



HANDIGMATIC

DÉPLOIEMENT DE L'ESCAPE GAME HANDIGMATIC



- **Script** - Une équipe d'enquêteurs est appelée en urgence suite à une prise d'otage et une tentative de braquage d'une banque. Sa mission est d'aider le négociateur à la libération des otages et obtenir que les braqueurs se rendent. L'équipe prend possession du poste de commandement situé à proximité de la banque, dans une tente gonflable. Le négociateur vient de réussir à établir un premier contact avec les malfrats. Ces derniers imposent un ultimatum de 45 minutes pour obtenir une rançon et s'échapper. Ils menacent d'éliminer les otages.
- **But du jeu** - Pour réussir leur mission, les joueurs devront identifier les malfrats et réunir suffisamment d'informations pour qu'ils libèrent les otages et se rendent. Pour ce faire, ils auront à résoudre des énigmes liées au handicap : braille, difficulté d'élocution, langue des signes, troubles cognitifs et moteurs.
- **Entrée dans le jeu** - Les joueurs entrent dans la tente en costume de policiers / enquêteurs. S'ils acceptent de se mettre en situation de handicap, ils bénéficient d'indices supplémentaires.
- **Sortie du jeu** - En identifiant les braqueurs et en localisant leur deux planques, nous pouvons peut-être les amener à négocier,
- **Format du jeu** - D'une durée de 45 minutes et de niveau modulable, le jeu accueille simultanément 3 à 6 joueurs toutes les heures (15 minutes de remise en place du jeu).
- **Format du débriefing** - Le jeu sera suivi d'un débriefing pédagogique d'une durée conseillée d'1 heure pour revenir sur l'expérience, approfondir les notions liées aux différents handicaps et les thématiques propres à chaque structure (RSE, team building, accueil de clients ou collègues en situation de handicap, accessibilité, etc.).
- **Nombre de personnes sensibilisées** : Sur une journée pleine, 36 personnes peuvent être sensibilisées.
- **Équipe** - La prestation est assurée, au minimum, par deux animateurs simultanément : le premier s'occupe exclusivement de l'animation du jeu, le second se charge de la phase de débriefing.
- **Intervention sur-mesure** - Une rencontre préalable permet d'étudier les modalités de déploiement : aspects logistiques, les horaires et thématiques spécifiques à aborder.
- **Expertise** - Cette sensibilisation innovante est assurée grâce à la collaboration de trois associations expertes : APF France handicap (handicap moteur et troubles associés), ADAPEI Papillons Blancs d'Alsace (handicap intellectuel, autisme) et la Fondation Le Phare (handicaps sensoriels).

Modalités techniques de déploiement de l'escape game Handigmatic

- Technologie :** Tente gonflable à air pulsé (soufflerie permanente, tout au long de la phase d'exploitation du jeu pour éviter tout risque de crevaison). La structure est formée de 4 piliers gonflables (diamètre entre 30 et 50cm) comprenant chacun un sac de lestage. Un caisson d'isolation et un manchon de déport permettent de limiter le bruit du moteur. L'ambiance sonore proposée permet aux joueurs d'être plongés dans l'enquête.
- Dimensions :** L'emprise au sol de la tente et du compresseur est de 40 m² (900 cm x 450 cm). Hauteur de 230 cm avec toit plat.
Surface conseillée de 80 m² (10 m x 8 m).
- Sécurité :** Attestation du fournisseur de résistance au feu.
- Electricité :** 230V / 250W - Branchement sur un enrouleur électrique.
- Contact :** Jean-Baptiste Thiry - handigmatic@apf.asso.fr - 03 88 28 29 30

