

ESPACE GAME

SHERLOCK HOME





An 2021

L'APOCALYPSE :
LES ELEMENTS INTERAGISSENT
ET SE DECHAINENT TOUJOURS
PLUS

AIR & EAU

Tempête de grêle à Chézy-
sur-Marne en 2021



AIR , EAU & TERRE

Coulée de Boue à Chezy en
2009



FEU DE FORÊTS DANS LE SUD

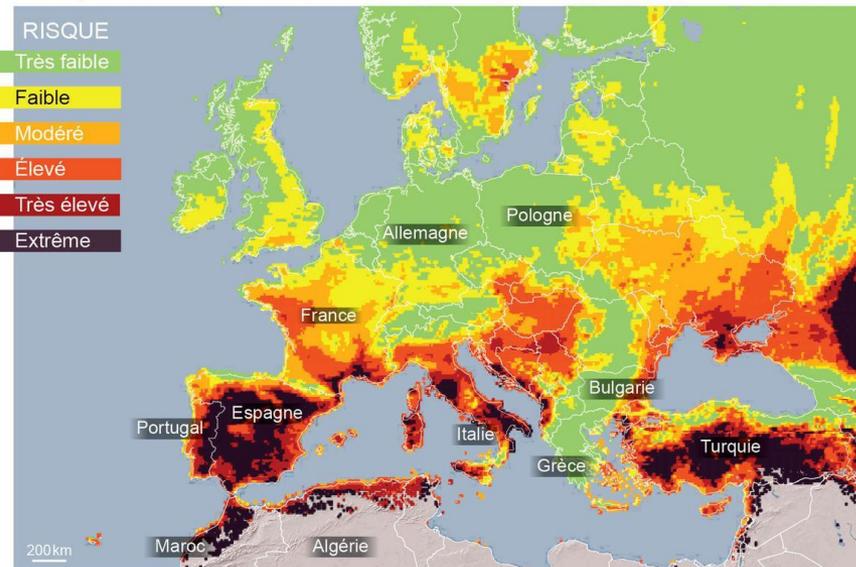


RISQUE D'INCENDIE

INCENDIES

LA CARTE DU RISQUE EN EUROPE

Les risques d'incendies lundi 17 juillet 2017.



Source : EFFIS (European Forest Fire Information System).

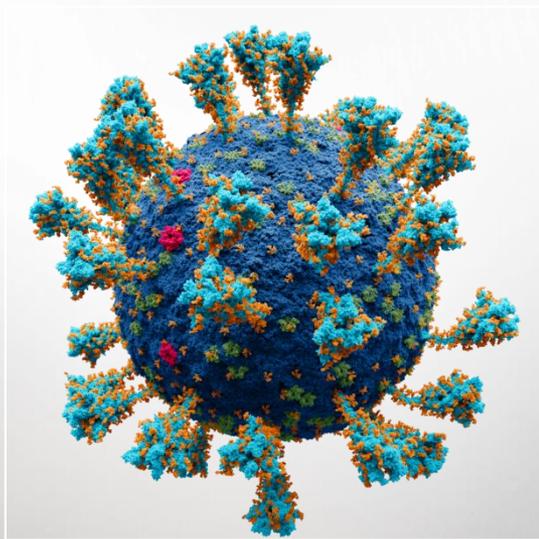
VI:ACTU

NOTRE BELLE TERRE SOUFFRE



NOUVEAU VIRUS

SARS-COV-2





MISSION SHERLOCK HOME

*Reconstruire les maisons qui ont été détruites, en
prenant en compte les techniques de construction qui
ne contribuent plus aux désastres (dérèglement
climatique et pandémies)*

ORDRE DE MISSION

- ❖ Des médecins, architectes et artisans de l'institut de **baubiologie** ont élaborés depuis 40 ans les **25 points clés** qui permettent de construire des bâtiments qui répondent parfaitement aux défis climatiques et sanitaires de notre époque.
- ❖ A vous de les découvrir. Vous avez **60 minutes** minimum. L'idée est que vous sortez de cette espace avec toutes les connaissances nécessaires pour éviter d'autres désastres.



VOTRE MATÉRIEL

Vous allez avoir besoin du plateau de jeu du Tao.

Il vous permettra de parcourir les différents éléments pour apprendre à mieux les maîtriser.

Dans l'ordre :

- TERRE
- FEU
- EAU
- AIR

DISPOSITION DU MATÉRIEL



Les pierres vous permettent d'avancer dans les cases. Vous allez devoir trouver 12 pastilles (3 de chaque couleur) et 12 clés, grâce aux 24 panneaux disposés dans l'espace sur des piliers habillés d'hexagones. Les couleurs au sol vous seront d'une grande utilité. Les cartes autour du jeu vont vous encourager. Vous pouvez les retourner lorsque vous sentez que le moment est propice.



LE NAUTILE

C'est grâce au nautile que vous allez reconnaître les panneaux qui évoquent les 25 points clés de la baubiologie.



A VOUS DE JOUER

EN FIN DE PARTIE

*Lorsque vous avez trouvé les 12 points et les
12 clés, donc les 24 points-clés, ils vous restent
encore deux épreuves pour valider vous acquis
et vous laisser sortir pour sauver le monde...*

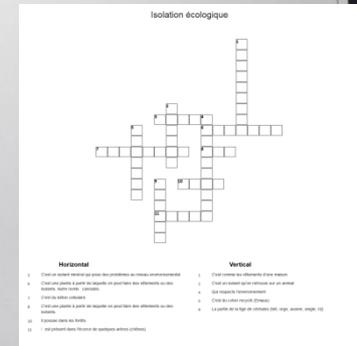
LE 25^E POINT-CLÉ



Stimuler les perceptions sensorielles telles que vision, ouïe, odorat et toucher

VISION

❖ Vous allez prendre les échantillons dans le présentoir hexagonale à l'entrée du QG (marquage au sol rouge) et trouver le nom de chaque isolant à l'aide de l'exposition. Si vous le souhaitez vous pouvez remplir le mot-croisé.





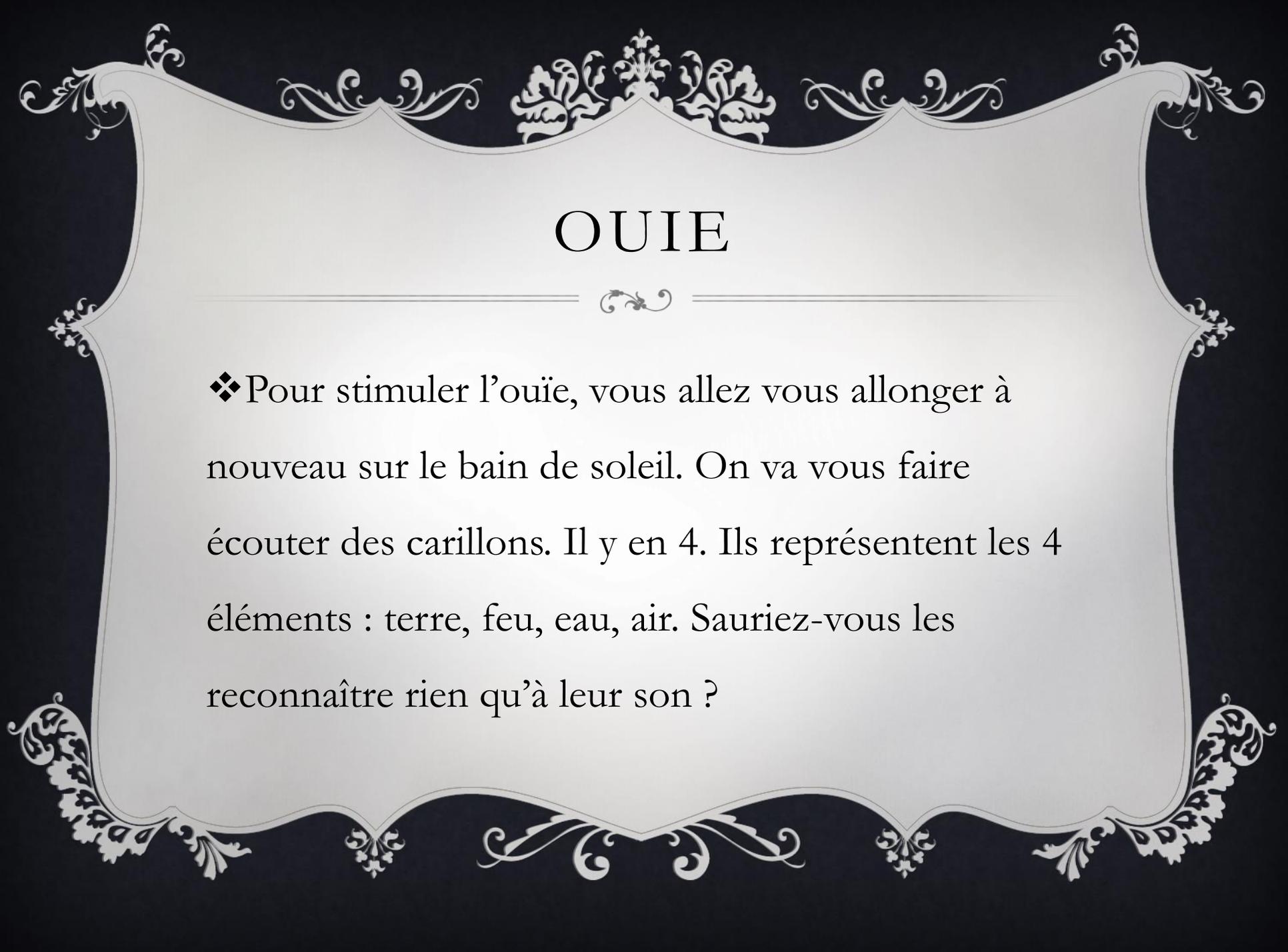
TOUCHER

❖ Vous reprenez les échantillons,
yeux bandés. Qui est qui ?



ODORAT

❖ Toujours les yeux bandés, seriez-vous en mesure de les reconnaître par leurs odeurs ?



OUÏE

❖ Pour stimuler l'ouïe, vous allez vous allonger à nouveau sur le bain de soleil. On va vous faire écouter des carillons. Il y en a 4. Ils représentent les 4 éléments : terre, feu, eau, air. Sauriez-vous les reconnaître rien qu'à leur son ?

EPREUVE FINALE

- ❖ Rendez-vous devant la matériauthèque itinérante
- ❖ Avez-vous remarqué qu'elle est disposé comme la bibliothèque François Mitterrand
- ❖ Elle forme un carré et elle contient en son centre un rond, tel un mandala
- ❖ Vous devez d'abord répondre aux 4 questions suivantes. Les réponses se trouvent sur la matériauthèque

4 QUESTIONS

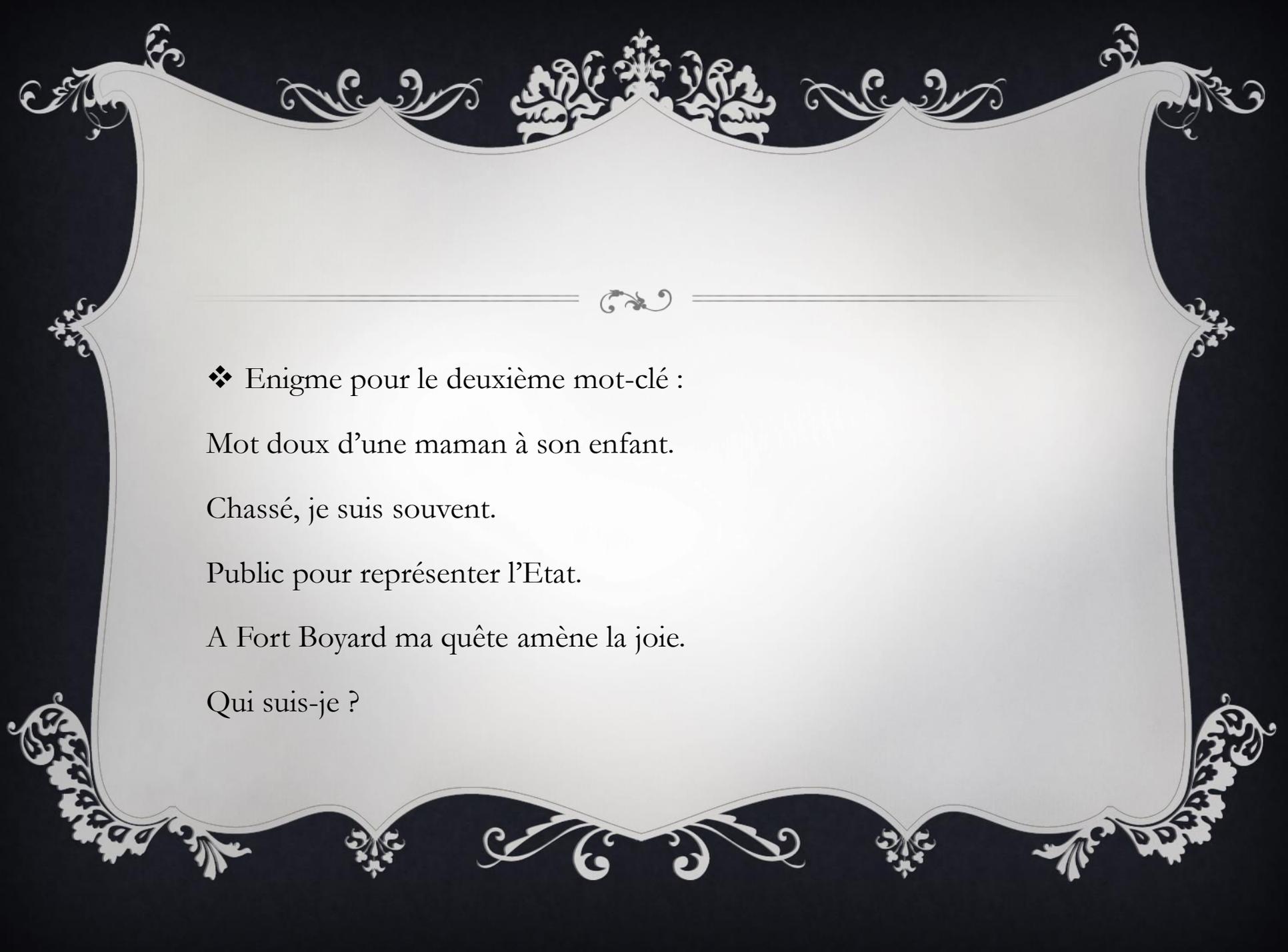
- ❖ Terre : Peut-on construire une maison avec la terre de son jardin ?
- ❖ Feu : Est-ce que la maison en paille brûle ?
- ❖ Eau : Qu'est-ce qu'on peut faire pour se préserver d'une crue en bord de Marne
- ❖ Air : Avons-nous déjà une maison sur le territoire qui peut garantir une bonne qualité de l'air grâce à son mode constructif ?



EN OPTION – 3 MOTS-CLÉ

Indices pour le premier mot-clé :

- ❖ Neige
- ❖ Trésor
- ❖ Chien
- ❖ Avion



❖ Enigme pour le deuxième mot-clé :

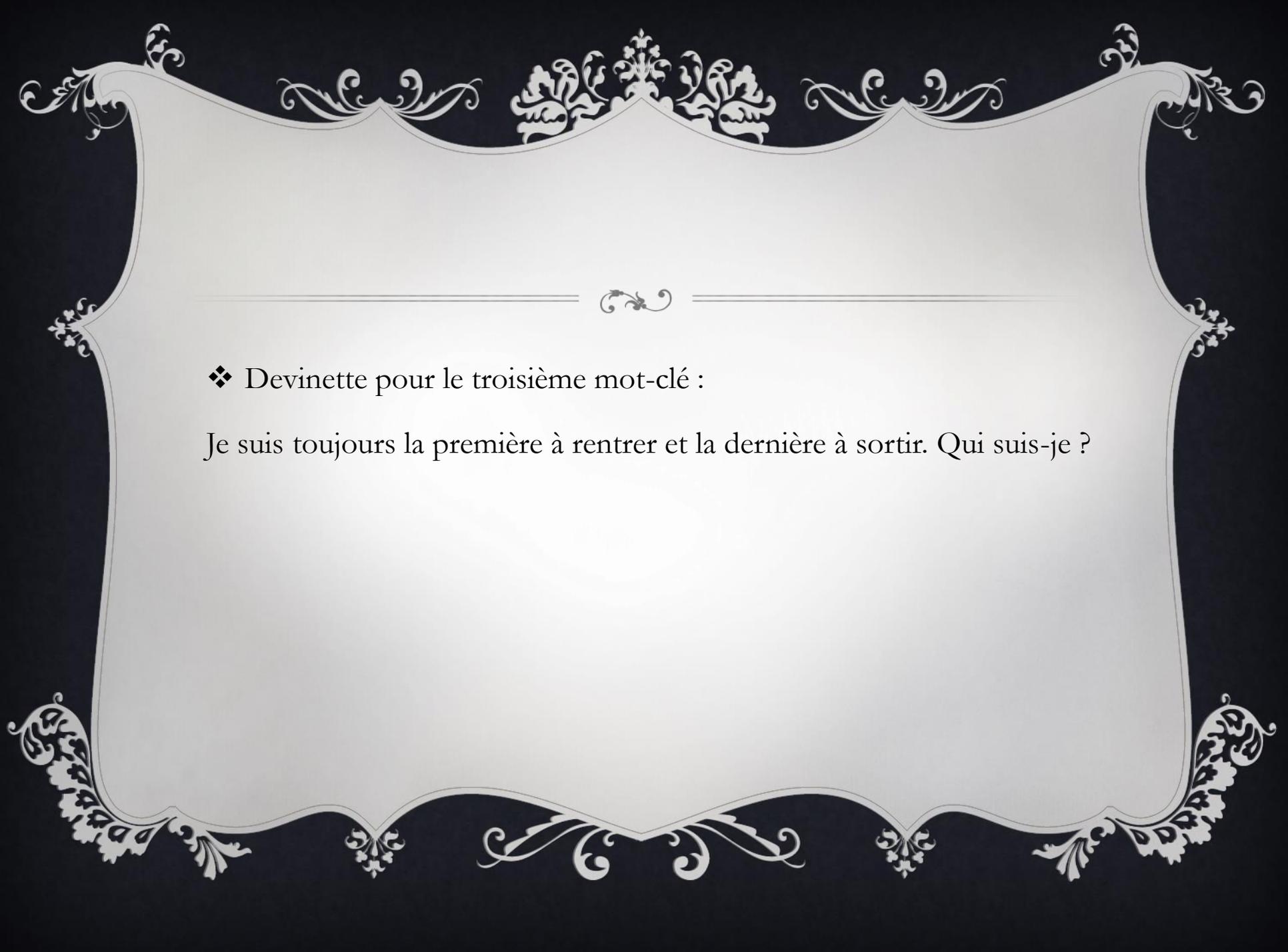
Mot doux d'une maman à son enfant.

Chassé, je suis souvent.

Public pour représenter l'Etat.

A Fort Boyard ma quête amène la joie.

Qui suis-je ?



❖ Devinette pour le troisième mot-clé :

Je suis toujours la première à rentrer et la dernière à sortir. Qui suis-je ?



FIN

❖ Lorsque vous avez trouvé les 4 réponses de la matériauthèque, vous êtes tombés sur une carte. Celle-ci donne l'indication de l'emplacement du coffre qui contient la fameuse dernière clé qui vous permet de vous évader d'ici.

FELICITATION VOUS AVEZ REUSSI !



SUITE

Cette année, nous allons concevoir
des **maquettes** pour pouvoir les
monter à la fin de l'escape game.

Ateliers prévus cette été avec les
centres sociaux ...

**Invitation en automne pour venir
jouer !**



A BIENTÔT !