

AC'EDUC 2025/2026 – PROGRAMME DE L'ESCAPE GAME HPV

Accueil et Introduction :

- Les participants reçoivent un briefing sur leur mission, les consignes
- Des blouses blanches leurs seront remises. L'une d'elle contiendra dans sa poche la lampe noire qui sera nécessaire pour résoudre l'Enigme 2

Énigme 1 : Modes de Transmission

- **Mission** : Trouver des indices dans une pièce grâce au labyrinthe, pour découvrir des informations sur la transmission des HPV.
- **Indices et faux indices** : Articles de journaux, posters, objets symboliques, dispersés dans toute la pièce
- **But** : Trouver un code (un chiffre au dos de chaque indice) pour ouvrir un coffre verrouillé contenant : un flacon rempli d'une solution, étiqueté « Modes de transmission ». L'ordre du code sera donné grâce au labyrinthe.
- **Informations Clé** : avoir retenu les informations clé délivrées

Énigme 2 : Symptômes et conséquences

- **Mission** : Résoudre un puzzle qui révèle les différents symptômes et conséquences du HPV.
- **Indices** : Pièces de puzzle cachées dans la salle, chaque pièce contient une partie d'une image.
- **But** : Compléter le puzzle pour révéler les symptômes du HPV. Le groupe peu lire les différentes informations présentes sur le puzzle. Il devra ensuite découvrir le code secret écrit à la lumière noire sur le puzzle. Puis ouvrir un coffre verrouillé contenant : un flacon rempli d'une solution, étiqueté « symptômes ».
- **Information Clé** : avoir retenu les informations clé délivrées

Énigme 3 : Dépistage

- **Mission** : Remplir un texte à trou sur le frottis. A faire en petit groupe en fonction du nombre de participants, de leur âge, etc...
- **Indices** : affiches, flyers, documents médicaux, brossette et flacon à frottis
- **But** : Compléter (avec aide de l'animateur si besoin) un texte à trou sur le dépistage par frottis. Puis ouvrir un coffre verrouillé contenant : un flacon rempli d'une solution, étiqueté « Dépistage ».
- **Information Clé** : Avoir retenu les informations clé délivrées

Énigme 4 : La vaccination

- **Mission** : Les joueurs doivent reconstituer la chronologie de la vaccination
- **Indices** : Cartes représentant les étapes de la vaccination HPV (RDV pro de santé, 1^{ère} dose, 2^{ème} dose, 3^{ème} dose si +14ans) et Alphabet de Nazca
- **But** : Mettre dans l'ordre les cartes puis déchiffrer le code avec l'Alphabet de Nazca. Puis ouvrir un coffre verrouillé contenant : un flacon rempli d'une solution, étiqueté « vaccination ».

- **Information Clé :** avoir retenu les informations clé délivrées

Énigme 5 : Création de l'Antidote

- **Mission :** Utiliser les informations collectées pour répondre au questionnaire sur l'HPV (QCM, choix 4 réponses) pour trouver le dosage des composants de l'antidote. (En fonction du chiffre de la réponse mettre le nombre de dose)
- **Indices :** Flyers et documents concernant l'HPV à disposition
- **But :** Mélanger les bons ingrédients dans le bon ordre avec la bonne quantité de chaque « solution » pour compléter l'antidote.
- **Information Clé :** Un récapitulatif des informations sur le HPV, mettant en avant l'importance de la prévention et de la vaccination.