



Le laboratoire de l'innovation

PERCEZ SON SECRET

Grâce à une expérience immersive, vous plongerez au cœur de la recherche et circulerez dans les méandres des biotechnologies.

En résolvant des énigmes à la portée de tous (dès 12 ans), vous pourrez vous familiariser avec toutes les étapes nécessaires à la commercialisation d'un produit de thérapie génique ou cellulaire.



Qu'est-ce qu'un Escape Game ?

Le jeu consiste à s'échapper d'une pièce dans une durée limitée, en résolvant une ou plusieurs énigmes. Les joueurs, associés en équipes, doivent trouver des indices disséminés dans un espace, puis les combiner entre eux pour pouvoir résoudre l'énigme et sortir de la pièce dont ils sont prisonniers.

Chaque jeu est construit autour d'un scénario et/ou d'une thématique.

*Ce type de jeu d'évasion est de plus en plus utilisé par les entreprises dans le cadre de **team building**.*

Une aventure scientifique sous haute tension

Un virus informatique envoyé par un laboratoire pharmaceutique concurrent est en train de rendre public des données confidentielles issues des travaux des laboratoires du Téléthon. **Vous avez 20 minutes** pour trouver, dans les murs de l'Institut des Biothérapies, les informations qui vous permettront de guérir le patient en danger et de sortir de la pièce.

Pour vous aider dans votre mission, un agent de la sécurité vous a laissé une valise contenant le dossier clinique du patient atteint d'une mystérieuse maladie. Il attend son traitement. **Reconstituez son dossier avant qu'il ne soit trop tard** en parcourant les couloirs d'un laboratoire à la pointe de la technologie et détruisez le virus s'il est encore temps...

Un scientifique répondra à vos questions à la sortie de la pièce pour prolonger l'expérience et débattre.





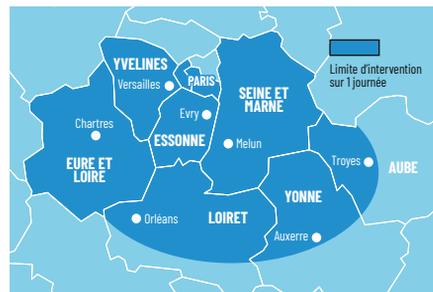
Logistique

- **Une surface** de 50m² minimum (6,5 m x 8 m) et un espace suffisant pour se déplacer autour de la chambre
- **Hauteur minimum nécessaire sous plafond** : 2,3 m
- **Une arrivée électrique** d'une puissance de 1 KWatt minimum
- **Un accès par ascenseur** pour une installation à l'étage
- **Montage** : 2 h 30 à 2 personnes
- **Démontage** : 1 h 30 à 2 personnes

- **Niveau** : Animation interactive accessible dès 12 ans.
- **Durée** : 40 minutes en moyenne : 5 mn d'accueil, 30 mn de jeu et 5 mn de débriefing
- **Effectif** : Par groupe de 2 à 8 personnes en flux continu
- **Débit estimé** : jusqu'à 40 personnes /heure
- **Animation** : Un animateur de l'Ecole de l'ADN minimum + Une personne à l'accueil

Prestation d'une journée minimum, sur devis.

Au-delà de la zone d'intervention ci-dessous, demander une étude personnalisée ou téléchargez sur le site education.telethon.fr, rubrique "Pédagogie" la version "Jeu de cartes" de l'Escape Game.



Ecole de l'ADN à Genethon

1 bis rue de l'Internationale — BP 60 — 91002 EVRY Cedex

E-mail : ecole-adn@genethon.fr — Tél : 01 69 47 11 75

www.genethon.fr/qui-sommes-nous/ecole-de-ladn/