

BUNKER

7 5 0 0



NOTIONS RECHERCHÉES :

- Type de leadership
- Cohésion de groupe
- Intérêts individuels & collectifs (dilemme du prisonnier, caractéristiques du groupe...)
- Les deux niveaux de fonctionnement d'un groupe (opératoire & socio-affectif)

CONDITIONS DE JEU :

- Minimum 3 groupes de 5 personnes
- Durée : 45min/60min
- 2 pièces dont une assez grande (bunker & porte)
- Tables disposées en rond (une table par groupe) + 1 table réservée pour l'agent de la porte
- Une personne désignée comme agent du bunker et une personne désignée comme agent de la porte
- Matériel : les fiches énigmes, la fiche réponse, des marqueurs effaçables

CONTEXTE :

Un virus a été découvert il y a plus d'un an. Les hôpitaux ont tenté de contenir la catastrophe, mais il était déjà trop tard : des cas de zombies étaient déclarés dans la région ! Beaucoup ont fui Tournai, d'autres ont été infectés... mais vous faites partie des rares à avoir trouvé refuge dans un bunker.

Ce matin, une grave nouvelle tombe : le gouvernement a décidé de réguler la population restante en éliminant un groupe de votre bunker. Les survivants, eux, recevront un vaccin garantissant leur sécurité à l'extérieur.

Attention : deux agents ont été envoyés pour exécuter cette mission, et ils vous surveillent. Ils ne peuvent ouvrir la porte du bunker que deux fois, sous peine de laisser l'air infecté s'infiltrer dans votre abri. Réussirez-vous à sortir vivant ?

DÉROULEMENT :

Les groupes sont formés aléatoirement par l'agent du bunker. Chaque groupe s'installe à sa table et doit résoudre cinq énigmes en coopération. Les énigmes leur sont données dans un ordre précis (1,2,3,4,5 + énigme finale).

Une fois qu'un groupe pense avoir trouvé la solution à une énigme, ses membres désignent une personne pour aller seule dans le bureau de l'agent de la porte. Celle-ci annonce la solution à l'énigme en cours, et l'agent lui confirme si la réponse est correcte ou non.

Si la réponse est correcte, le membre retourne auprès de son groupe, qui peut alors commencer l'énigme suivante. Si la réponse est incorrecte, le membre retourne auprès de son groupe pour continuer à chercher. Tant que l'agent de la porte n'a pas validé la réponse, le groupe ne peut pas passer à l'énigme suivante.

Lorsque le groupe finit la cinquième énigme, les membres désignent, une fois encore, une personne pour aller seule dans le bureau de l'agent de la porte. Celle-ci annonce la solution à l'énigme en cours, et l'agent confirme si la réponse est correcte ou non.

Si la réponse est correcte, l'agent de la porte retient la personne dans son bureau et lui pose un choix difficile :

- **Option 1 :** Tu tentes de résoudre une énigme finale.
 - Si tu y parviens du premier coup, toi et ton groupe sortirez du bunker avec un vaccin fourni par le gouvernement. Mais si tu échoues, toi et ton équipe mourrez sur-le-champ.
- **Option 2 :** Tu refuses de résoudre l'énigme finale.
 - Tu sortiras alors seul, avec un vaccin, mais tu laisseras ton équipe enfermée, condamnée à mourir dans le bunker.

*** S'il choisit de sortir seul :**

L'agent de la porte lui ouvre la porte. Le membre reste dans le couloir, à l'abri des regards, comme s'il avait réellement quitté le bunker. L'agent de la porte rentre seul dans le bunker, et l'agent du bunker demande le silence... pour un effet dramatique :

*“Groupe X, votre camarade a choisi de sortir sans vous.
Il a été vacciné... et vous a laissés ici, pour mourir sous terre.
La porte a été ouverte une fois.”*

*** S'il choisit de résoudre l'énigme finale et réussit :**

L'agent de la porte lui ouvre la porte. Le membre et l'agent reviennent ensemble dans le bunker. L'agent du bunker demande à nouveau le silence :

*“Groupe X, votre camarade a réussi à vous faire sortir du bunker.
Vous êtes tous vaccinés, et pouvez quitter ce lieu en sécurité.
La porte a été ouverte une fois.”*

*** S'il choisit de résoudre l'énigme finale et échoue :**

L'agent de la porte lui annonce son échec... et sa mort. Le membre retourne dans le bunker avec l'agent. L'agent du bunker demande le silence une dernière fois :

*“Groupe X, votre camarade n'a pas réussi à vous faire sortir du bunker.
Votre groupe est condamné à mourir ici, sous terre.
La porte n'a pas été ouverte.”*

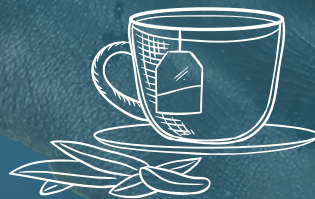
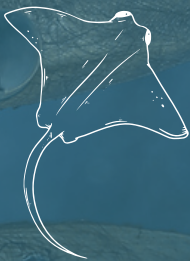
REMARQUES :

- Aucune collaboration entre les groupes n'est tolérée !
- Chaque groupe doit résoudre les mêmes énigmes mais pas dans le même ordre
 - Par exemple, pendant que le groupe X travaille sur le code couleur, le groupe Y peut être en train de résoudre le rébus

BUNKER

7 5 0 0

LE



BUNKER

7 5 0 0

on me célèbre le premier jour d'août, mais je n'ai pas de roi.

je parle avec quatre voix, mais je n'ai qu'un seul cœur.

on me connaît pour mes montagnes, mais c'est dans mes abris
souterrains que je suis le plus prévoyant.

un bouquetin me grimpe sur le dos, pendant que mes banques dorment
profondément.

une fillette aux tresses blondes a fait rêver le monde avec mes
alpages.

et quand la paix se cherche, c'est souvent chez moi qu'elle vient
frapper à la porte.

qui suis-je ?

BUNKER

7 5 0 0

$$\text{Bunker} + \text{Bunker} + \text{Bunker} = 18$$

$$\text{Soldier} \times \text{Bunker} = 36$$

$$\text{Soldier} - \text{Cactus} = 2$$

$$\text{Bunker} + \text{Cactus} \times \text{Soldier} = ?$$

BUNKER

7 5 0 0



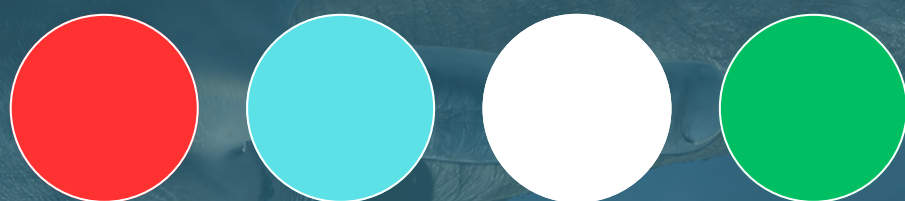
UNE COULEUR EST BONNE ET
BIEN PLACÉE



AUCUNE COULEUR N'EST
BONNE



UNE COULEUR EST BONNE ET
BIEN PLACÉE



DEUX COULEURS SONT BONNES
MAIS ELLES SONT MAL PLACÉES



UNE COULEUR EST BONNE MAIS
ELLE EST MAL PLACÉE

CODE FINAL :



BUNKER

7 5 0 0

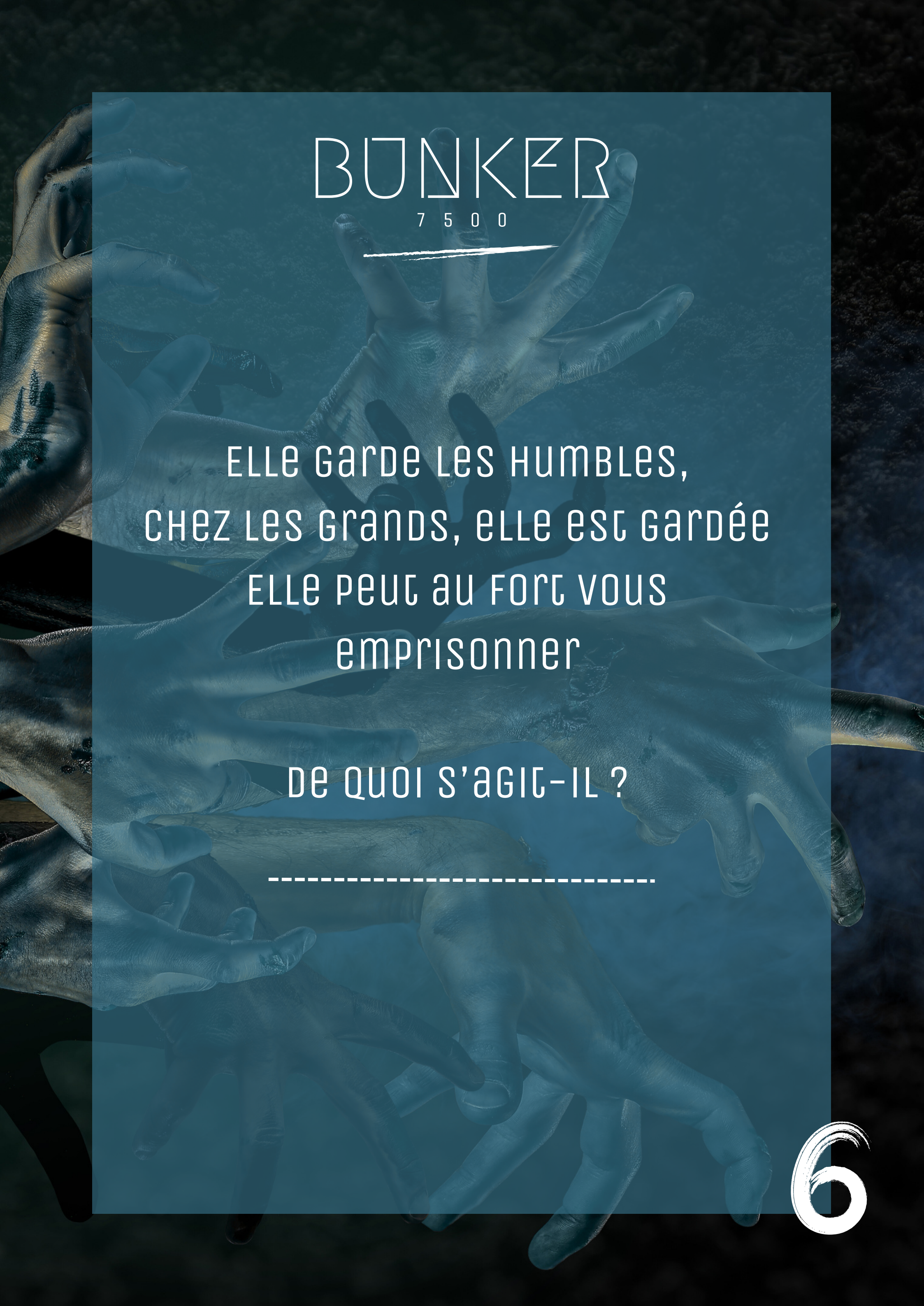
BUNKER
EXTINCTION
MONDE
REFUGE
SURVIVRE
APOCALYPSE

EQUIPE
MESSAGE
POPULATION
SECOURS
ZOMBIES
AMICIE

DESTRUCTION
GOUVERNEMENT
MORT
RUINE
VIE

A	N	O	I	T	A	L	U	P	O	P	N
S	P	U	M	E	S	S	A	G	E	R	O
R	V	O	M	S	E	I	B	M	O	Z	I
I	E	O	C	C	R	E	F	U	G	E	T
E	R	K	O	A	E	P	I	U	Q	E	C
T	R	U	N	L	L	E	N	I	U	R	N
O	R	V	A	U	P	Y	B	J	K	L	I
S	Y	P	Q	V	B	Z	P	R	V	O	T
S	U	R	V	I	V	R	E	S	I	G	X
N	O	I	T	C	U	R	T	S	E	D	E
G	O	U	V	E	R	N	E	M	E	N	T
E	M	O	N	D	E	I	T	I	M	A	X

Après avoir trouvé tous les mots, composez un nouveau mot de minimum cinq lettres à partir des lettres qui n'ont pas été utilisées



BUNKER

7 5 0 0

ELLE GARDE LES HUMBLES,
CHEZ LES GRANDS, ELLE EST GARDÉE
ELLE PEUT AU FORT VOUS
EMPRISONNER

DE QUOI S'AGIT-IL ?

6

BUNKER

7 5 0 0

1. "Le gouvernement vous demande de rester confinés"

2. La Suisse

3. Réponse finale : 30



6



4



6

4.



5. Survie, loger, juger, virer,...

6. La porte