



HANDIOMATIC



DÉPLOIEMENT DE L'ESCAPE GAME HANDIGMATIC

- **Script** - Une équipe d'enquêteurs est appelée en urgence suite à une prise d'otage et tentative de braquage d'une banque. Sa mission est d'aider le négociateur à la libération des otages et la remise des braqueurs. L'équipe prend possession du poste de commandement situé à quelques encablures de la banque, dans une tente gonflable. Le négociateur vient de réussir à établir un premier contact avec les malfrats. Ces derniers viennent d'imposer un ultimatum de 45 minutes pour obtenir une rançon, avant d'éliminer les otages.
- **But du jeu** - Pour réussir leur mission, les joueurs devront identifier les malfrats et réunir suffisamment d'information pour qu'ils libèrent les otages et se rendent. Pour ce faire, ils devront résoudre des énigmes liées au handicap : braille, difficulté d'élocution, langue des signes, troubles cognitifs et moteurs.
- **Entrée dans le jeu** - Les joueurs entrent en costume de policiers / enquêteurs. S'ils acceptent de se mettre en situation de handicap, ils bénéficieront d'indices supplémentaires.
- **Sortie du jeu** - Les joueurs doivent transmettre au négociateur, le nombre, l'identité des malfrats ainsi que l'adresse de leur planque.
- **Format du jeu** - D'une durée de 45 minutes et de niveau modulable, le jeu accueille simultanément 5 à 6 joueurs toutes les heures (15 minutes de remise en place du jeu).
- **Format du débriefing** : Le jeu en lui-même 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 complète (9h - 12h45 / 13h45 - 17h30), 36 personnes peuvent être sensibilisées sur une journée.
- **Équipe** - La prestation est assurée au minimum par deux animateurs simultanément : le premier s'occupe exclusivement de l'animation du jeu, tandis que le second se charge de la phase de débriefing.
- **Intervention sur-mesure** - Une rencontre préalable permet d'étudier les modalités de déploiement : aspects logistiques (plus de détails au verso), 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 : Prévoir une surface minimum de 41 m² (750 cm x 550 cm). L'emprise au sol de la tente est de 30 m² (650 cm x 450 cm). Hauteur de 230 cm avec toit plat.

Sécurité : Attestation du fournisseur de résistance au feu.

Électricité : 230V / 250W - Branchement sur un enrouleur électrique.

Pour tous renseignements :
Maeva Rautmann, chef de projet Grand Est
maeva.rautmann@apf.asso.fr - 03 88 28 29 30

FACES LATÉRALES



FACE AVANT



FACE ARRIÈRE



450 cm

