|  |
| --- |
| **Crack the code – Fiche préparation** |

SYNTHESE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre de joueurs | 9-30 personnes | 3 à 6 équipes de 3 à 5 personnes |
| Nombre d’animateurs | 2-3 | 1-2 facilitateurs, 1 maître de table des dysfonctionnements (peut-être un participant qui ne jouera alors pas) |
| Préparation du jeu | 2-4h | Si reprise directe du kit de jeu |
| Préparation de la salle | 15min | Très rapide |
| Temps de jeu | 2h00 | A adapter selon la taille du groupe |

# Matériel de préparation

* Feutres de couleurs (minimum 6)
* Des feuilles pour imprimer les fiches de propositions, les consignes, les indices et les codes à trouver
* Une plastifieuse pour préparer les codes à trouver (facultatif mais ajoute à la qualité du jeu)
* Des grandes enveloppes (1 par équipe + 3 pour la table des dysfonctionnements)
* Une boîte par équipe (ou une grosse enveloppe Kraft) + 1 pour la table des alertes

# Matériel de jeu

* Des paquets de feutres de couleur (minimum 6 couleurs dans le paquet)
  + Prévoir un paquet par équipe, duquel vous retirerez délibérément des couleurs
  + En fonction du nombre d’équipes et de couleurs, on peut optimiser pour ne pas acheter un paquet par équipe et réduire la consommation 😊
* Prévoir un paquet pour la table des alertes
* Un rappel visuel et sonore du temps qui s’écoule
  + En ligne, à afficher via un vidéo-projecteur par exemple : [Compte à rebours en ligne](https://www.chronometre-en-ligne.com/compte-a-rebours.html%20)
  + Un sablier peut fonctionner avec un signal sonore de fin à ajouter
* 4 post-its géants (1 résultat + 1 par debrief)
* Un feutre d’écriture pour les post-it géants
* Des post-its (facultatif, pour les debriefs)
* Des feutres d’écriture pour les post-its (facultatif, pour les debriefs)

Bonus matériel

* Un rappel visuel / sonore qu’un alerte est en cours : par exemple un drapeau levé ou un totem sur la table des alertes, un bip sonore intermittent tant que le dysfonctionnement est en cours
* Des petits fanions distincts pour chaque table et pour la table des dysfonctionnements

# Logistique

* Une table par équipe + 1 table pour les dysfonctionnements
* Un mur permettant d’installer le tableau des résultats et les debriefs
* Plus la salle est grande, plus les participants devront bouger ce qui créera des ralentissements (potentiellement intéressants pour le jeu)

# Préparation du jeu

Préparer les codes à trouver pour les équipes

* Imprimer autant de fiches de codes à trouver que nécessaire (voir « Codes à trouver – template »)
  + Selon la durée de chaque round, prévoir plus ou moins de codes par équipe
  + D’expérience, sur la dernière session, 1 fiche de 12 codes par équipe et par round avait été prévue, et entre 30 et 50% des codes ont été « utilisés » seulement.
* Créer les codes
  + Minimum 6 couleurs au total pour pouvoir varier (mais plus peuvent être utilisées)
  + Utiliser seulement 4 couleurs par équipe, en variant entre les équipes (certaines couleurs seront partagées entre les équipes, d’autres doivent être uniquement sur une équipe)
  + Colorier « simplement au hasard» chaque rond des fiches. D’expérience il n’a pas été nécessaire de colorer parfaitement chaque rond, il suffit que le code couleur soit suffisamment visible dans le rond.
  + Il est possible de le faire informatiquement mais cela risque de prendre plus de temps
  + Au hasard, cela fonctionne très bien. Il est possible de faire des « doublons » pour une même équipe ou même au sein d’une même fiche.
  + Note : ces chiffres (6 couleurs au total, 4 couleurs par équipe) peuvent être modifiés selon le nombre de points dans un code (moins de couleurs nécessaires pour des codes plus courts, mais plus de codes devront être préparés)
* Plastifier les fiches de codes à trouver

Préparer les codes pour la table des dysfonctionnements

* Préparer
  + une fiche de quelques codes pour le round 1 (voir « Codes à trouver – template ») et l’annoter « Round 1 »
  + une fiche de quelques codes pour le round 2 (voir « Codes à trouver – template ») et l’annoter « Round 2 »
  + 2 fiches complètes de codes pour le round 3 (voir « Codes à trouver – template ») et les annoter « Round 3 »
    - Note : les codes sur une fiche doivent comporter toutes les couleurs disponibles pour les équipes, notamment pour le round 3
* Préparer une fiche indice (voir « Indices-template ») pour le round 2 : indiquer pour chaque code du round 2 les indices souhaités
  + Note : un indice simple à donner pour chaque code est la liste des couleurs composant le code. Mais vous pouvez varier les plaisirs
* Plastifier les fiches de codes à trouver et la fiche des indices

Préparer le matériel de chaque équipe

* Dans une enveloppe « Maître de table équipe X » glisser les fiches de code à trouver de l’équipe X
* Dans une boite ou une enveloppe « Equipe X », glisser
  + l’enveloppe de maître de table
  + les feutres de couleur associés aux codes de l’équipe
  + la fiche imprimée « Consignes-template »

Préparer le matériel de la table des dysfonctionnements

* Dans une enveloppe « Round 1 », glisser les fiches de codes à trouver du round 1
* Dans une enveloppe « Round 2 », glisser les fiches de codes à trouver du round 2 et la fiche Indices
* Dans une enveloppe « Round 2 », glisser les fiches de codes à trouver du round 3 et 4 feutres de couleur (l’important est que toutes les couleurs des fiches ne soient pas présentes dans l’enveloppe : c’est fait exprès)
* Dans une boite ou une enveloppe, glisser les 3 enveloppes et la fiche imprimée « Consignes-template »

# Préparation de la salle

* Sur chaque table, installer la boîte ou l’enveloppe de l’équipe
* Sur une table dédiée bien identifiée, installer la boîte des dysfonctionnements
* Préparer le compte à rebours et le régler sur le temps du round de chauffe (2min conseillé), brancher au vidéoprojecteur pour l’afficher
* Préparer un « coin debrief »
* Préparer et installer sur un mur un post-it « Résultat » structuré ainsi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Round 1 | Round 2 | Round 3 |
| Nombre de codes trouvés (y compris les alertes) |  |  |  |
| Durée passée en dysfonctionnement |  |  |  |
| Total de points |  |  |  |

* + - Il faudra que les joueurs puissent facilement le visualiser lorsqu’ils seront en mode debrief
* Préparer et installer 3 post-it « Round 1 », « Round 2 », « Round 3 » qui serviront pour les debriefs en eux-mêmes