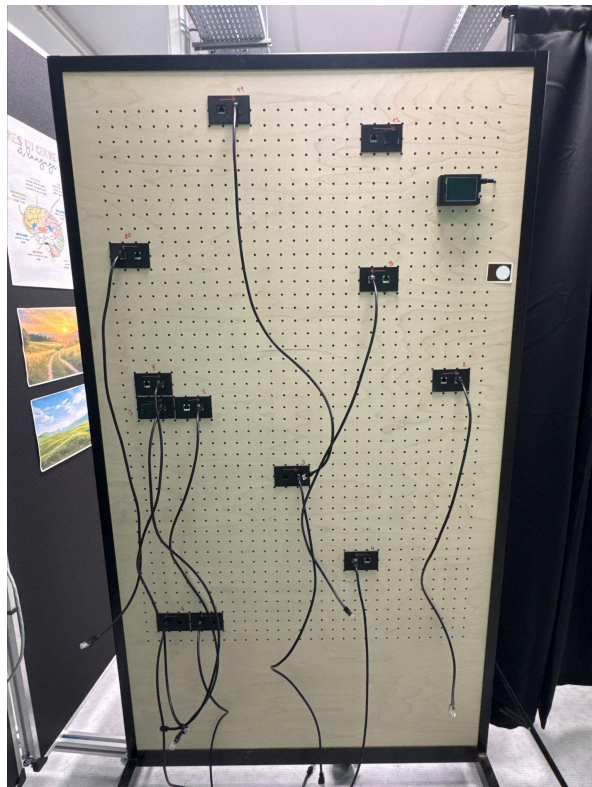
- **Téléphone vert :**
  - Déverrouiller l'appareil.
  - Appuyer sur les trois traits horizontaux.
  - Sélectionner "Tout fermés".
  - Revenir à l'écran d'accueil.
  - Appuyer sur l'icone app qui renvoi directement au bon endroit pour la prochaine expérience
- Répéter les mêmes étapes pour les **téléphones bleu, rose, jaune, noir, orange**

### Salle 3

- Sur le tableau de liaison noms/logos :
  - Débrancher tous les câbles sauf ceux de gauche.



- Sur l'autre tableau :
  - Toujours laisser **un câble branché par petit panneau**.





## Salle 2

- Remettre la pile du buzzer à son emplacement correct pour l'énigme (fausse boîte collée en mousse blanche)
- Reposer les lunettes sur le premier panneau (face à la porte d'entrée),  
⚠ attention mettre lunette les moins oculés pour personnage Jaune
- Repositionner le MP3 correctement (Scratch)



## Salle 1

### Organisation des pages

- Coller la **page du 10 au 14 février** sur la cloison de gauche.
- Placer la **page du 21 au 23 février** dans la pochette bleue sur la petite table.
- Insérer la **page du 3 au 7 février**, pliée en deux, dans le carnet noir ouvert à l'endroit mentionnant : *"Une IA au service de toutes les intelligences"*.
- Placer la **page du 17 au 21 février**, pliée en deux, dans le livre jaune *"L'ergonomie du travail mental"*, sur la petite table à l'étage inférieur.

### Remise en Place des Accessoires

- Repositionner les casques au début de l'expérience.
- Ajouter les Boules Quies
- Vider la poubelle a Boules Quies