



Fiche pratique – Maître du jeu

Kit de jeu :

- 1 PC portable avec 2 fichiers énigmes (clé usb) de déverrouillage de départ
- 4 Fiches Consignes
- 1 téléphone portable pour être appelé par l'équipe
- 20 QR codes imprimés (x4 couleurs)
- 4 Fiches de suivi + 4 Plans
- 4 listes de questions et énigmes
- 4 Affiches pour les portes d'accueil
- Vignettes tirage au sort pour la constitution des équipes
- Coffre trésor et cadenas
- Parchemin énigme finale
- Goodies et cadeaux
- Scotch, pâte à fix, stylo, marqueurs, ciseaux, pochettes plastiques ... etc.

Préparation :

- Repérer les lieux de la chasse au trésor et définir le terrain de jeu
- Prévoir un temps de mise en place
- Installer le point de départ du jeu avec l'énigme sur PC (1 fichier ppt et 1 fichier Word à déverrouiller)
- Dissimuler les QR codes
- Alimenter les emplacements des cachettes sur la fiche de suivi
- Prévenir les personnes pouvant être impactées par la chasse au trésor
- Donner les consignes aux participants
- Donner le N° de téléphone du maître du jeu à l'équipe
- Récupérer le N° de téléphone de l'équipe
- Lancer le chrono !

Consignes à donner à l'équipe :

- Descriptif du jeu : succession de question et d'énigmes + lien maître du jeu + trésor à découvrir + 1h max
- Pas de téléphone portable comme aide à la résolution du quizz
- Vigilance à rester discret pour ne pas donner la réponse à un autre groupe car c'est une compétition et vous avez tous les mêmes questions
- Matériel : 1 téléphone portable avec un réseau mobile 4G + téléchargement d'une application permettant de scanner les QR codes (application conseillée : « Scanner QR »)
- Possibilité de mettre le portable en haut-parleur lorsqu'aucun groupe n'est autour de vous

- Parfois les QR Code des différentes équipes peuvent se trouver au même endroit, il est important de bien flasher le QR Code appartenant à la couleur de votre équipe
- Un complément à la réponse est apporté pour chaque question. Prenez le temps de les lire collectivement.