

SOMMAIRE

ESCAPE GAMES : LES BASES 8

LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE 9

| | |
|------------------------------------|----|
| Les principes de base | 9 |
| Pour quoi et pour qui ? | 10 |
| La « To do list » de l'escape game | 10 |

L'ESCAPE GAME : UNE ANIMATION PROTÉIFORME 11

| | |
|---------------------------|----|
| Une structure modulable | 11 |
| Conseils de mise en œuvre | 12 |
| Tester l'escape game | 14 |



LE MERVEILLEUX MONDE D'OZZIE 15

HISTOIRE DE JOUETS 16

| | |
|--------------------------|----|
| Les principes de base | 16 |
| Le synopsis | 16 |
| Les protagonistes | 18 |
| Les participants | 19 |
| Les objectifs | 20 |
| Les défis et les énigmes | 20 |
| Le final | 20 |

LE DÉCOR DE L'ESCAPE GAME 21

| | |
|-------------------------|----|
| La description | 21 |
| Les éléments essentiels | 21 |

PICTOGRAMMES

Ces pictogrammes vous aideront à identifier les thématiques abordées dans les fiches énigmes présentées au sein de cet ouvrage consacré aux escape games.

| | | | |
|---|-----------|--|------------|
|  | Assembler |  | Reproduire |
|  | Observer |  | Découper |
|  | Manipuler |  | Imaginer |

L'installation 21

Le plan de la salle de jeux
du merveilleux monde d'Ozzie 22

Fiche 1 : Fouille et recherches 23

Fiche 2 : Combinaison : couleur bleue 25

Fiche 3 : Combinaison : couleur verte 27

Fiche 4 : La boîte mystérieuse 30

Fiche 5 : Combinaison : couleur noire 31

Fiche 6 : Combinaison : couleur rouge 33

Fiche 7 : La cellule d'énergie 35

LE MYSTÉRIEUX CABINET DE MISTER STRANGE 37

LA CURIOSITÉ EST UN VILAIN DÉFAUT 38

Les principes de base 38

Le synopsis 38

Les protagonistes 40

Les participants 41

Les objectifs 42

Les défis et les énigmes 42

Le final 42

| | |
|---|-----------|
| LE DÉCOR DE L'ESCAPE GAME | 43 |
| La description | 43 |
| Les éléments essentiels | 43 |
| L'installation | 43 |
| Le plan du cabinet de Mister Strange | 44 |
| Fiche 8 : Fouille et recherches | 45 |
| Fiche 9 : L'ouverture de la porte : les gestes | 47 |
| Fiche 10 : La troisième pierre d'onyx | 49 |
| Fiche 11 : L'ouverture de la porte : la formule | 51 |
| Fiche 12 : La quatrième pierre d'onyx | 54 |
| Fiche 13 : Sorcier et potions | 57 |

ZONE 81 **59**

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| LE SILENCE, C'EST LA VIE ! | 60 |
| Les principes de base | 60 |
| Le synopsis | 60 |
| Les protagonistes | 62 |
| Les participants | 63 |



| | |
|--------------------------|----|
| Les objectifs | 64 |
| Les défis et les énigmes | 64 |
| Le final | 64 |

LE DÉCOR DE L'ESCAPE GAME **65**

| | |
|-------------------------|----|
| La description | 65 |
| Les éléments essentiels | 65 |
| L'installation | 65 |
| Le plan de la Zone 81 | 66 |

| | |
|--|----|
| Fiche 14 : Fouille et recherches | 67 |
| Fiche 15 : Serrure à digicode : chiffres 1 et 2 | 69 |
| Fiche 16 : La clé du boîtier de la sirène d'alerte | 72 |
| Fiche 17 : Serrure à digicode : chiffres 3 et 4 | 74 |
| Fiche 18 : Serrure à digicode : chiffres 5 et 6 | 76 |
| Fiche 19 : Les symboles à la craie | 79 |
| Fiche 20 : L'ouverture de la porte | 81 |

DOCUMENTS À TÉLÉCHARGER

Le pictogramme  indique qu'il y a des documents (casse-têtes, puzzles, énigmes mathématiques...) à télécharger sur www.jdanimation.fr/escapegames/ de manière à faciliter la mise en œuvre des activités proposées.

Ludique et pédagogique

Les jeux d'évasion grandeur nature, que l'on connaît aussi sous l'appellation « escape game », sont l'un des phénomènes ludiques de ces dernières années. Les salles spécialisées ont essaimé sur tout le territoire et les propositions se sont considérablement diversifiées. Il en existe aujourd'hui pour tous les goûts et tous les âges, et les plus passionnés en organisent volontiers chez eux, avec des amis.

L'escape game est une activité ludique et pédagogique qui suscitera à coup sûr l'enthousiasme des enfants et des adolescents, dès l'âge de 6 ans. Parce que les participants vivront là une aventure collective et unique... mais aussi parce qu'elle est à la mode et plébiscitée. On peut donc, les yeux fermés, décider d'en organiser une dans sa structure et plonger, durant une heure, son public dans un autre univers.

Cependant, cette grande animation exige, comme tout projet d'envergure, une importante préparation ainsi qu'une équipe investie, notamment si on envisage un grand nombre de participants. Même lorsque le jeu est clé en main, il y a le scénario à découvrir et à adapter si besoin, les énigmes et les défis à préparer et à tester en amont, les espaces à décorer en fonction de la thématique mais aussi à sécuriser... Les tâches sont multiples et il est nécessaire de bien les anticiper et de se répartir le travail. Sans compter qu'il n'est pas évident de se lancer lorsqu'on connaît peu le concept et ses fondements.

LES PRINCIPES DE BASE

L'escape game est un jeu d'évasion grandeur nature qui invite un petit groupe de participants à sortir d'un espace clos en un

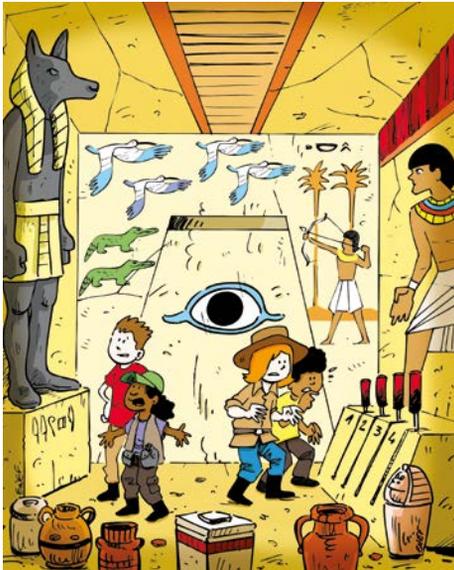
temps donné (souvent 45 ou 60 minutes). Pour cela, les joueurs doivent explorer leur « prison », dénicher les indices qui s'y trouvent, manipuler des objets insolites, faire preuve de logique et de cohésion, résoudre des énigmes, déjouer des pièges, partager leurs trouvailles... La dimension collective de cette grande animation est essentielle puisque les défis sont conçus de telle manière qu'une personne seule ne peut les résoudre dans le temps imparti.



POUR QUOI ET POUR QUI ?

La première question à se poser, lorsqu'on se lance dans la mise en œuvre d'une telle animation, est pour quoi ? Les réponses seront personnelles et propres à la structure : pour changer des animations qui sont proposées, pour aborder autrement les sciences, pour inciter les jeunes à se découvrir et à coopérer, pour fédérer l'équipe autour d'un grand projet... mais elles lui donneront un vrai sens. L'escape game ne doit pas seulement avoir une vocation ludique, il doit servir un objectif pédagogique et/ou professionnel. Ensuite, il convient, pour la bonne marche de cette animation, de circonscrire les participants à des tranches d'âge précises, déterminées en fonction des acquis scolaires. Les énigmes et les défis seront ainsi bien adaptés au niveau de chacun et permettront la participation de tous :

- **avec des 6-8 ans** : on préfère la fouille et la recherche d'indices, les puzzles, les rébus et charades voire les coloriages



magiques, etc. Attention : ces jeunes lecteurs ne connaissent que les opérations mathématiques simples (addition et soustraction).

- **avec des 8-12 ans** : on commence à glisser des pièges et des fausses pistes, à multiplier les possibilités. On cherche par ailleurs à proposer des énigmes mathématiques, des problèmes géométriques ou encore des casse-têtes à manipuler... selon la capacité de concentration et les centres d'intérêt du public.
- **12 ans et plus** : à partir de cet âge, on propose tous types d'énigmes et de pièges.

LA « TO DO LIST » DE L'ESCAPE GAME

Les étapes listées ci-dessous sont communes à la mise en place de tous les escape games, même lorsqu'ils sont clé en main. Il conviendra de les effectuer de préférence dans cet ordre et tous les animateurs doivent contribuer à leur mise en œuvre.

- Fixer la durée exacte de l'escape game, le nombre et l'âge des participants.
- Arrêter le lieu où il se tiendra et déterminer les endroits à sécuriser.
- Décider le nombre total d'énigmes à résoudre pour s'échapper de la « prison ».
- Penser à l'imbrication des différentes énigmes dans l'histoire et réaliser un grand schéma en couleur de l'escape game, reliant les grandes étapes, les énigmes, les fausses pistes...
- Tester les énigmes et anticiper les différents coups de pouce à proposer.
- Concevoir, selon la thématique abordée, les décors et les costumes, préparer la musique d'ambiance et les jeux de lumière... et anticiper les émotions qui seront suscitées. ■

LE DÉCOR DE L'ESPACE GAME

Un escape game, c'est aussi et toujours une immersion dans un univers remarquable. Le merveilleux monde d'Ozzie est une invitation à imaginer la salle de jeux dont tous les enfants peuvent rêver. Certains éléments de décor sont toutefois essentiels à la bonne marche de l'animation et doivent être placés à des endroits spécifiques.

LA DESCRIPTION

Le décor de cette grande animation est une salle de jeux aux murs colorés, magnifique et pleine de jouets de toutes sortes. On y trouvera des étagères et des caisses remplies de jouets.

L'équipe d'animation rassemblera donc en amont le plus grand nombre possible de jeux de construction et d'imitation, de petites figurines en plastique, de puzzles, de petites voitures, de peluches, de ballons... Si les jeux sont apportés par les enfants, il y aura un travail de marquage à réaliser avant le jour J : prendre des photos de chaque jeu tout en mentionnant le nom de son propriétaire pour lui rendre après l'animation.

L'idée est d'amasser dans la salle plus de jouets qu'auraient pu en rêver les enfants. Bien entendu, il y aura aussi de nombreux coussins de couleur, des affiches en lien avec des dessins animés et, pourquoi pas, de drôles de luminaires. On peut même prévoir des espaces pour dessiner sur les murs et toute une série de pots de crayons de couleur et de craies grasses.

L'atmosphère doit être chaleureuse et rassurante : les enfants doivent se sentir comme chez eux, et avoir envie de fouiller partout et de jouer avec tout ce qu'ils peuvent dénicher. L'équipe d'animation n'hésitera pas à enrichir cet environnement avec des idées personnelles. Sans

grande surprise, on évitera toutefois les jouets musicaux ou les jouets qui font du bruit pour éviter toute pollution sonore.

LES ÉLÉMENTS ESSENTIELS

Cette salle de jeu doit obligatoirement inclure certains éléments essentiels à la bonne marche du jeu et de certaines énigmes. Il faut notamment prévoir :

- une cabane d'extérieur, en plastique ou en bois, capable d'accueillir des enfants ;
- une grande peluche en forme d'animal de préférence, avoisinant la taille d'un enfant ;
- trois tapis de couleurs ou motifs différents ;
- une caisse dans laquelle on trouvera une dizaine d'affiches glissées dans des tubes.

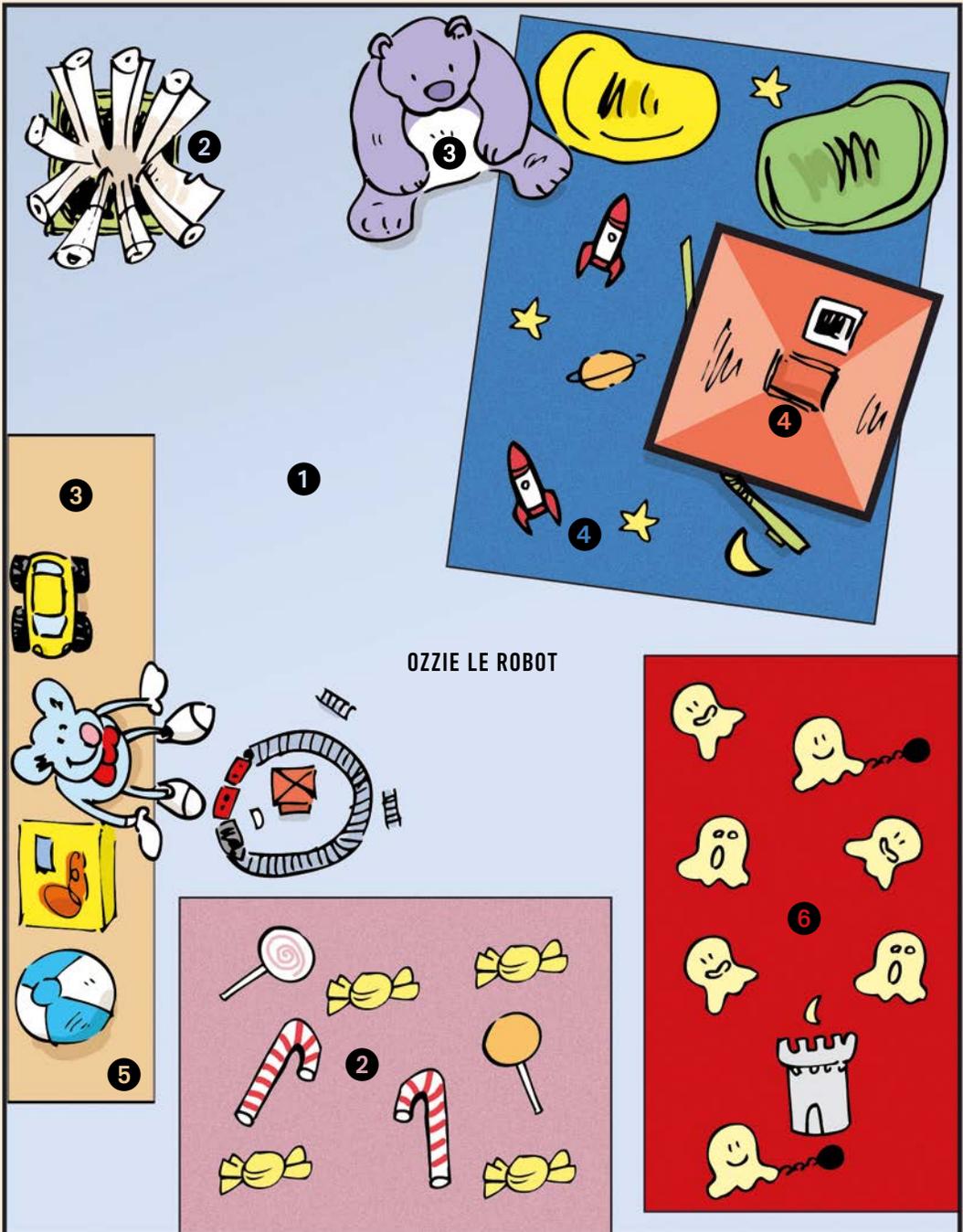
L'INSTALLATION

Sur la page suivante est représenté un plan en deux dimensions de la salle de jeux telle que nous l'avons imaginée. Les points à énigme sont numérotés et renvoient aux fiches concernées.

Cette disposition des lieux est pensée pour que les enfants puissent se déplacer et manipuler sans trop se gêner. Si l'équipe d'animation change l'emplacement de tel ou tel élément, elle doit le faire en appréciant les conséquences de ce changement. ■

LE PLAN DE LA SALLE DE JEUX DU MERVEILLEUX MONDE D'OZZIE

Les numéros sur le plan renvoient aux fiches énigmes correspondantes.



OZZIE LE ROBOT

ENTRÉE



COMBINAISON : COULEUR BLEUE

*Le chiffre associé à la couleur bleue du cadenas se dissimule dans un drôle de texte codé.
Pour le déchiffrer, les participants doivent penser à utiliser des filtres de couleur.
Ensuite, il y aura une petite opération mathématique à résoudre.*



EN QUELQUES MOTS

Ce défi invite les enfants à décrypter un message codé dont les mots sont écrits avec trois couleurs différentes. Il est essentiel à la réussite de la mission car, en révélant le texte caché, les participants obtiennent une opération mathématique dont le résultat est le chiffre associé à la couleur bleue du cadenas de la boîte à énergie d'Ozzie.

Ce défi n'est pas difficile, mais il exige de la patience. Les plus rapides devraient toutefois le surmonter en quelques minutes. Attention, il est facile de passer à côté de cette énigme... puisqu'elle demande à ce qu'on associe deux éléments à première vue distincts : une feuille de papier sur laquelle a été imprimé un texte écrit en trois couleurs et des filtres de couleur transparents, semblables à ceux que l'on utilise sur des lampes ou des projecteurs (à acheter dans les boutiques spécialisées). L'animateur incarnant Ozzie veillera ainsi à ce que les joueurs parviennent à associer ces éléments, quitte à leur donner un coup de pouce.

SUR LE PLAN : 2

Le message à décrypter est dissimulé dans l'une des affiches roulées. Quant aux filtres de couleur, ils sont posés sur l'un des tapis à motifs où l'on trouvera des crayons de couleur, des craies grasses et des feuilles de papier blanc. Les animateurs prépareront plusieurs feuilles transparentes de trois couleurs : rouge, bleu et vert.

LES PRINCIPES

Le codeur triphasé est un outil polychromatique, imaginé par S'Cape (<http://scape.enepe.fr>), permettant de mêler les mots de trois phrases qui peuvent être révélées, chacune, par un filtre de couleur différente (par défaut : rouge, vert, bleu). Cette ressource est disponible en ligne, mais elle peut aussi être téléchargée afin d'être exploitée hors connexion.

Ainsi, les enfants doivent utiliser le bon filtre de couleur pour lire chacune des phrases du message qui, une fois mises l'une au bout de l'autre, décrivent une opération mathématique.

COUP DE POUCE

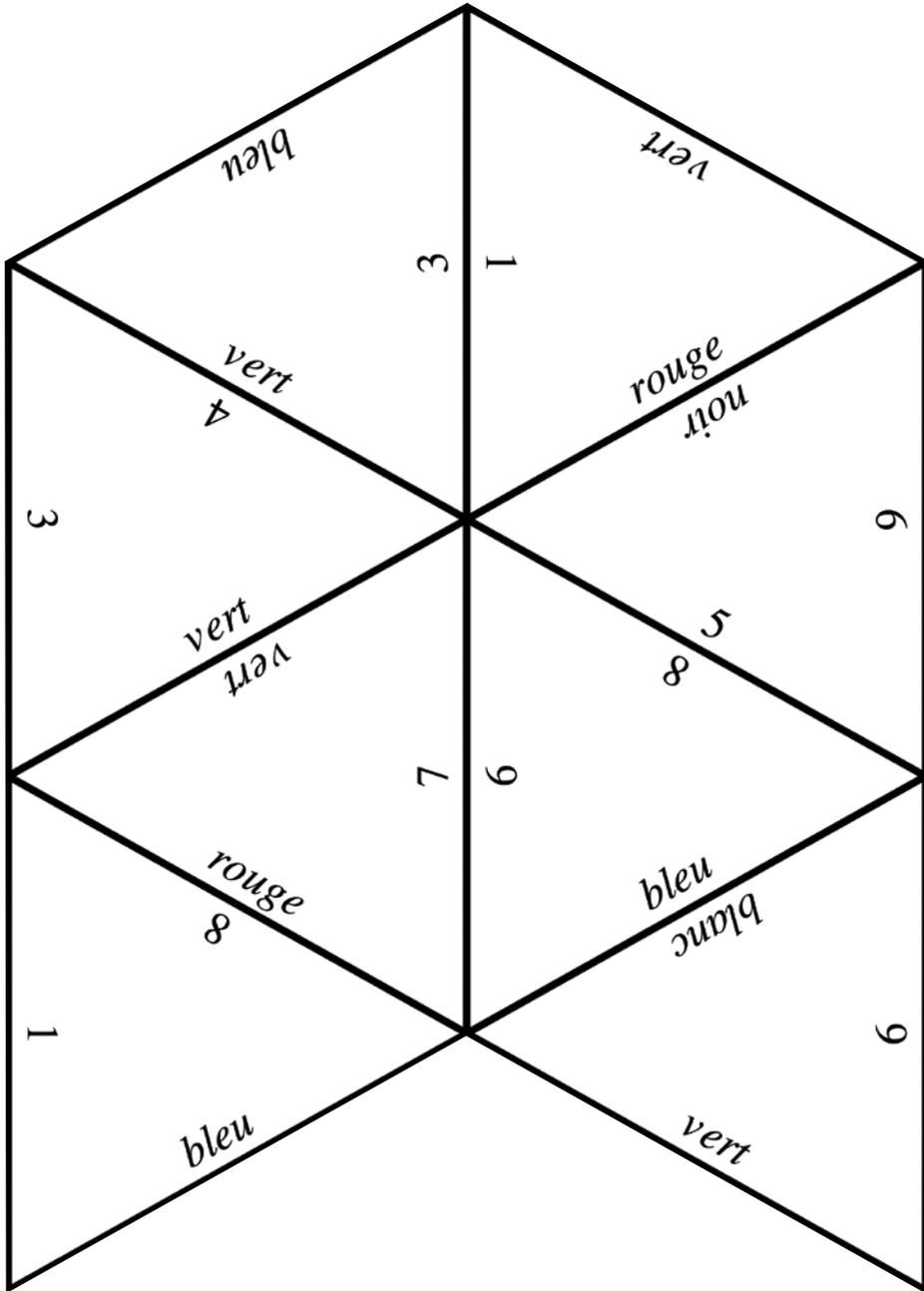
- Sur l'une des feuilles blanches du tapis à dessins, l'équipe d'animation aura imprimé un ou plusieurs mots au choix avec le codeur triphasé. De cette manière, les participants découvriront le procédé avant de dénicher le texte dissimulé dans une affiche roulée. ■

LES PHRASES DÉCRYPTÉES

Si on additionne deux plus deux puis quatre et encore trois / et qu'on ôte deux puis trois avant d'ajouter de nouveau cinq / on obtient en ôtant deux le chiffre bleu de la combinaison.

Ce qui donne $2 + 2 + 4 + 3 - 2 - 3 + 5 - 2 = 9$.

 PIÈCES DE LA PYRAMIDE À IMPRIMER ET À DÉCOUPER



LA BOÎTE MYSTÉRIEUSE

*Ce défi n'est pas essentiel à la réussite de l'escape game, mais c'est un casse-tête plutôt original.
À l'équipe de voir si elle envisage ou non de l'intégrer.*

EN QUELQUES MOTS

Ce défi propose aux enfants de percer le secret de l'ouverture d'une boîte rectangulaire parfaitement lisse, uniquement constituée de briques Lego. Dans son compartiment secret, l'équipe d'animation glissera la clé qui permet d'ouvrir le caisson sur la poitrine du robot dans lequel les joueurs placeront la cellule d'énergie (p. 35).

Cette création originale en Lego est l'œuvre d'Adam Ward, un artiste professionnel de la célèbre petite brique. Il présente ainsi de nombreuses productions dans la série de vidéos intitulée « *Brick X Brick* » (qui se compose de 3 saisons à l'heure actuelle) et que l'on peut regarder sur la chaîne YouTube : [SoulPancake \(www.youtube.com/user/soulpancake\)](http://www.youtube.com/user/soulpancake). Il explique notamment dans l'épisode 2 de la première saison comment créer cette boîte.



Cette énigme n'est pas essentielle à la réussite de la mission des enfants : en effet, il n'est pas obligatoire de posséder une clé pour ouvrir le caisson sur la poitrine d'Ozzie. C'est une épreuve annexe. Cette création nous a séduits et la boîte peut être réalisée, pour une somme tout à fait modique, dès lors que l'on achète les pièces à l'unité sur la boutique Lego (environ une quinzaine d'euros).

SUR LE PLAN : 4

La boîte mystérieuse est à dissimuler dans la cabane en plastique. Toutefois, pour aiguiller les participants, l'équipe d'animation placera une photographie de la boîte sur le tapis à motifs où sont



placés les Lego. Elle dessinera également sur l'image un grand point d'interrogation. Certains enfants essaieront sûrement de reproduire la boîte avec les briques à leur disposition, ce qui ne doit pas être possible. Le rapprochement avec la photographie s'effectuera au moment où la boîte sera trouvée.

LES PRINCIPES

Cette boîte rectangulaire sans ouverture comprend un compartiment secret où l'on peut cacher une toute petite clé. Pour accéder à ce compartiment, il faut trouver la clé, un assemblage de Legos, intégrée à la structure de la boîte et s'en servir pour actionner un loquet.

Attention : la boîte est solide mais les plus jeunes essaieront bien entendu de la démonter... Pour éviter ce désagrément, on l'entourera de ruban adhésif transparent sans bien sûr bloquer la clé et le compartiment secret.

COUP DE POUCE

- Ozzie interviendra si les enfants essaient en vain de construire la boîte avec les Lego à leur disposition.
- Le robot s'éveillera si certains tentent de casser la boîte.
« *Big Big Toys a sûrement piégé la boîte, il faut l'ouvrir sans la démonter !* »