

JEU DE PISTE

à la découverte de la BU



But du jeu

Trouver le mot de passe final le plus vite possible, à l'aide de tous les indices que vous allez récolter sur votre parcours

Déroulement de la partie

Au top chrono votre équipe aura maximum 1h pour découvrir le mot de passe final.

Suivez les indications du livret et notez les indices dans les emplacements indiqués.

Reportez les indices dans la grille.

Sur votre parcours, vous trouverez un indice mystère (jaune). Il renferme la clé pour trouver votre mot de passe une fois la grille remplie.

Le parcours

Vous jouerez dans l'enceinte de la bibliothèque :

Attention, celle-ci obéit à des règles d'usages : certains espaces sont calmes, d'autres permettent les conversations : vous adapterez votre comportement aux différents espaces en respectant la signalétique. Interdiction de courir !

Une fois le livret fini, ramenez l'objet mystère en salle 110 et trouvez le mot de passe.

En cas de difficulté, vous disposez d'un joker à utiliser en fin de partie auprès de votre guide. Toutefois une pénalité de 5' sera appliquée pour l'utilisation du joker.

Fin de la partie

La partie se termine dès que vous avez fait valider le mot de passe auprès du guide. Celui-ci arrête alors le chrono de votre équipe.

Un palmarès des L1 toutes disciplines confondues sera publié sur la page Facebook de la BU, des petits cadeaux sont à gagner pour les quatre premières équipes.

Matériel

- les règles du jeu (recto) et l'annexe (verso)
- la feuille du parcours à remplir
- 1 joker
- 1 badge de la couleur de votre parcours
- votre smartphone
- les ordinateurs de la BU
- 1 stylo

Mise en place

- constituez une équipe de 4 à 6 joueurs
- répartition des rôles :
 - un joueur «maître du temps» (ne pas dépasser 1h de jeu)
 - un joueur «maître du badge»
 - un joueur «maître du joker»
- trouvez un nom d'équipe

Annexe

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J.	K̇	.L
P.	Q̇	.R
Ṁ	Ṅ	.O

	S	
U		V
	T	

	W	
Y	⋮	Z
	Y	

□.	>	□
Q	U	E

□	┘	┐	∨
F	A	I	S

^	>
T	U

.┘	□	>	┘	┐
J	E	U	D	I