

# Escape Game

Léo Andrade, Oana-Alexandra Blanc, Hamza Khalif, Janis Rüfenacht

Ce slide deck regroupe les 3 sprints reviews organisées avec Monsieur Cubero-Castan, notre Product Owner, et met en avant toute la partie créative et commune de notre projet de semestre.

Ce slide deck sera aussi distribué à l'association EscapEPFL qui reprendra notre travail à partir de septembre 2024 et s'occupera de la construction et de l'implémentation du jeu.

# Sprint review 1

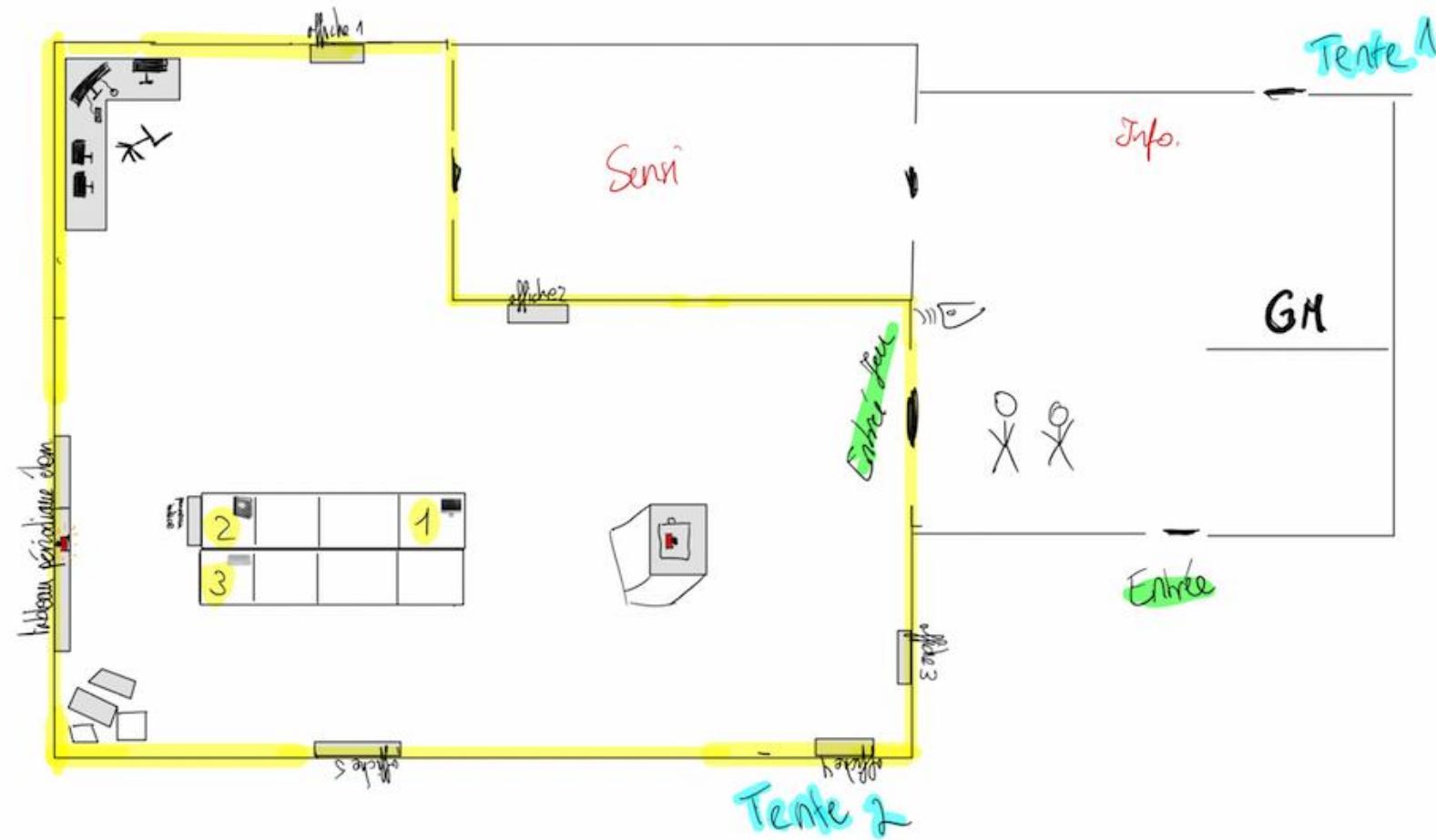
# Informations générales

- 60 minutes (20-20-20)
- Destiné à un public universitaire
- Une salle, deux ambiances
  - Lors de la première partie, dans une lumière naturelle, les joueurs sont faces à des énigmes actuelles : surabondance des déchets, su- consommation énergétique et l'impact sur le mental. Après avoir trouvé la solution aux énigmes, l'ambiance devient beaucoup plus triste et l'avenir est en danger. La lumière passera alors de naturelle (blanche) à rouge.

# Pourquoi une salle ?

- Lors des interviews, une chose importante nous a été relevé : il ne faut surtout pas oublier les premières salles créées lorsque les joueurs avancent dans l'histoire.
- Cette information nous a poussé à utiliser la même salle pour les deux chapitres de notre jeu. Pousser le joueur à changer l'environnement en mauvais pour avoir la chance de la rattraper avant la fin.

# Plan de l'ensemble



# Dans une tente ?

- Transport facile
- Facilité de construction
- Murs inclus
- Utilisation et mise en place dans divers endroits :
  - Jardins universitaires
  - Festivals
  - Lors de conférences

# Budget/matériel général

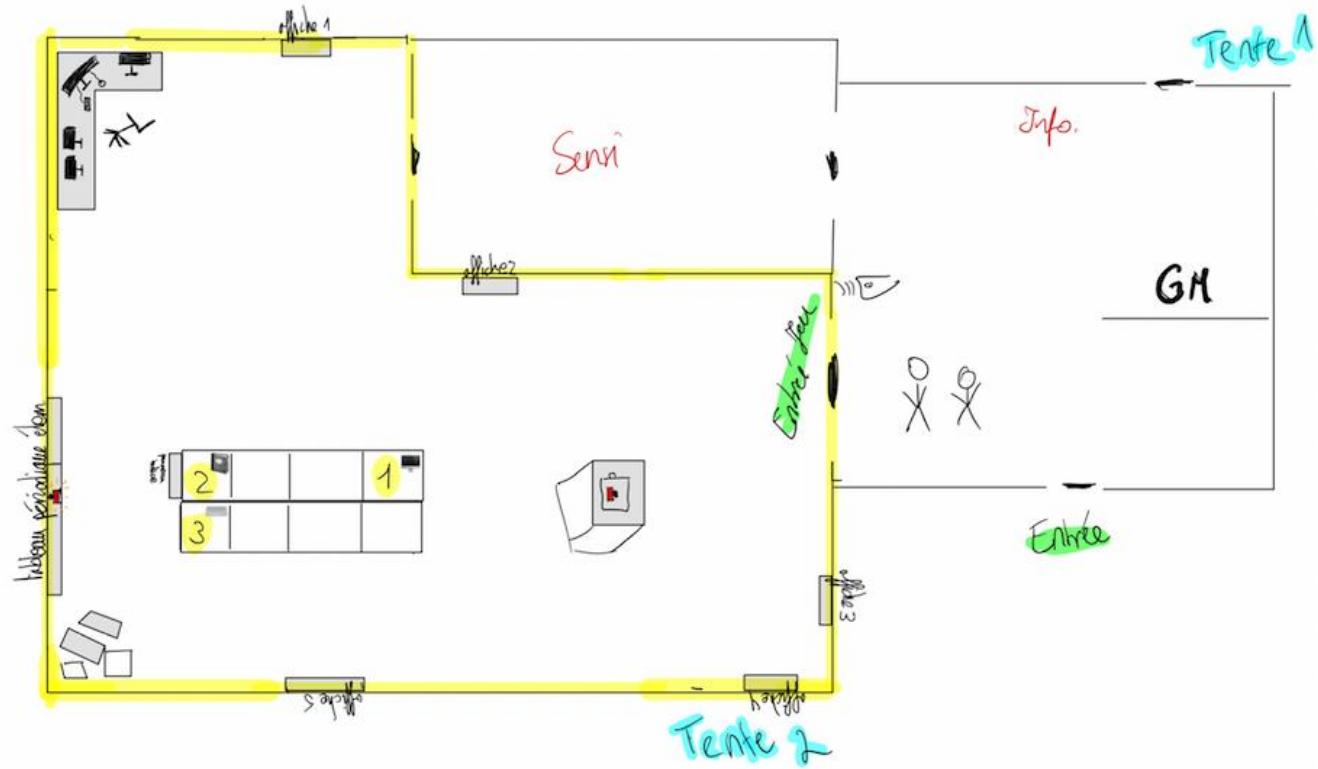
Budget Escape game		Prix min	Prix max
<b>Dépense générale</b>			
	Grande tente 4x8	500	1500
	Petite tente 3x3	100	400
	tapis sol (4x8, 3x3) 15.-m2	615	615
	écran game master	0	50
	clavier-souris-casque GM	0	100
	Ordinateur Game Master	100	400
	bureau GM	0	50
	chaise pour le GM	0	50
	Caméra observation	100	400
	Led autocollante ambiance normale/apocalypse	0	170
	4x rallonges	0	200
	6-8 casiers vestiaire	200	800
<b>somme dépenses générales</b>		1615	4735

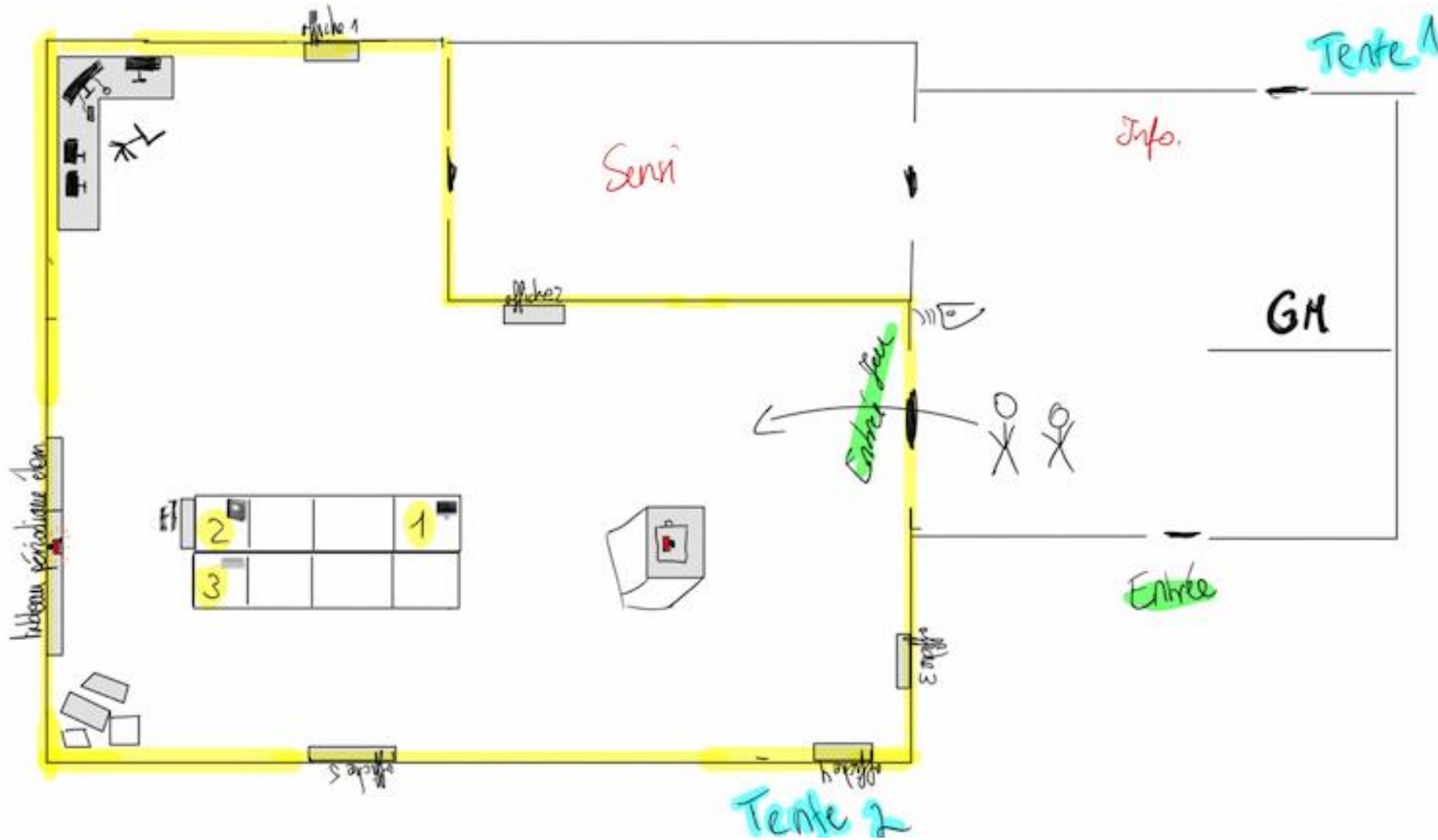
# Déroulement du jeu

- Le briefing des joueurs débutera par la mise en situation, l'explication du monde et du thème
- Leur mission : ouvrir les bons casiers en faisant attention à l'indication de la lumière.
  - 3 "petites" énigmes qui mènent à une grande énigme qui clôture le chapitre 1 et ouvre le chapitre 2 en changeant l'ambiance de la pièce (changement de la lumière)

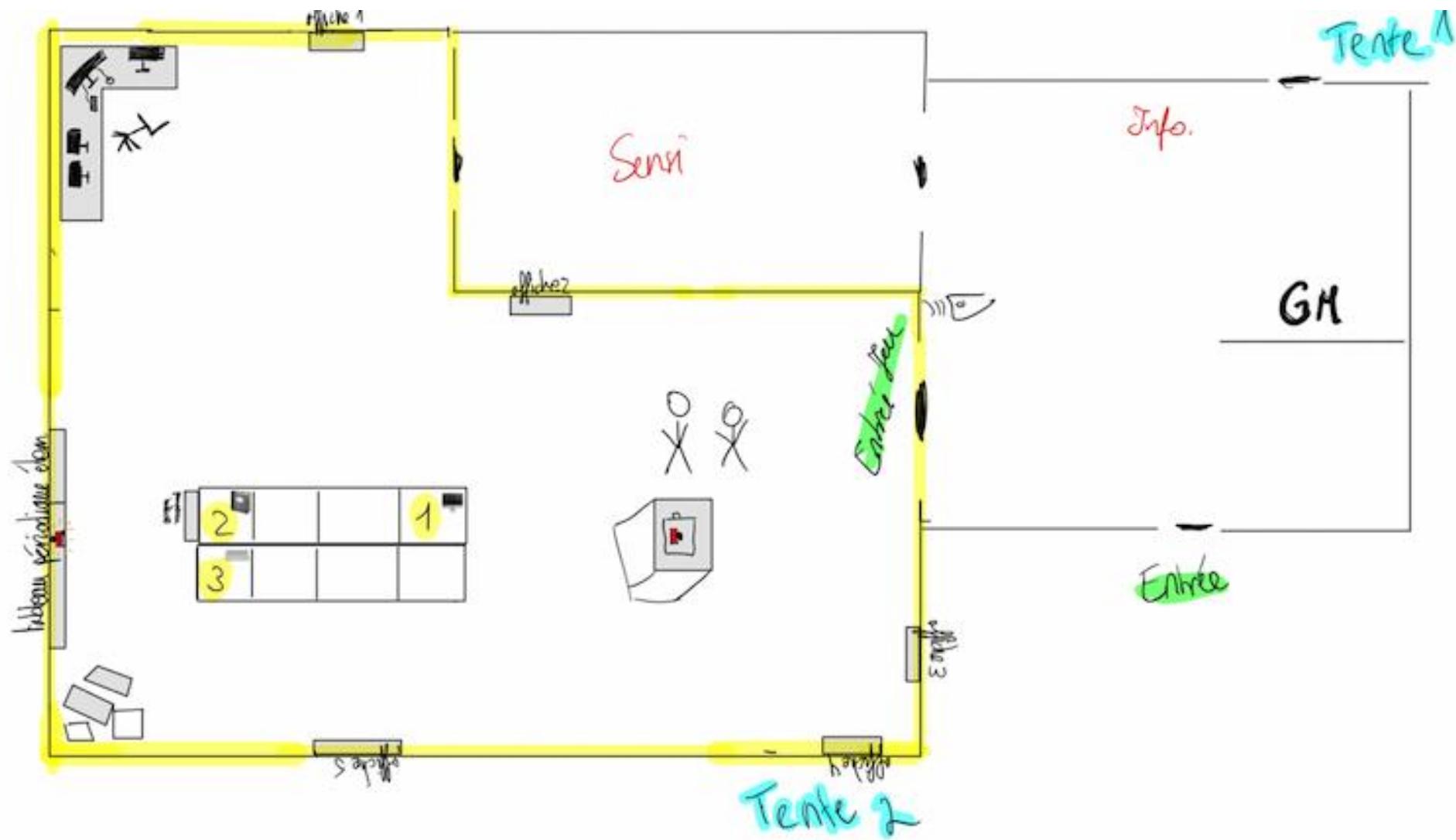
# Énigme 1

- La première énigme permet d'ouvrir le casier 1 et permettra de découvrir le premier élément (cobalt) nécessaire à l'énigme finale du chapitre 1 du jeu.
- Les joueurs voient sur le casier l'indice "écrans"

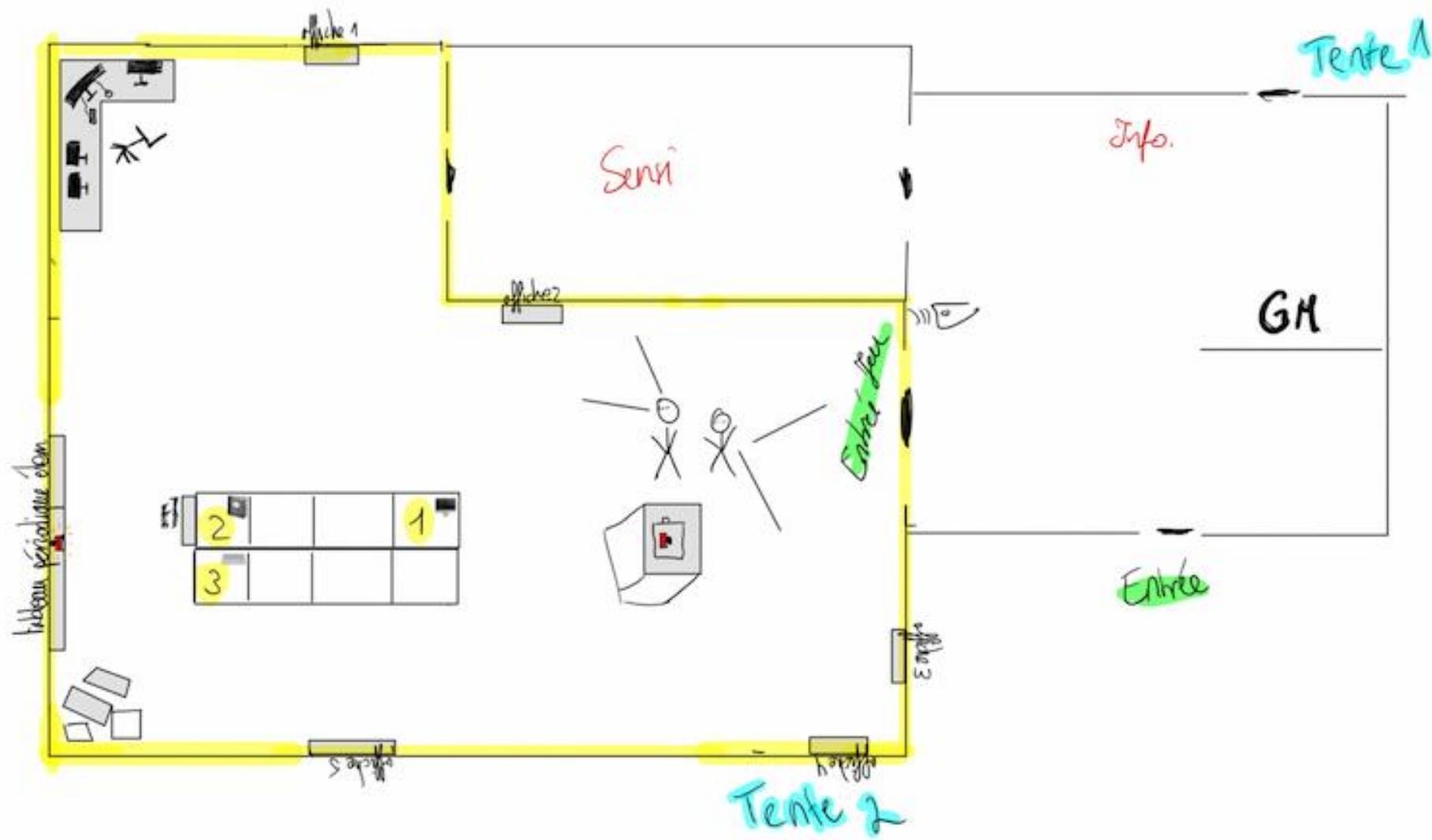




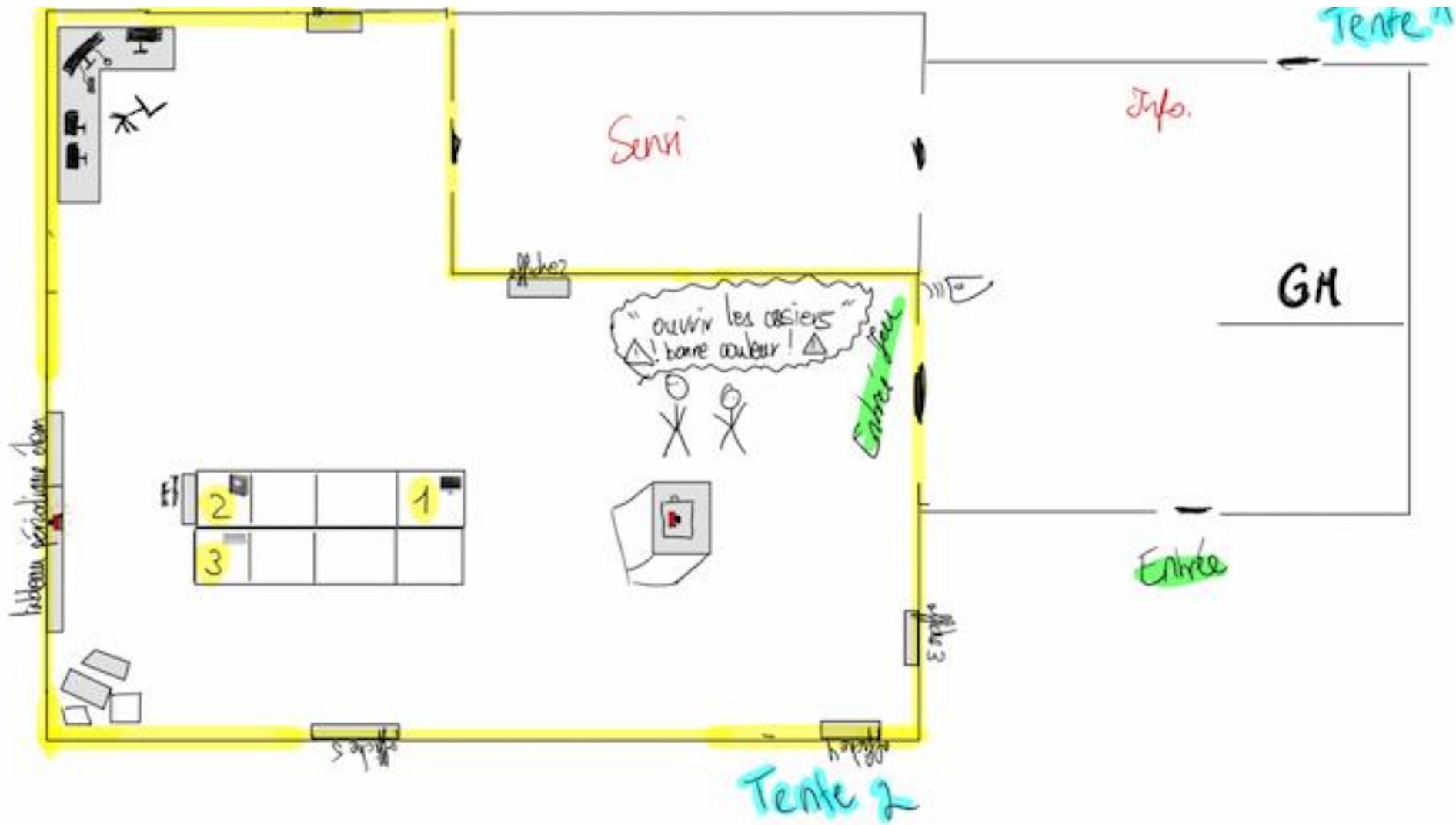
Les joueurs sont invités à entrer dans la salle pour débuter le jeu après le briefing du game master.



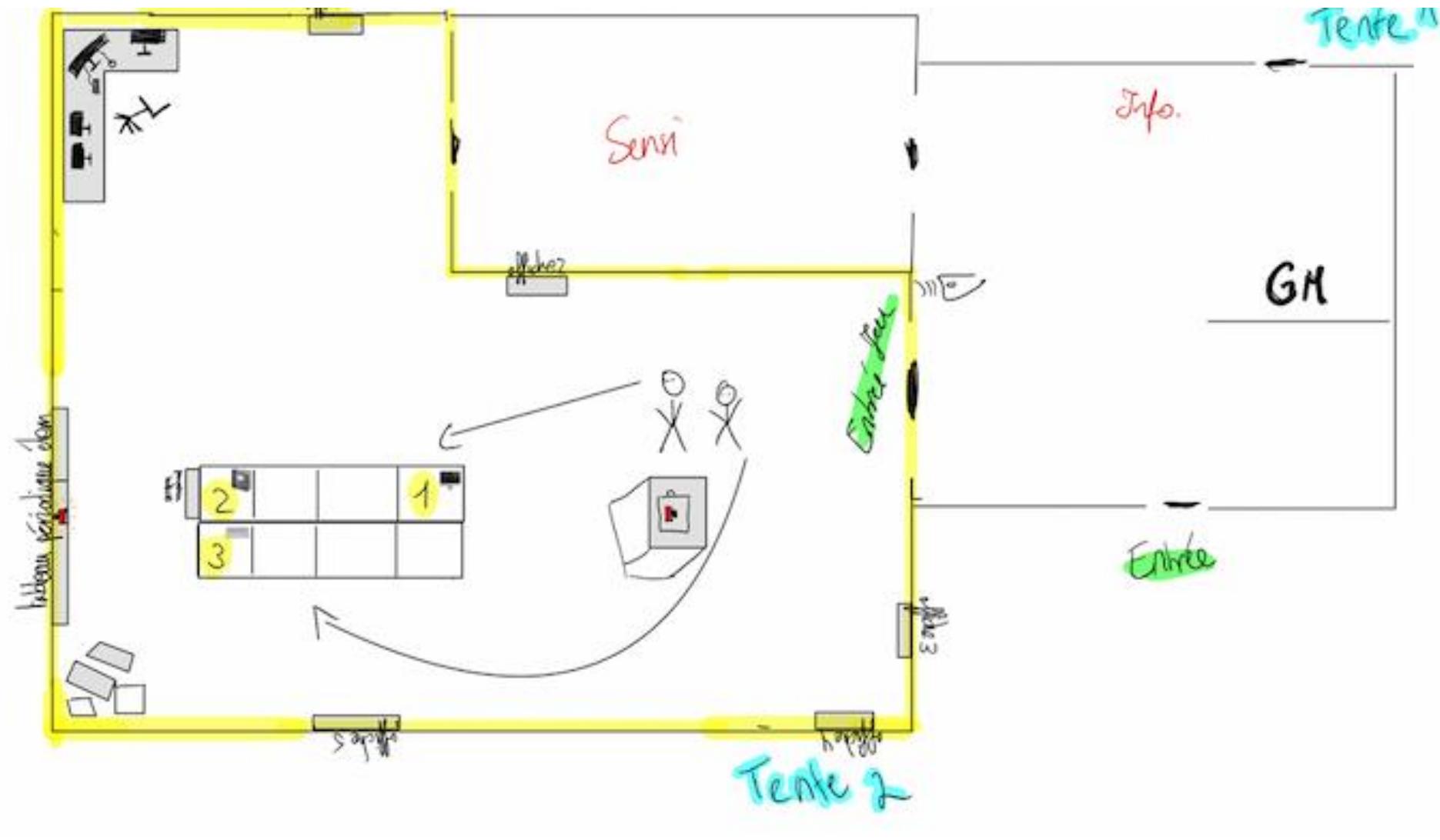
Les joueurs arrivent dans la salle de jeu.



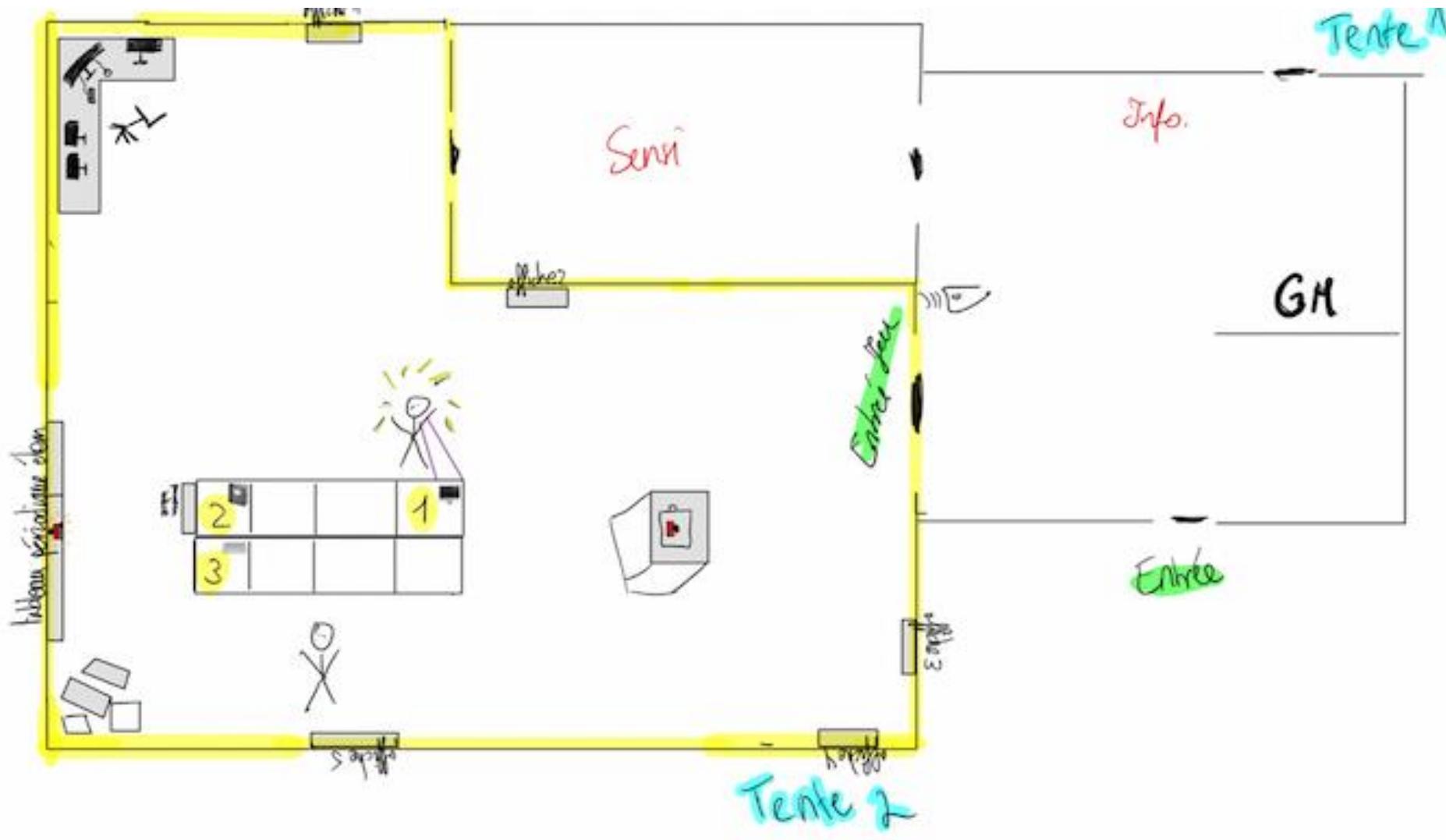
Après être entrés, les joueurs observent la salle de jeu.



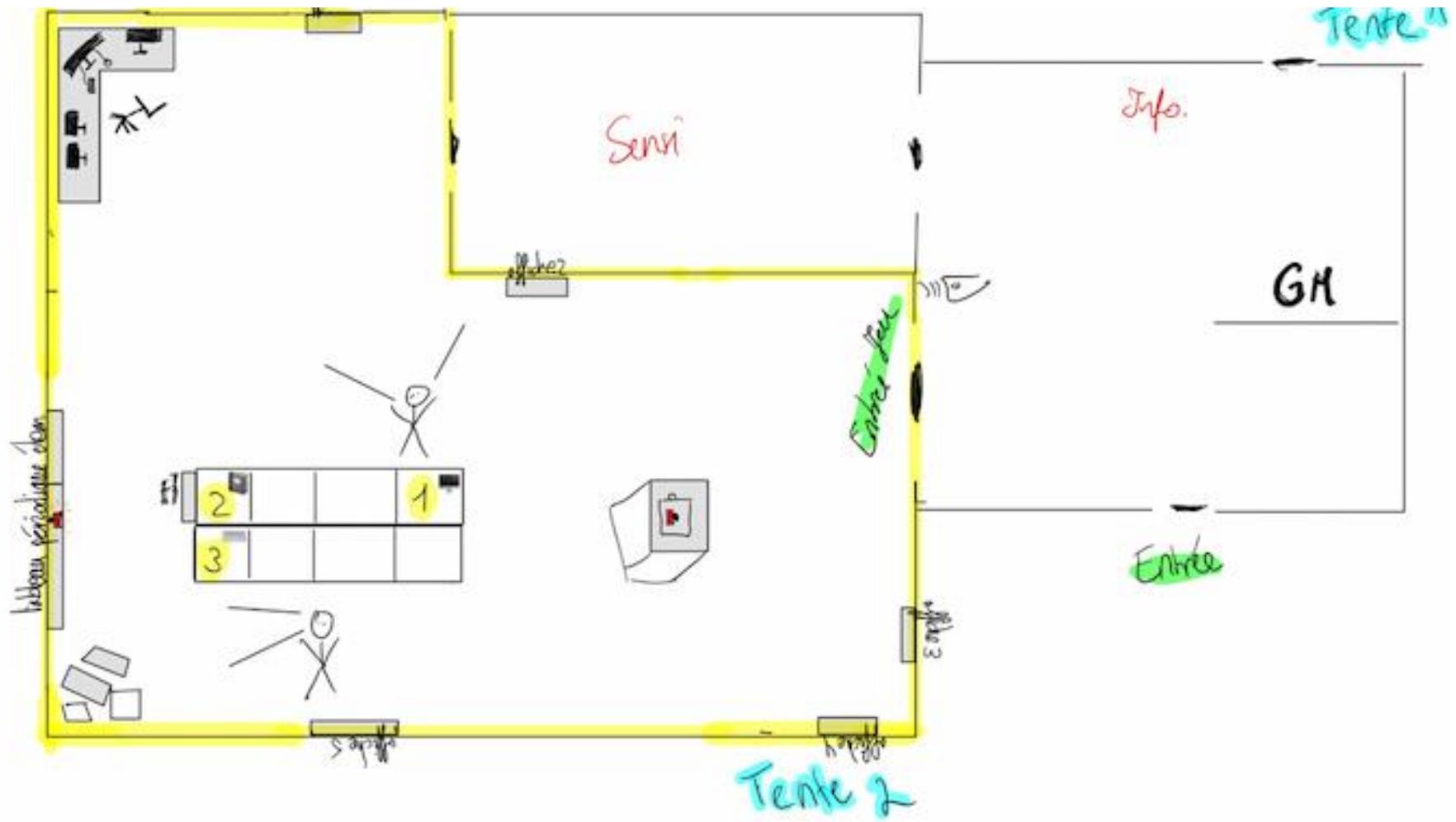
Les joueurs se rappellent que leur but est d'ouvrir les casiers en faisant attention à la bonne couleur, comme indiqué par le game master durant le briefing.



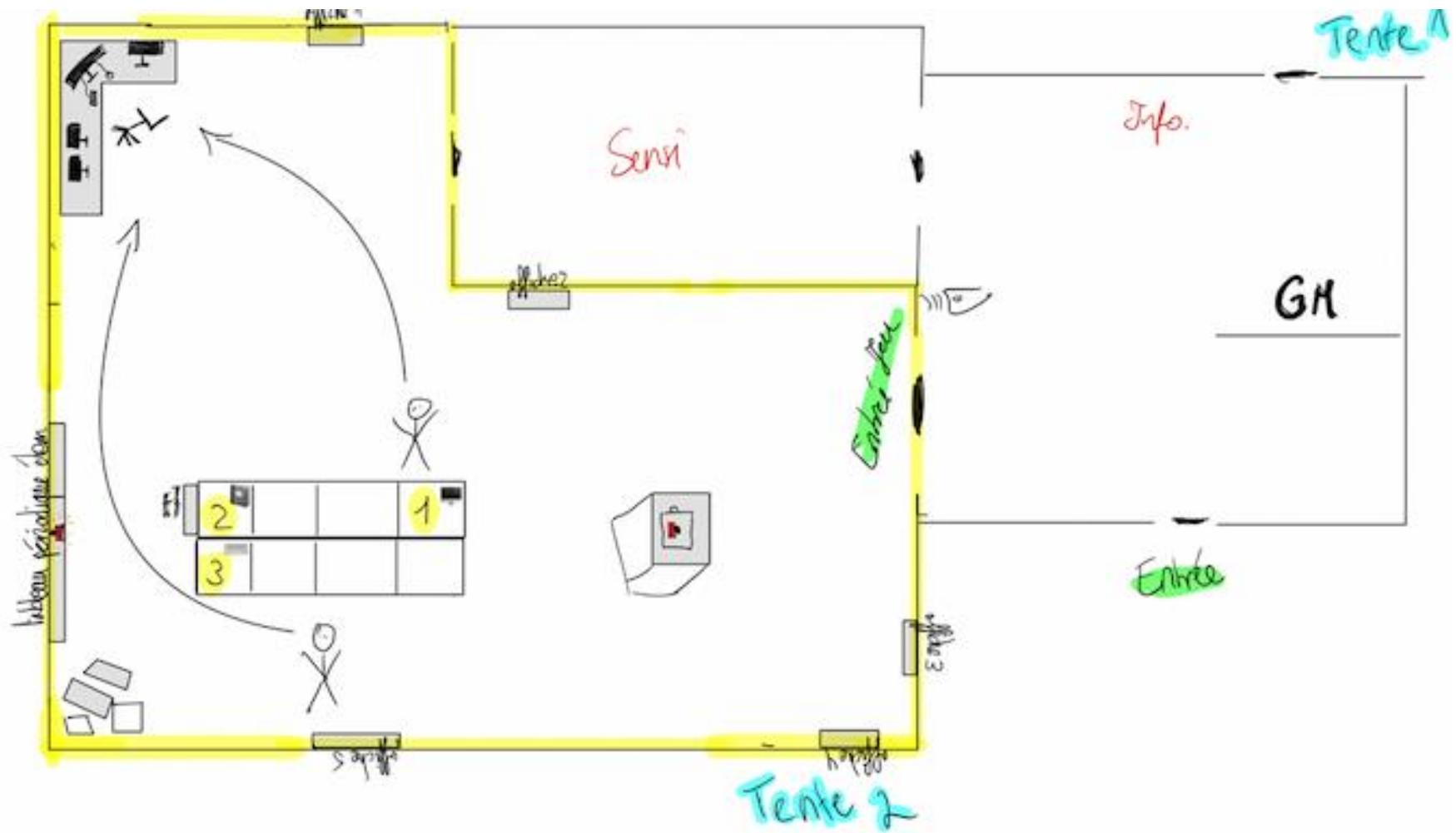
Les joueurs se dirigent vers les casiers.



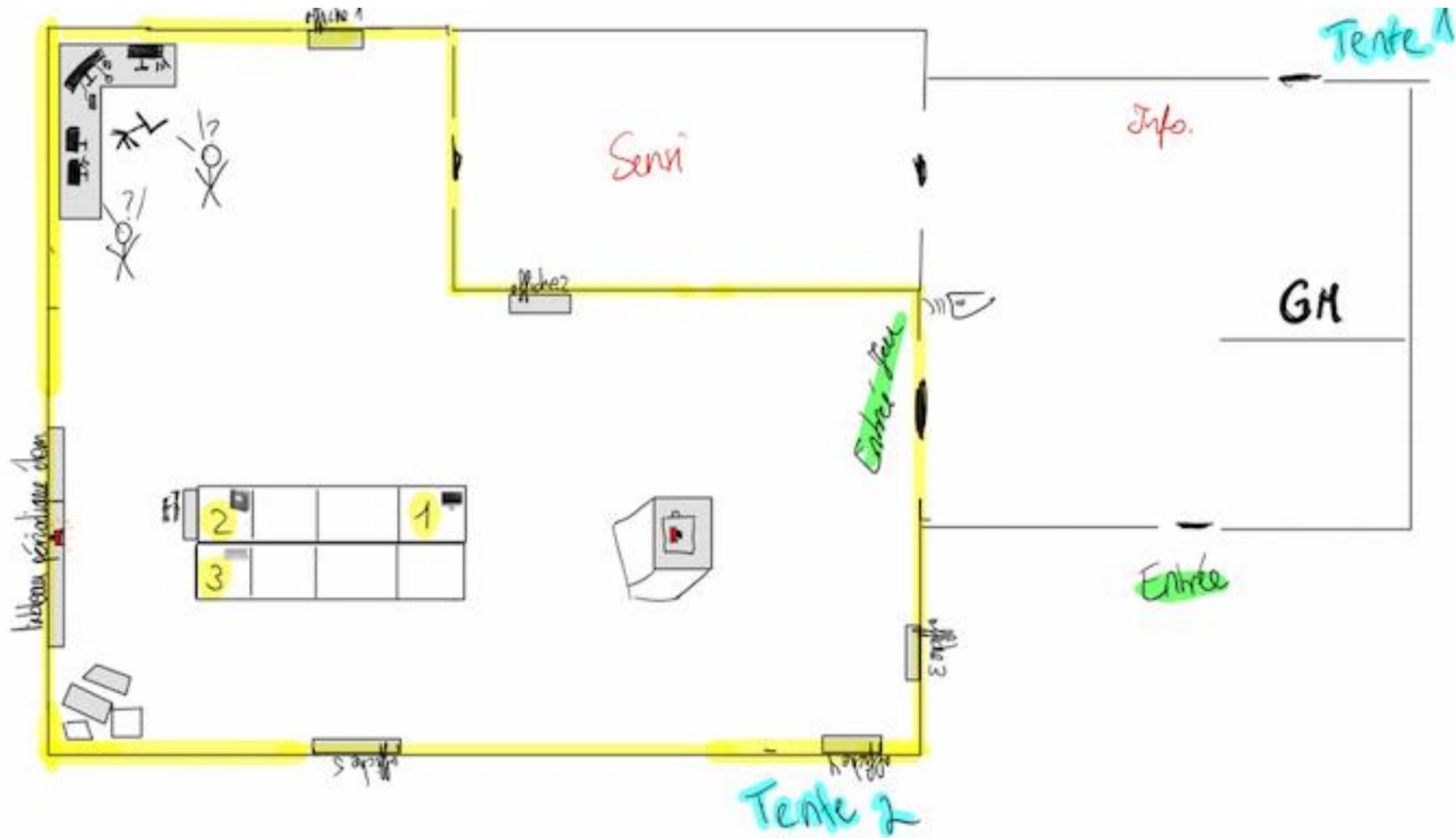
Un des joueurs remarque un écran d'ordinateur comme indice sur le premier casier.



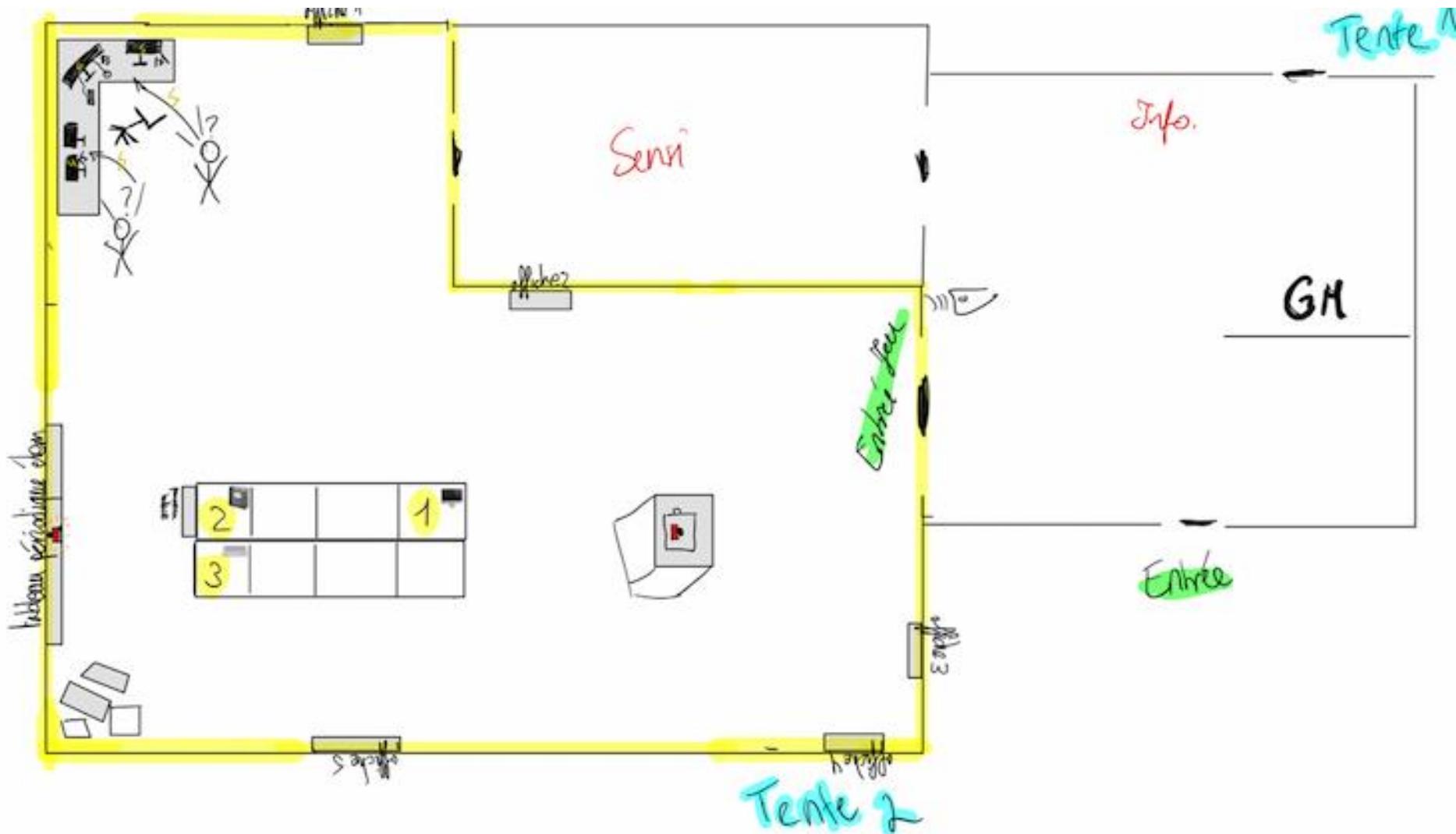
Les joueurs cherchent où se trouvent les écrans d'ordinateur.



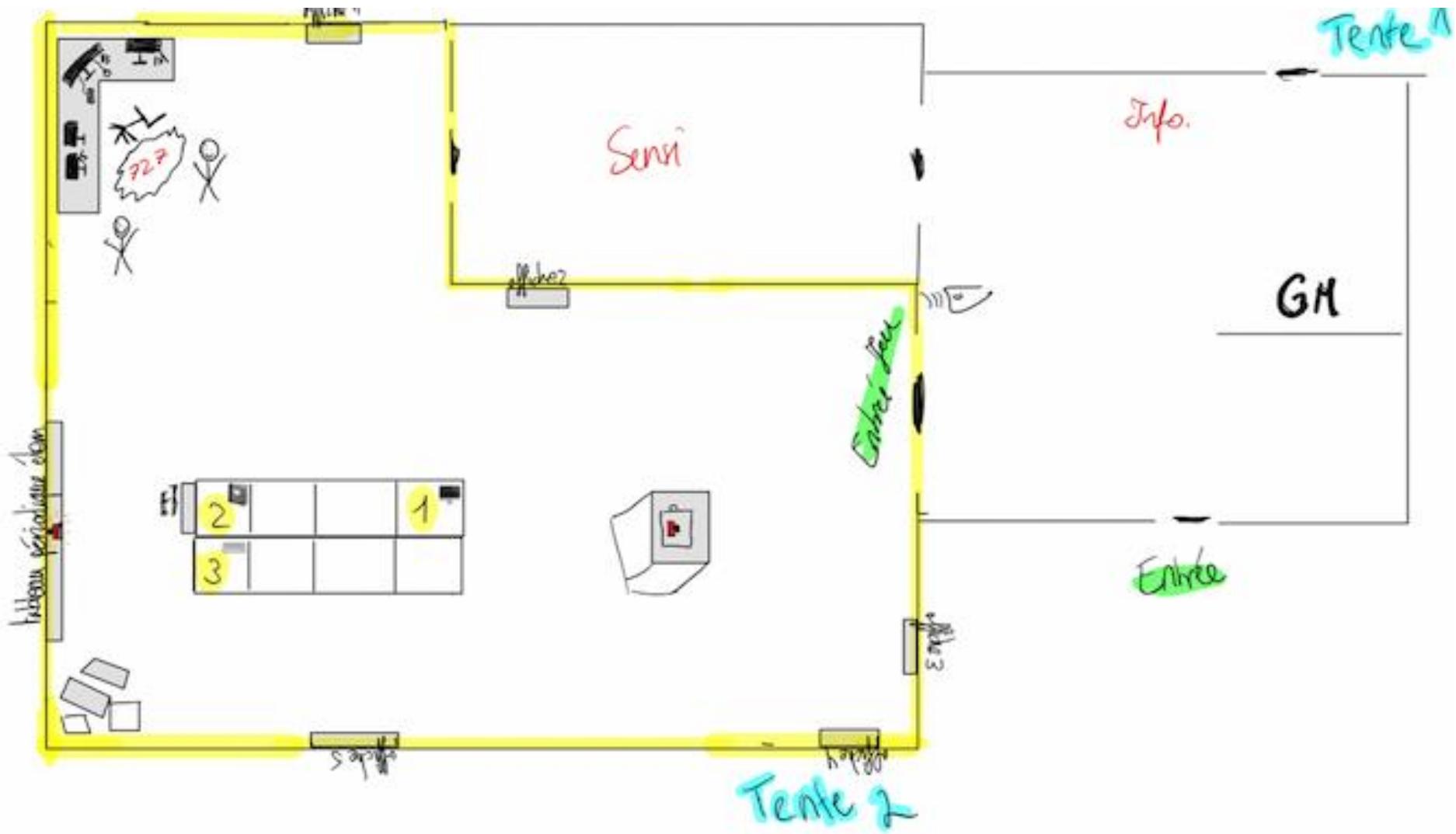
Les joueurs les ont trouvé et s'y dirigent.



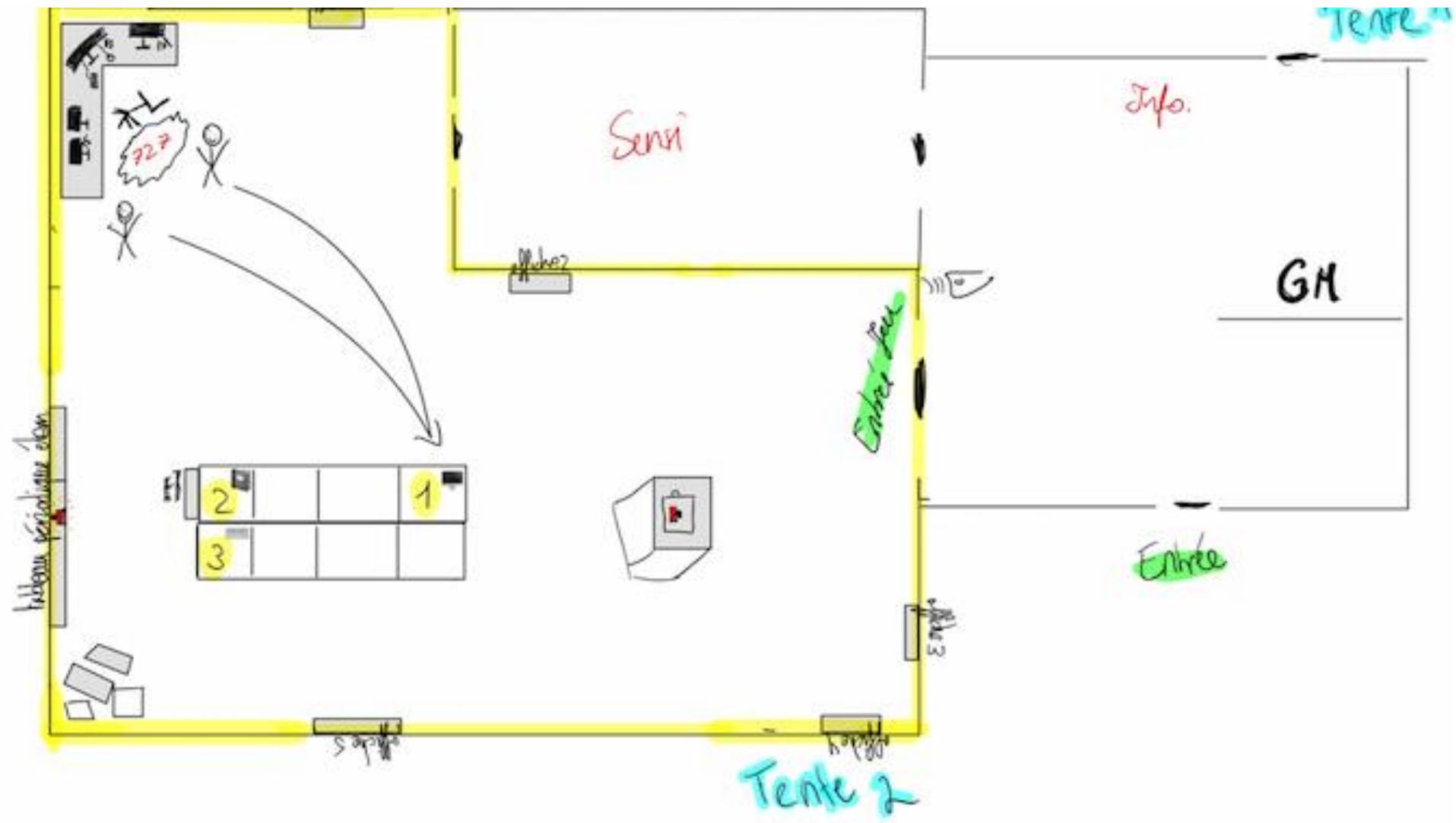
Arrivés vers les écrans, les joueurs se demandent quoi faire et cherchent.



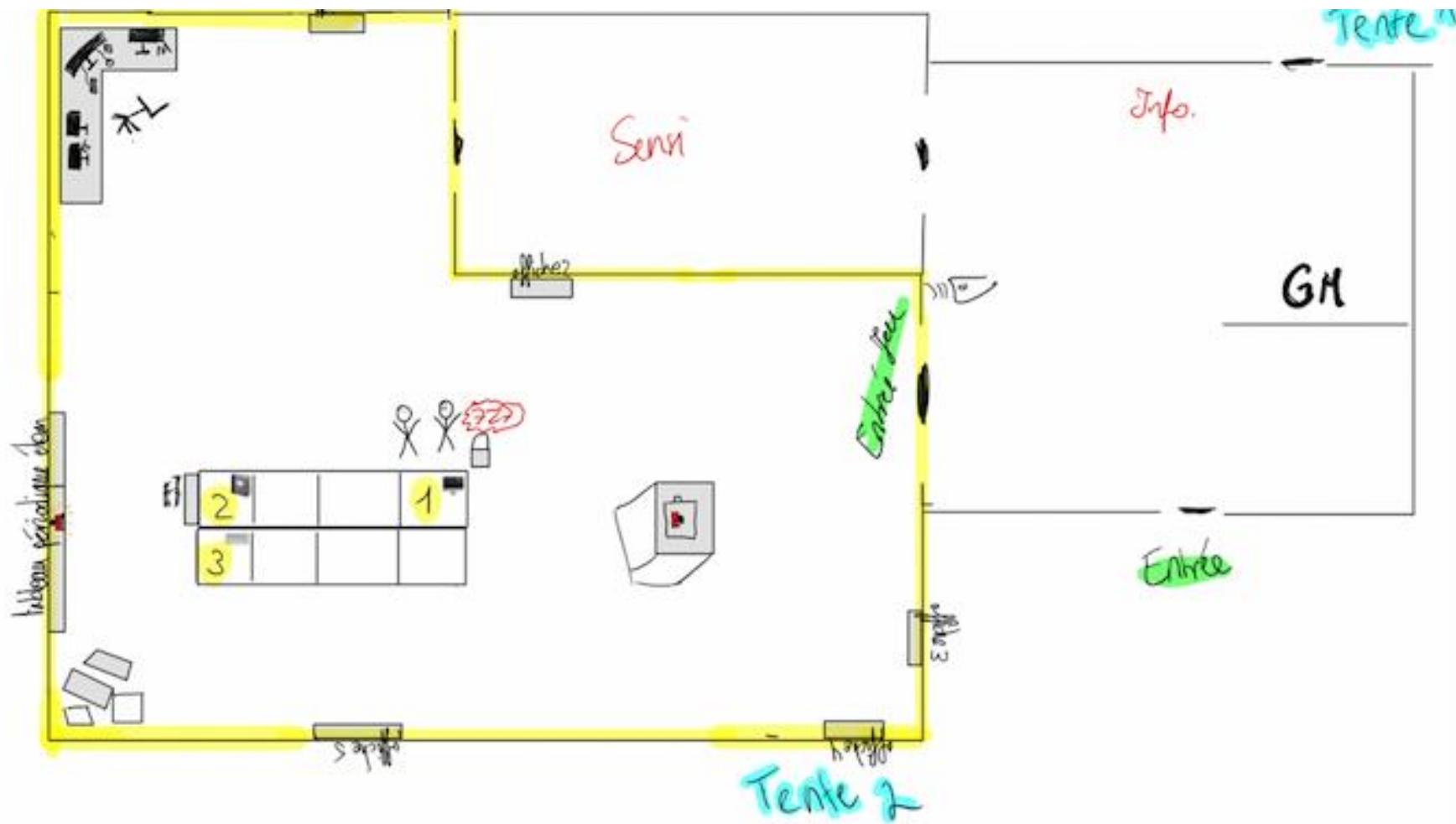
Les joueurs aperçoivent des prises et se disent qu'il est possible de les allumer.



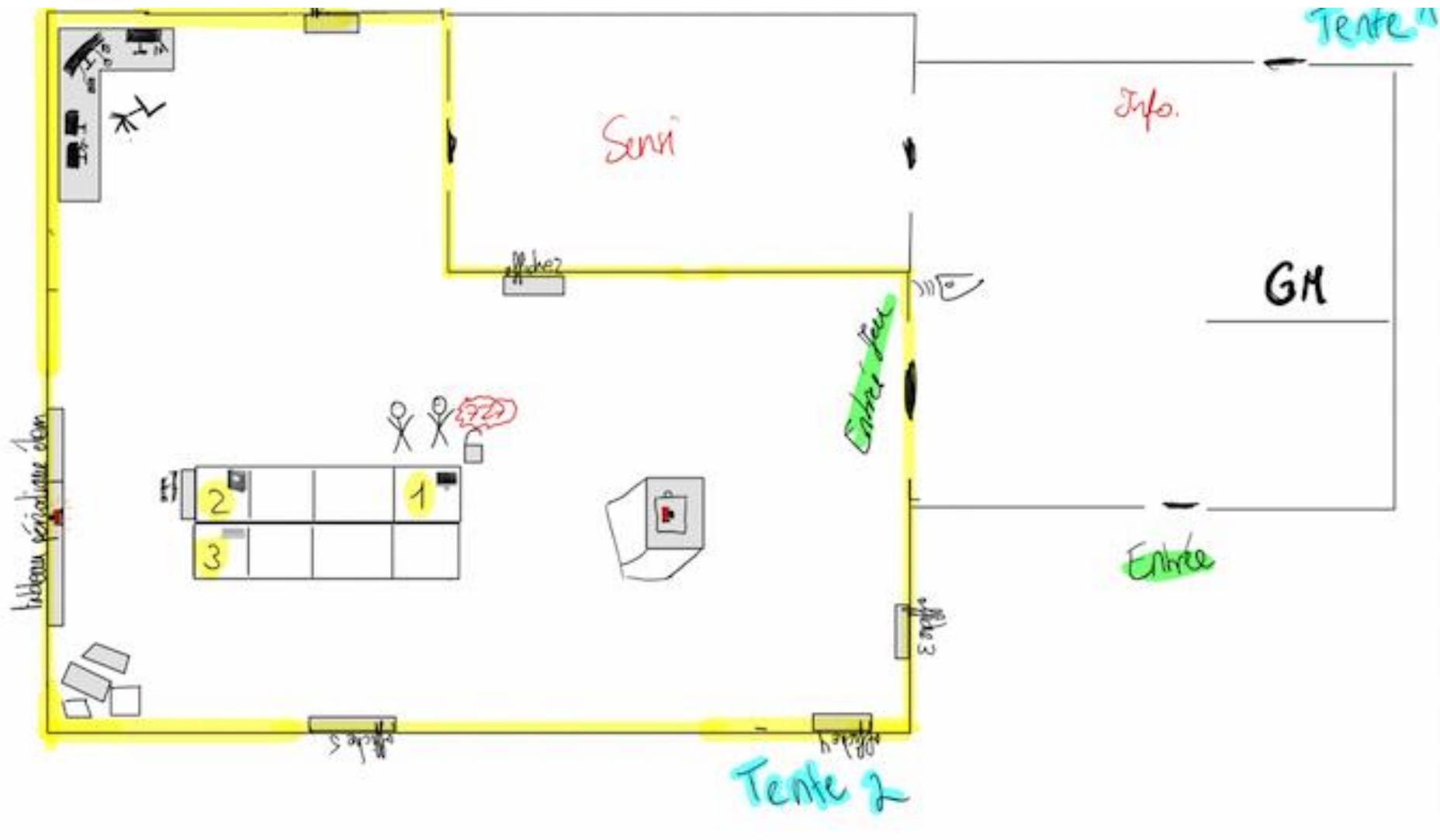
Les joueurs allument les écrans et voient les chiffres suivant s'afficher : 7, 2, 7.



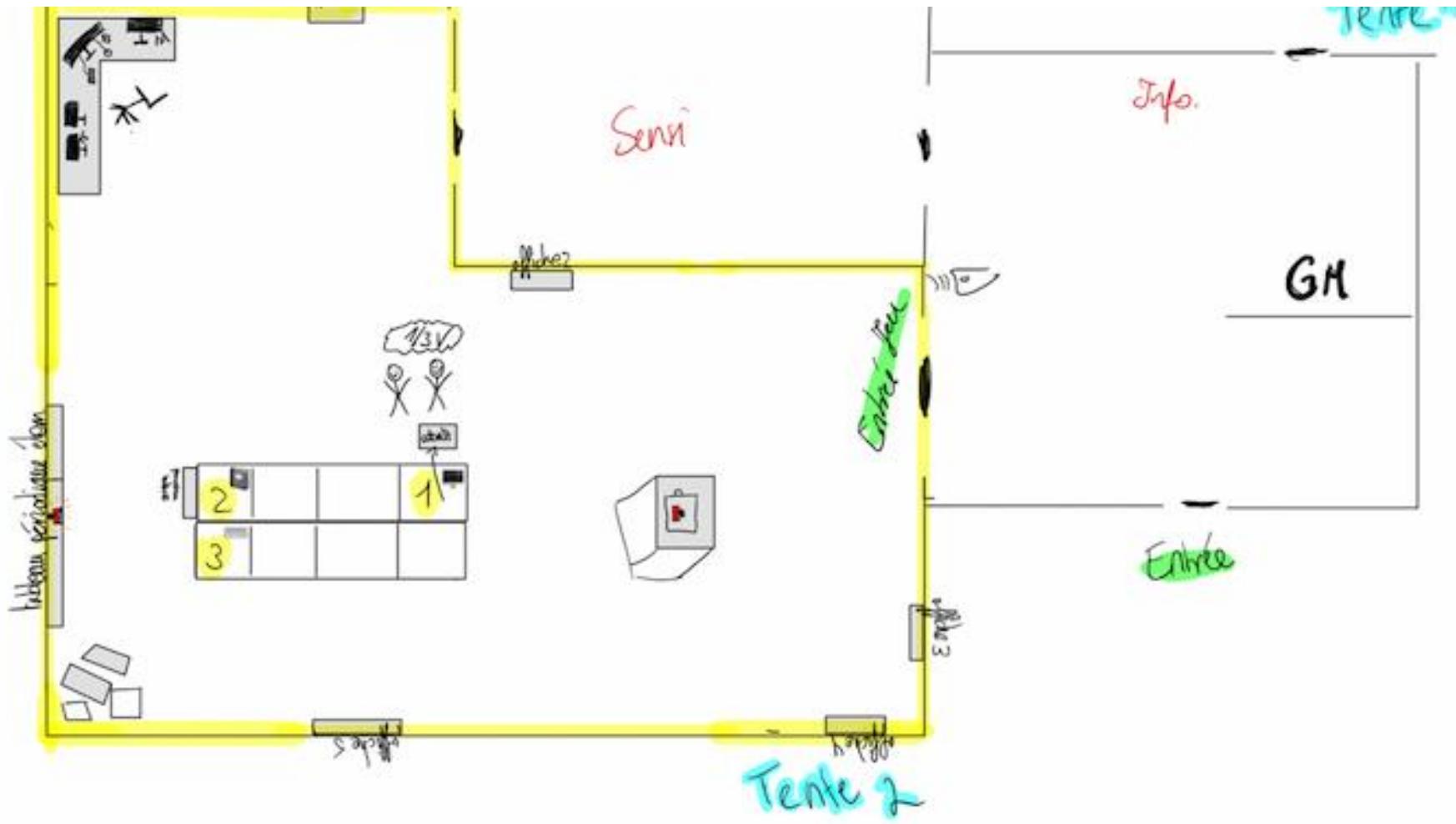
Les joueurs retournent vers le casier 1.



Arrivés au casier 1, les joueurs tentent le code "727".



Le code est bon, le casier s'ouvre.



Les joueurs valident la première énigme et accèdent au premier élément : le cobalt.

# Exemple de la fiche présente à l'intérieur du casier

Les batteries de téléphones et d'ordinateurs portables, voitures électriques sont composées majoritairement de **cobalt** extrait principalement en République démocratique du Congo par des enfants.



# Les indices

Indice 1 : Si les joueurs ne comprennent pas l'indice sur le casier de se diriger vers les écrans de la salle

“Cherchez le coin où le savoir se mêle à la technologie.”

Indice 2 : Si les joueurs ne comprennent pas que les écrans sont fonctionnels et qu'on peut les allumer

“Bien que leur soif d'énergie soit grande, mon usage de la technologie ne se conçoit pas dans l'obscurité. Là où je m'active, jamais elles ne restent éteintes.”

# Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

## Indice avec le Chatbot

Posez votre question

Hello, je suis bloqué à l'éénigme avec les écrans.  
Peux-tu me donner un indice ?

Réponse

Bien sûr ! Voici un indice sous forme de devinette poème pour vous aider :

Dans les recoins cachés de ces écrans brillants,  
Cherchez les chiffres tel un détective diligent,  
Une fois trouvés, additionnez-les sans tarder,  
Et le casier s'ouvrira, prêt à vous dévoiler.

J'espère que cela vous aidera à avancer dans  
votre résolution d'éénigme avec les écrans !

Clear

Submit

Flag

# Pourquoi cette énigme ?

- **Sensibilisation sur l'impact environnemental** : mettre en lumière la consommation énergétique des appareils électroniques aide à souligner leur impact environnemental
- **Coûts sociaux** : l'extraction des minerais nécessaires aux appareils électroniques se fait souvent dans des conditions déplorables, avec l'exploitation d'enfants.
- **Responsabilité collective** : encourager les participants à réfléchir sur leur consommation d'énergie

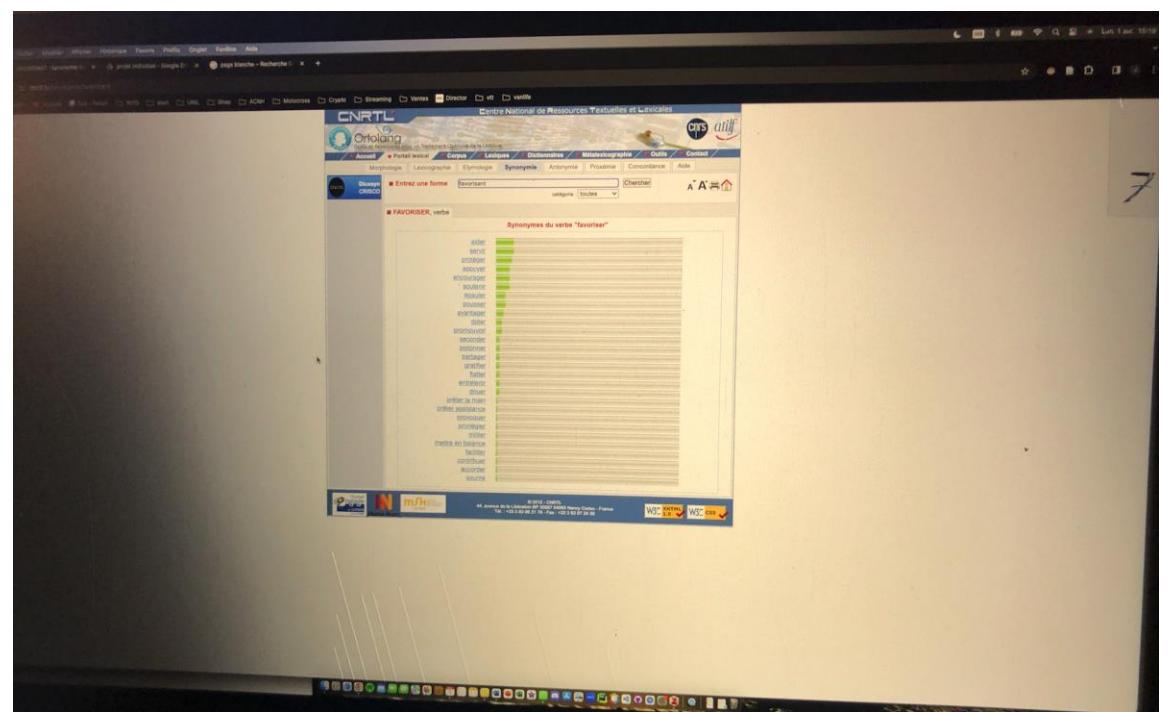
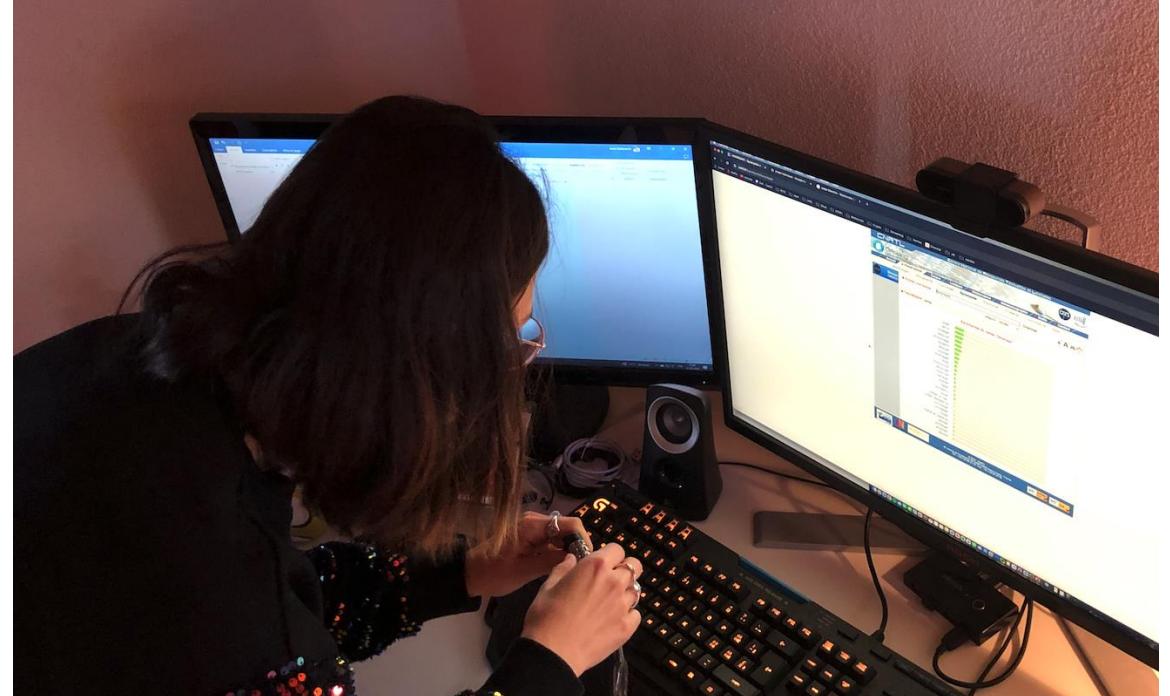
# Budget/besoin matériel énigme 1

Dépense partie 1			
<b>énigme 1</b>	3 écrans fonctionnels	0	200
	cadenas à 3 chiffres	2	10
	bureau pour les écrans	0	50
	clavier - souris	0	50
	ordi non fonctionnel	0	0
	morceau de "cobalt" / vieille batterie	0	0
	affiche dans le casier	0	1

Il faut penser à acheter plusieurs cadenas et affiches en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

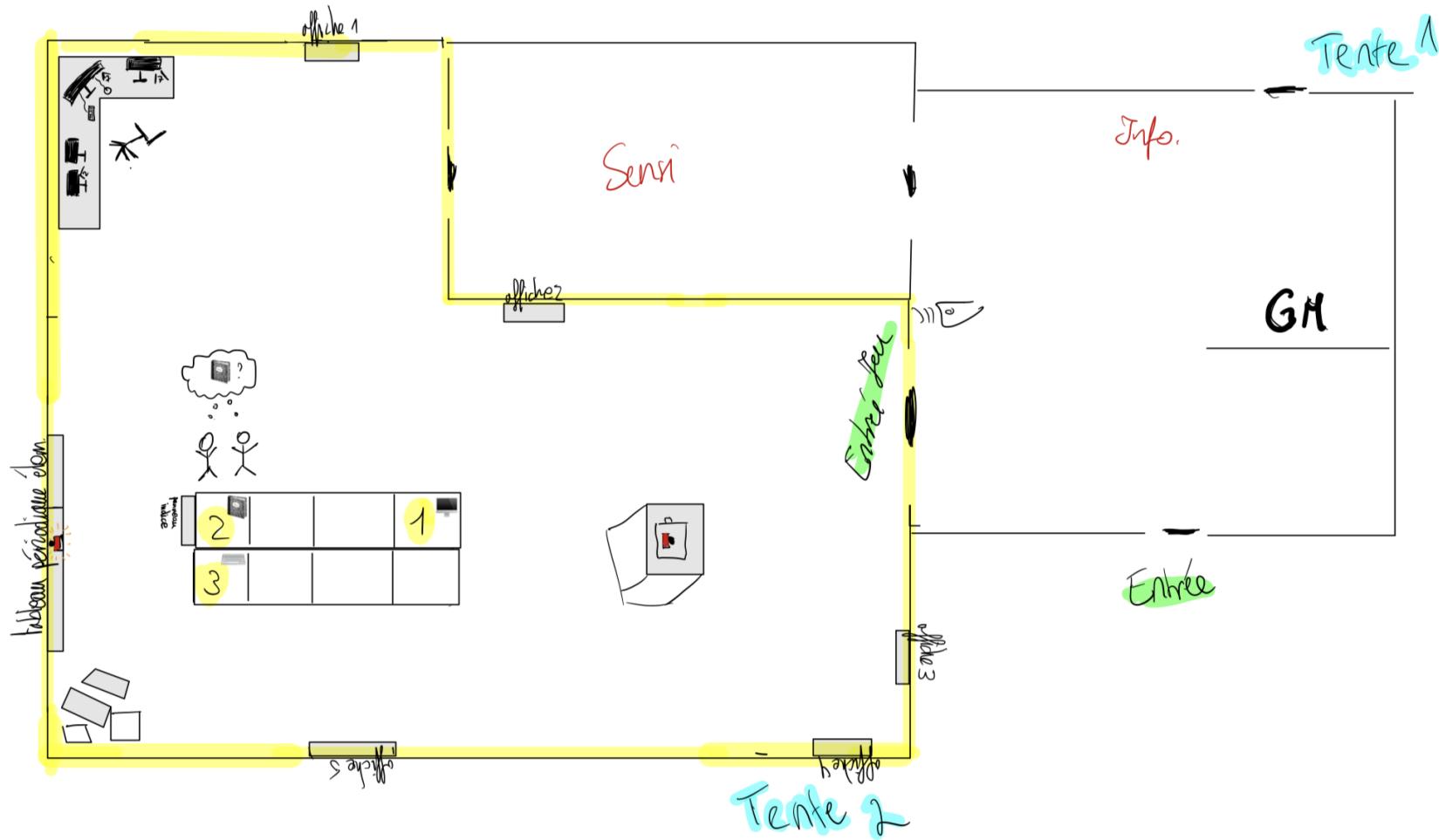
## Test de l'énigme 1

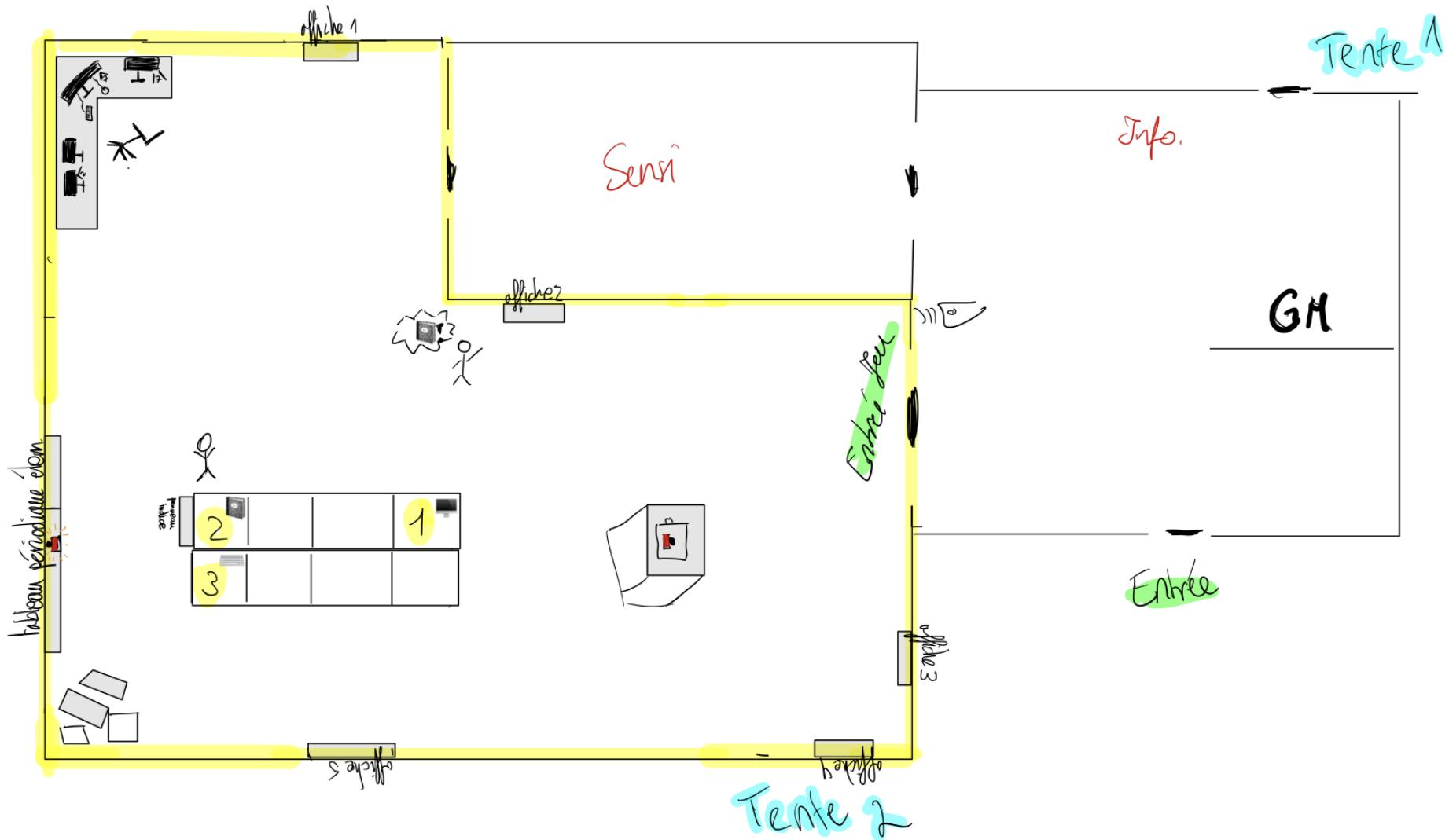
- Temps moyen : environ 5 minutes (avec aide)
  - **Réactions :**
    - Amusant et sympathique
    - Déjà le stress du jeu
    - Dur
    - Marrant
    - Il faut bien chercher



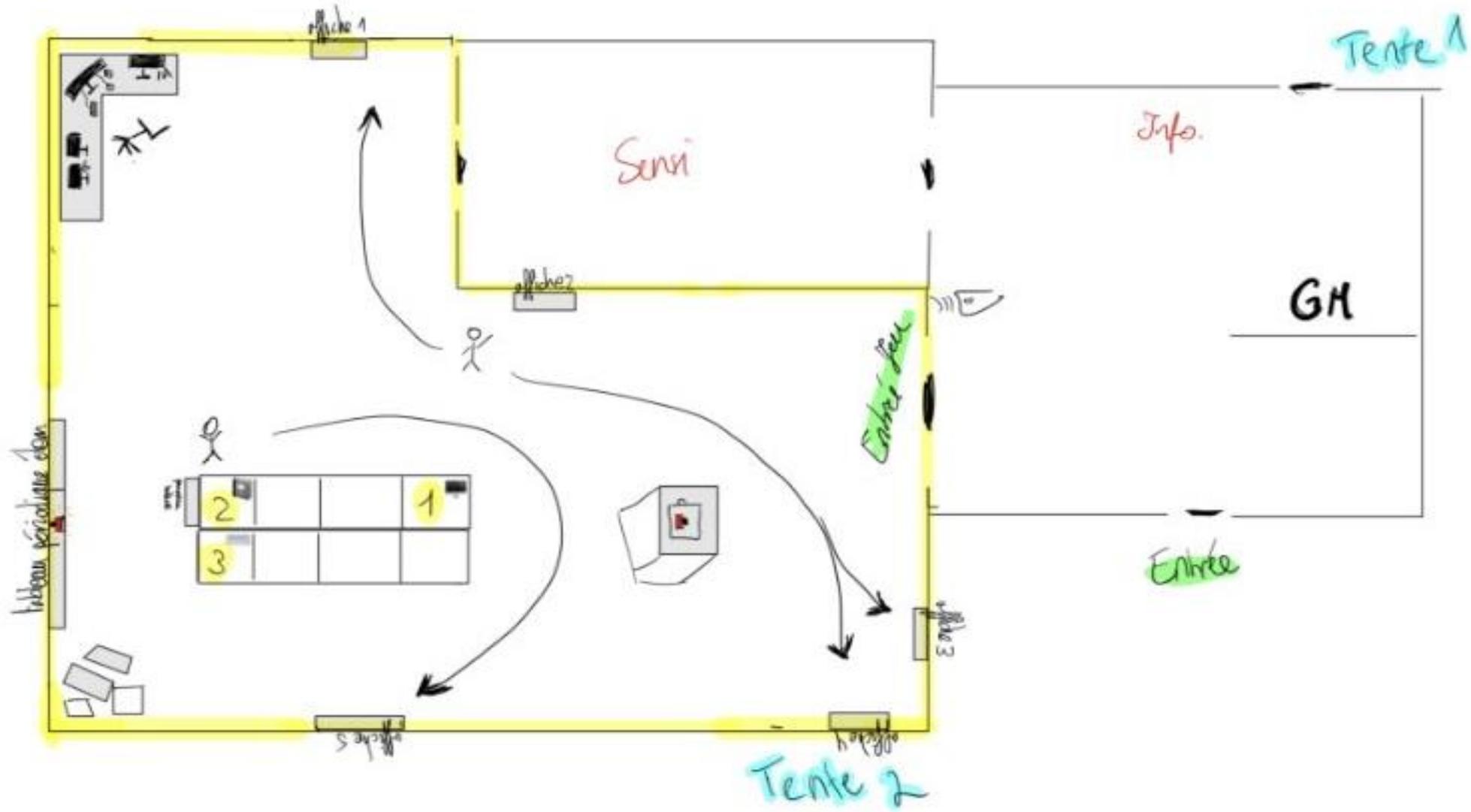
# Enigme 2

- Les joueurs remarquent le deuxième casier avec l'indice "articles".
- Cette énigme permettra de trouver un deuxième mot (silicium) nécessaire à l'énigme finale.





Après avoir vu l'indice des affiches sur le casier, les joueurs remarquent les différents articles affichés dans la pièce.



Les joueurs se dirigent vers toutes les affiches de la pièce et les lisent.

MONDE

## TIKTOK POUSSE LES JEUNES VERS DU CONTENU DANGEREUX POUR LA SANTÉ MENTALE

Communiqué de presse du 7 novembre 2023, Londres, Berne — [Contact du service de presse](#)

Le système de recommandation de TikTok et les pratiques intrusives de collecte de données qui l'accompagnent représentent un danger pour les jeunes utilisateurs et utilisatrices de la plateforme. Ce système amplifie le contenu sur la dépression et le suicide qui risque d'aggraver des problèmes de santé mentale existants, comme le montrent deux nouveaux rapports complémentaires.

31 octobre 2022 • 1073 mots, 5 min. de lecture

## Facebook responsable de 24% de la dégradation de la santé mentale



Par Pierre-Nicolas Schwab  
Docteur en marketing, directeur de IntoTheMinds

X f in



Accueil > France-Monde

## En Suisse, une clinique soigne les patients addicts à TikTok

Dans le canton de Berne, en Suisse, une clinique a décidé d'ouvrir ses portes aux jeunes adultes souffrant de dépendance aux réseaux sociaux. TikTok, notamment, peut se révéler particulièrement addictif.

Sciences-Tech. Modifié le 22 février 2024 à 09:57



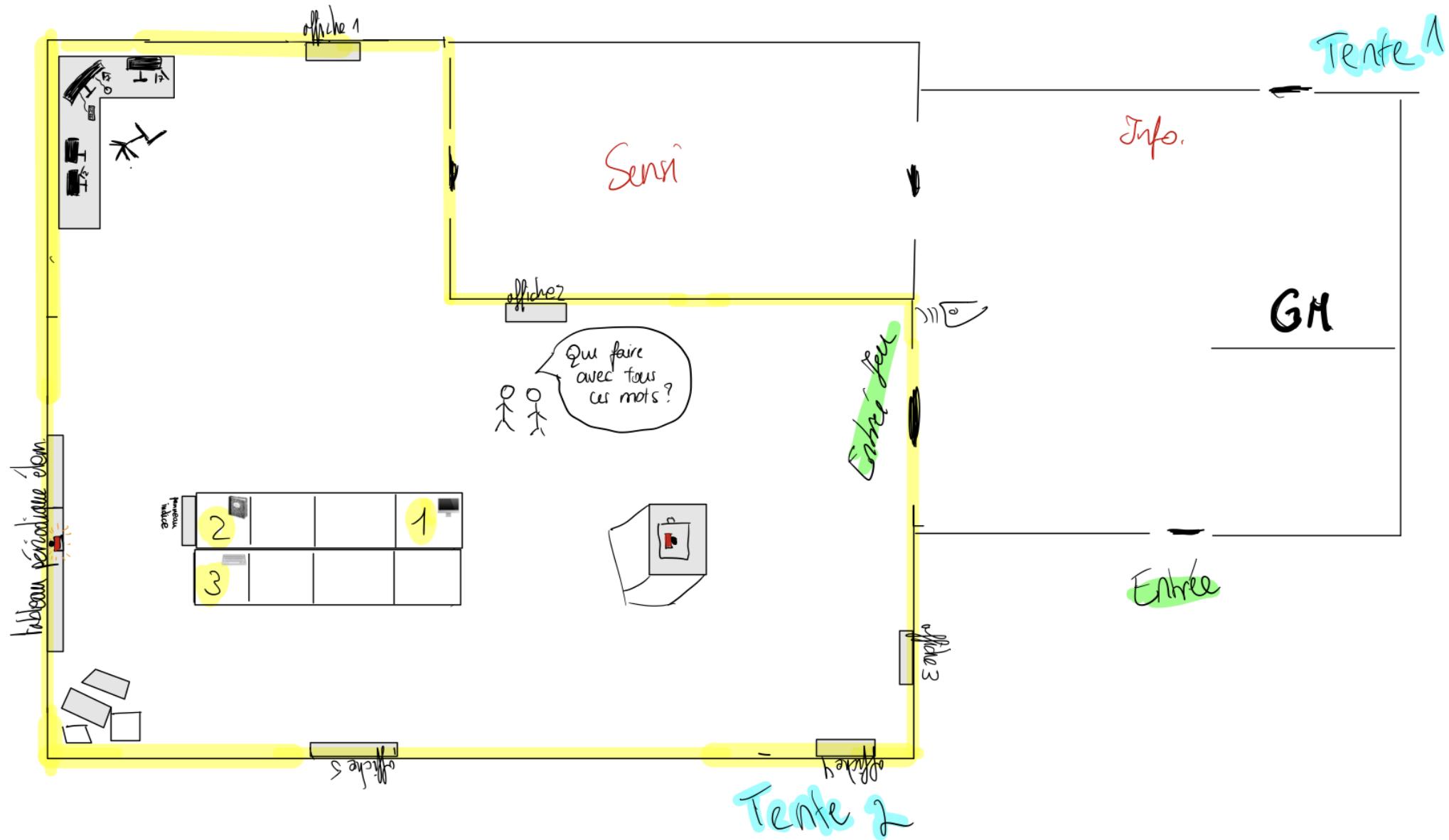
## Vingt ans de réseaux sociaux, ça change quoi pour vous?

Depuis 20 ans, les réseaux sociaux se sont immiscés dans la plupart de nos interactions. Et leur essor n'est pas sans conséquences sur nos vies privées, nos relations, nos manières de consommer et même sur nos opinions.

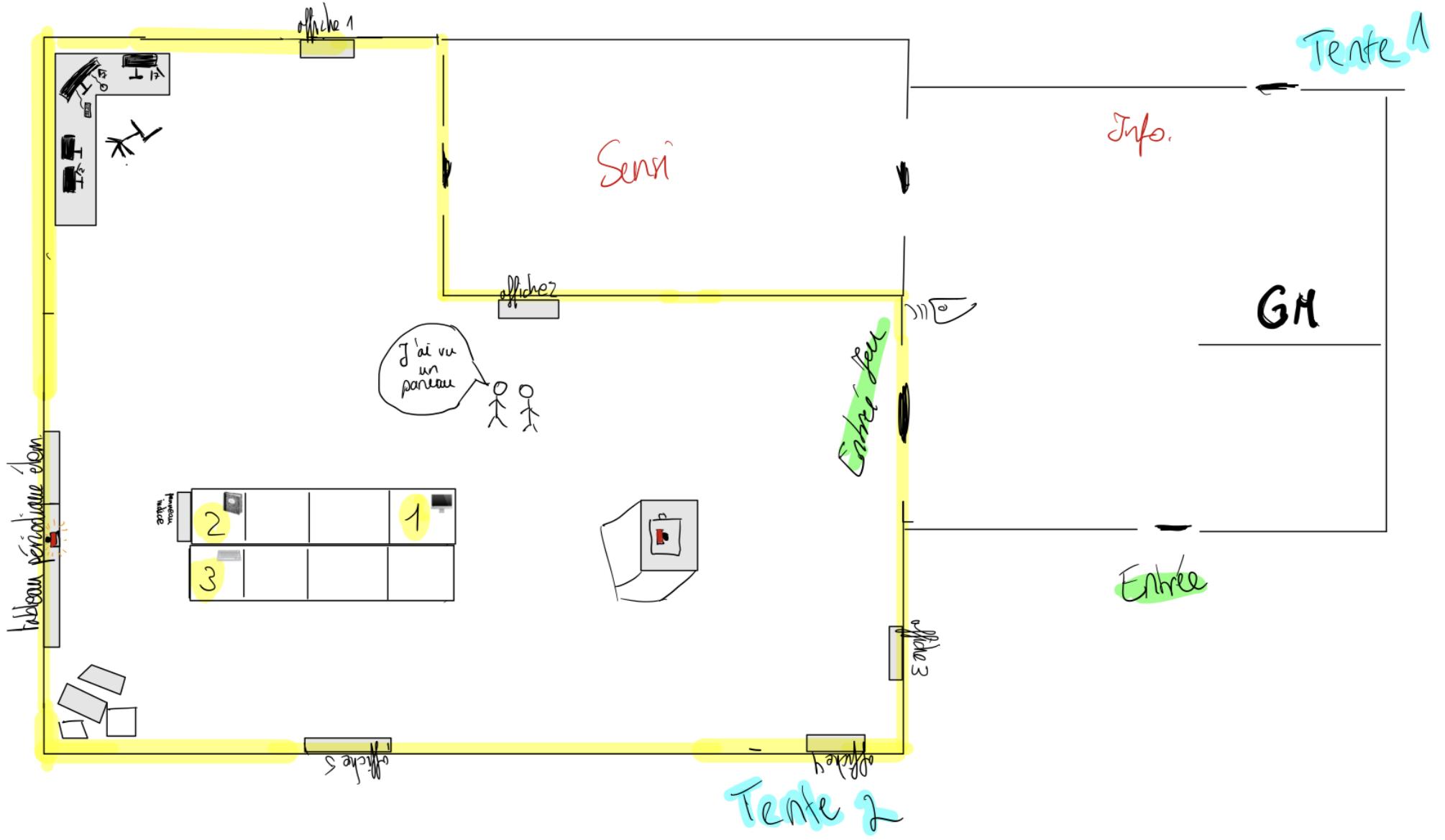
[Vivre & vieillir >](#)

Malgré un avis très critique, 75% des Suisses utilisent les réseaux sociaux au quotidien

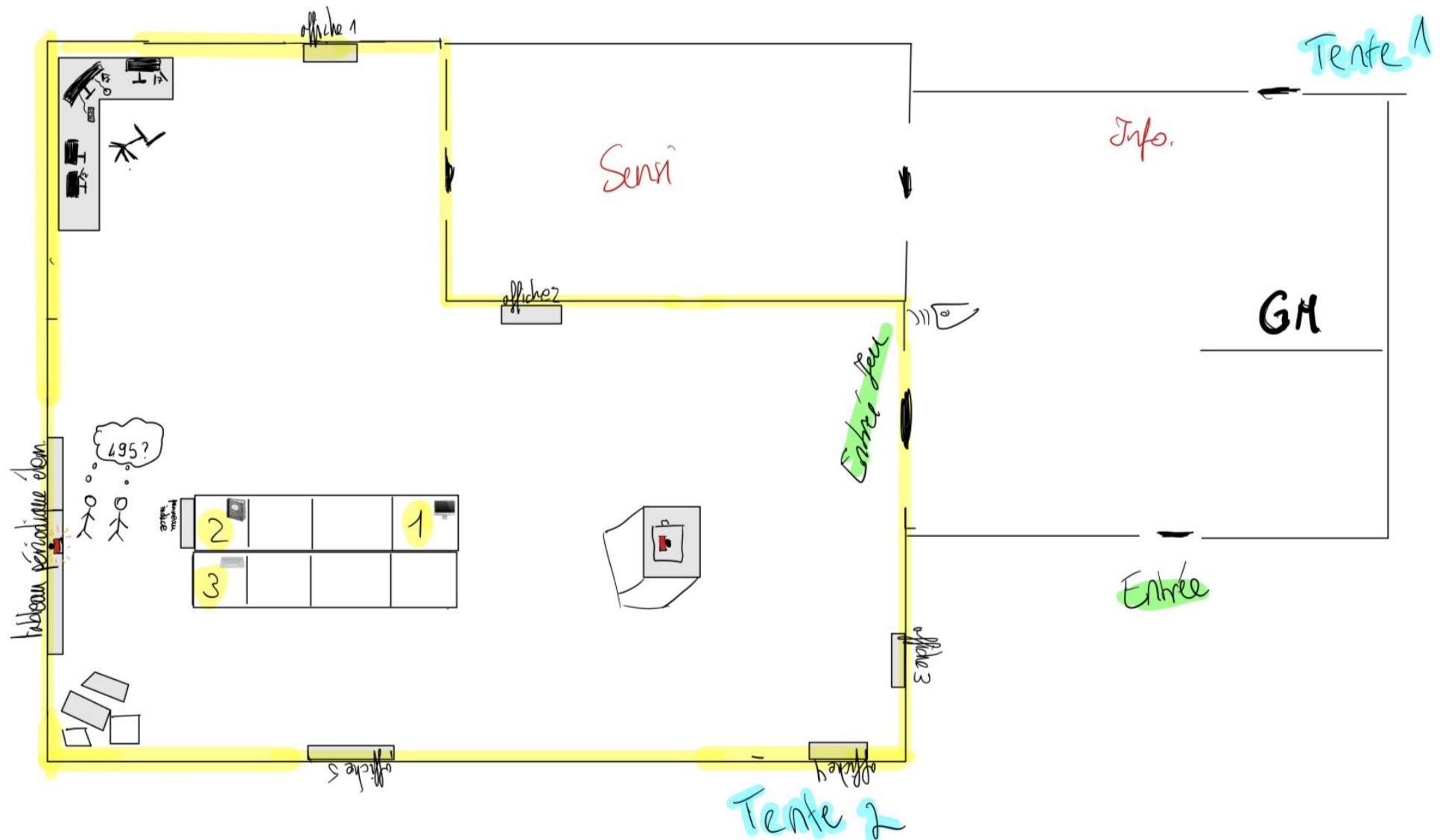
# Les 5 affiches



Les joueurs se demandent quoi faire avec ces affiches et les informations qu'elles contiennent.



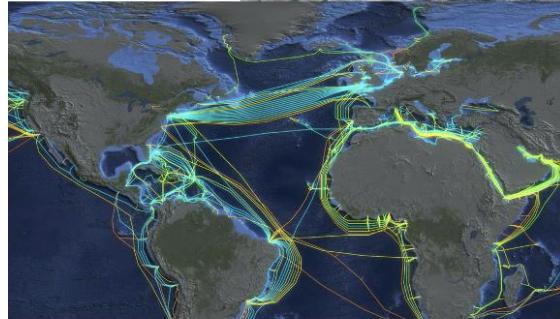
Après avoir fait le tour de la pièce, un joueur a remarqué un panneau avec des mots et un chiffre correspondant.

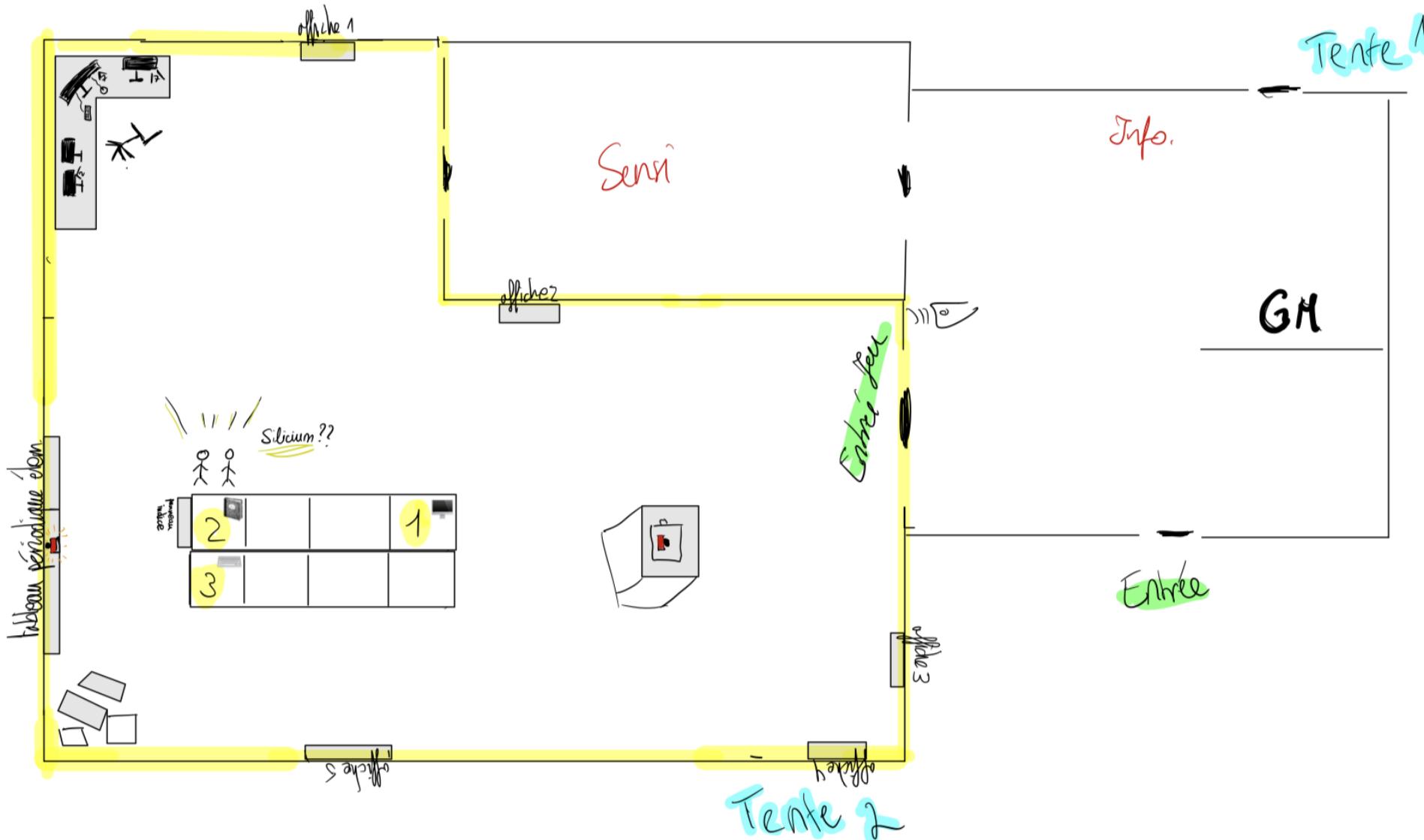


En trouvant les mots appropriés dans les articles affichés dans la pièce et leur chiffre associé, les joueurs trouvent une combinaison de chiffres qui permet d'ouvrir le casier.

# Affiche à l'intérieur du casier

Un câble de fibre optique est composé majoritairement de **Silicium** et la longueur des câbles sous-marins font 1.2 millions de KM, soit 32 fois le tour de la terre...





Une fois le casier ouvert, les joueurs ont accès à un nouvel élément : le silicium (représenté dans un morceau de fibre optique).

# Quelques indices pour aider les joueurs

- Si l'image sur le casier n'est pas claire sur le fait qu'il faut lire les affiches :

Découvrez les messages cachés dans les murmures des murs qui vous entourent !

- Si les joueurs ne savent pas quoi faire avec les mots highlightés:  
Les mots illuminés que vous voyez détiennent une clé. Pour les déchiffrer, cherchez le tableau qui lie les lettres aux nombres.

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

### Indice avec le Chatbot

Posez votre question

Hello, je suis bloqué à l'énigme avec les affiches.  
Peux-tu me donner un indice ?

**Clear**

**Submit**

Réponse

Bien sûr ! Voici un indice sous forme de devinette poème pour vous aider à résoudre l'énigme des affiches :

Dans les mots mis en lumière,  
Associés à des chiffres sans misère,  
Il faut chercher un lien, une entente,  
Pour obtenir le code en toute attente.

**Flag**

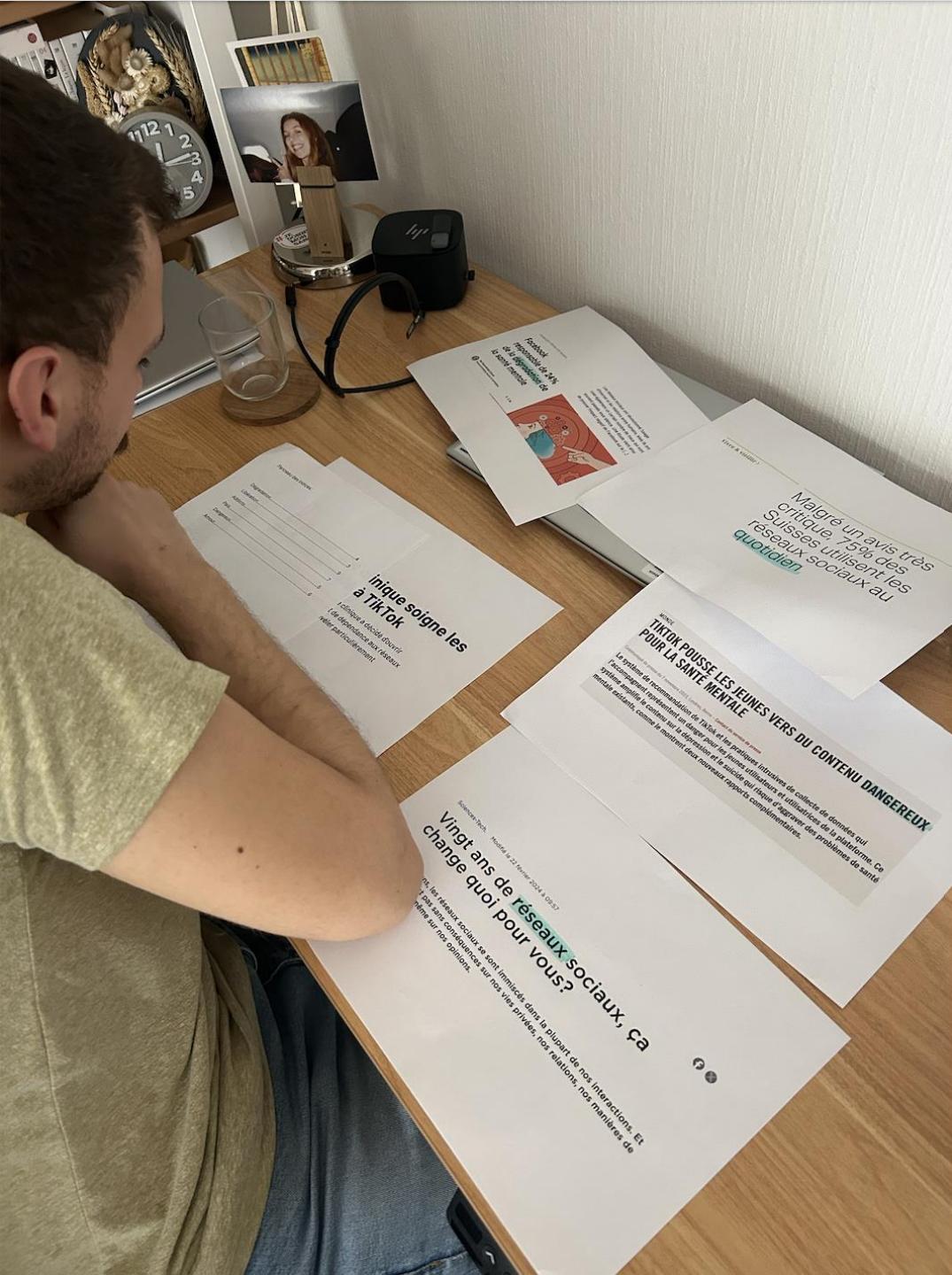
# Pourquoi cette énigme

- Sensibilisation aux impacts négatifs des réseaux sociaux sur la santé mentale

# Budget

<b>égnime 2</b>	5 affiches	40	95	Prix La Repro selon type, taille A1
	cadenas à 4 chiffres	2	10	
	morceau de fibre optique (silice)	0	0	
	affiche dans le casier	0	1	Taille A4
	affiche indice mot-chiffre	0	1	

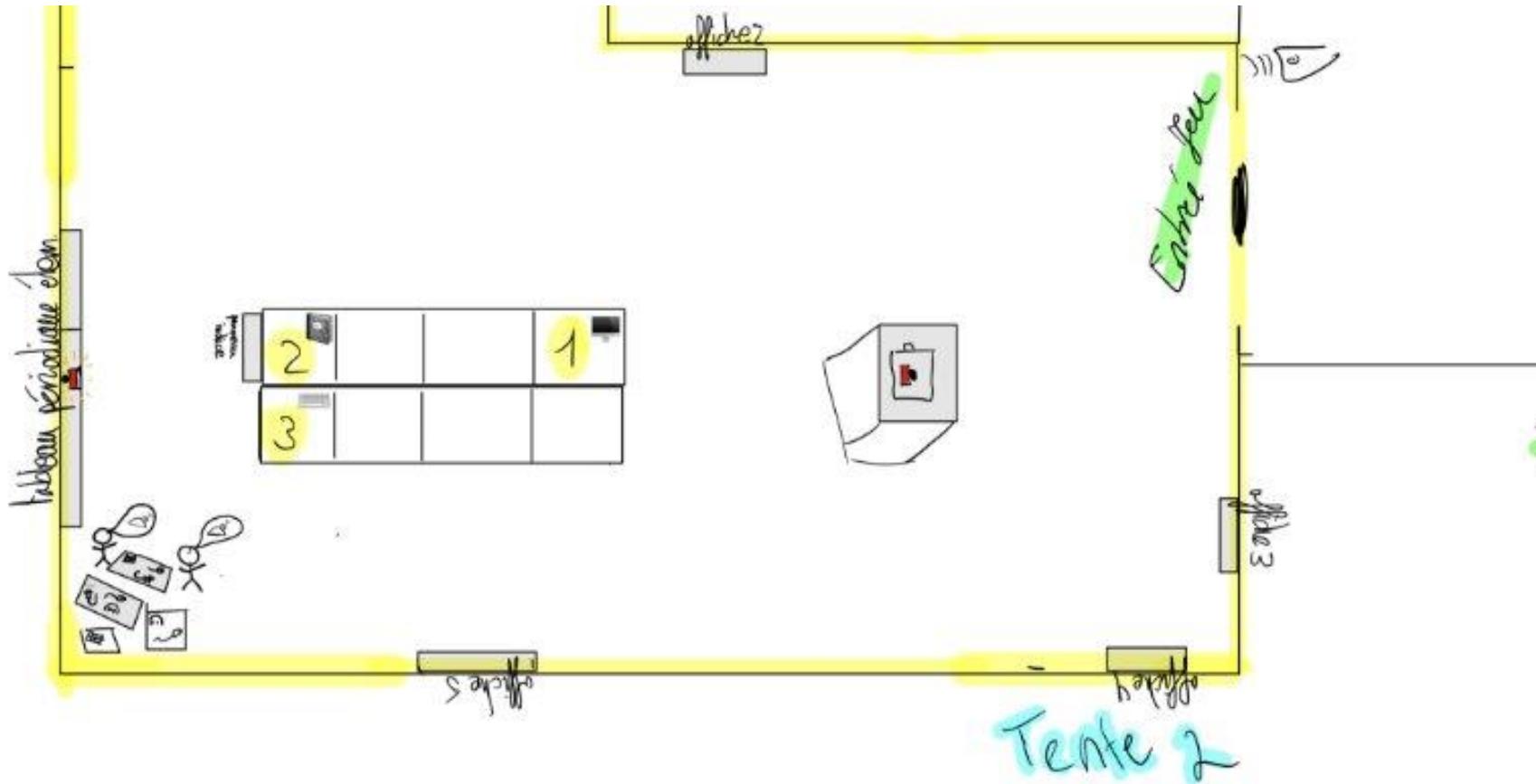
Il faut penser à acheter plusieurs cadenas et affiches en cas de casse pour les parties qui suivent directement.



## Test de l'énigme 2

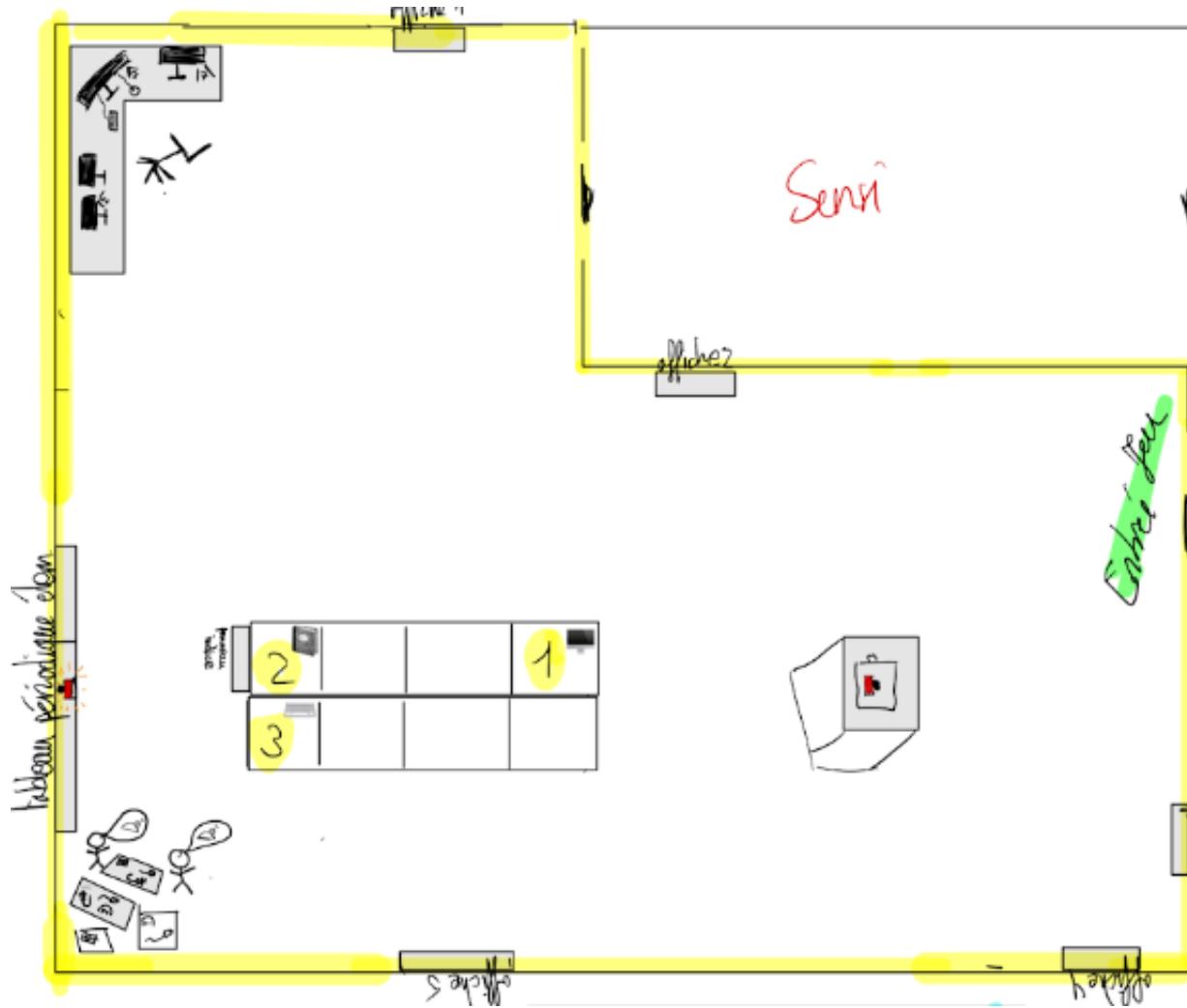
- Consigne: Imagine un casier fermé avec un cadenas à 3 chiffres, sur le casier il y a un indice "articles". Comment tu fais pour ouvrir le casier?
- Temps: 2 minutes
- Sympa et intéressant
- Facile

# Enigme 3



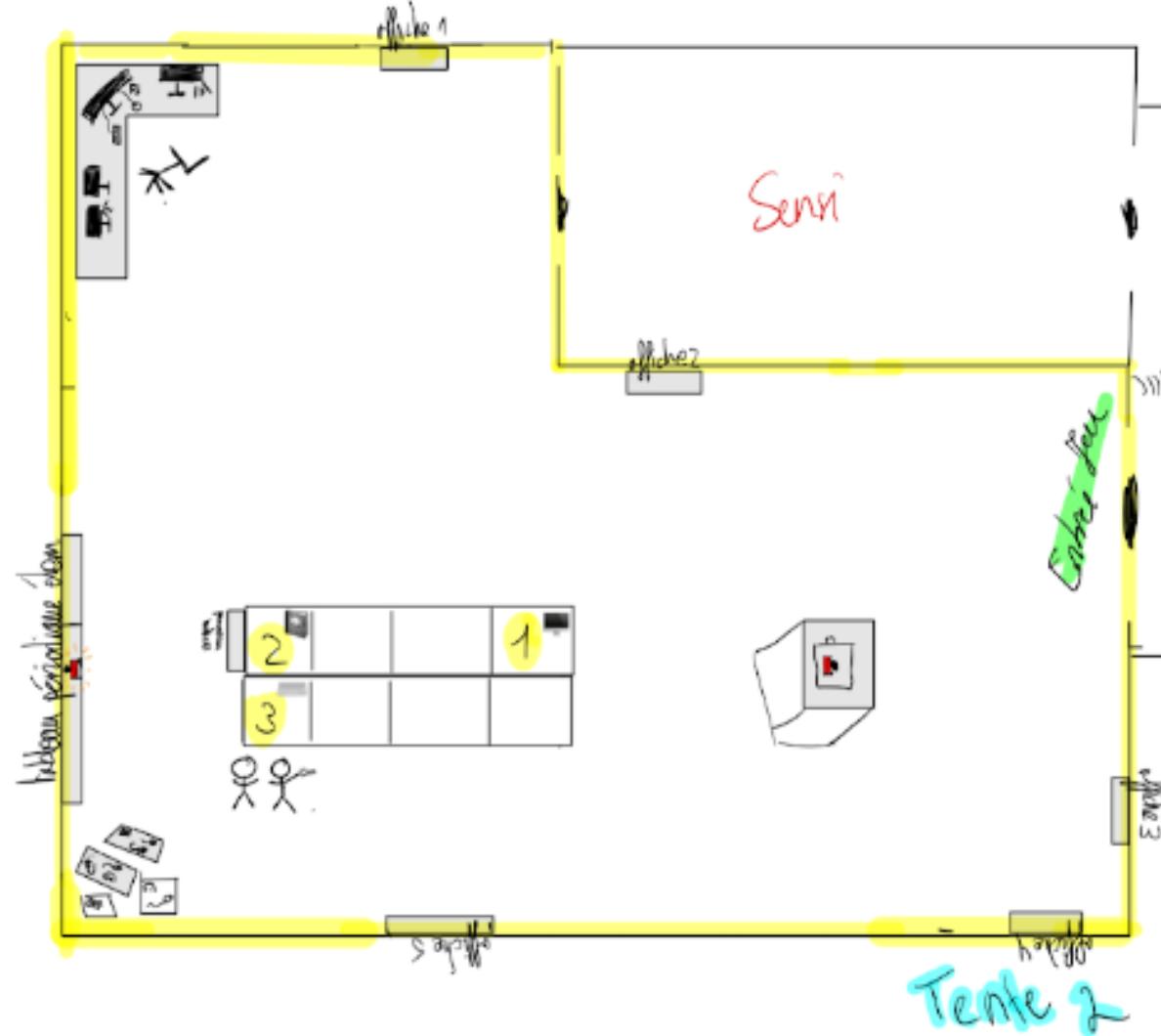
- La troisième énigme permet d'ouvrir un casier à la suite d'une fouille dans tas de décombre de déchets électroniques. Ici , les joueurs devront chercher dans ce tas une carte mère qui est associé à un mot de passe qui permettra d'ouvrir un casier content le dernier élément pour cette première partie du jeu : l'or.

# Enigme 3



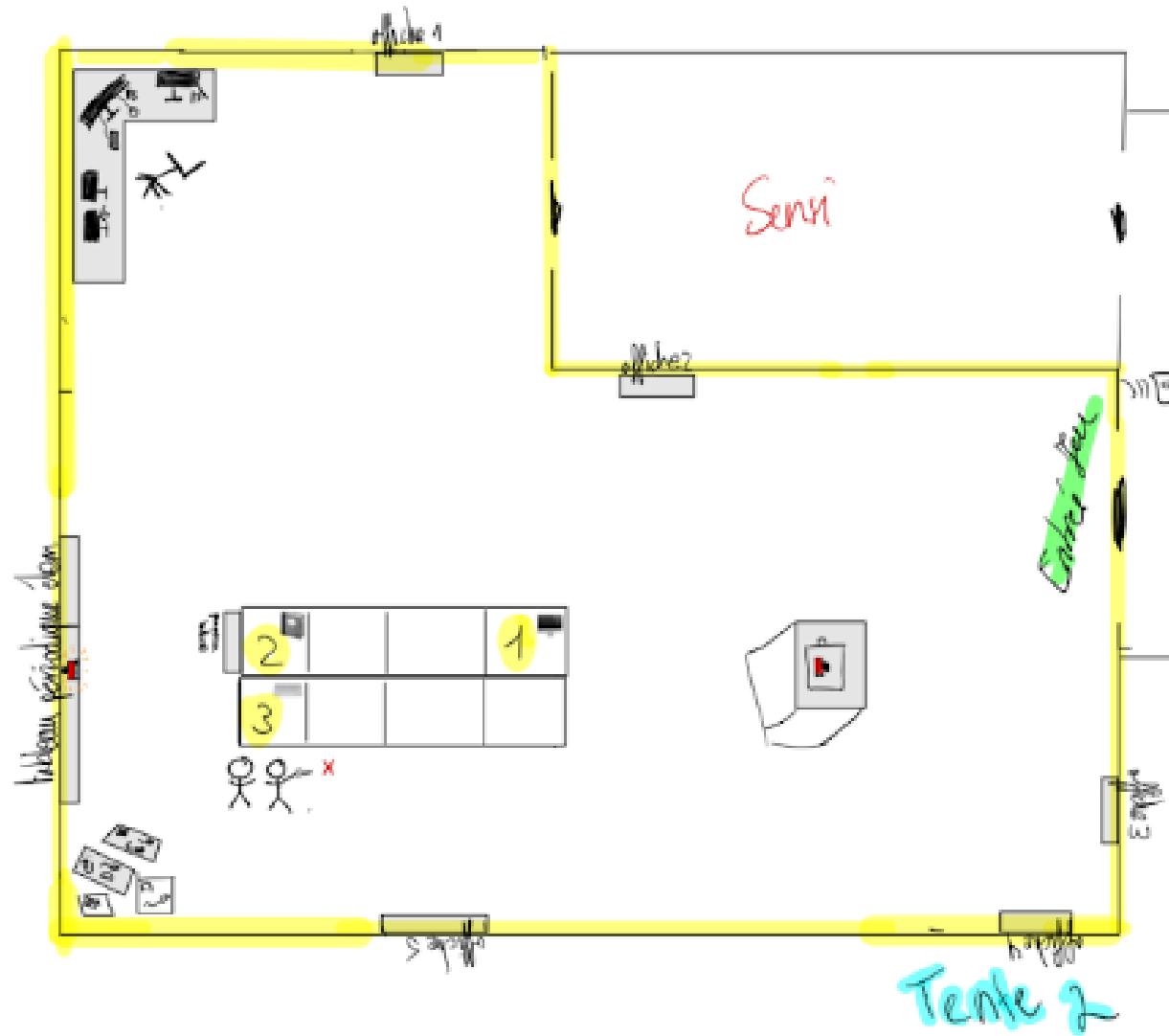
Les joueurs se retrouvent face à un bac rempli de déchets électroniques et comprennent qu'ils doivent fouiller dans ce bac pour retrouver la carte mère

# Enigme 3



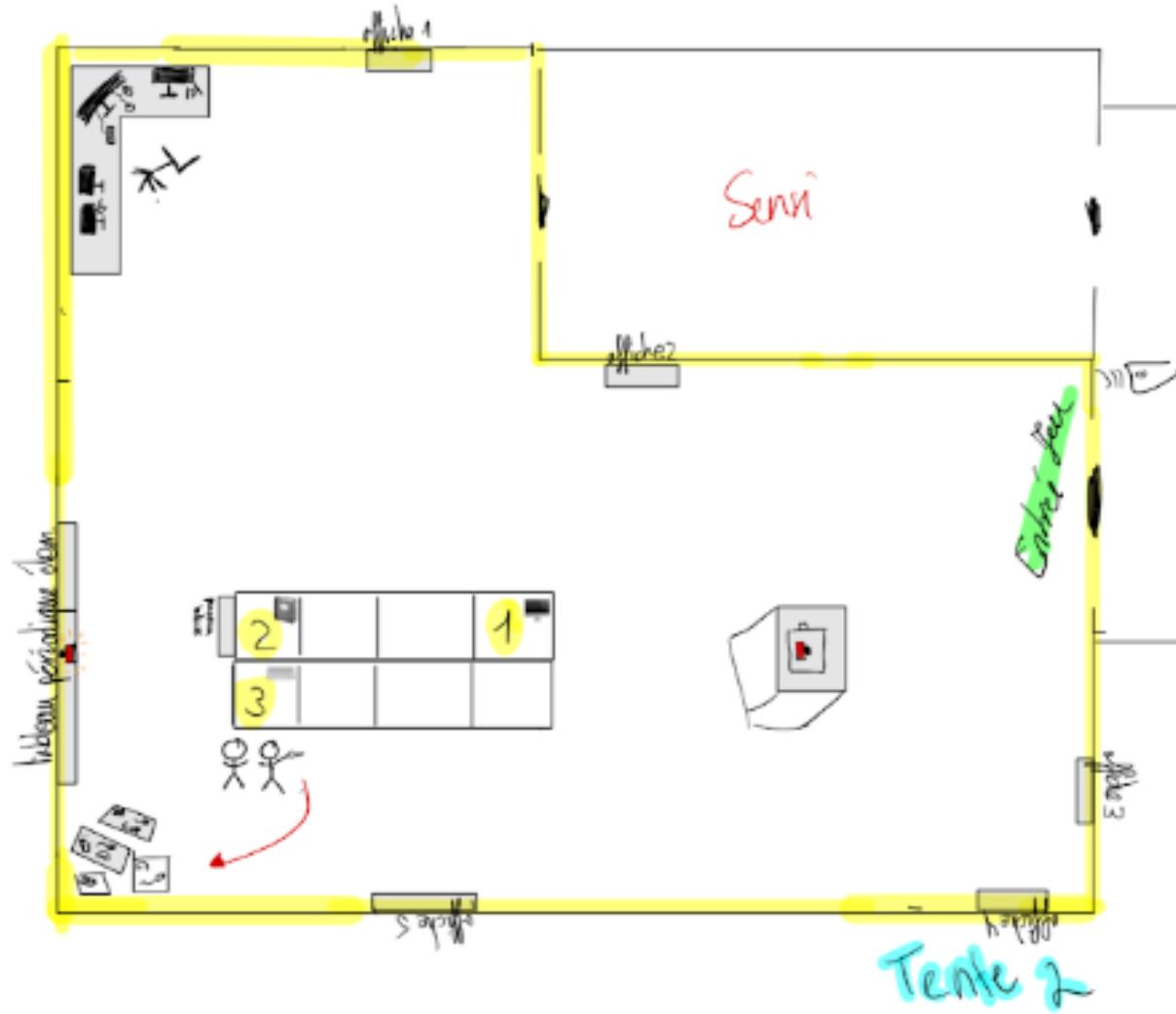
Dans ce bac, nous avons dissimulé des cartes mères avec des faux mot de passe et ici les joueurs tomberont sûrement sur l'une d'elles

# Enigme 3



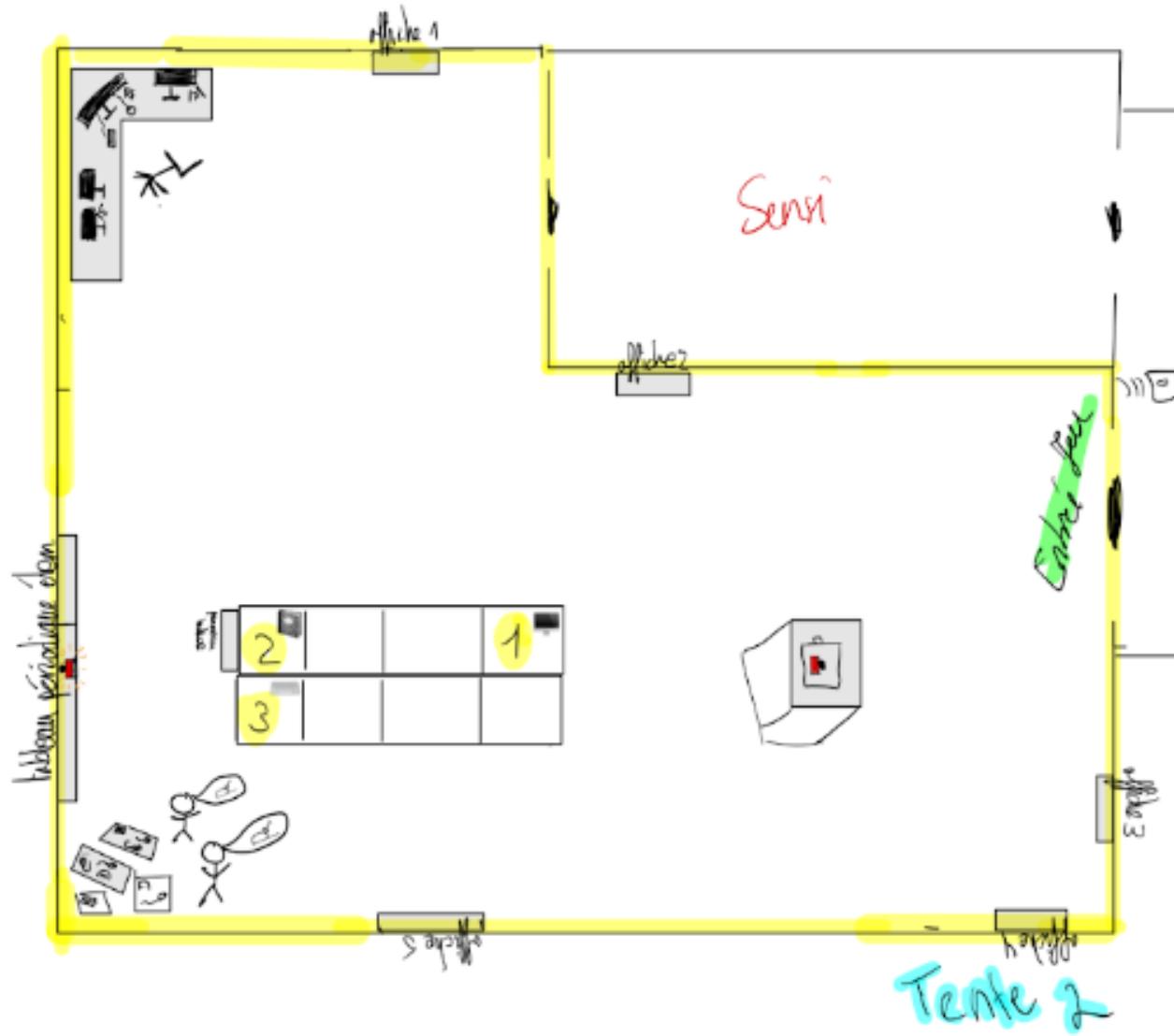
Les joueurs ici se rendent compte que le mot de passe n'est pas le bon

# Enigme 3



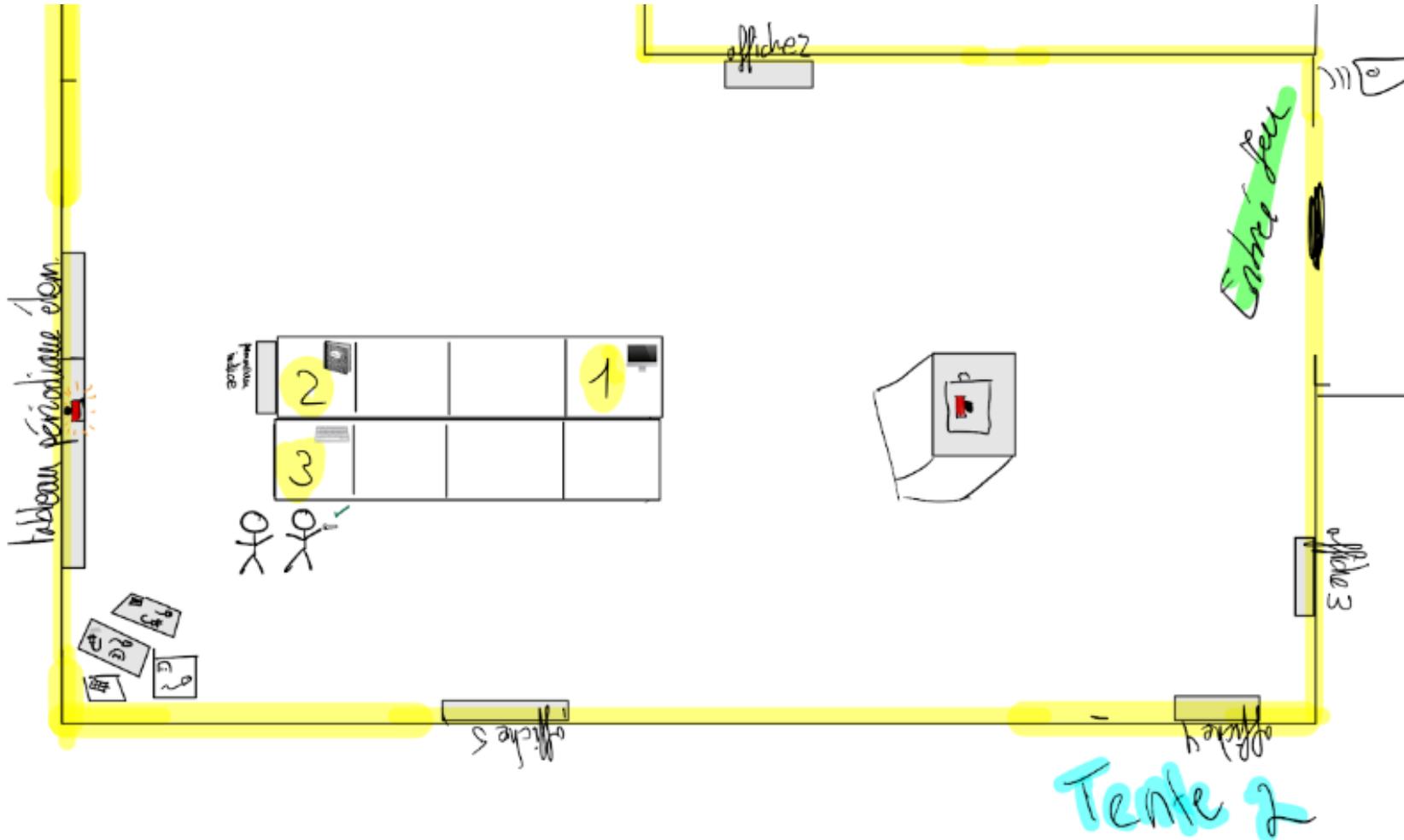
Ils retournent au casier pour chercher la bonne carte mère

# Enigme 3



Les joueurs continuent leur fouille et trouvent cette fois-ci une autre carte mère

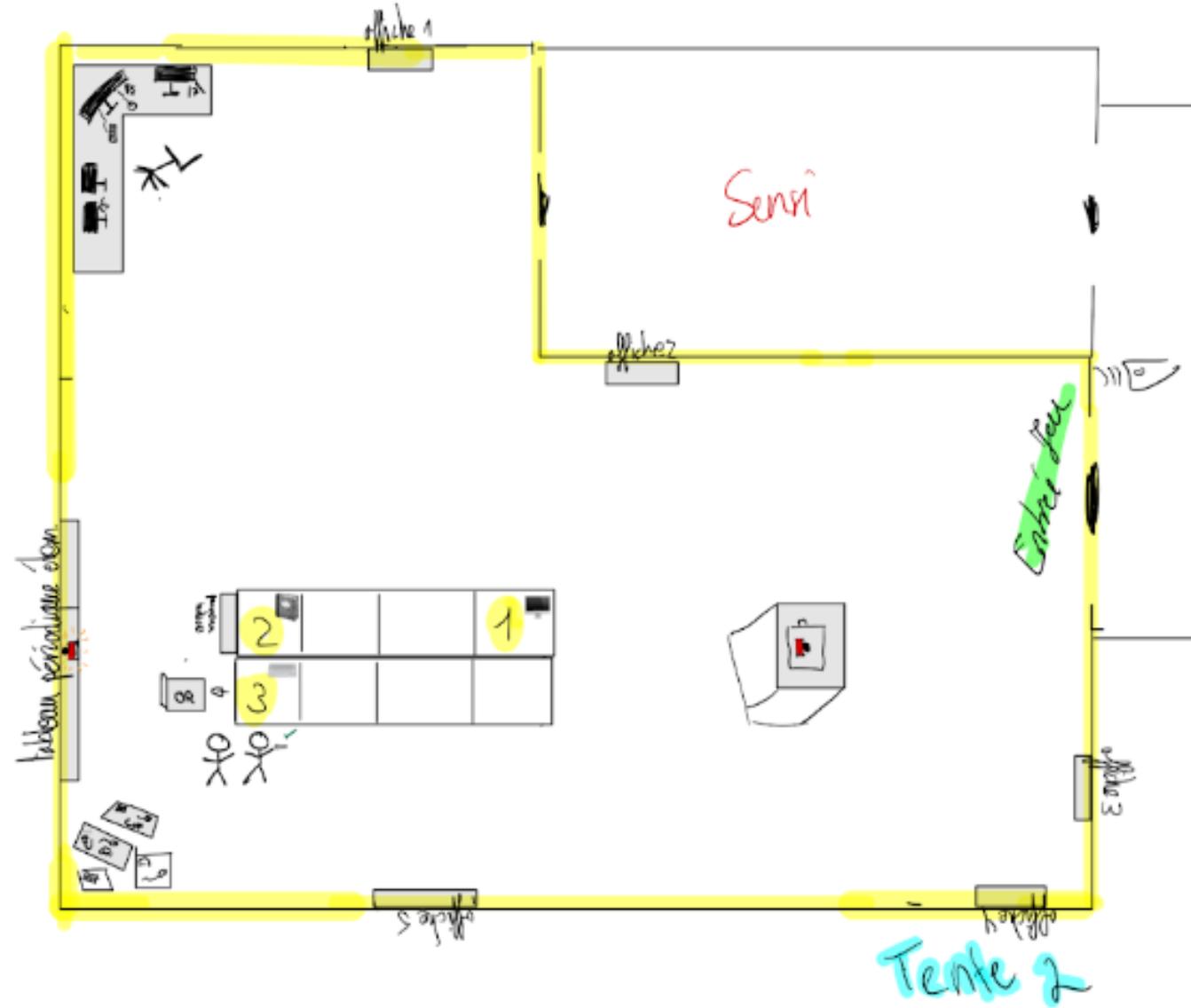
# Enigme 3



Ils composent le mot de passe associé à la carte et cette fois-ci c'est le bon

Mot de pass

# Enigme 3



Le casier étant déverrouillé, ils ont désormais accès au contenu et ils y découvrent une fiche de sensibilisation sur l'or et un morceau d'or ils prennent le fragment d'or car il leur sera utile pour la suite

# Quelques indices pour aider les joueurs

- Pour cette énigme, nous donnerons un indice sur l'objet accroché à la bonne clé. Par exemple, si la bonne clé est accrochée à un clavier, l'indice pourrait prendre la forme d'une devinette.
- Exemple de devinette pour un clavier :

*"Dans une symphonie de clics, là où les doigts dansent et les mots prennent vie, cherche le gardien de la clef. Ce n'est pas dans le silence, mais dans l'harmonie des lettres que le secret est gardé. Là où les instruments varient, un seul joue la mélodie qui libère."*

# Exemple de la fiche présente à l'intérieur du casier

En recyclant le contenu d'une tonne de smartphones, on peut extraire plus d'or que ce que l'on obtiendrait en extrayant une tonne de terre dans une mine **d'or**.



Mine d'or « Super Pit » en Australie, mesurant 400m de profond pour 2km de large

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

### Indice avec le Chatbot

Posez votre question

Hello, je suis bloqué à l'énigme avec des bacs.  
Peux-tu me donner un indice ?

Clear

Submit

Réponse

Bien sûr ! Voici un petit poème devinette pour vous aider:

Dans le bac rempli de déchets électroniques,  
Cherchez la carte mère, stratégie logique.  
Des faux mots de passe vous trouverez,  
Faites attention à ne pas vous tromper.  
Trouvez l'or caché, l'énigme sera levée.

Flag

# Pourquoi cette énigme

- Prise de conscience sur l'impact environnemental des déchets électroniques. Chaque clé dissimulée parmi nos appareils du quotidien, est un rappel de l'empreinte que laisse notre consommation technologique sur la planète. Le bac à déchets, où reposent divers équipements électroniques reflètent notre réalité, ou les déchets électroniques s'accumulent de plus en plus.

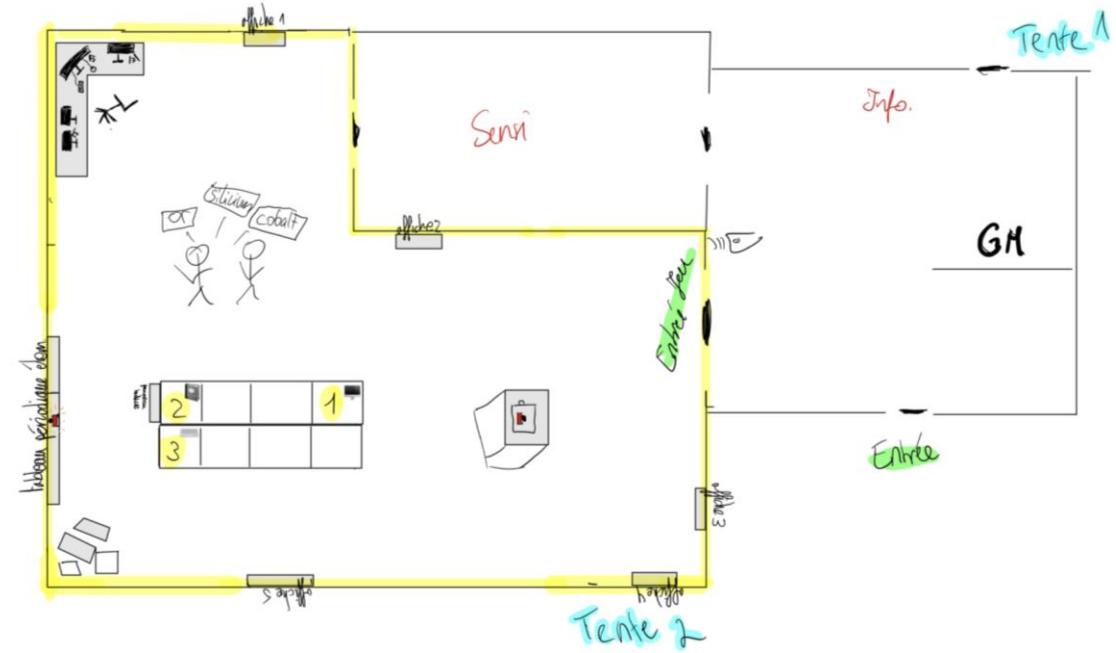
# Budget

Budget Escape game	Matériel	Prix min	Prix max
égnime 3	x claviers non fonctionnel	0	0
	x souris non fonctionnel	0	0
	x casques non fonctionnel	0	0
	cadenas à clé	2	10
	morceau d'or	5	5
	affiche dans le casier	0	1

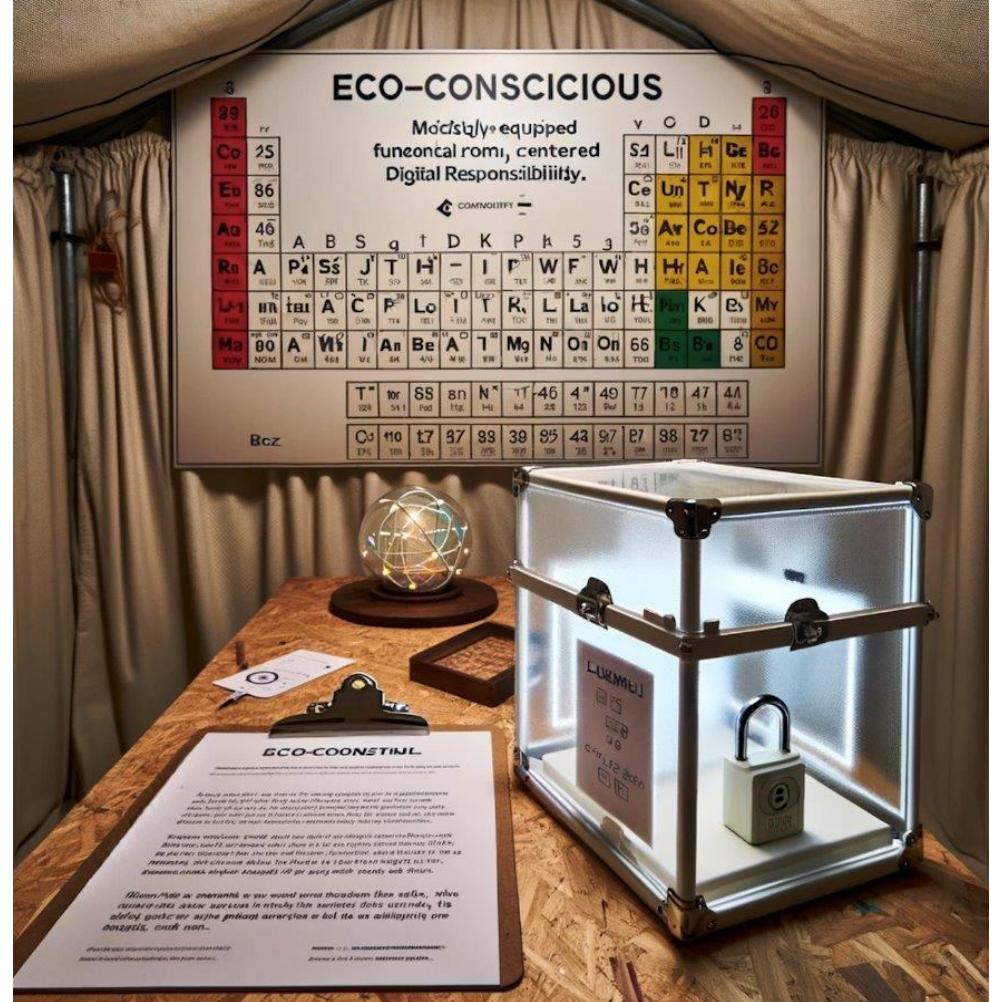
Il faut penser à acheter plusieurs cadenas et affiches en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

# Enigme finale

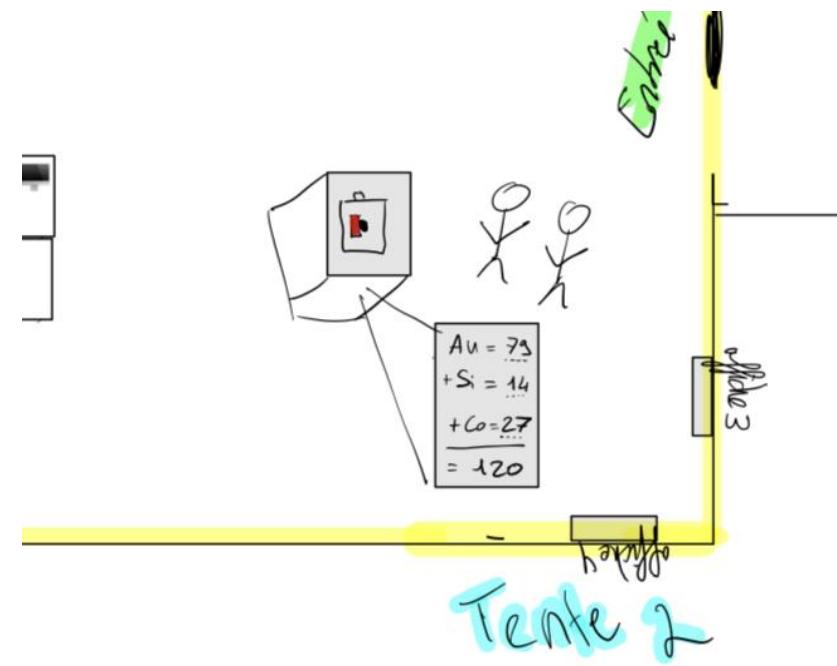
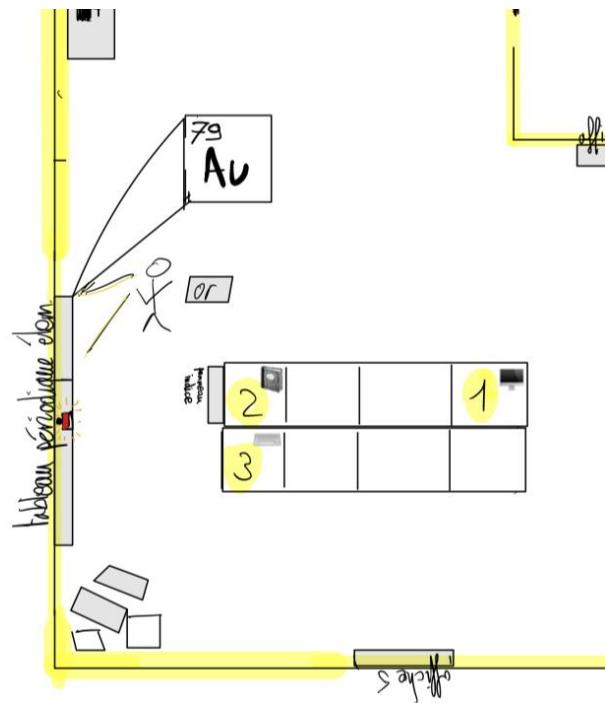
Les 3 premières énigmes permettent de résoudre l'énigme finale. Dans chacun des casiers ouverts durant les premières énigmes se trouvait un composant d'appareil électronique : or, cobalt et silicium (fibre optique).



Une fois ces trois composants découverts, le joueur se rends devant le tableau périodique des éléments fixé à un des murs de la salle. Dans la salle se trouve également un buzzer sous cloche, cadenassé, avec une fiche d'instruction



Si le joueur parvient à retrouver le numéro atomique des éléments découverts dans les casiers, et qu'il les additionne (cela permet de pouvoir faire l'énigme 1, 2 et 3 dans n'importe quel ordre), il obtient la combinaison secrète pour ouvrir la cloche et appuyer sur le buzzer.



# Exemple fiche d'instruction



Un iPhone est composé d'environ 70 mg de **cobalt**, extrait majoritairement par des enfants en république démocratique du Congo



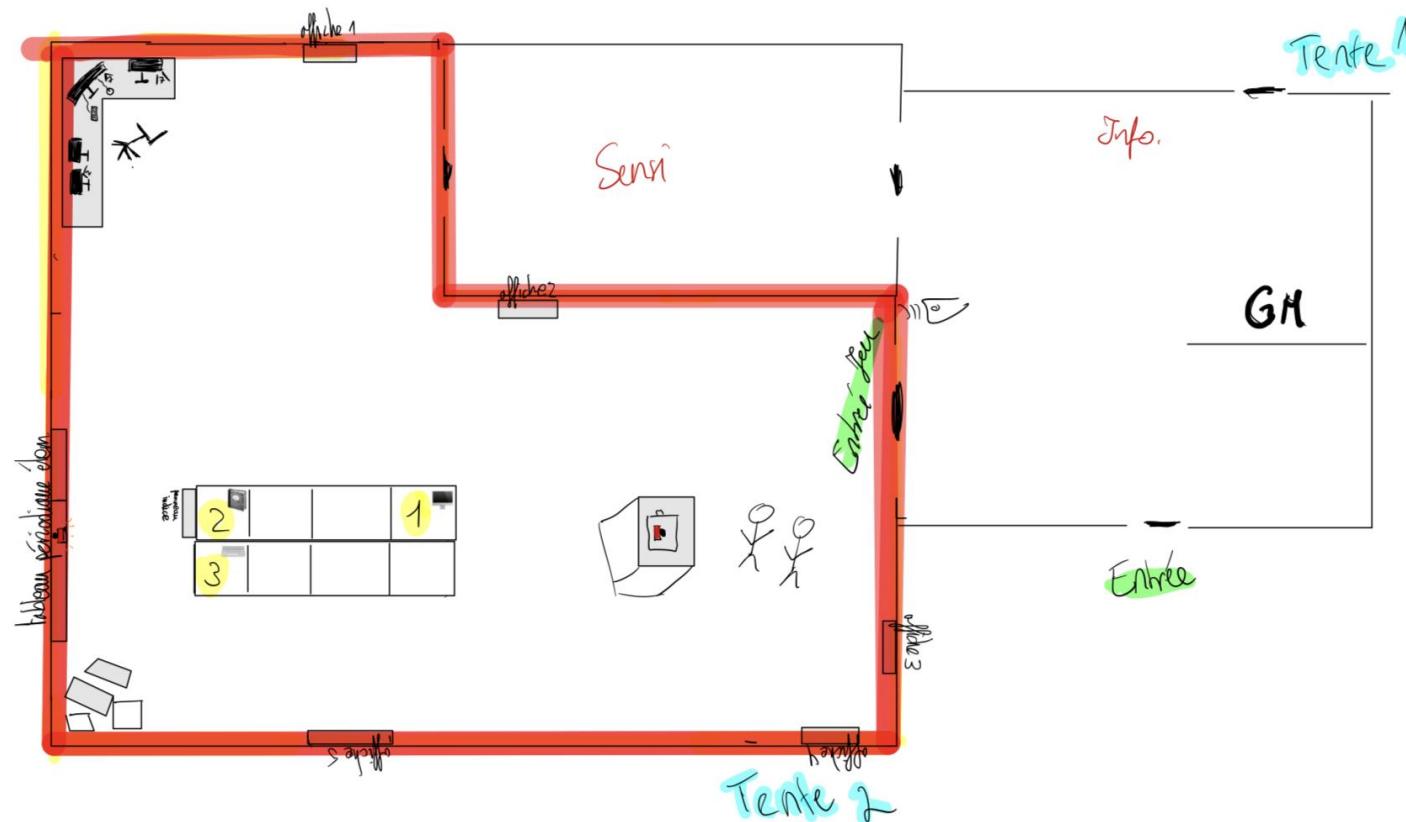
Un câble de **fibre optique** est composé majoritairement de **Silicium** et la longueur des câbles sous-marins font 1.2 millions de KM, soit 32 fois le tour de la terre...



En recyclant le contenu d'une tonne de smartphones, on peut extraire plus d'**or** que ce que l'on obtiendrait en extrayant une tonne de terre dans une mine d'or



Une fois le buzzer actionné, l'ambiance de la salle change, la lumière passe de blanche à rouge.



# Exemple d'indice pour cette énigme

## Indice 1:

Avez-vous rassemblé l'or, le cobalt, et le silicium ? Votre prochaine étape vous mène vers le tableau périodique des éléments. Chaque élément porte un nombre, une clé qui, une fois unie, dévoilera le chemin vers la lumière.

## Indice 2:

Additionnez les numéros atomiques des métaux que vous avez trouvés

# Indice avec le Chatbot

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

Posez votre question

Hello, j'ai rassemblé les éléments dans les casiers : le silicium, le cobalt et l'or. Qu'est ce que je fais maintenant ?

Clear

Submit

Réponse

Félicitations pour avoir rassemblé les éléments dans les casiers ! Maintenant, vous devez additionner les numéros atomiques du silicium, du cobalt et de l'or pour obtenir un code. Ce code vous permettra de continuer votre progression dans le jeu. Bonne chance ! Si vous avez besoin d'aide pour trouver le code, n'hésitez pas à me demander un indice sous forme de devinette poème.

Flag

# Pourquoi cette énigme

- **Sensibilisation aux Ressources Abiotiques:** Le but est d'instruire et sensibiliser les joueurs qui ne sont pas forcément au courant que l'utilisation de matériaux comme l'or, le cobalt, et le silicium sont critiques dans la fabrication électronique et les conditions d'exactions de ces métaux sont déplorables.
- **Faits Marquants:** Présentation d'informations impactantes, par exemple images des mines, travail d'enfants, longueur des câbles de fibre optique sous-marins, ...
- **Encouragement au Recyclage:** L'énigme finale montre comment le recyclage peut contribuer positivement à la gestion des ressources et à la réduction de l'impact environnemental.

# Budget / besoin matériel



		Prix min	Prix max
<b>énigme finale</b>	tableau périodique des éléments	0	5
	Buzz	5	15
	pilier pour buzz	5	20
	cadenas à 4 chiffres	2	10
	boite transparente à cadenas	5	20

Il faut penser à acheter plusieurs cadenas en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

# Test de l'énigme finale



**Temps pris en moyenne:**

4 minutes (avec aide)

**Réactions:**

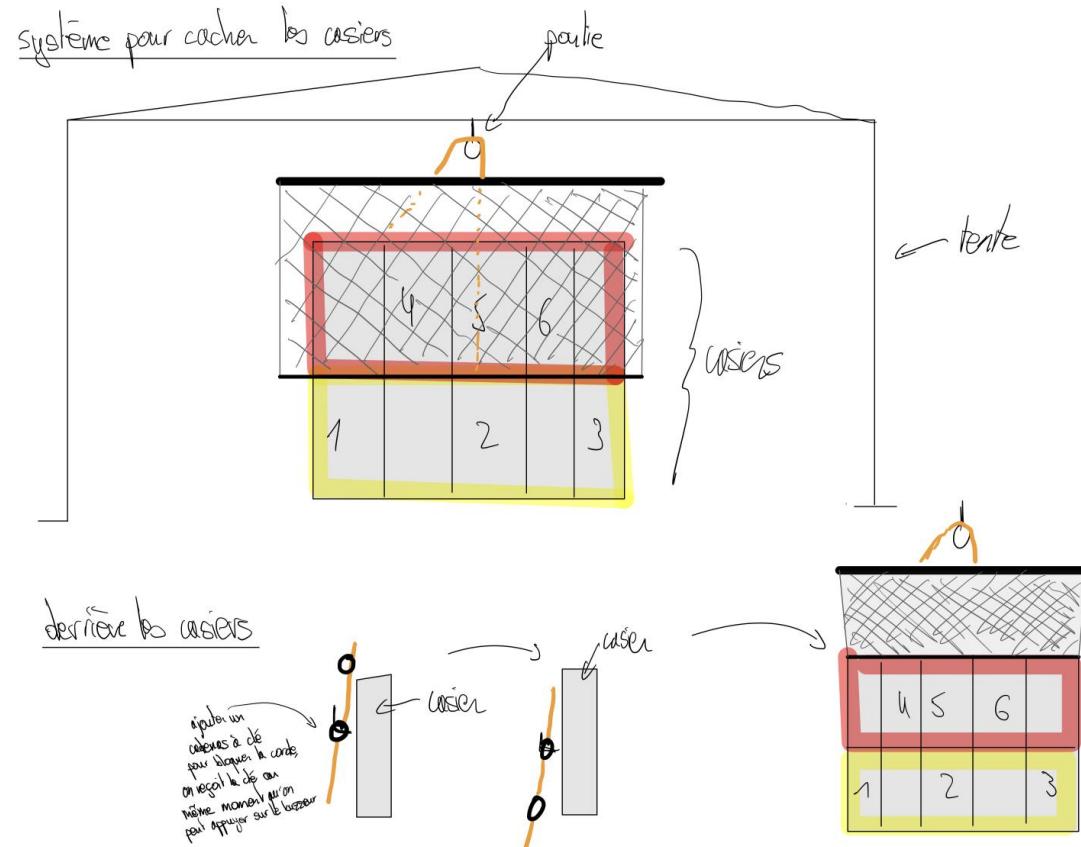
- C'est amusant
- Le fait que je suis chronométré est stressant
- Le calcul mental est déjà un peu compliqué

# En résumé

- Activités ludiques et amusantes
  - "Les joueurs viennent pour s'amuser et non pour une leçon de vie" (Thiery, Escape Fantasia)
- La sensibilisation prend déjà part entière du jeu sans trop forcer
  - Reprise de ces éléments dans la salle de sensibilisation
    - Consommation énergétique
    - Exploitation minière - destruction environnementale
    - Impact sur la santé mentale
    - Accumulation des déchets électroniques

# Sprint review 2

# Enchainement des énigmes et des casiers



Lorsque les joueurs valident l'énigme finale (le buzzer), ils reçoivent aussi une clé qui permet d'ouvrir le cadenas qui bloque la corde. Une fois qu'ils peuvent tirer sur la corde, ils peuvent monter le rideau et accéder aux prochains casiers pour la partie 2 du jeu

# Jauge

Feedback immédiat de l'impact des actions des joueurs

Cocher une case sur le Chatbot lorsqu'on finit une énigme

-> la jauge se remplit

-> la jauge se vide pour les énigmes  
de la salle 2



# Idée globale salle 2

Chatbot fait un message audio lorsque la jauge explose

-> Qu'avez-vous fait?!?!

Vous pouvez tenter de réparer vos actions

Salle axée sur faire de bonnes actions vis-à-vis du numérique, affiches qui donnent des tips et fun-facts dans les casiers

Ici, chaque énigme se fait à la suite, la 1, puis la 2, puis la 3 pour finir sur la finale

- Chacune des "petites" énigmes donne un élément nécessaire à l'énigme finale

# Énigme 2.1: Prises, Description

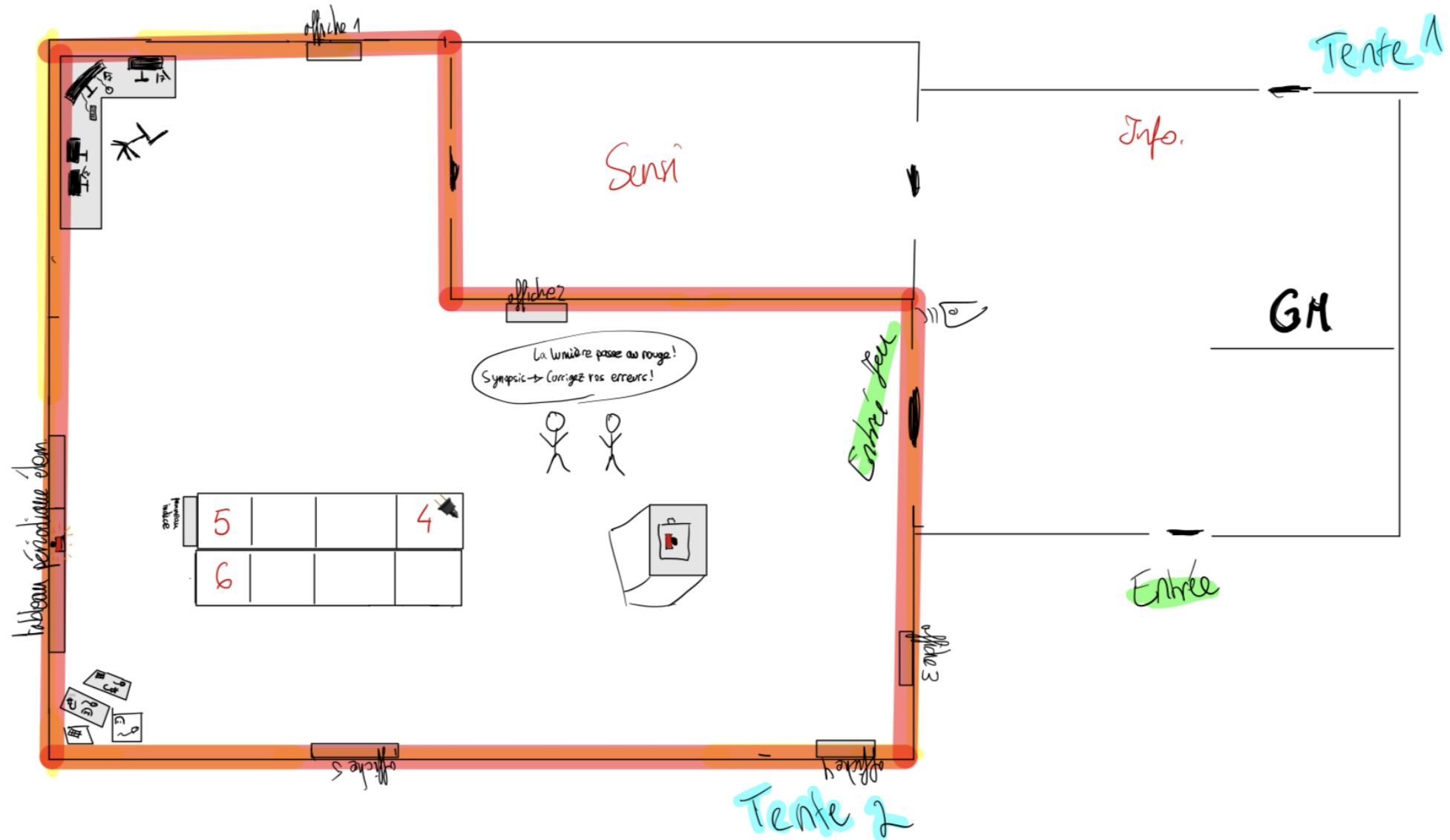


salle 1: allumer les écrans pour découvrir le code secret écrit en noir

salle 2: donner l'opportunité de “réparer” ses mauvaises actions.

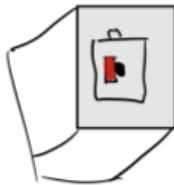
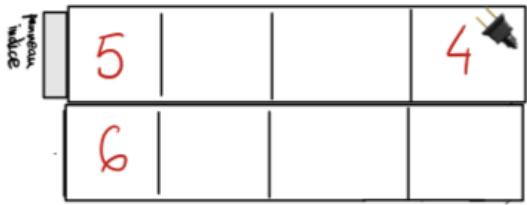
Débrancher la prise des écrans, un chiffre secret est écrit au marqueur indélébile à l'extrémité de la prise. Une fois les 3 prises débranchées, le joueur a réuni les chiffres nécessaires pour l'ouverture d'un cadenas à code qui ferme un casier.

Dans le casier se trouve une batterie d'ordinateur (notice à mettre de côté pour la suite) pour l'énigme finale ainsi que la **balance** nécessaire à la réalisation de l'énigme 2.2



Une fois les énigmes de la salle 1 résolues, l'atmosphère de la salle change et il y a une annonce vocale expliquant la situation. Les joueurs ont maintenant l'opportunité de corriger leurs erreurs.

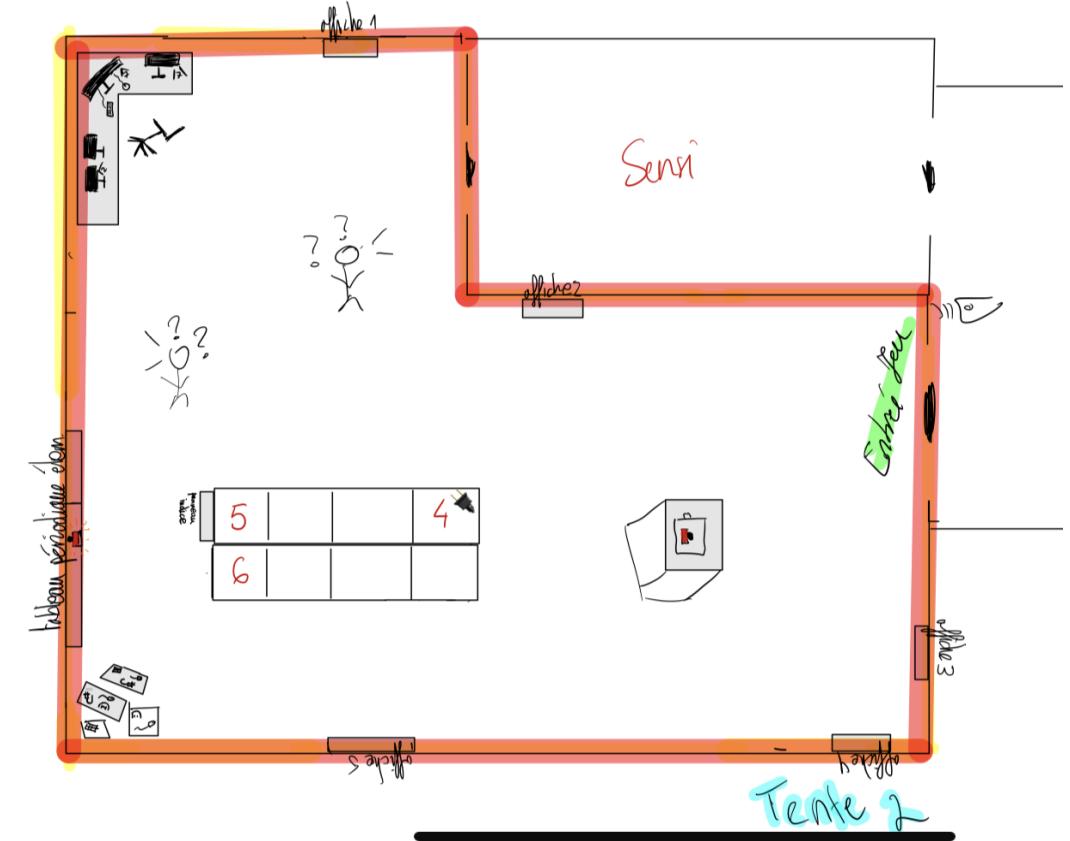
Indice prise!

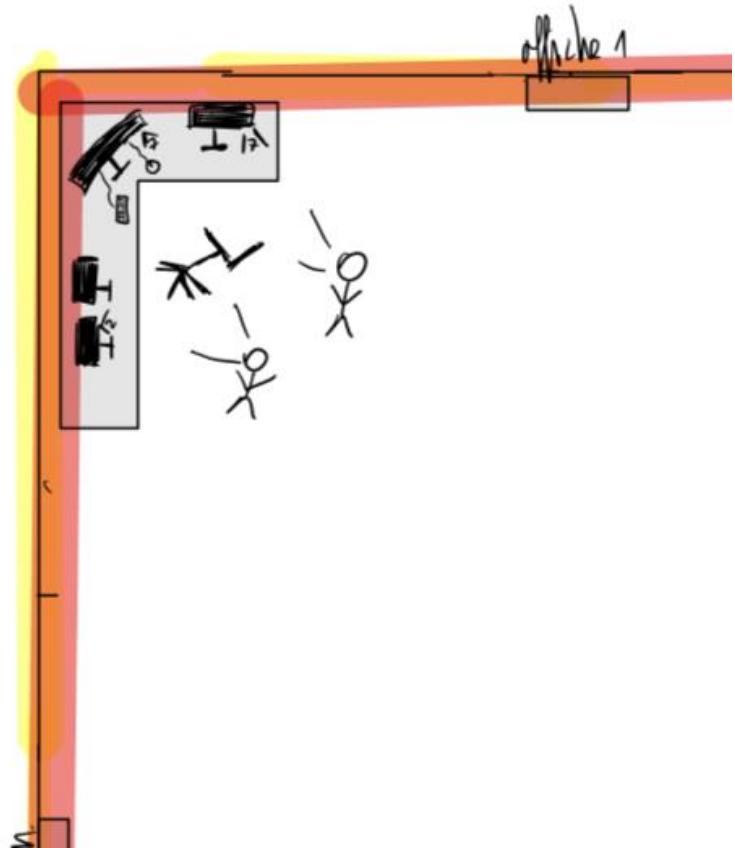


1

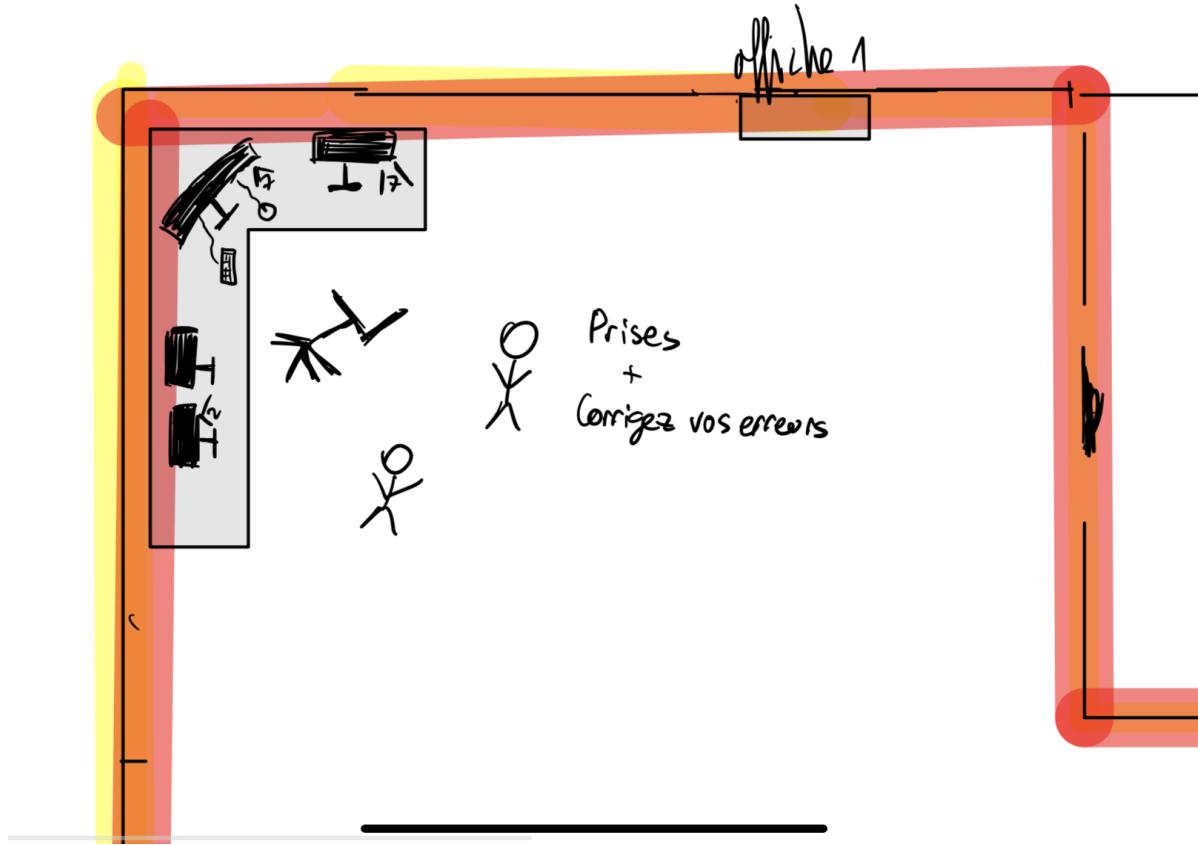
En observant les nouveaux casiers débloqués ils trouvent un indice: Prises

Ils partent donc en exploration dans la salle

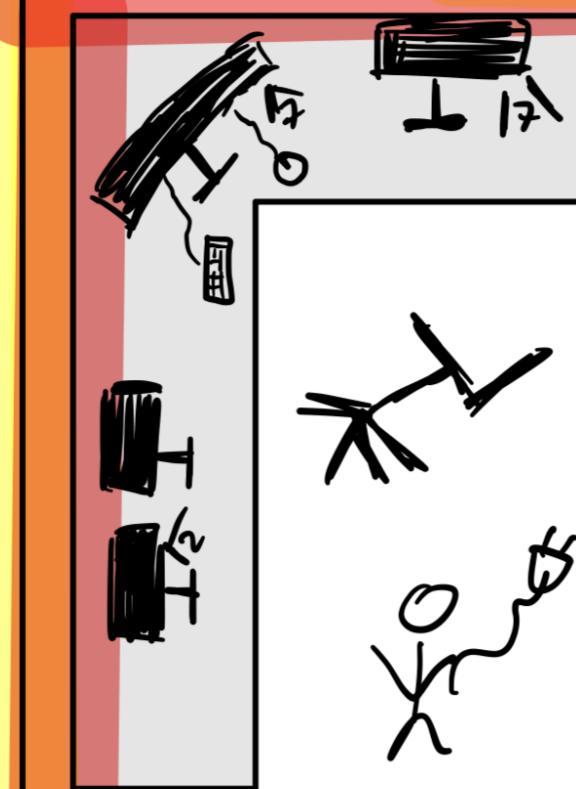




Ils trouvent grâce à l'indice le lieu concerné pour résoudre l'énigme: le bureau avec les écrans auparavant allumés



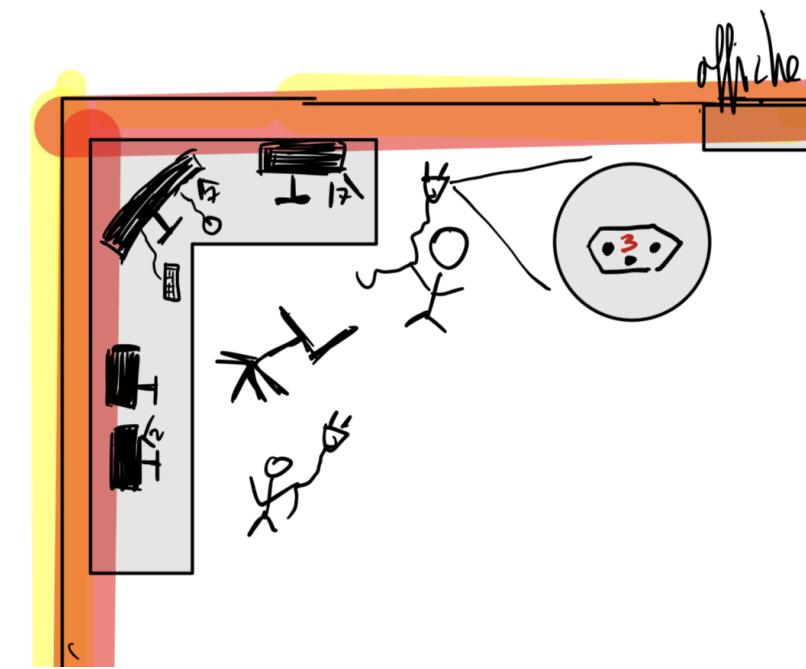
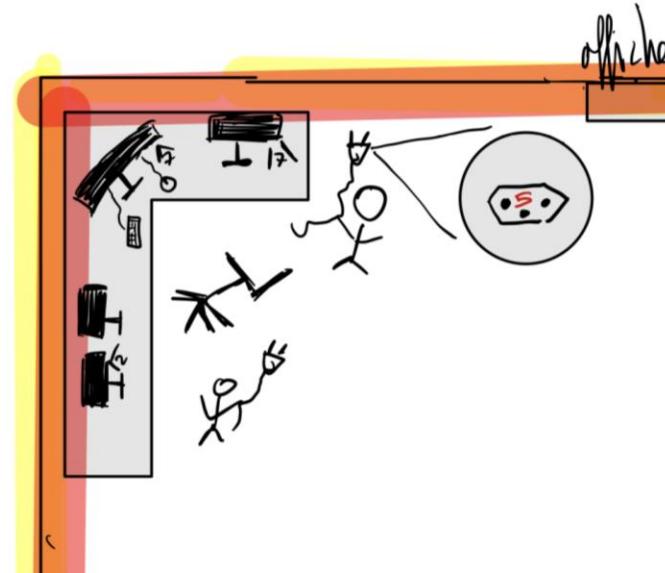
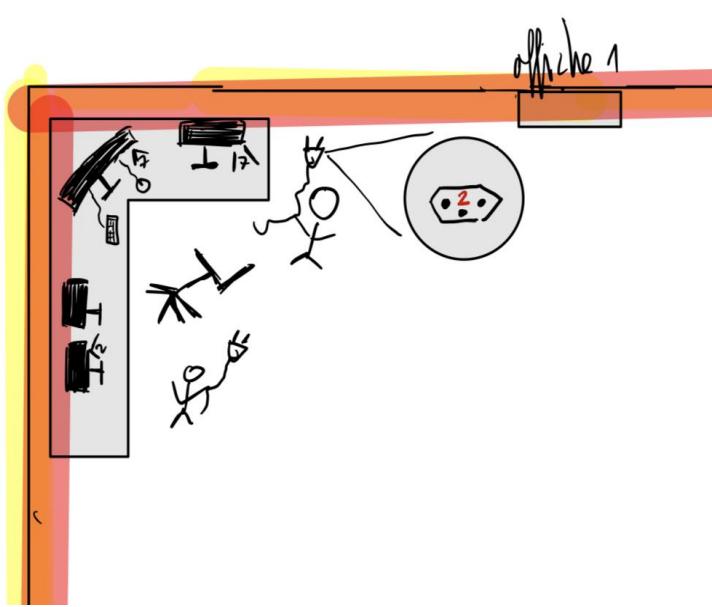
OFFLINE 1



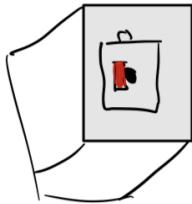
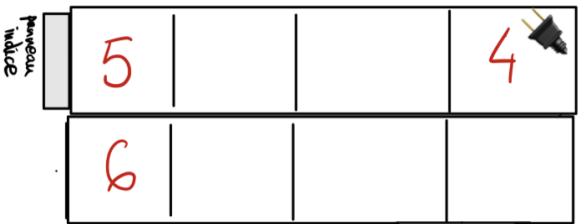
Il faut débrancher  
les prises !!



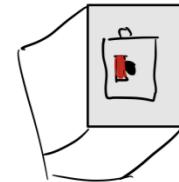
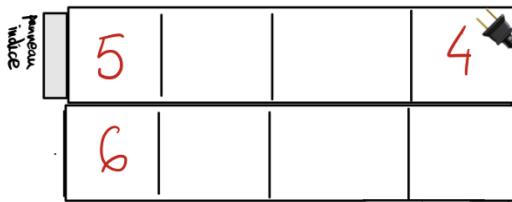
Grâce aux instructions et aux indices fournis si besoin, ils comprennent qu'il faut débrancher les prises



Il y a 3 prises, sur chacune d'entre elles se trouve un numéro secret, visible une fois la prise débranchée.



La combinaison des 3 chiffres permet d'ouvrir un cadenas à code qui verrouille le casier avec le symbole de la prise



# Énigme 2.1: Prises, fiche casier

Félicitations d'avoir entrepris le voyage vers un usage responsable du numérique !

Saviez-vous que de débrancher ou éteindre votre routeur WiFi pendant la nuit ou lorsque vous êtes absent réduit non seulement la consommation d'énergie mais prolonge également la durée de vie de l'appareil.

Chaque petit geste compte pour créer un avenir plus durable pour tous !

# Énigme 2.1: Prises, idée indice

Parfois, il suffit de défaire les liens pour voir les choses plus clairement. Explorez les câbles et les prises autour de vous. Vous pourriez trouver que débrancher quelques-uns d'entre eux vous ouvrira de nouvelles voies vers la solution.

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

# Énigme 2.1 Indice

Posez votre question

Hello, l'atmosphère de la salle a changé. Il y a toujours les mêmes éléments par exemple des écrans. Qu'est ce que je dois faire ?

Clear

Submit

Réponse

Bonjour ! Il semble que vous soyez maintenant dans la salle 2. Pour avancer, je vous suggère de réfléchir à comment vous pourriez utiliser les écrans pour résoudre une énigme liée à des prises électriques. Utilisez votre observation et expérimentez avec les éléments autour de vous pour trouver les indices cachés. Bonne chance !

Flag

# Énigme 2.1: Prises, Pourquoi cette énigme

Sensibilise à la consommation énergétique des appareils

Lien direct avec la première énigme

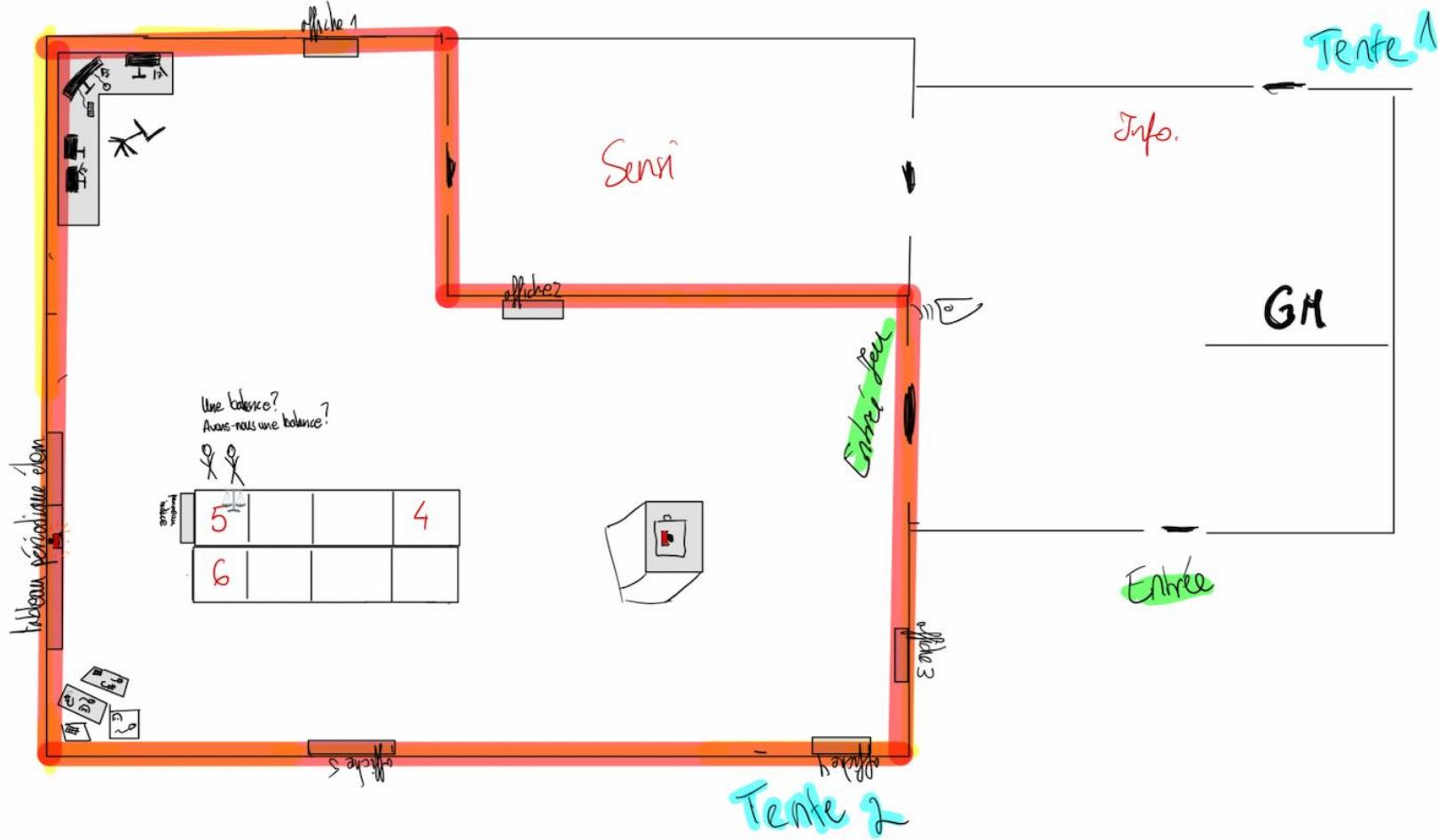
Incite à réfléchir aux habitudes de consommation

En obligeant les joueurs à débrancher les prises pour progresser -> apprentissage par l'expérience. Les joueurs peuvent découvrir par eux-mêmes l'importance des gestes simples pour réduire leur impact environnemental

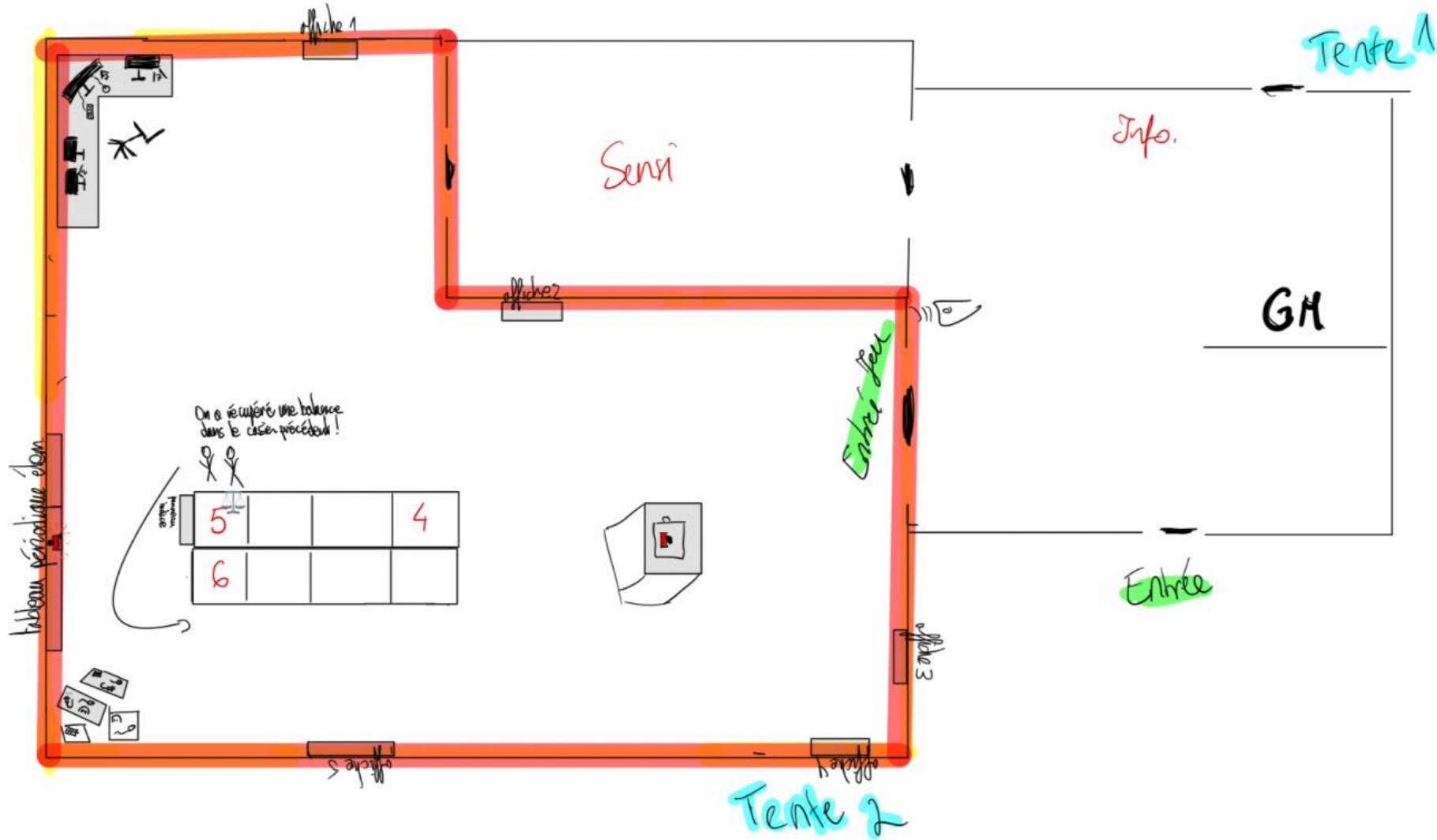
# Énigme 2.2: Balance

Dans le bac à déchets se trouve une ou deux cartes mère, sur la balance trouvée dans le casier de l'énigme 1 se trouve un indice qui fait référence aux cartes mère et aux déchets, le joueur devra donc retourner dans le bac à déchets, sortir les cartes mère, les peser, et lorsqu'il aura pesé et trouvé le poids en gramme et en supprimant le dernier chiffre de la balance, il trouvera la combinaison du code.

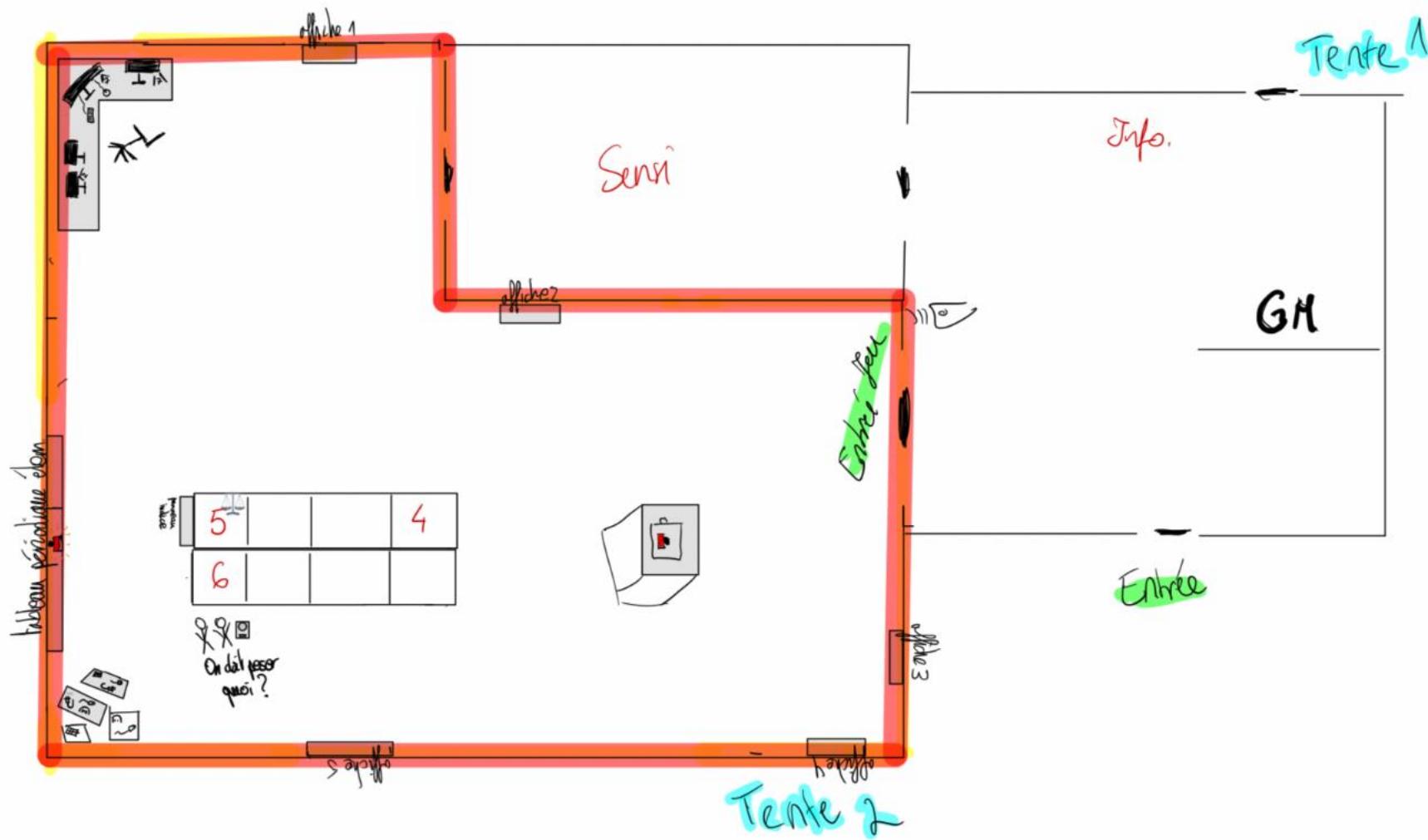
Retourner dans le bac à déchets, s'ils ont désordonné la salle et mis des déchets partout, ils vont être responsable de la difficulté à trouver la combinaison pour le cadenas



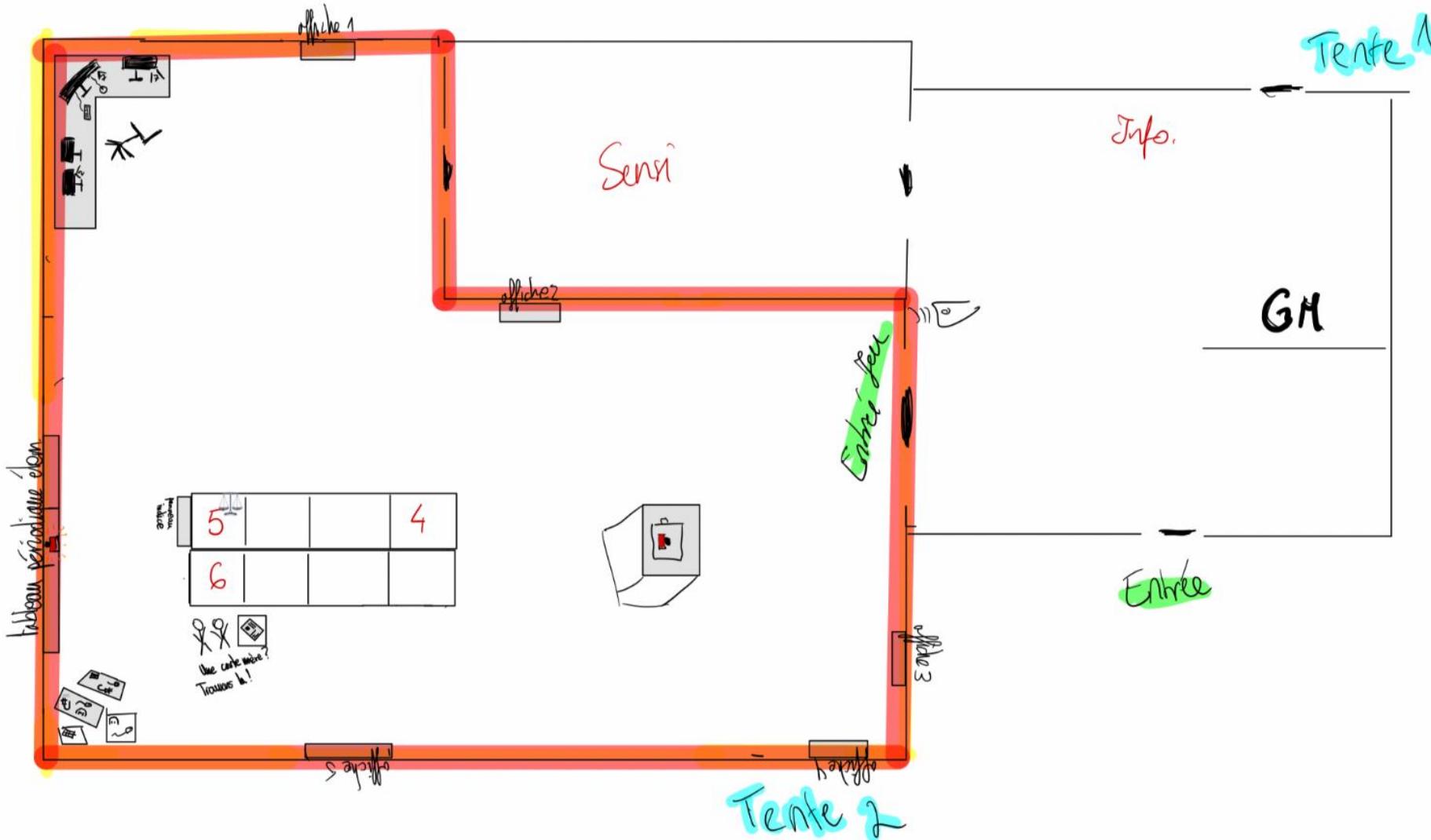
Les joueurs ont reçu la balance dans l'énigme précédente, avec l'aperçu sur le casier, ils comprennent son utilité.



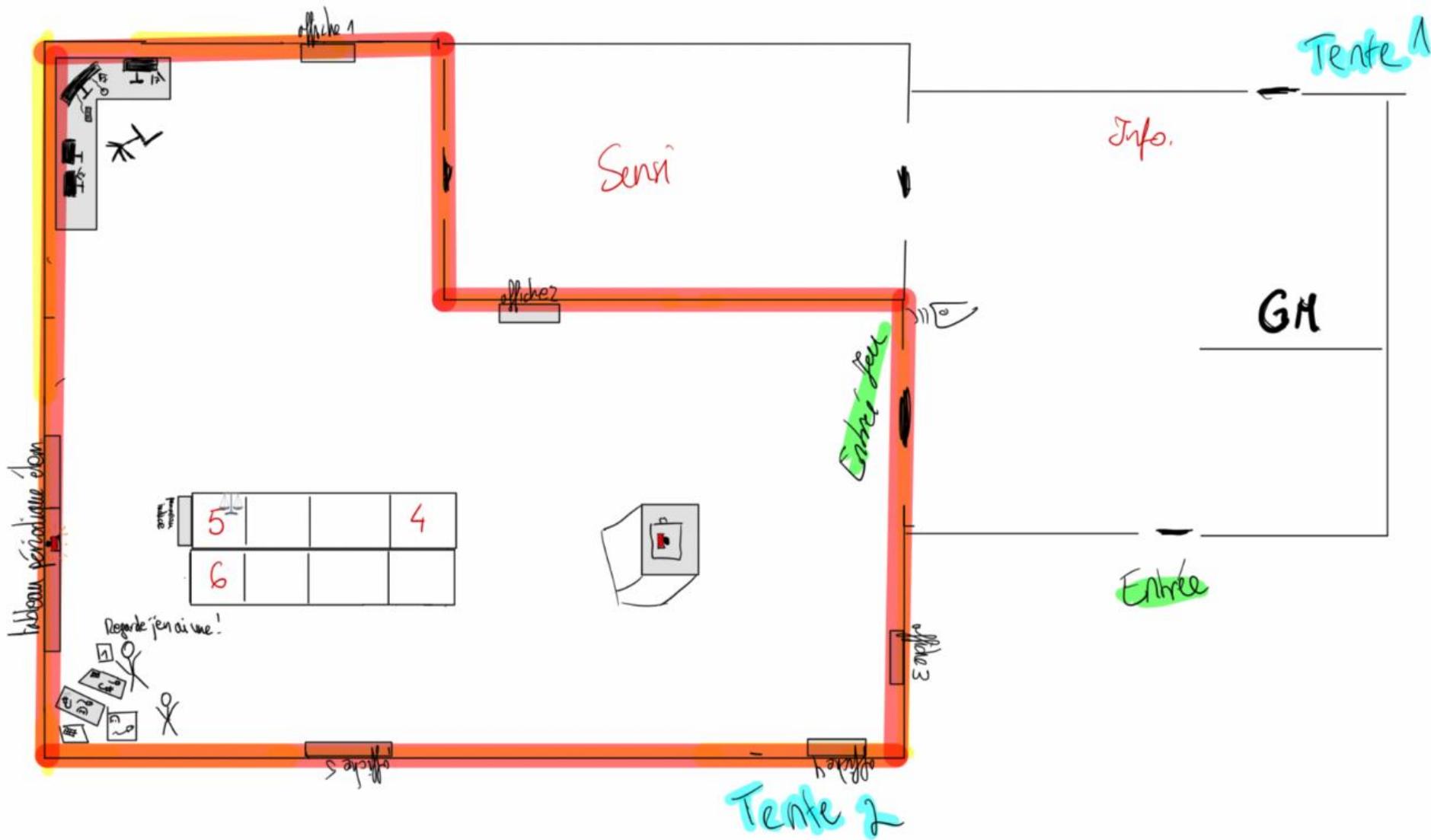
Ils vont chercher la balance dans le casier précédent.



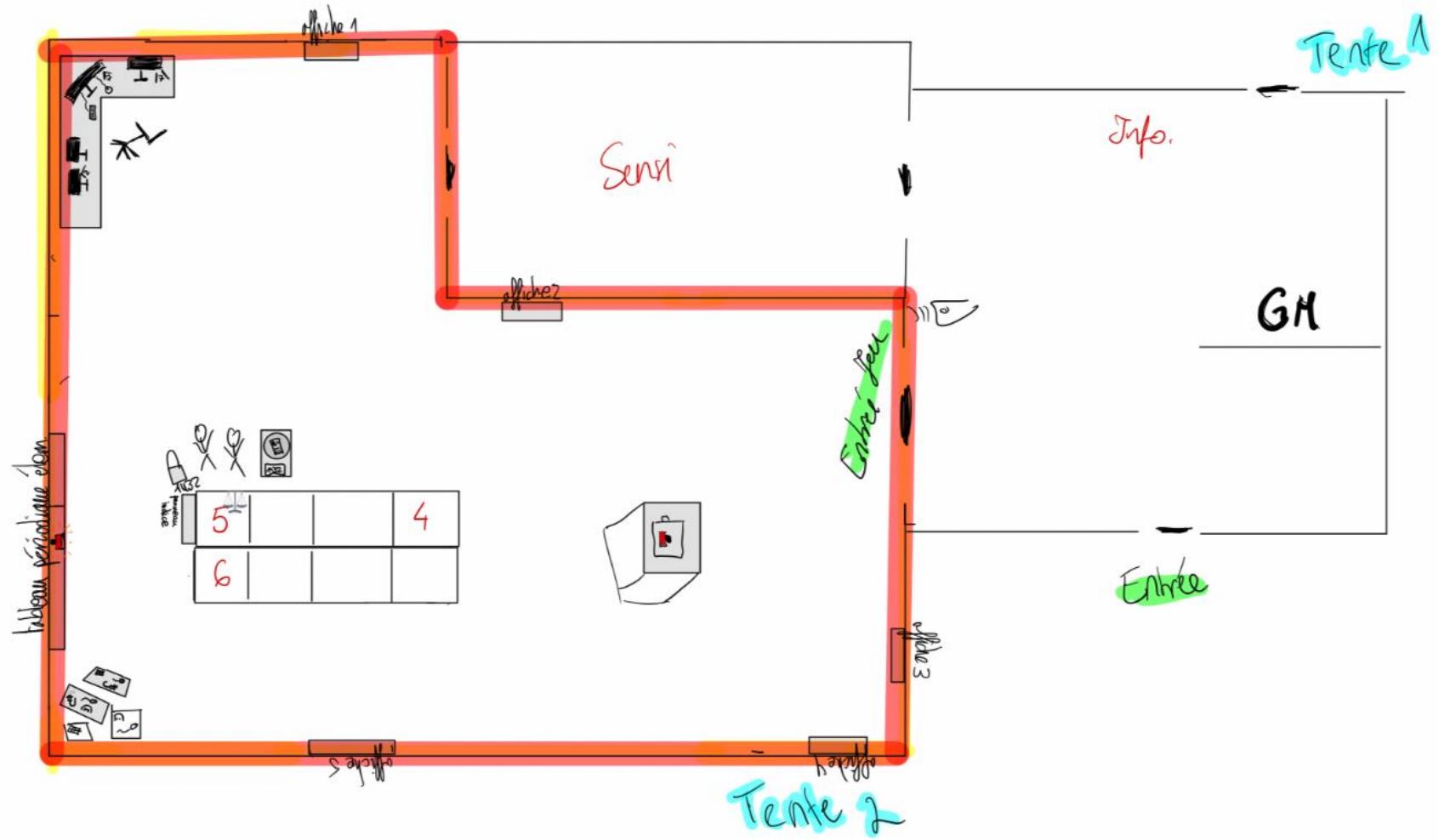
Les joueurs se demandent quoi peser.



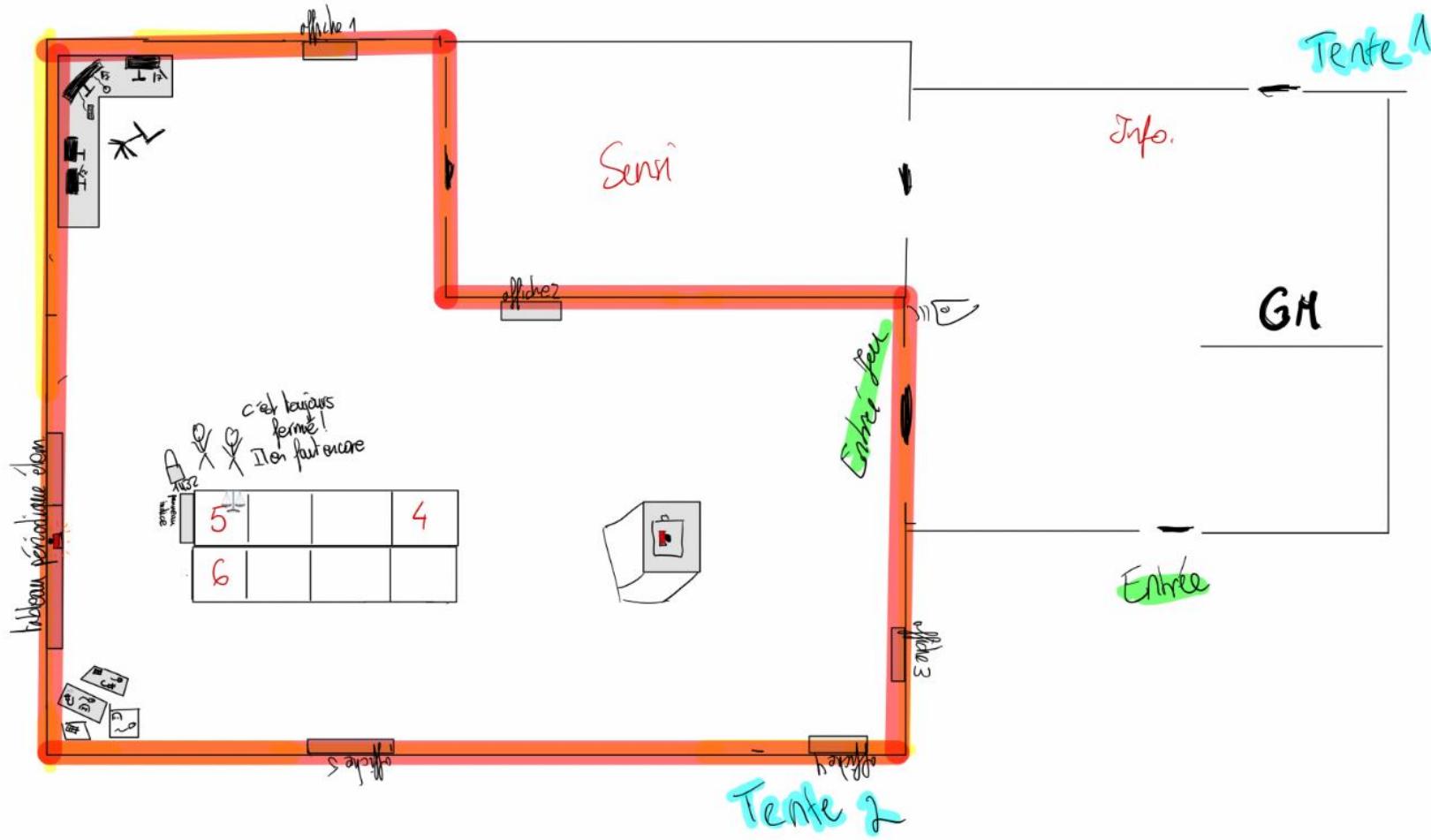
Derrière la balance se trouve un indice qu'il faut chercher une carte mère.



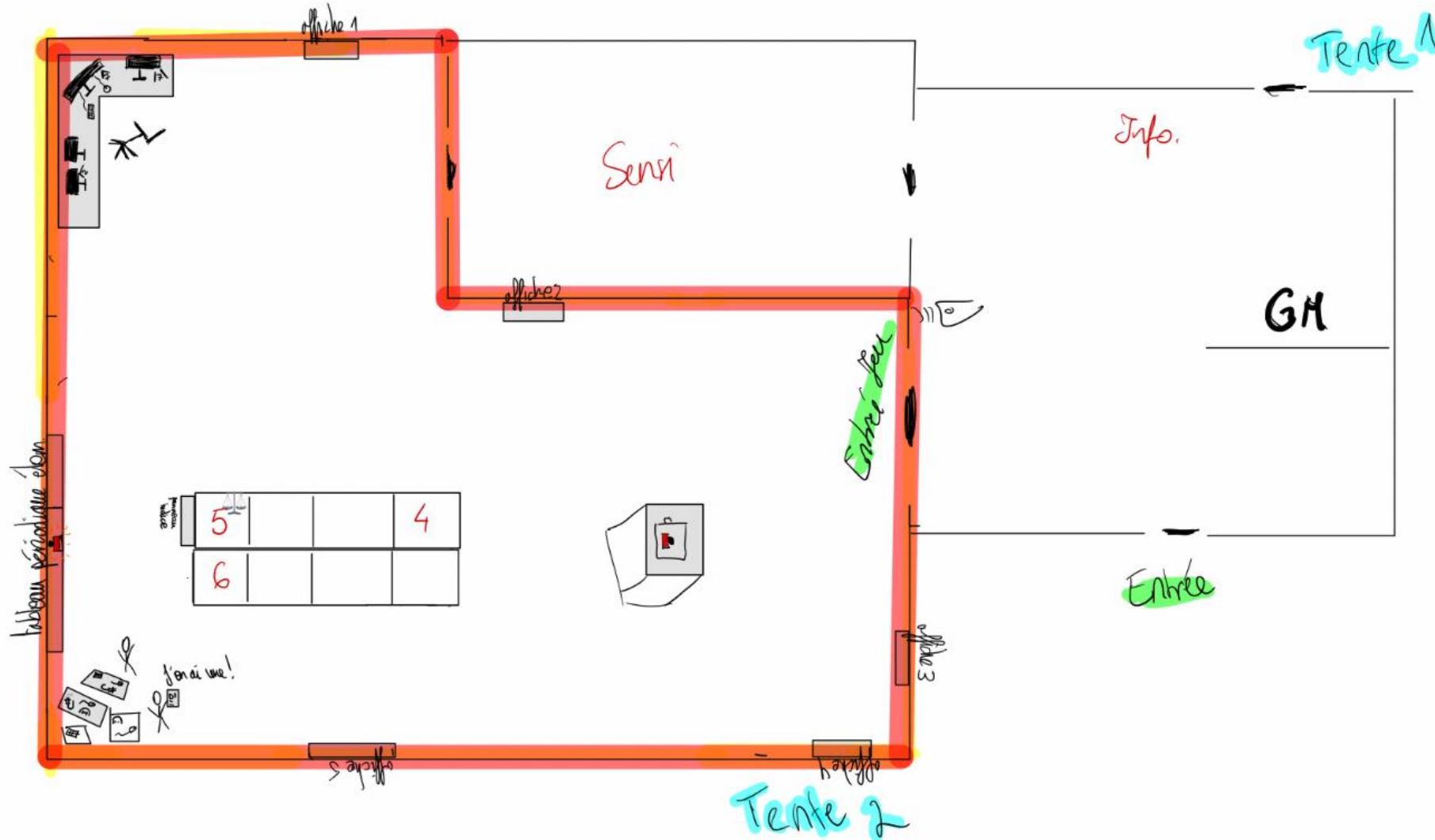
Les joueurs trouvent une carte mère dans le tas de déchets.



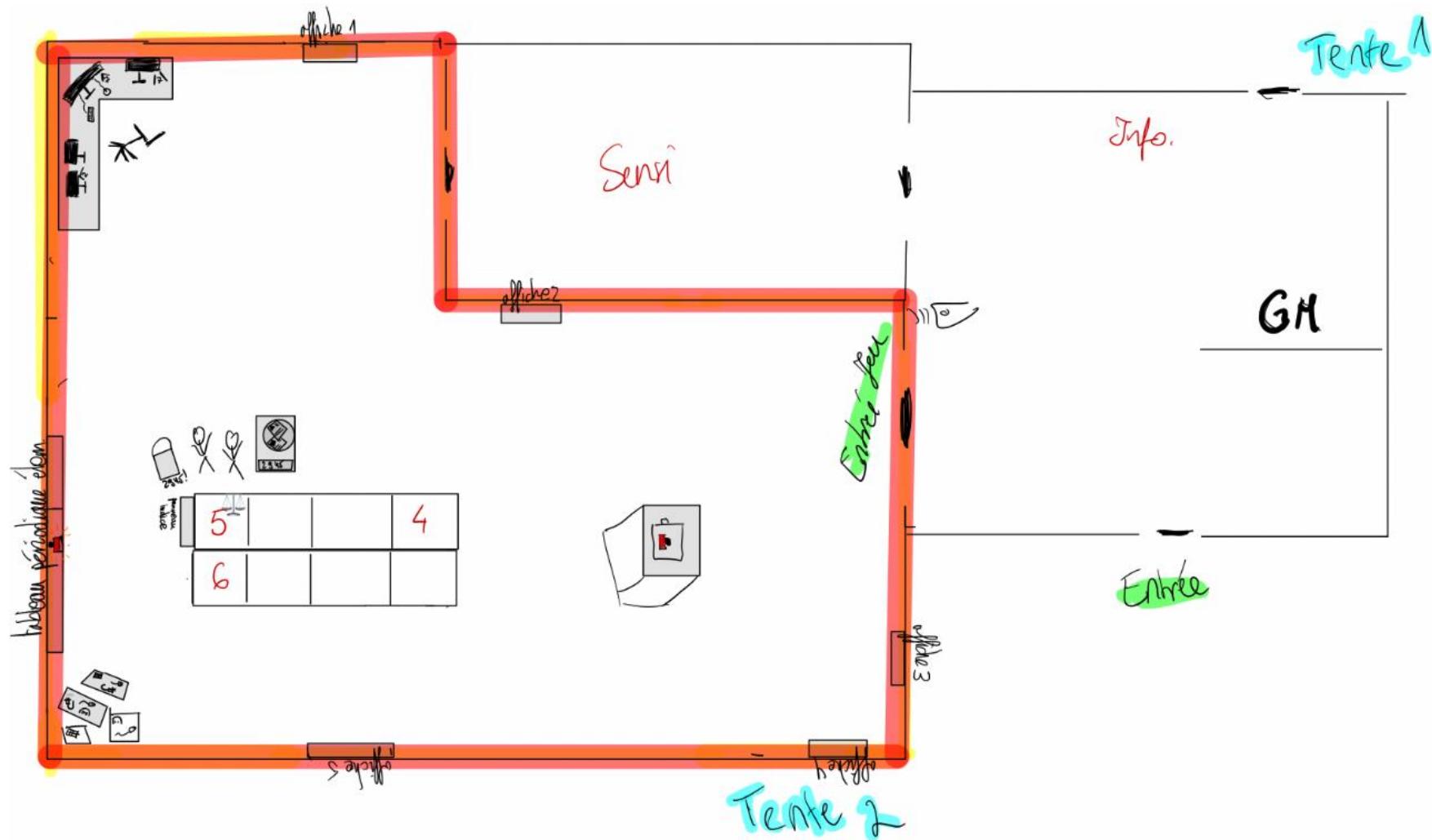
Les joueurs pèsent la carte et essaient le poids de la carte comme code du cadenas. Il ne s'ouvre pas.



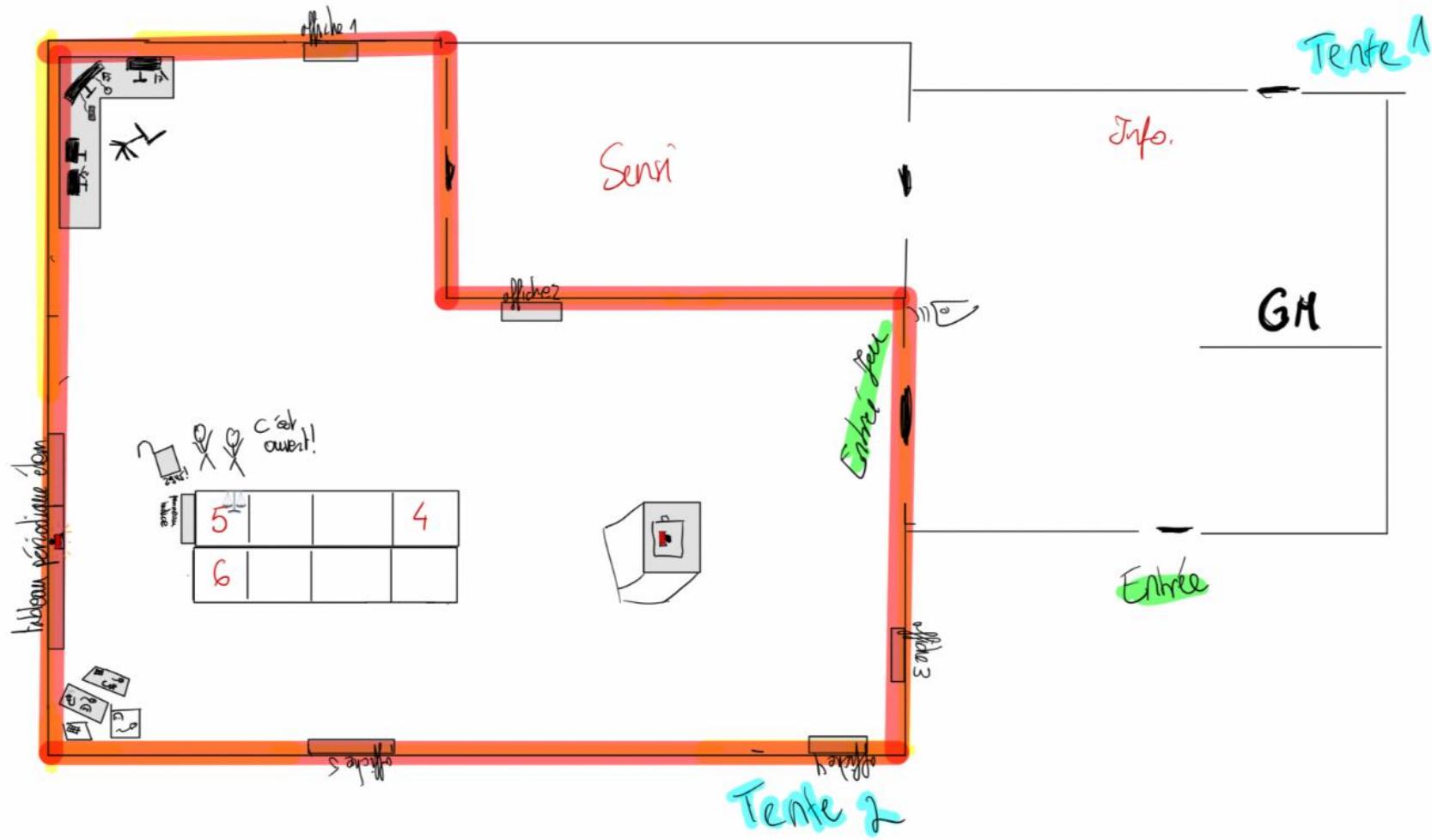
Il ne s'ouvre pas.



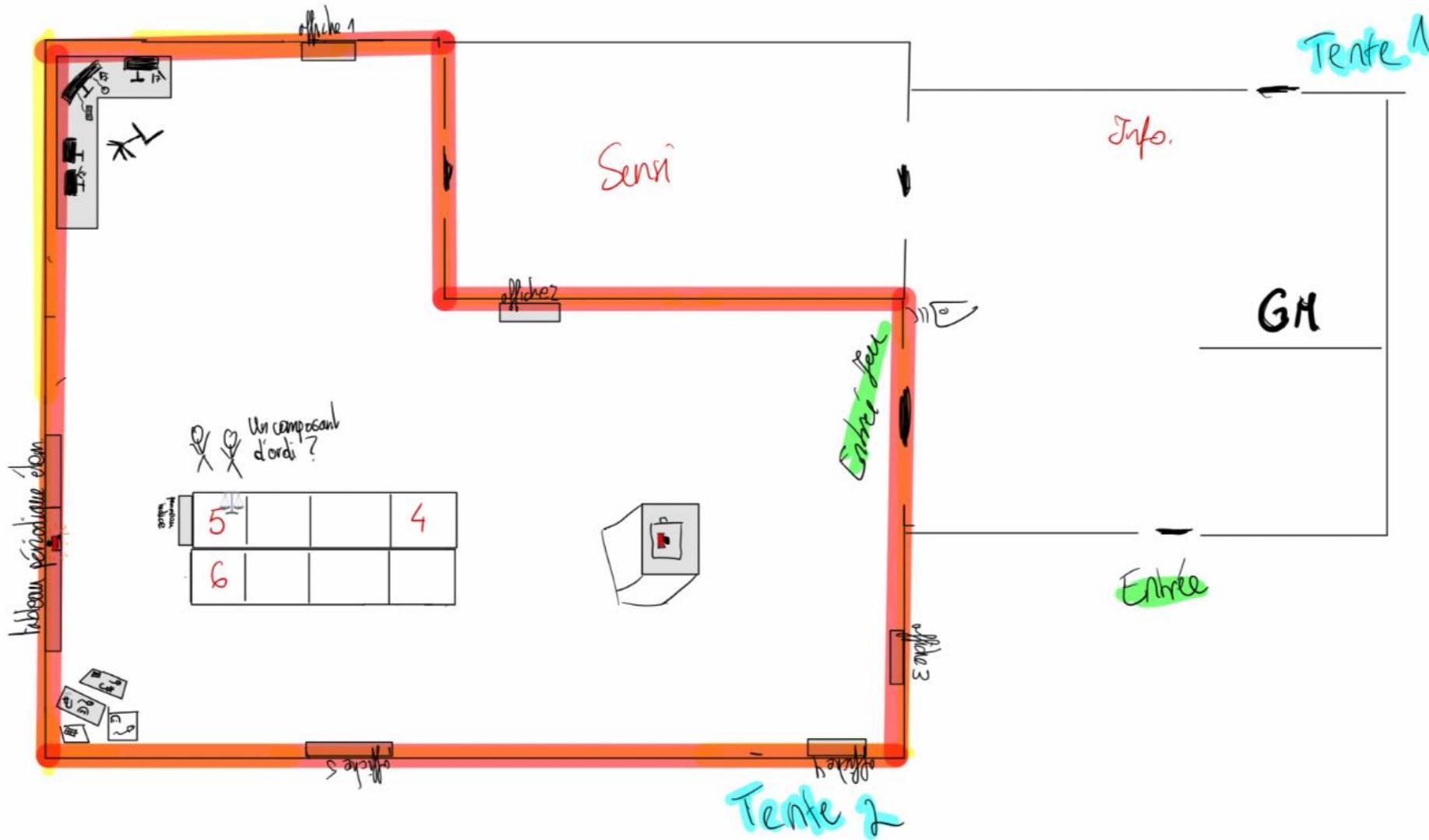
Les joueurs vont chercher une autre carte dans le tas de déchets.



Ils essayent le poids de la deuxième carte comme code du cadenas. Il ne s'ouvre pas. Ils essayent alors le poids des deux cartes.



Le casier s'ouvre.



Dans le casier se trouve un composant de l'ordinateur utile pour l'énigme finale.

# Énigme 2.2: Balance - fiche

Félicitations ! Recycler c'est bien, mais on peut mieux faire...

**Prolonger la durée de vie des produits** de consommation contribue grandement à la protection du climat, **bien plus que le recyclage.**

Connaissez-vous la hiérarchie du recyclage ?

**1. Réduire**

Achetez moins et mieux, privilégiez des appareils durables

**2. Prolonger**

Prolongez au maximum la durée de vie de l'appareil

**3. Réutiliser**

Réparer ou donner ou vendre

**4. Recycler**

Recyclez en derniers recours

# Énigme 2.2: Balance

Indice 1 si les joueurs de savent pas où chercher :

" Explore l'endroit où tout est abandonné, et tu y dénicheras le poids de la solution, caché là où rien ne semble précieux. "

Indice 2 si les joueurs ne comprennent pas le besoin des cartes mères :

" Je suis en double, aplatisant et me trouvant au cœur de l'ordinateur, j'assure la liaison entre tous les composants. "

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

Posez votre question

Hello, j'ai récupéré une balance mais je sais pas quoi faire. Donne moi un indice

Clear

Submit

Réponse

Bien sûr ! Voici un petit indice sous forme de devinette poème :

Dans les déchets électroniques, tu trouveras des trésors cachés,  
Sur la balance, les cartes mères doivent être pesées.  
Le poids obtenu sera la clé,  
Pour ouvrir le casier et continuer à avancer.

J'espère que cela t'aidera à avancer dans l'escape game ! N'hésite pas si tu as besoin de plus d'indices.

Flag

# Énigme 2.2 Indice

# Énigme 2.2: Balance – pourquoi cette énigme

- **Sensibilisation à l'ampleur de l'impact** : illustrer le problème des déchets électroniques et l'importance de trouver des solutions durables
- **Promotion du recyclage** : montrer les émissions de CO2 évitées et l'impact positif de cette action facile
- **Encourager à l'action collective** : poursuivre les efforts et inciter d'autres personnes à faire de même

# Énigme 2.2: Balance - budget

éénigme 2	une balance sans pile	0	25
	2 cartes mère usagées	0	0
	affiche dans le casier	0	1
	cadenas à 3 chiffres	2	10

Il faut penser à acheter plusieurs cadenas et affiches, et une deuxième balance en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

# Énigme 2.2: Balance - test

**Temps :** en moyenne 6'30 avec indices

**Retours :**

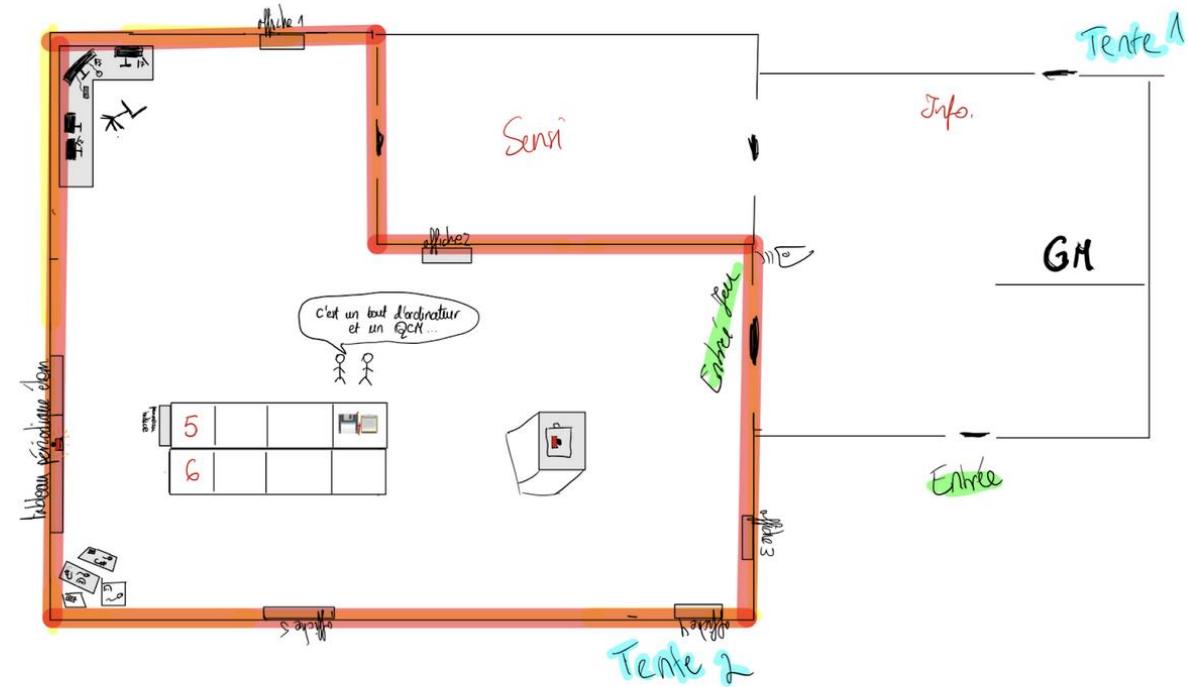
- Dur car c'est en papier
- Si on ne connaît pas les objets ça peut être compliqué
- D'abord envie de trier les objets
- Sympa et marrant

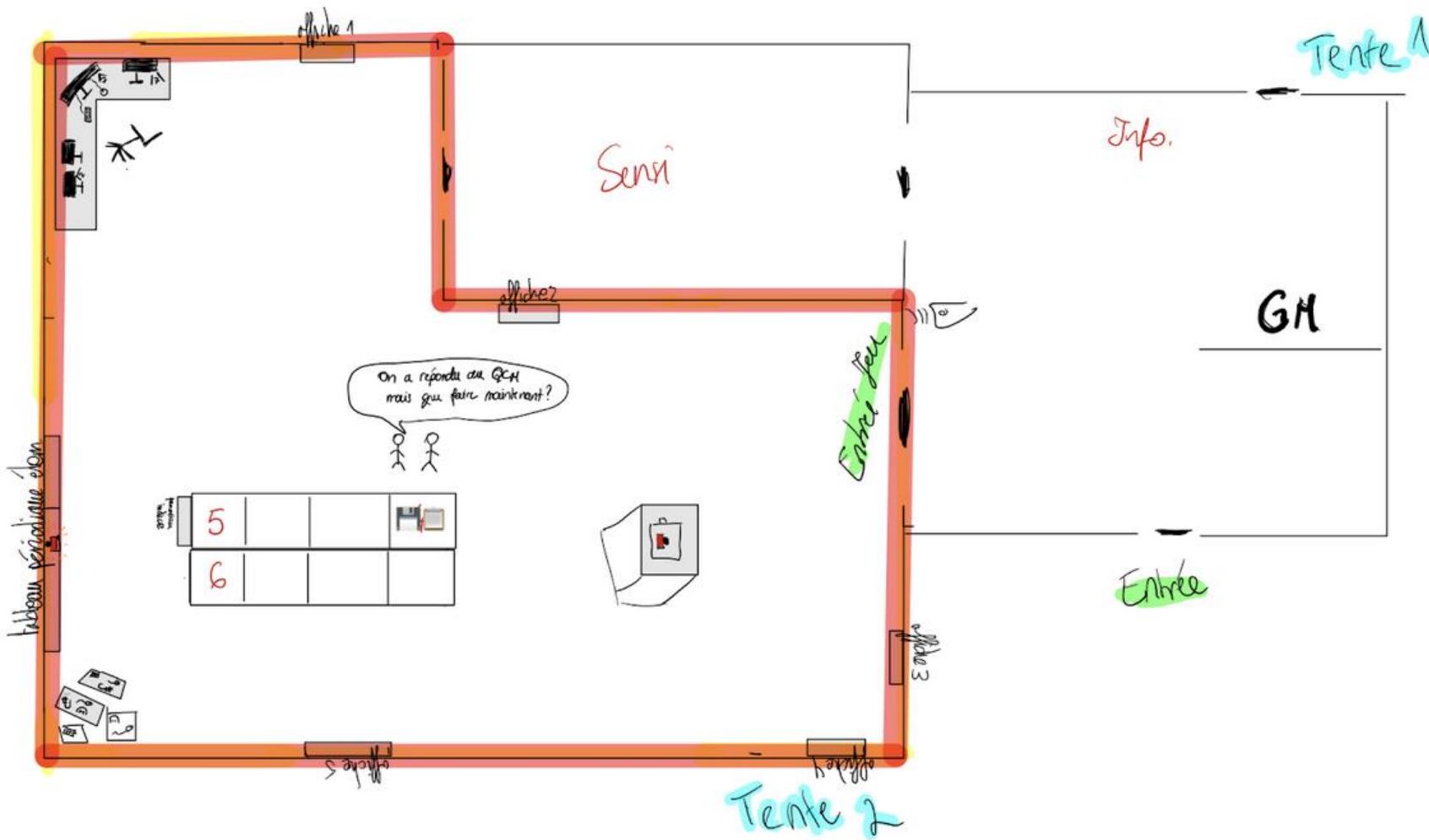


# Énigme 2.3: QCM

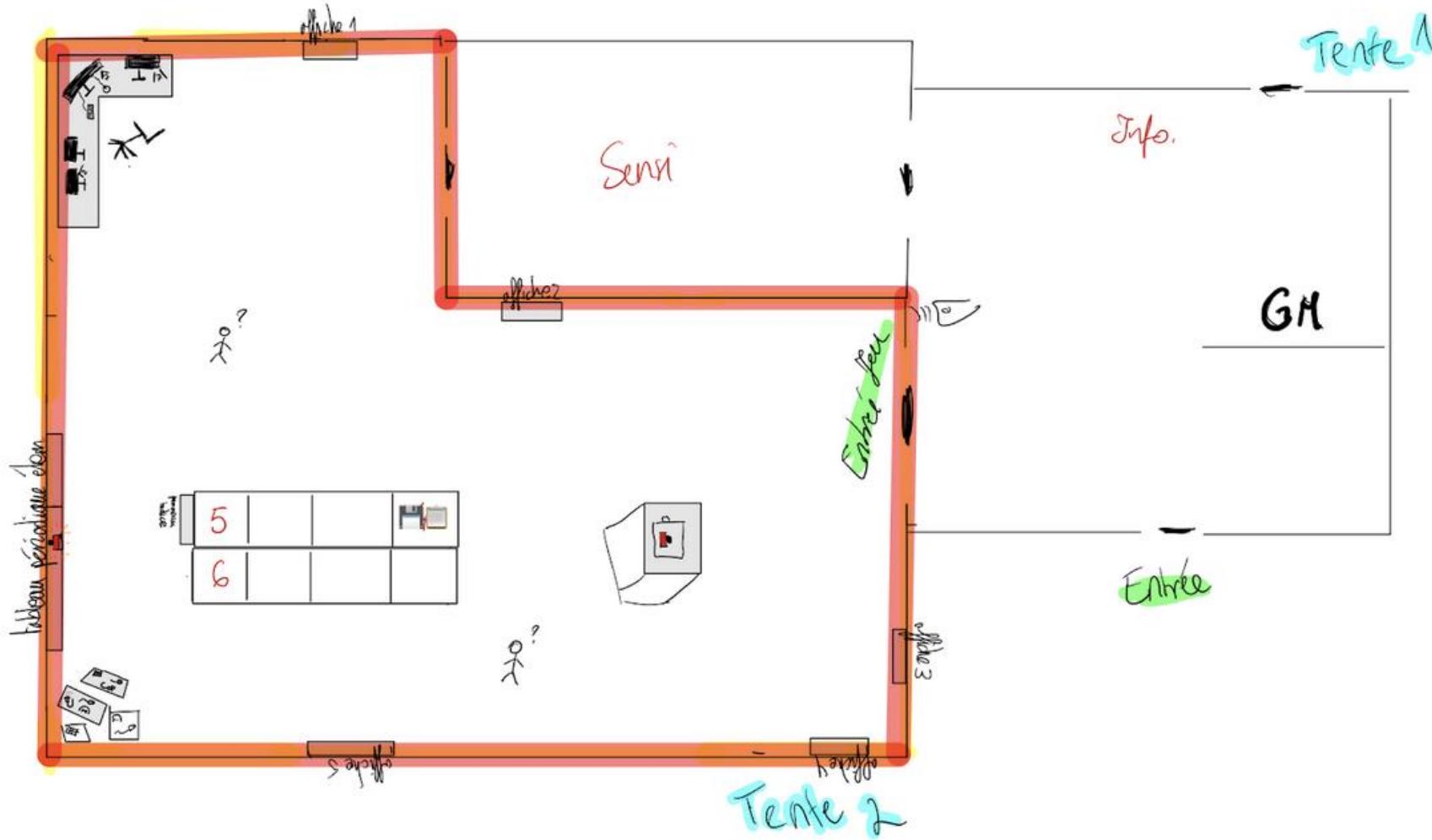
Cette énigme permettra de trouver un autre composant d'ordinateur.

Le casier ouvert précédemment contiendra une fiche QCM. Les joueurs devront faire le test, additionner les bonnes réponses et ouvrir le prochain casier.

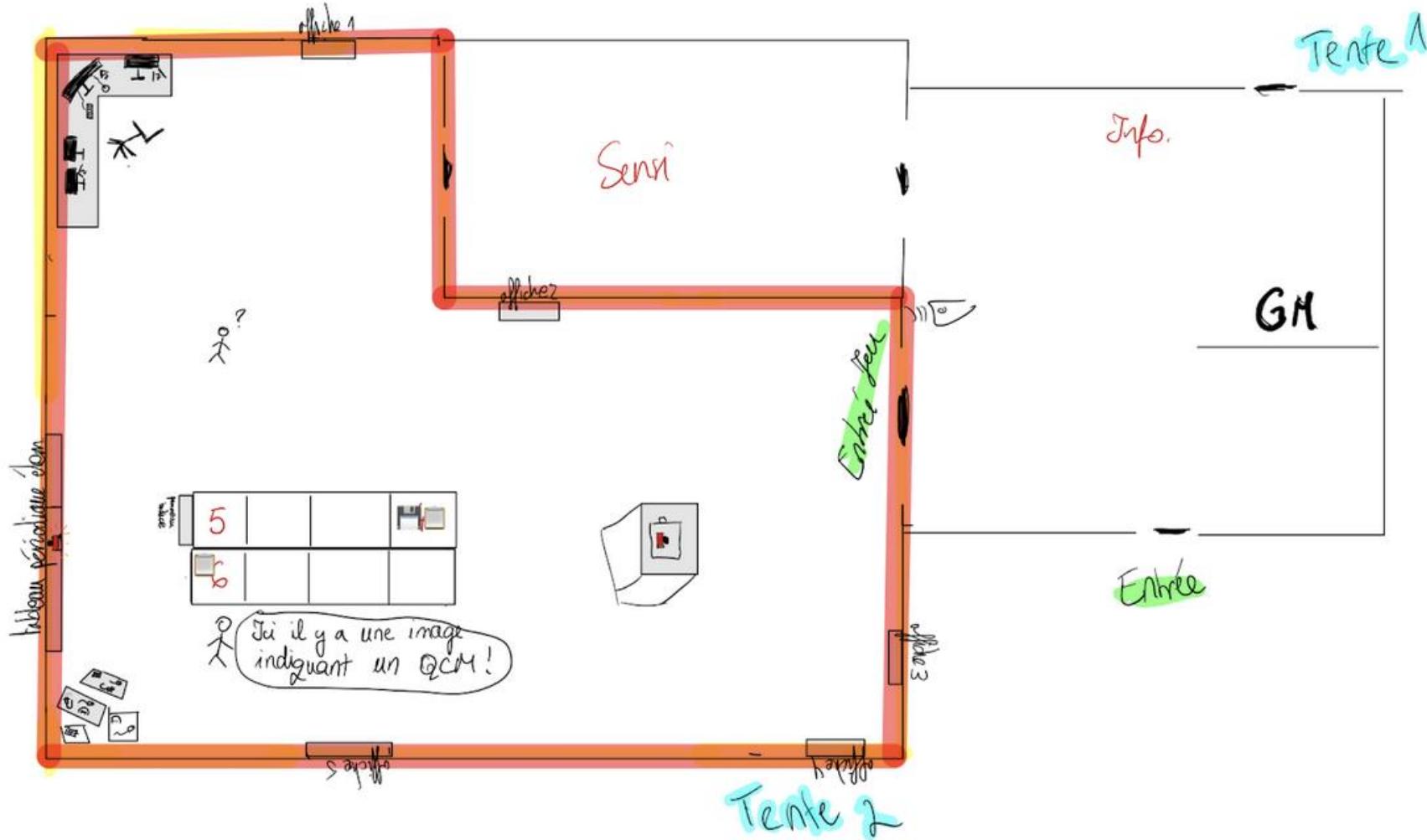




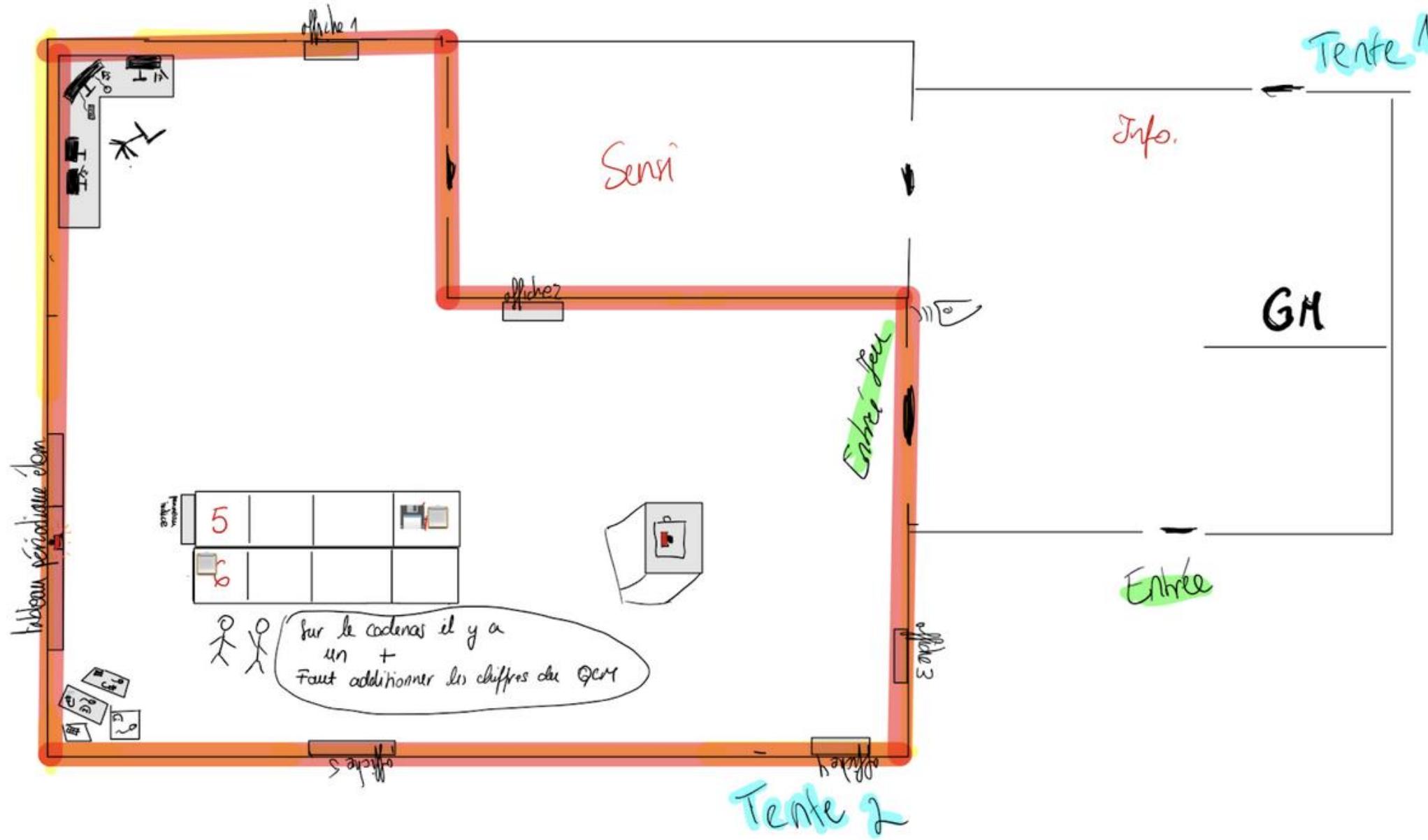
Les joueurs répondent aux questions QCM qu'ils ont récupéré dans le casier précédent.



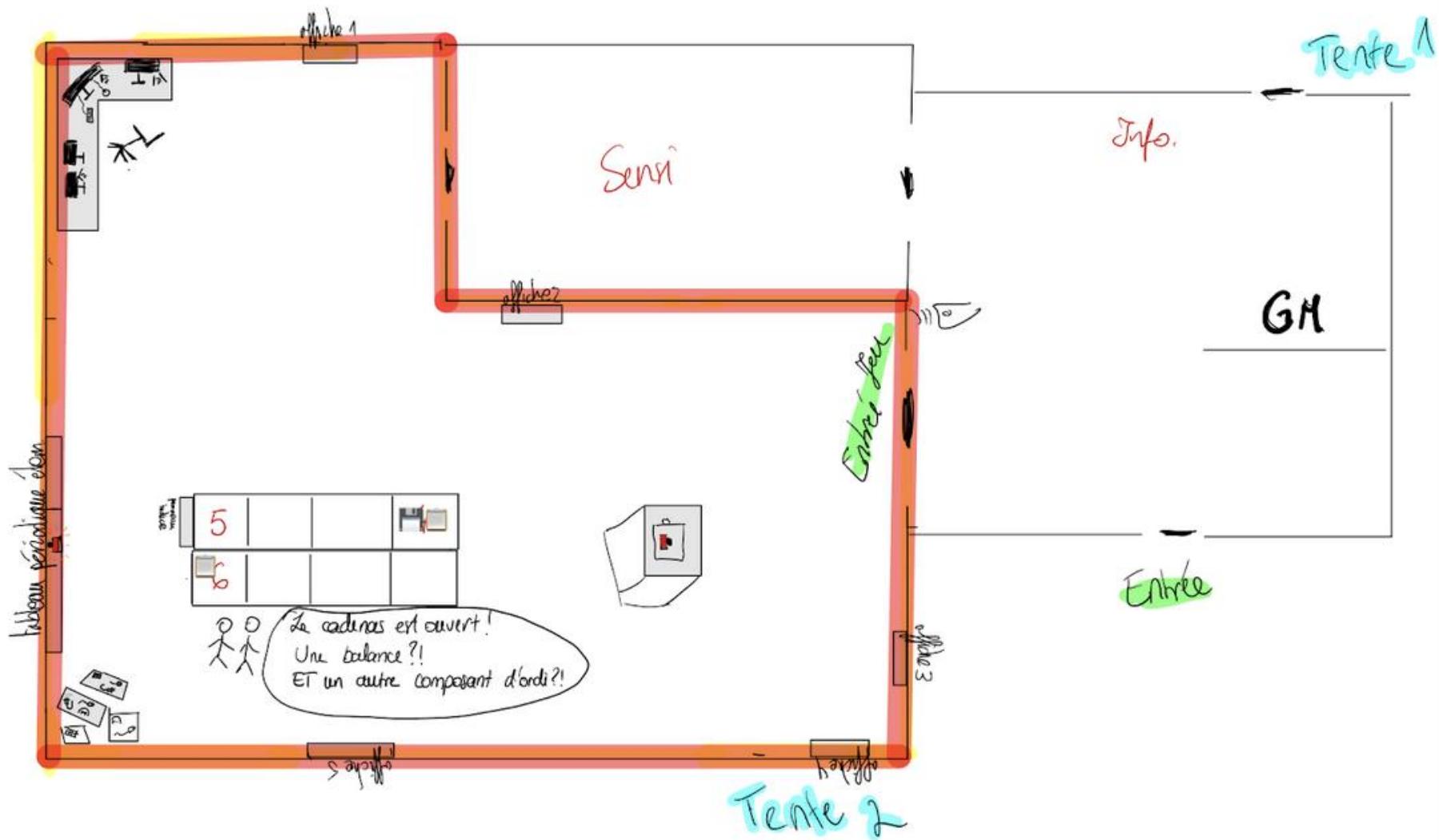
Les joueurs se demandent quoi faire avec ce QCM et les réponses.



En regardant les casiers, ils aperçoivent un indice d'une liste QCM sur le casier 6.



Sur le cadenas du casier se trouve un indice "+". Les joueurs se demandent alors quels chiffres il faut additionner pour trouver la combinaison du cadenas.



Après avoir répondu correctement au QCM et trouvé les bons chiffres à additionner sur le QCM, les joueurs peuvent entrer la combinaison et ouvrir le cadenas. À l'intérieur se trouve un nouveau composant d'ordinateur.



# Énigme 2.3

Sur le cadenas sera dessiné un + pour indiquer "somme".

Une fois que la somme de bonnes réponses sera faite le casier pourra être ouvert.

Le code du cadenas = 2716 (27+62+10+2617)

**Question 1 :** Combien de temps passe-t-on derrière un écran dans sa vie ?

- a) 5 ans
- b) 15 ans |
- c) 20 ans
- d) 27 ans

**Question 2 :** Quel était le volume total des déchets électroniques générés en 2022 ?

- a) 22 millions de tonnes
- b) 42 millions de tonnes
- c) 62 millions de tonnes
- d) 12 millions de tonnes

**Question 3:** Combien d'heures de film en HD contient autant de donnée, voire plus que l'intégralité des articles en anglais de Wikipedia?

- a) 1h
- b) 3h
- c) 10h
- d) 5h

**Question 4 :** En moyenne, combien de fois pensez-vous que vous touchez votre téléphone ?

- a) 2'617 fois
- b) 261 fois
- c) 617 fois
- d) 1'617 fois



# Nouvelle version du QCM

Nous avons modifié le QCM pour qu'il soit plus intuitif et facile à compléter.

**Question 1 :** Combien de temps passe-t-on derrière un écran dans sa vie ?

- a) 5 ans ou 1.6 h/jour
- b) 15 ans ou 4.8 h/jour
- c) 20 ans ou 6.4 h/jour
- d) 27 ans ou 8.6 h/jour

**Question 2 :** En moyenne, combien de fois pensez-vous que vous touchez votre téléphone par jour ?

- a) 2'617 fois
- b) 261 fois
- c) 617 fois
- d) 1'617 fois



# Énigme 2.3: Indices

- "L'énigme ne demande pas de calculs mathématiques compliqués."
- "Le QCM contient un indice mathématique caché. Cela vous aidera à trouver les bonnes réponses."
- "Vous êtes sur la bonne voie! L'addition se fait verticalement."
- "Le cadenas est décoré d'un symbole qui vous aidera à trouver le bon code."

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

Posez votre question

Hello, j'ai récupéré une feuille avec des questions lorsque j'ai ouvert le casier. Comment est ce que je dois m'y prendre. Donne moi un indice

Clear

Submit

Réponse

Bien sûr, voici un indice sous forme de devinette poème :

Dans la salle des énigmes, une feuille tu as trouvée,  
Des questions t'attendent, des réponses à donner.  
Additionne les bonnes, pour progresser encore,  
Et vers la victoire, tu avanceras encore.

Que penses-tu de cet indice ?

Flag

# Énigme 2.3 : Budget

égnime 3	cadenas à 4 chiffres affiche dans le casier	5	10
		0	1

Il faut penser à acheter plusieurs cadenas et affiches en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

# Énigme 2.3: Test



**Temps:** 12min avec indices

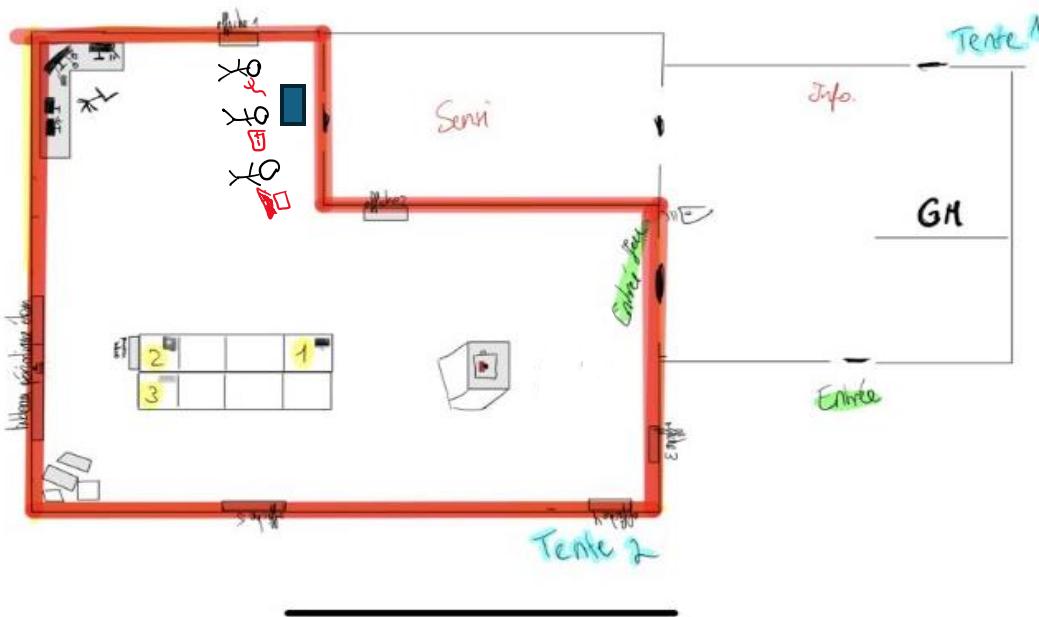
Ils ont trouvé l'énigme marrante, intéressante et choquante.

## Détails à retenir:

Peut-être faire le QCM plus court.

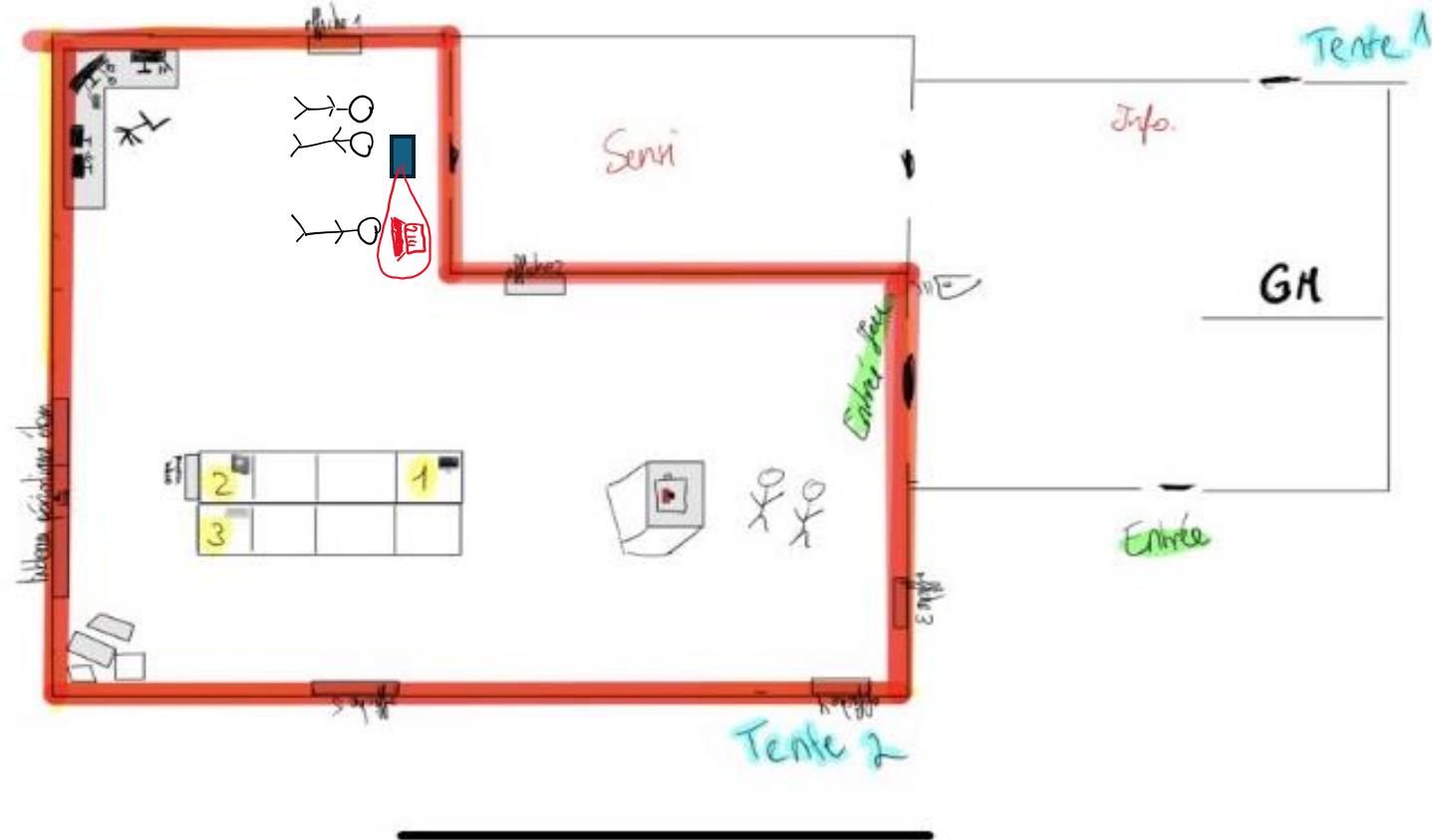
Faire attention à la formulation des questions.

# Énigme Finale: Ordinateur



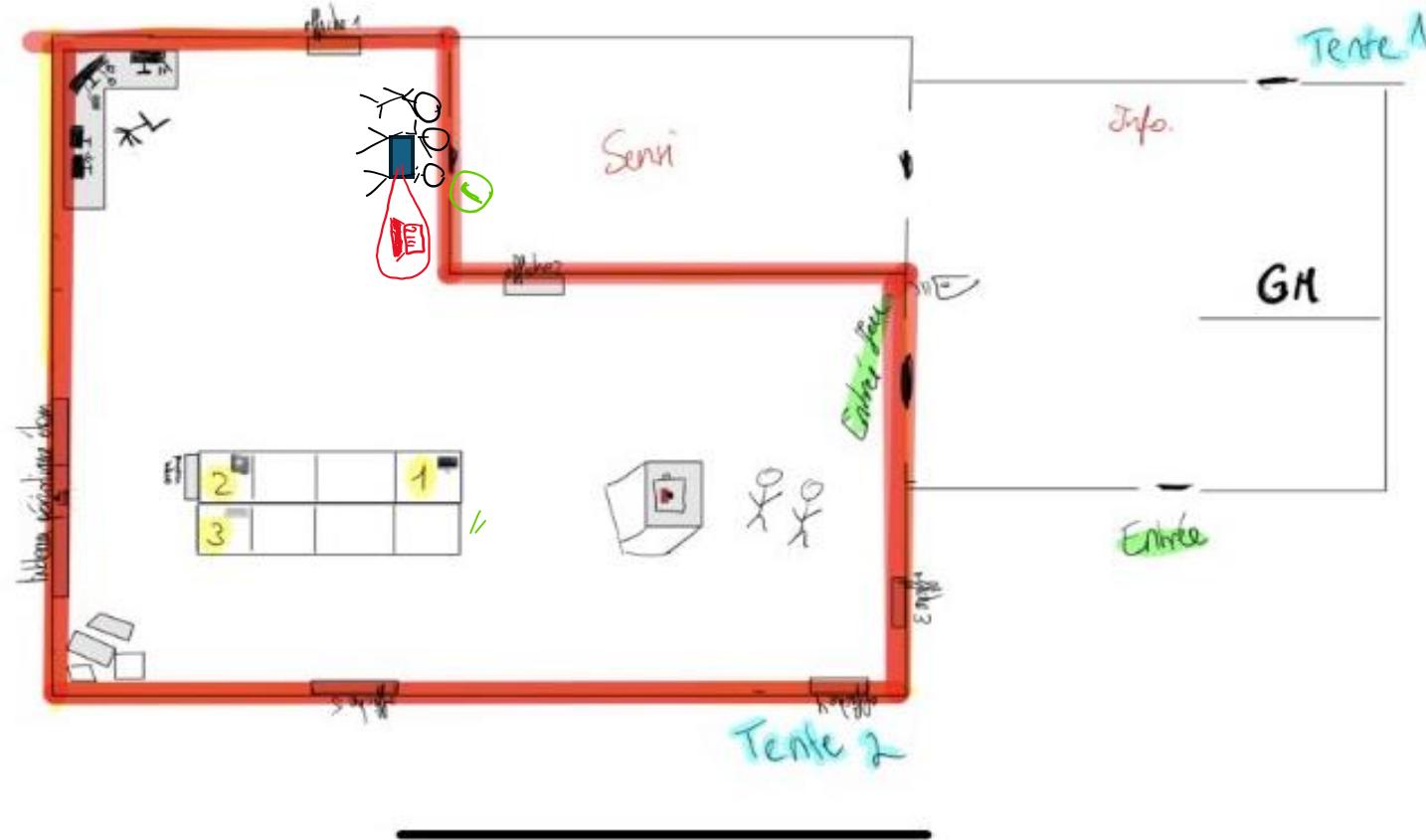
Ici, dans cette partie du jeu, les joueurs ont désormais les trois composants pour démarrer l'ordinateur. Un câble d'alimentation, une batterie et un ordinateur. Avec ces éléments, ils pourront allumer l'ordinateur. Une fois allumé, l'ordinateur affichera un code sur l'écran principale qui permettra aux joueurs de déverrouiller le cadenas qui donnent accès à la salle de sensibilisation

# Énigme Finale: Ordinateur



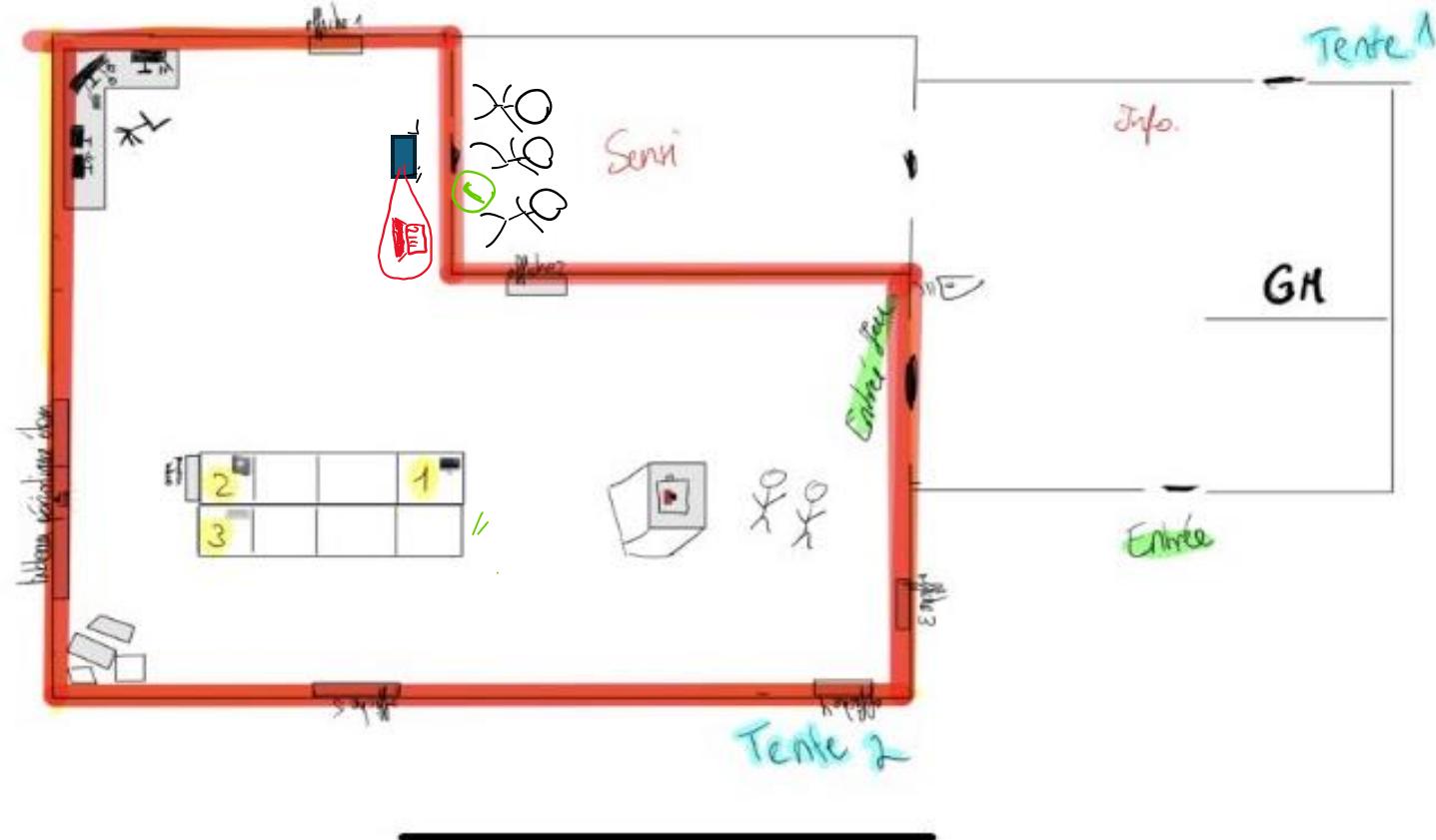
Les joueurs ici déposent sur le matériel récupéré dans les casiers et doivent assembler l'ordinateur et l'allumer

# Énigme Finale: Ordinateur



Une fois allumé, un mot de passe d'affiche à l'écran et ils composent ce mot de passe sur le cadenas qui donne accès à la salle suivante

# Énigme Finale: Ordinateur



Les joueurs ont désormais accès à la dernière salle qui est une salle de sensibilisation

# Énigme Final: Ordinateur

Si les joueurs ne comprennent pas que c'est en assemblant ces trois éléments qu'ils peuvent déverrouiller et accéder à la salle suivante, nous leur donnerons les indices suivants :

Indice 1 : "Trois gardiens détiennent ensemble le secret du passage. Chacun ne peut se vanter seul de l'ouvrir."

Indice 2 : "Regardez où l'énergie coule pour connecter ce qui donne la vie à votre mission. L'ordre correct peut illuminer votre chemin.""

## Assistant IA pour l'Escape Game sobriété numérique

Posez toutes vos questions à notre assistant. Il vous fournira des indices et des conseils pour vous aider tout au long de votre quête

# Énigme finale Indice

Posez votre question

Hello, j'ai récupéré les trois composants qui étaient dans les casiers. Que dois-je faire avec ?

Clear

Submit

Réponse

Bonjour ! Félicitations pour avoir récupéré les trois composants des casiers dans la salle 2. Vous devez maintenant assembler ces composants pour former un ordinateur. Une fois l'ordinateur assemblé, vous pourrez l'allumer pour obtenir un code. Bonne chance ! Si vous souhaitez un indice sous forme de devinette poème, n'hésitez pas à demander.

Flag

# Énigme Final: Ordinateur

Pourquoi cette énigme finale ?

Sensibilisation à l'écologie numérique :

→ Résultante des énigmes précédentes

→ Ici, en mettant l'accent sur la modularité, l'énigme permet de sensibiliser les participants à l'importance de la durabilité plus particulièrement l'utilisation de composants interchangeables/modulaires qui permet de prolonger la durée de vie des appareils électroniques.

# Énigme Final: Ordinateur

Budget :

Budget Escape game éénigme finale	Matériel	Prix min	Prix max
	cadenas à 3 chiffres	2	10
	Petit support pour l'ordinateur	40	140
	Notebook HP 14" 256 GB SSD (Batterie Amovible, Câble d'alimentation)	-	390

Il faut penser à acheter plusieurs cadenas en cas de casse pour les parties qui suivent directement.

# Sprint review 3

# Déroulement du jeu

- Le briefing des joueurs débutera par la mise en situation, l'explication du monde et du thème
- Leur mission : ouvrir les bons casiers en faisant attention à l'indication de la lumière.
  - 3 "petites" énigmes qui mènent à une grande énigme qui clôture le chapitre 1 et ouvre le chapitre 2 en changeant l'ambiance de la pièce (changement de la lumière)
  - -> Dans chacun des casiers des petites énigmes se trouve une affiche soit d'un fait réel, soit d'un conseil

# Partie 1

- 3 énigmes à faire dans le désordre
  - Énigme affiches : santé mentale
  - Énigme écrans : consommation énergétique
  - Énigme déchets : surabondance des déchets électroniques
- Une énigme finale qui permet de passer à la partie 2 du jeu :
  - Chaque énigme donne accès à un élément du tableau périodique

# Partie 2

- 3 énigmes à faire dans l'ordre
  - Énigme des prises : économie d'énergie
  - Énigme des cartes-mère : recyclage et triage
  - Énigme du QCM: utilisation excessive des écrans
- Une énigme finale qui permet de passer dans la salle de sensibilisation:
  - Chaque énigme donne accès à un élément d'un ordinateur (batterie, câble, ordinateur)

# Affiche sur la santé mentale

## SANTÉ MENTALE

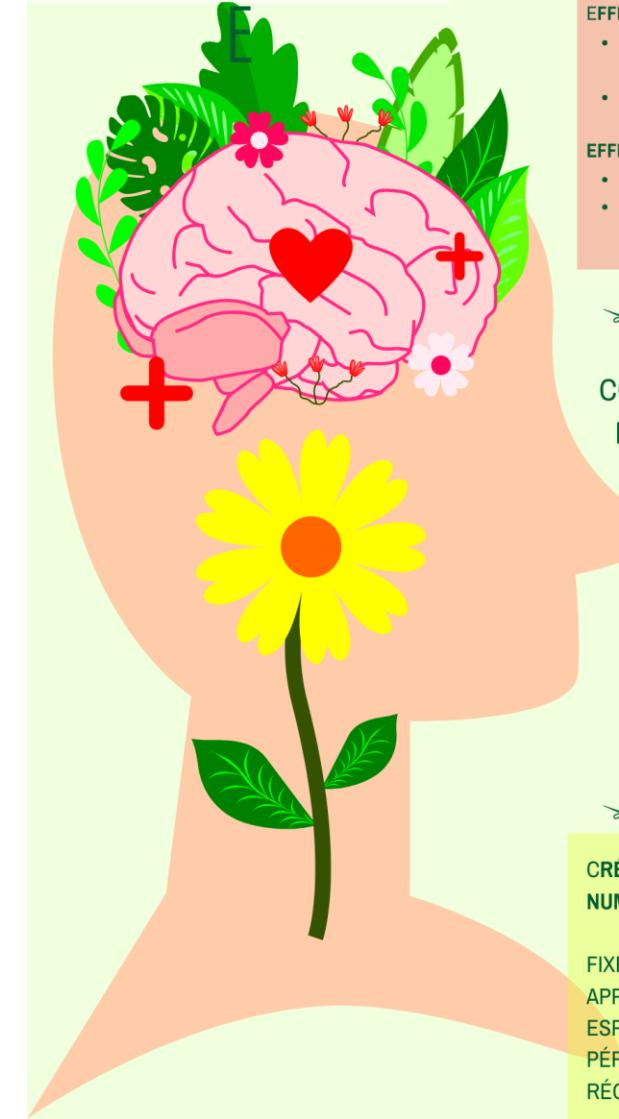
### LE SCROLLING VOLE VOTRE CONCENTRATION !

#### EFFETS À COURT TERME :

- DIFFICULTÉ À SE CONCENTRER SUR LES TÂCHES.
- LA PRODUCTIVITÉ DIMINUE.

#### EFFETS À LONG TERME :

- RISQUE DE TROUBLES DE L'ATTENTION.
- IMPOSSIBILITÉ DE RESTER CONCENTRÉ LONGTEMPS.



#### CONSEILS PRATIQUES POUR RÉDUIRE SON SCROLLING

##### IDENTIFIEZ VOS DÉCLENCHEURS

IDENTIFIEZ CE QUI VOUS POUSSÉ À DÉFILER SANS RÉFLÉCHIR - ENNUI, STRESS OU HABITUDE.

##### CRÉER UN PLAN DE DÉSINTOXICATION NUMÉRIQUE

FIXEZ DES LIMITES À L'UTILISATION DES APPAREILS : FIXEZ DES HORAIRES, DES ESPACES SANS TÉLÉPHONE ET DES PÉRIODES DE DÉSINTOXICATION RÉGULIÈRES.

# Retour sur l'affiche

- Belle – envie de la lire / consulter - joli
- Banalité qu'on entend souvent
- Il faudrait de la discipline pour y arriver
- Bien
- Vraiment super

# Affiche consommation énergétique

- Description du problème
- Avantage écologique et économique
- Conseils
- Rappel de lénigme
- Lien vers le calcul de notre empreinte carbone liée au numérique

<https://agirpourlatransition.ademe.fr/particuliers/entreprises/particuliers/bureau/numerique/calculez-lempreinte-carbone-usages-numeriques>

## CONSOMMATION ÉNERGÉTIQUE

### LE PROBLÈME

NOS APPAREILS ET INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES CONSOMMENT UNE QUANTITÉ CONSIDÉRABLE D'ÉNERGIE, CONTRIBUANT AINSI À L'AUGMENTATION DES ÉMISSIONS DE GAZ À EFFET DE SERRE ET À LA DÉGRADATION DE NOTRE ENVIRONNEMENT. IL Y A UN BESOIN URGENT D'ADOPTER DES PRATIQUES PLUS DURABLES.

### AVANTAGES

UN USAGE SOBRE DE L'ÉNERGIE UTILISÉE PAR NOS APPAREILS NUMÉRIQUES PERMET :

- UNE DIMINUTION DE L'IMPACT ÉCOLOGIQUE
- DES ÉCONOMIES D'ARGENT

### CONSEILS

- MISE EN VEILLE AUTOMATIQUE
- UTILISER DES MULTIPRISES AVEC INTERRUPTEUR
- DÉBRANCHER LES PRISES, COMME VOUS L'AVEZ FAIT DANS L'ÉNIGME DES ÉCRANS !
- ETEINDRE LES ROUTEURS WIFI
- UTILISATION DE MINUTERIES

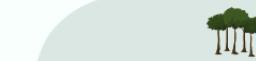
**CALCULEZ L'EMPREINTE CARBONE DE VOS USAGES NUMÉRIQUES**

# Retour sur l'affiche

- Vraiment cool de pouvoir calculer son impact
- Attirant – belle
- Un peu trop verte
- Stylé de pouvoir calculer son impact
- Indications sur l'affiche sont bien
- Avis mitigé sur le point des économies d'argent

# Affiche sur le recyclage et l'exploitation minière

## IMPACT DE L'EXTRACTION MINIÈRE POUR LES APPAREILS ÉLECTRONIQUES



### DÉFORESTATION

L'extraction minière détruit les forêts, éliminant des habitats cruciaux pour de nombreuses espèces.



### POLLUTION DE L'EAU

Les mines contaminent les cours d'eau avec des produits chimiques toxiques, affectant la faune, la flore et les communautés locales.



### IMPACTS SOCIAUX

Les travailleurs des mines, surtout dans les pays en développement, opèrent souvent dans des conditions précaires pour de faibles salaires.



### QUE POUVEZ-VOUS FAIRE ?



→ Prolonger la durée de vie des appareils en préférant la réparation au remplacement des appareils



→ Réduisez votre consommation et réfléchissez avant d'acheter un nouvel appareil. Est-il vraiment nécessaire ?



→ Recyclez correctement et déposez vos appareils obsolètes dans des points de collecte appropriés.



**EPFL**

Le Centre de Réparation Informatique (CRI) vous donne la possibilité de réparer, recycler, vendre et échanger du matériel informatique.

# Retour sur l'affiche

- Bien
- Visuel
- J'aime bien le fond
- Peut-être trop chargé
- Sympa
- Information concrète du CRI est intéressante

## Vidéo documentaire projetée dans la salle de sensibilisation

- D'après un court questionnaire envoyé à la communauté Unil-EPFL, le meilleur moyen de sensibilisation qui a fonctionné sur eux sont les vidéos ou les documentaires.
- Lien vers la vidéo "les écrans, pourquoi ça pollue ? "  
<https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/00000005748/les-ecrans-pourquoi-ca-pollue-video-eleves.html>

# Flyer à donner à la fin du jeu

Le QR code donne sur un lien d'ADEME "Les bonnes pratiques du numérique responsable":

<https://communication-responsable.ademe.fr/les-bonnes-pratiques-du-numerique-responsable>

Des gestes simples pour réduire  
votre empreinte numérique

## Réduire, réutiliser et recycler.

- Prolonger la duré de vie de vos appareil en les réparant.
- Recycler les vieux téléphones que vous gardez toujours dans vos tiroires.



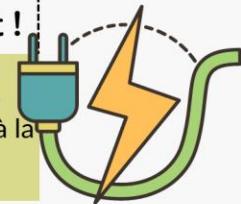
## Videostreaming



- Regarder des vidéos en définition standard plutôt qu'en HD
- Écoutez de la musique sur des applications comme Spotify plutôt que sur Youtube.

## Débranchez le Wi-Fi en partant !

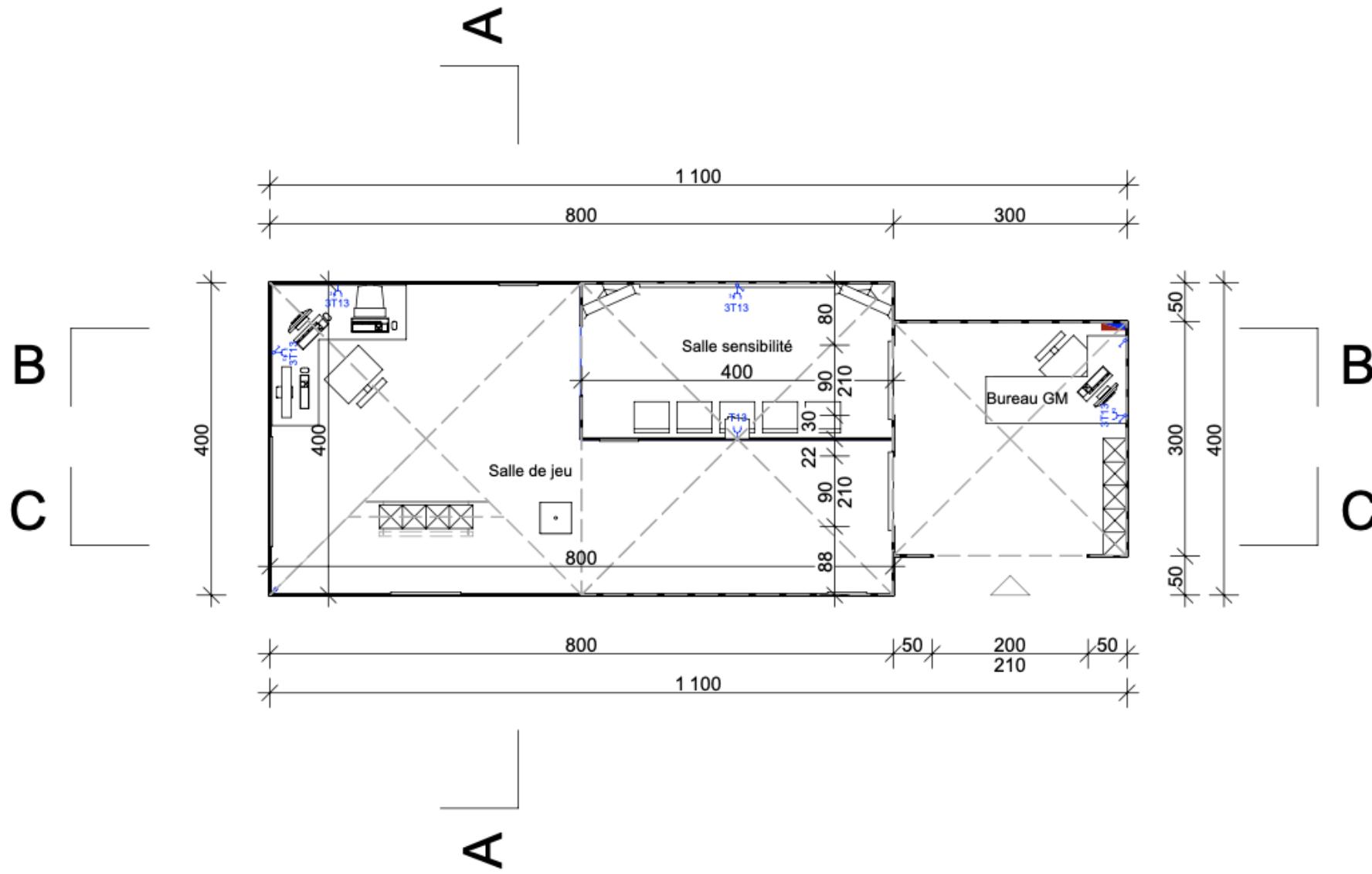
Que ce soit pour les vacances ou le boulot, coupez le Wi-Fi pour économiser l'énergie à la maison.

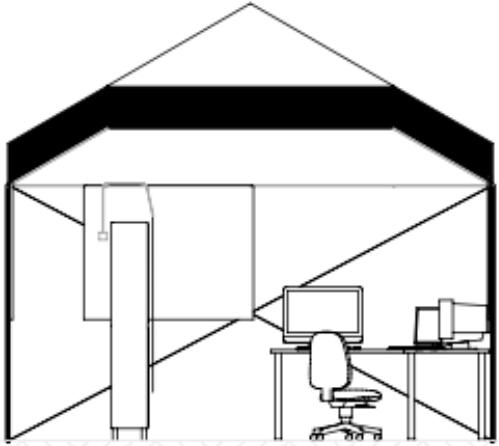


# Retour sur le flyer

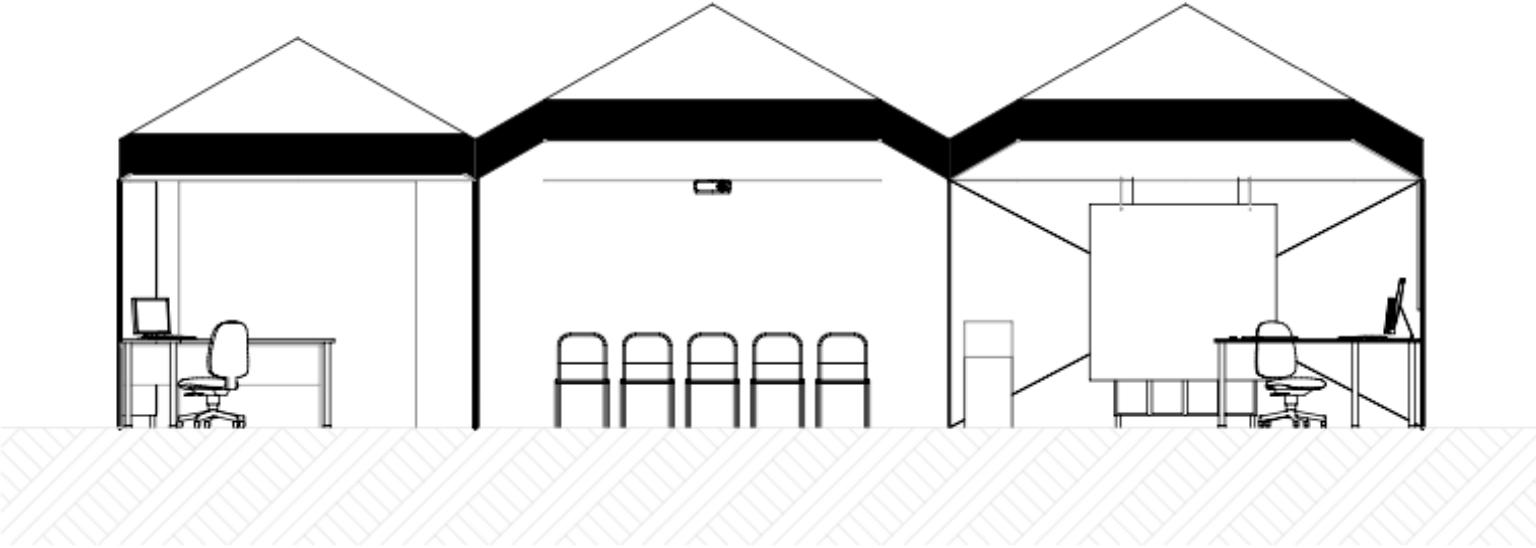
- Peut-être un surplus
- Bien
- Design sympa - très joli
- Intéressant
- Fonctionne, déjà un effort de couper le wifi durant la nuit

# Plan

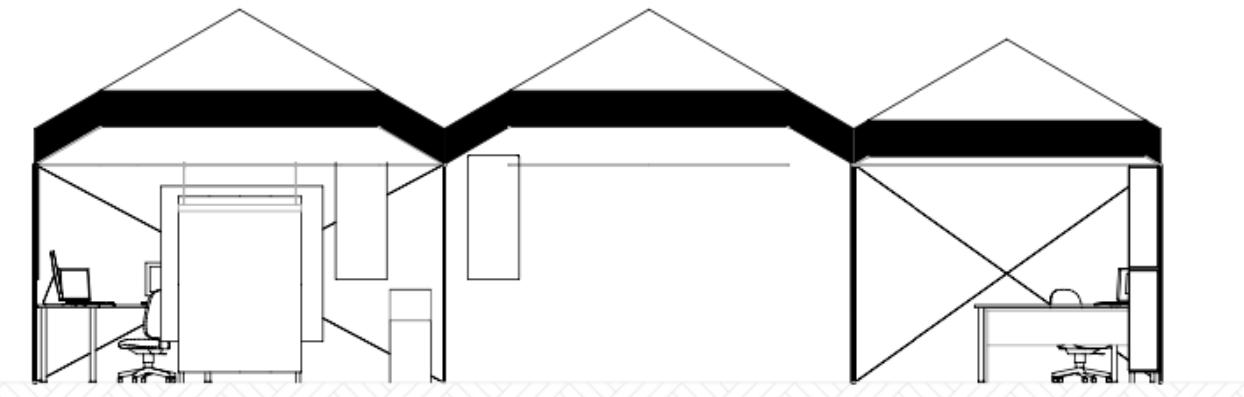




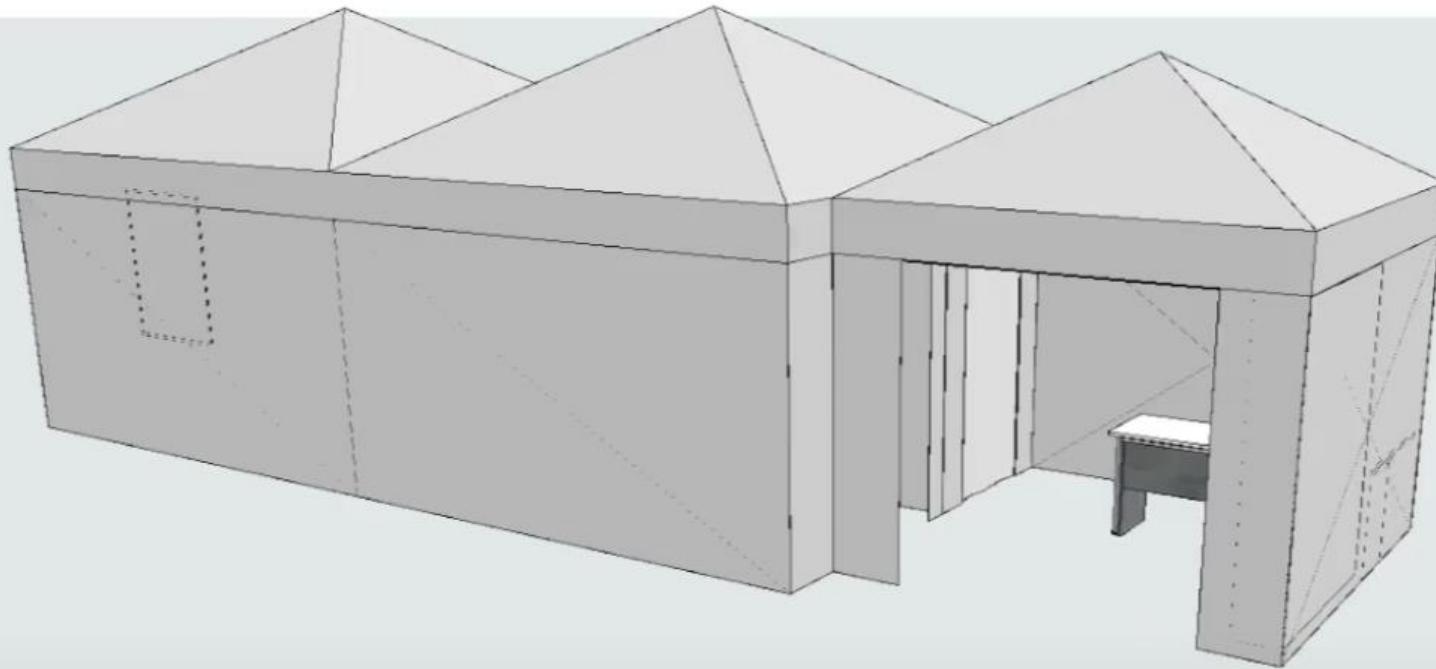
Coupe AA



Coupe BB



Coupe CC



Lien YouTube pour voir les animations en 3D : <https://youtu.be/hkDNeu58UxQ>

# Budget final

Budget Escape game	Matériel	Prix min	Prix max
<b>Dépense générale</b>			
Grande tente 4x8		500	1500
Petite tente 3x3		100	400
tapis sol (4x8, 3x3) 15.-m2		615	615
écran game master		0	50
clavier-souris-casque GM		0	100
Ordinateur Game Master		100	400
bureau GM		0	50
chaise pour le GM		0	50
Caméra observation		100	400
Led autocollante ambiance normale/apocalyspe		0	170
4x rallonges et prises		0	200
1-2 poulires, corde et toile pour cacher les casiers et cadenas		0	150
6-8 casiers vestiaire		200	800
<b>somme dépenses générales</b>		<b>1615</b>	<b>4885</b>

<b>Dépense partie 1</b>			
<b>énigme 1</b>	3 écrans fonctionnels	0	200
	cadenas à 3 chiffres	2	10
	bureau pour les écrans	0	50
	clavier - souris	0	50
	ordi non fonctionnel	0	0
	morceau de "cobalt" / vieille batterie	0	0
	affiche dans le casier	0	1
<b>égnime 2</b>	5 affiches	40	95
	cadenas à 4 chiffres	2	10
	morceau de fibre optique (silice)	0	0
	affiche dans le casier	0	1
	affiche indice mot-chiffre	0	1
<b>égnime 3</b>	x claviers non fonctionnel	0	0
	x souris non fonctionnel	0	0
	x casques non fonctionnel	0	0
	cadenas à clé	2	10
	morceau d'or	5	5
	affiche dans le casier	0	1
<b>énigme finale</b>	tableau périodique des éléments	0	5
	Buzz	5	15
	pilier pour buzz	5	20
	cadenas à 4 chiffres	2	10
	boite transparente à cadenas	5	20
<b>somme partie 1</b>		<b>68</b>	<b>504</b>

<b>Dépense partie 2</b>			
<b>énigme 1</b>	aucune dépenses car réutilisation du matériel		
<b>égnime 2</b>	une balance sans pile	0	25
	2 cartes mère usagées	0	0
	affiche dans le casier	0	1
<b>égnime 3</b>	cadenas à 3 chiffres	2	10
	cadenas à 4 chiffres	5	10
	affiche dans le casier	0	1
<b>énigme finale</b>	cadenas à 3 chiffres	2	10
	Petit support pour l'ordinateur	40	140
	Notebook HP 14" 256 GB SSD (Batterie Amovible, Câble d'alimentation)	-	390
<b>somme partie 2</b>		<b>49</b>	<b>587</b>
<b>Dépense partie 3</b>			
	un écran ou vieux beamer (beamer ≈ 150)	0	50
	3 affiches format A0 (36.- pièce)		108
<b>somme partie 3</b>		<b>0</b>	<b>158</b>
<b>Total</b>		<b>1732</b>	<b>6134</b>

Comme précisé à plusieurs reprises, il faut planifier d'avoir plusieurs pièces d'usures (cadenas, affiches, etc.) en recharge en cas de casse durant une partie.

# Propositions supplémentaires

- Tunnel comme dans la mine
- Simulation de charge à porter dans la mine
- Flyers des prochains évènements
- Offrir une minuterie à la fin du jeu
- Pub pour notre jeu
  - Affiche ou mail aux étudiants lorsqu'il sera mis en place
  - Vidéo trailer du jeu
  - Faire le quizz de la mallette sur le campus