

Ludothèque



Illustration Freepik

Catalogue des jeux disponibles

Réalisée par le Service documentation de la bibliothèque de
L'EHESP



Table des matières

Animation de réunion / Management	2
Jeux de coopération.....	5
Prépa concours / formation.....	7
Discriminations/violences	8
Addictions	9
Environnement.....	9
Education aux médias et à l'information	9
Loisir	10

Top Ten Pro / Picolet Aurélien, Michaud Laura - Versailles (FRA) : Cocktail games, 4-30 joueurs. [JEU/0030](#)

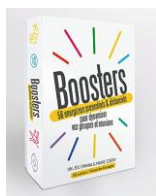


Résumé : Toujours 10 bonnes raisons d'améliorer son efficacité au travail ! Rendez les réunions ludiques et uniques avec ce jeu pédagogique idéal pour tout animateur de réunions et de séminaires ! Chaque participant répond à un thème (adapté au cadre professionnel, original et fun) en fonction de son numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'équipe cherche à remettre toutes les réponses dans le bon ordre pour gagner ! Une bonne méthode pour faire émerger des idées, une vision commune et bien communiquer.

Contenu:

189 cartes - 8 jetons - 1 plateau - 2 livrets pédagogiques

Boosters : 56 bonnes idées pour dynamiser vos réunions et formations. / Edery Anna, Edery Marie - Paris : Soul games, 2021. [JEU/0013](#)



Résumé : Vous êtes formateur, animateur, facilitateur, professeur, manager, éducateur, thérapeute de groupe, coach, consultant... ou la même chose au féminin ? Boosters est fait pour vous ! Les Boosters sont des energizers, des activités courtes et ludiques, physiques ou créatives pour dynamiser et faciliter vos sessions. Que ce soit en présentiel ou à distance, dans une petite réunion, un atelier, une formation, un séminaire ou un événement virtuel, les mises en énergie sont indispensables !

Contenu :

56 cartes - 1 livret de 44 pages

Feelin' cartes / Edery Anna, Edery Marie, Leprêtre Ivan - Paris : Souriez vous jouez, 2017, 1 joueur et +. [JEU/0029](#)



Résumé : Feelin' Cartes, c'est un outil relationnel qui permet à chacun d'explorer, comprendre et exprimer ses émotions, ses humeurs et ses sensations. Ce jeu est adapté aux enfants, adolescents et adultes. Avec Feelin' Cartes, vous allez pouvoir identifier et partager vos émotions du moment, avec une touche de légèreté et de fun. Ce jeu de 52 cartes illustrées d'emojis à grosses têtes, à la fois drôles et très expressifs, vous invite à réfléchir sur ce qui vous met en joie. Mais aussi sur ce qui vous stimule, ce qui peut vous irriter, vous stresser ou vous angoisser. C'est un moyen ludique d'engager des discussions sincères, sans jugement, sur ce qui se passe à l'intérieur de vous.

Contenu:

52 cartes - 1 livret de jeu

Photolangage : Human / De Sousa Manuel - Paris : Souriez vous jouez, 2018. [JEU/0016](#)



Résumé : Par son potentiel d'identification et d'évocation, l'humain est ce qui touche le plus le cœur des participants. En les déconnectant du mental, les visuels parlent un autre langage, à la fois simple et puissant, spontané et accessible à tous. Ces photos libéreront la parole et l'émotion, donneront à vos animations une dimension encore plus humaine.

Contenu : 68 photographies

Photolangage : Transformations / De Sousa Manuel - Paris : Souriez vous jouez, 2018. [JEU/0015](#)



Résumé : Transformations est un jeu d'images projectives centré sur les thèmes du changement. Le soin apporté au choix des images permet d'aborder ces thèmes dans divers cadres : pour soi, dans la nature, dans le monde moderne, dans les arts, au niveau des énergies, dans l'industrie, dans le sport, en cuisine, bref là où les choses se transforment, quels qu'en soient les impacts. Ces images libèreront la parole et l'émotion, et permettront soit de recueillir des difficultés et des attentes, soit de faire identifier les envies des personnes qui vivent une transformation souhaitée ou imposée. Et aussi d'identifier les futurs proches ou possibles, et par ce processus, de rassurer ; car rien n'est permanent, sauf le changement.

Contenu : 68 photographies

Story cubes / O'Connor Rory - Guyancourt : Asmodee Group, 2021. [JEU/0014](#)



Résumé : Lancez les Storycubes et créez une histoire en laissant les 9 icônes obtenues vous guider. C'est aussi simple que cela ! Et tout le monde peut jouer ! Votre histoire peut être sérieuse ou totalement délirante, être courte ou débordante de rebondissements... Avec Rory's Story Cubes, vos histoires repoussent les limites de votre imagination !

Contenu :

1 boîte de 9 dés "personnages" - 1 boîte de 9 dés "classic" - 1 boîte de 3 dés "médical"

Dixit anniversary / Roubira Jean-Louis - Poitiers (France) : Libellud, 2019, 3-6 joueurs. [JEU/0012-V2](#)



Résumé : Extension du jeu Dixit.

Contenu :

84 cartes "images"

Dixit / Roubira Jean-Louis, Cardouat Marie - Poitiers (France) : Libellud, 2008, 3-6 joueurs. [JEU/0012-V1](#)

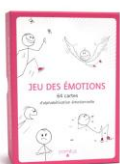


Résumé : Dixit est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination. Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes sans texte et interprétez ces images énigmatiques. Accessible et familial, Dixit est un jeu idéal pour jouer en famille ou entre amis et découvrir votre entourage d'une nouvelle manière.

Contenu :

1 plateau de jeu - 84 cartes - 36 cartons "vote" - 6 pions "lapin"

Jeu des émotions / Challan Belval Maelle, Zdenek Sasek - Pont-Sainte-Maxence : Comitys, 2022, 6-14 joueurs. [JEU/0004](#)



Résumé : Le Jeu des émotions est un jeu d'alphabétisation émotionnelle. Inspirées de la Communication Non-Violente (CNV) de Marshall Rosenberg, les cartes permettent de nommer et comprendre les émotions que l'on ressent, étoffer son registre lexical sur les émotions ainsi que les sentiments, parler de ses ressentis avec finesse et précision, entrer dans la démarche CNV, déployer ses compétences psychosociales et développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

Contenu :

64 cartes dont 5 cartes pôles émotionnels (rose) et 59 cartes émotions (colorées et numérotées) - 1 règle du jeu

Jeu des qualités / Challan Belval Maelle, Gervais Nicolas - Pont-Sainte-Maxence : Comitys, 2022. [JEU/0020](#)



Résumé : Le Jeu des qualités est un outil pédagogique innovant au service des compétences psychosociales. Les cartes qualités sont conçues pour enrichir son lexique des qualités humaines, apprendre à se connaître afin de mieux s'aimer, identifier ses compétences personnelles ainsi que professionnelles et construire la cohésion d'un groupe tout en s'amusant.

Contenu :

64 cartes qualités - 1 notice d'utilisation

Jeu des besoins / Challan Belval Maelle, Zdenek Sasek - Pont-Sainte-Maxence : Comitys, 2022. [JEU/0019](#)



Résumé : Le Jeu des besoins est un jeu d'alphabétisation émotionnelle. C'est un outil pédagogique inspiré des bases de la Communication Non-Violente (CNV) de Marshall Rosenberg, qui permettent de déployer ses compétences psychosociales (CPS), identifier et accueillir ses besoins, étoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds, entrer dans la démarche de la Communication Non-Violente (CNV), développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation et inspirer ses décisions.

Contenu :

64 cartes - 1 notice d'utilisation

Mieux travailler ensemble dans le secteur de la santé : 56 cartes pour favoriser la qualité de vie au travail / Gava Marie-José - Gap (FRA) : Editions Le Souffle d'Or, 2017. [JEU/0018](#)



Résumé : Faire face à la souffrance, s'adapter aux rythmes de travail et aux situations d'urgence sont des défis pour les professionnels de la santé. En facilitant la communication et l'expression des ressentis, ces cartes projectives permettent d'identifier rapidement les situations difficiles et des solutions concrètes pour prévenir les risques psychosociaux et mieux travailler ensemble.

Contenu :

40 cartes illustrées - 12 cartes "messages" - 4 cartes "mode d'emploi" - 1 notice d'utilisation

Jeux de coopération

Exit : Le laboratoire secret / Brand Inka, Brand Markus, Vohwinkel Franz - [S.I.] : Iello, 2017, 1-4 joueurs. [JEU/0017](#)



Résumé : En tant que volontaires pour une étude de recherche médicale, vous devez vous présenter à un laboratoire. Mais une fois arrivés, vous semblez être les seules personnes sur place ! De la vapeur s'échappe d'un tube à essai et vous commencez à avoir des vertiges. Lorsque vous vous réveillez, la porte est verrouillée et vous découvrez un carnet et un disque étrange...

EXIT est un jeu qui reprend les sensations des « escape games ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

Contenu:

1 disque décodeur - 85 cartes - 2 objets étranges - 1 carnet de notes - 1 livret de règles

Concept / Rivollet Alain, Beaujannot Gaëtan - Bruxelles : Repos production, 2013, 4-12 joueurs. [JEU/0010](#)



Résumé : Plus besoin de parler pour communiquer. Par équipes, faites deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau. Grâce aux nombreuses icônes et aux possibilités offertes par leurs interactions, il existe plusieurs façons de faire deviner chaque mot... mais ce ne sont pas les concepts les plus simples qui sont les plus faciles à faire deviner. A chaque fois, le joueur qui trouve le mot et l'équipe qui l'a fait deviner remportent des points de victoire. Pour gagner, il faut cumuler le plus de points en fin de partie. Mais qu'importe le vainqueur : tout le monde s'amusera à interpréter les concepts et à commenter la façon de faire deviner des autres joueurs!

Contenu :

110 cartes - 1 plateau de jeu - 4 aides de jeu - 1 bol de rangement - 39 jetons - 47 pions en plastique

Kosmopolit / Toscano Florent, Prothière Julien - Lyon : Jeux Opla, 2020, 4-8 joueurs. [JEU/0009](#)



Résumé : Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde ! Ici, les clients du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues dont vous n'aviez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre et encore moins parler ! Un jeu coopératif, évolutif, rapide et tellement immersif !

Contenu :

185 cartes - 1 application à télécharger - 1 bloc de feuilles - 1 crayon - 1 livret de règles

Non inclus et nécessaire :

smartphone ou tablette - écouteurs - crayon

So clover ! : reliez-les tous ! / Romain François - Bruxelles : Repos production, 2020, 3-6 joueurs. [JEU/0008](#)



Résumé : Avec So Clover!, inscrivez secrètement un indice pour chaque duo de mots-clés. Ensemble, les autres joueurs retrouveront-ils vos mots clés ? So Clover! est un jeu d'ambiance coopératif d'association d'idées créé par François Romain.

Contenu :

220 cartes - 6 tablettes - 6 feutres effaçables - 1 tableau des Légendes - 1 livret de règles

Imagine / Nakashima Shotaro, Oikawa Hiromi, Ono Shintaro, et al. - Versailles : Cocktail games, 2016, 3-8 joueurs.

[JEU/0007](#)



Résumé : Laissez-vous surprendre par vous-même et par les possibilités infinies du jeu ! 60 cartes transparentes avec des formes ou des symboles sont à votre disposition pour faire deviner aux autres joueurs l'une des 1000 énigmes (des films, des lieux, des objets, des personnages...). Superposez, assemblez ou animez les cartes ! Exprimez-vous, tout est permis !

Contenu :

60 cartes transparentes - 65 cartes énigmes - 35 jetons

Magic rabbit / Dutois Julie, Galonnier Romaric, Aucomte Jonathan, et al. - Vendes : Lumberjacks, 2020, 1-5 joueurs.

[JEU/0006](#)



Résumé : Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique : les lapins sautent de tous côtés et les chapeaux roulent au sol ! Il faut remettre de l'ordre dans tout cela. Dans Magic Rabbit, les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis.

Contenu :

1 carte "magicien" - 9 cartes "chapeau" - 10 cartes "lapin" - 5 cartes "colombe" - 3 enveloppes "niveau" - 1 sablier - 1 règle du jeu

La marche du crabe / Prothière Julien, Pins Arthur de - Lyon : Jeux Opla, 2015, 2 joueurs. [JEU/0005](#)



Résumé : Pauvres de nous, petits crabes carrés : incapables de tourner, soumis à la dictature imbécile des tourteaux et à la souillure des humains ! Mais ensemble nous pouvons coopérer pour échapper aux oppresseurs et libérer nos frères crabes ! La marche du crabe est un jeu de déduction coopérative hyper immersif, dans lequel les deux crabes joueurs dépendront complètement l'un de l'autre... Sans parler ! Vous avez souvent vu des crabes discuter, vous ?

Contenu :

90 cartes - 1 jeton - 1 livret de règles

Cranium / Hasbro Gaming - Délémont (Suisse) : Hasbro Gaming, 4+ joueurs. [JEU/0011](#)



Résumé : Cranium permet à la fois de mimer, siffler, fredonner, dessiner, sculpter, épeler des mots à l'envers, se cultiver à travers 800 questions.

Contenu : 600 cartes - 4 pions - pâte à modeler Cranium - sablier - dé - bloc-notes - plateau de jeu - instructions

Tous accompagnés ! : 90 cartes pour se former au médico-social / Croguennec-Le Saout Hélène, Chesnais Gaëlle - Rennes (FRA) : Presses de l'EHESP, 2025, 5-7 joueurs. [JEU/0021](#)



Résumé : Tous accompagnés ! transforme l'apprentissage du secteur social et médico-social grâce à son approche pédagogique innovante et interactive. Ce coffret de cartes éducatives met les participants en situation réelle face à des publics vulnérables, leur permettant d'évaluer les besoins et de les orienter dans le dédale des établissements sociaux et médico-sociaux (ESMS). La dynamique pédagogique omniprésente de Tous accompagnés ! permet aux étudiants, aux professionnels de terrain, aux associatifs d'apprendre tout en s'affrontant sur leur capacité à trouver la meilleure solution d'accompagnement des personnes en difficulté. Il garantit une formation complète et pratique, transformant l'apprentissage complexe des ESMS en une expérience engageante et efficace.

Kit'Bac Philo Terminale / Gaudeul Tanguy, Gaultier Alyse - Rennes (FRA) : Hygée Editions, 2025. [JEU/0024](#)



Résumé : Le Kit'Bac philosophie propose une approche différente des révisions grâce à ses 350 cartes de révision accompagnées d'un accès à l'application La Boite à Bac. Le kit comprend 800 questions et réponses pour aider à mémoriser les définitions, apprendre les concepts d'auteurs, expliquer leurs pensées et développer sa culture générale sur les 17 thèmes du programme. (R.A)
Contenu: 350 cartes

Kit'Bac Français Première / Gaudeul Tanguy - Rennes (FRA) : Hygée Editions, 2025. [JEU/0025](#)



Résumé : Le Kit'Bac français propose une approche différente des révisions grâce à ses 350 cartes de révision accompagnées d'un accès à l'application La Boite à Bac. Le kit comprend 800 questions et réponses organisées autour de 9 thématiques du programme : culture littéraire, définitions, figures de style, grammaire et orthographe, poésie, outils d'analyse, roman, théâtre, idées. (R.A)
Contenu : 350 cartes

Kit'Bac HGGSP Terminale / Gaudeul Tanguy, Loury Camille - Rennes (FRA) : Hygée Editions, 2025. [JEU/0026](#)



Résumé : Le Kit'Bac HGGSP propose une approche différente des révisions grâce à ses 350 cartes de révision accompagnées d'un accès à l'application La Boite à Bac. Le kit comprend 800 questions et réponses organisées autour des grandes notions d'histoire, de géographie, de géopolitique et de sciences politiques. (R.A)
Contenu: 350 cartes

Kit'Bac SES Terminale / Motch Perrine - Rennes (FRA) : Hygée Editions, 2025. [JEU/0027](#)



Résumé : Le Kit'Bac SES propose une approche différente des révisions grâce à ses 350 cartes de révision accompagnées d'un accès à l'application La Boite à Bac. Le kit comprend 800 questions et réponses pour vous aider à mémoriser les grandes notions d'économie et de sociologie, apprendre son cours avec des fiches et obtenir tous les savoir-faire des sciences économiques et sociales. (R.A)

Contenu: 350 cartes

Discriminations/violences

Catch me if you can ! / Université de Bordeaux, Junca Ninon, Meziani Jamina - Bordeaux (France) : Université de Bordeaux, 2024. [JEU/0003](#)



Résumé : A product of innovative research in human and social sciences, the game "Catch Me If You Can" designed by the University of Bordeaux helps raise awareness of inequalities and situations of discrimination that can be encountered during a professional career.

Rattrape-moi si tu peux ! / Université de Bordeaux, Junca Ninon, Meziani Jamina - Bordeaux (France) : Université de Bordeaux, 2024. [JEU/0002](#)



Résumé : Produit d'innovation de la recherche en sciences humaines et sociales, le jeu «Rattrape-moi si tu peux» conçu par l'université de Bordeaux permet de sensibiliser aux inégalités et situations de discrimination que l'on peut rencontrer au cours d'une carrière professionnelle.

Emprise / Saintillan-Lelou Célia, Chotard Célia - Evreux (FRA) : Désclic, 2025, 1-15 joueurs. [JEU/0028](#)



Résumé : Emprise est un outil pour ouvrir le dialogue sur les violences conjugales, informer sur les réalités de vie des victimes et sur leurs parcours. Il permet aux professionnel·les d'accompagner les victimes, les auteurs, et les témoins. En utilisant les récits de vie de victimes, Emprise montre comment l'emprise s'installe, mais aussi comment s'en défaire. C'est un jeu de carte collaboratif qui reprend les codes du "livre dont vous êtes le héros" : les joueur·ses vont devoir prendre des décisions face à des situations de vie. Les chemins empruntés permettront d'aborder : le cycle des violences, les violences administratives, psychologiques, physiques et sexuelles, l'isolement social, mais aussi les différents parcours d'accompagnement.

Famille·s / Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial de Belgique (FCPPF), Jourdain Prisca - Bruxelles (BEL) : Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial (FCPPF), 2024, 1-10 joueurs. [JEU/0031](#)



Résumé : Famille·s c'est 78 cartes illustrées pour parler de ce qui fait famille, ou pas, dans toute la diversité des modèles familiaux. Qu'elle soit monoparentale, recomposée, homoparentale, d'accueil, d'adoption ou encore choisie, la famille s'invente et se réinvente, parfois dans la joie, parfois dans la douleur. Si pour certaines personnes, la famille offre un espace de protection, d'amour, de respect, de consentement et de dialogue, pour d'autres, elle incarne plutôt un lieu de rivalité, de malaise, de non-dit, et parfois même d'abus et de violence. Cet outil vous permettra de donner à voir et d'ouvrir le dialogue sur toutes les nuances qui la composent.

Addictions

Addictosphère / Association Le Pélican - Chambéry (FRA) : Association Le Pélican, 2023, 1-10 joueurs. [JEU/0032](#)



Résumé : Addictosphère est un outil ludopédagogique pour la prévention et l'accompagnement des addictions. Conçu comme un support d'intervention, ce jeu de plateau permet d'aborder les consommations avec ou sans produit, déconstruire les idées reçues et faire évoluer les représentations. Il s'adresse aux professionnel·les de l'accompagnement (travailleurs sociaux, psychologues, éducateurs, soignant·es) désireux·ses de mener des actions de prévention dynamiques avec des adolescent·es ou des adultes, en entretien individuel, familial ou en groupe.

Environnement

La fresque du climat / Ringenbach Cédric - Paris (France) : La fresque du climat, 2015, 4-7 joueurs. [JEU/0023](#)



Résumé : La Fresque du Climat (FDC) permet à chacun·e de comprendre le fonctionnement, l'ampleur et la complexité des enjeux liés aux changements climatiques afin de se les approprier et d'agir. Le jeu La Fresque du Climat est un outil neutre et objectif. Il est fondé sur les données issues des rapports scientifiques du GIEC (Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat) dont les recommandations orientent les décisions politiques et économiques à l'échelle mondiale. Son approche ludique et collaborative permet à de nombreux publics de s'approprier le sujet des changements climatiques. Sans culpabiliser et par une compréhension partagée des mécanismes à l'oeuvre, La Fresque engage les individus dans un échange constructif. (R.A)

Contenu :

44 cartes - 1 livret de formation - 1 guide animateur

Education aux médias et à l'information

Ocytocine / Le Dôme, Lebrun Thimoté - Caen : Le Dôme, 2024, 3-15 joueurs. [JEU/0001](#)



Résumé : Développé par Le Dôme et l'association "Kruptos", avec le soutien du Département du Calvados et du ministère de la Culture, "Ocytocine" est un jeu de bluff et de déduction qui vous invite à une plongée dans l'univers des réseaux sociaux. Votre objectif ? Déclencher le plus d'interactions possibles pour faire buzzer vos infos mais attention, Kruptos vous observe et pourrait bien supprimer votre compte s'il vous surprend à partager des fake news !

Contenu :

1 boîte de jeu - 5 paravents - 20 jetons de 5 couleurs différentes - 92 cartes "Info" - 5 cartes "Rôle secret"

Cranium / Hasbro Gaming - Délémont (Suisse) : Hasbro Gaming, 4+ joueurs. [JEU/0011](#)



Résumé : Cranium permet à la fois de mimer, siffler, fredonner, dessiner, sculpter, épeler des mots à l'envers, se cultiver à travers 800 questions.

Dixit / Roubira Jean-Louis, Cardouat Marie - Poitiers (France) : Libellud, 2008, 3-6 joueurs. [JEU/0012-V1](#)



Résumé : Dixit est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination. Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes sans texte et interprétez ces images énigmatiques. Accessible et familial, Dixit est un jeu idéal pour jouer en famille ou entre amis et découvrir votre entourage d'une nouvelle manière.

Concept / Rivollet Alain, Beaujannot Gaëtan - Bruxelles : Repos production, 2013, 4-12 joueurs. [JEU/0010](#)



Résumé : Plus besoin de parler pour communiquer. Par équipes, faites deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau. Grâce aux nombreuses icônes et aux possibilités offertes par leurs interactions, il existe plusieurs façons de faire deviner chaque mot... mais ce ne sont pas les concepts les plus simples qui sont les plus faciles à faire deviner. A chaque fois, le joueur qui trouve le mot et l'équipe qui l'a fait deviner remportent des points de victoire. Pour gagner, il faut cumuler le plus de points en fin de partie. Mais qu'importe le vainqueur : tout le monde s'amusera à interpréter les concepts et à commenter la façon de faire deviner des autres joueurs!

Kosmopolit / Toscano Florent, Prothière Julien - Lyon : Jeux Opla, 2020, 4-8 joueurs. [JEU/0009](#)



Résumé : Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde ! Ici, les clients du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues dont vous n'aviez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre et encore moins parler ! Un jeu coopératif, évolutif, rapide et tellement immersif !

Non inclus et nécessaire :

smartphone ou tablette - écouteurs - crayon

Exit : Le laboratoire secret / Brand Inka, Brand Markus, Vohwinkel Franz - [S.I.] : Iello, 2017, 1-4 joueurs. [JEU/0017](#)



Résumé : En tant que volontaires pour une étude de recherche médicale, vous devez vous présenter à un laboratoire. Mais une fois arrivés, vous semblez être les seules personnes sur place ! De la vapeur s'échappe d'un tube à essai et vous commencez à avoir des vertiges. Lorsque vous vous réveillez, la porte est verrouillée et vous découvrez un carnet et un disque étrange... EXIT est un jeu qui reprend les sensations des « escape games ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

