# Créer
# un escape game

PAR **FLORENT CONTASSOT**

**Vous entrez dans la salle qui sert à la fois de bureau et de salle de repos aux animateurs. Cela sent le café, la menthe et les cookies trop cuits. Dans un coin, le seul ordinateur de l'ACM bourdonne poussivement. Sur la table, au centre, on a laissé des feuilles blanches, un crayon à papier, une plaquette d'activités du centre d'équitation, une autre de la ferme**

© EB

**Les jeux d'évasion grandeur nature sont l'un des phénomènes ludiques de ces dernières années. Les salles ont essaimé le territoire en peu de temps et ont considérablement diversifié leurs offres. Maintenant, ils se déclinent aussi sur différents supports : jeux de société, livres-jeux, etc.**

# Le phénomène « escape game »

En 2016, une enseigne de jeu d'évasion grandeur nature, aussi appelé escape game, s'ouvrait sur le territoire tous les 3 jours en moyenne, selon une infographie de *www.escapegame.paris*. Si vous doutez de l'exactitude du chiffre, faites comme moi une recherche Internet à proximité, dans un rayon d'une petite cinquantaine de kilomètres… Mais peut-être en avez-vous déjà expérimenté avec des amis ou même des collègues de travail ? Aujourd'hui, on dénombre plus d'une centaine de salles sur la capitale et quelque 1 300 en France, franchisées ou indépendantes. C'est dire l'ampleur du phénomène « *escape game* » en quelques années seulement !

On a bien souvent tendance à l'oublier, mais les jeux d'évasion grandeur nature sont relativement récents : ils font suite à des jeux vidéo apparus au milieu des années 2000 (le patient 0 étant Crimson Room) et ils sont apparus, pour la première fois, en 2007, au Japon, sous le format que nous leur connaissons, à savoir, sortir en équipe d'un lieu clos en un temps donné en explorant sa « *prison* » et en

résolvant des énigmes (jeux de logique, d'observation, de réflexion, etc.).
Cet engouement se retrouve également dans les dernières sorties de jeux de société. C'est en effet en 2017 qu'ont commencé à être commercialisées la série des Unlock d'Asmodée (As d'Or au festival international des jeux de Cannes) et d'autres collections de boîtes de jeu (Escape Box, Exit…) proposant de récréer l'ambiance des escape game. De même, il existe des collections de livres-jeu où le joueur incarne un héros enfermé et dans lesquels il se débrouille seul… avec à ses côtés un chronomètre.

## JOUER, COOPÉRER, PARTAGER

Ce succès mondial n'est pas en soi une surprise. Le jeu d'évasion grandeur nature mêle habilement ce qui a fait la réussite de grands classiques : la chasse au trésor, l'enquête, le jeu de rôle… en y ajoutant les notions d'enfermement (il faut s'échapper à plusieurs d'un lieu clos) et de temps qui est compté (l'émulation est au rendez-vous). On ajoutera à cela une importante scénarisation : les décors, les jeux de lumières, la musique, et les dialogues et les textes sont soignés et immersifs. Généralement, on incarne, en costume, des personnages plongés au cœur de l'histoire présente, passée ou à venir.
On a là le moyen de jouer, de découvrir, de coopérer, de s'évader, de partager… dans le monde réel, à plusieurs et sans condition préalable. Ce dernier point est important : les jeux d'évasion grandeur nature ne requièrent généralement jamais de connaissances ou de savoirs particuliers, ils sont ouverts à tous.
À une époque où le jeu a pris une réelle place dans la société (de la petite enfance au grand âge en passant par la vie professionnelle), il est logique que cette activité ludique et pédagogique séduise un large public, dont le cœur de cible est les 25-40 ans. Certaines entreprises ou grands groupes les emploient même à des fins de formation de manière à souder leurs équipes.

## LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE

L'escape game est une activité ludique qui, sans aucun doute, suscitera l'enthousiasme du public, dès l'âge de 6 ans. D'une part, parce que c'est récent et toujours à la mode ; d'autre part, parce que c'est dépaysant et que les participants vivront une aventure extraordinaire.
On peut donc, les yeux fermés, décider d'en organiser un dans sa structure… surtout que l'on peut aborder par son biais une thématique précise et lui donner du sens pédagogique. Cependant, cette grande animation, à l'instar d'un grand jeu, exige une rigoureuse et importante préparation ainsi qu'une équipe investie. Ce n'est pas évident de se lancer lorsqu'on connaît peu les mécanismes de ce type de jeu. Nous proposons donc sur les pages suivantes de découvrir les grandes étapes de la conception du jeu d'évasion grandeur nature et de nombreux conseils pratiques, des idées de scénarios et un escape game clé en main.

© Laurence Fregnol

*Jouer, découvrir, coopérer, s'évader, partager…*

## Les bases de la conception

**Revenons sur les fondements de l'escape game : ses objectifs ludiques et pédagogiques, le public visé, les différentes étapes de sa préparation, etc.**

• L'escape game est un jeu d'évasion grandeur nature qui invite un 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* » et dénicher des indices, résoudre des énigmes et déjouer des pièges, partager leurs trouvailles et faire preuve de cohésion…

• Sans surprise, c'est une animation qui exige un investissement et un temps de préparation conséquents, surtout si on envisage d'y faire participer un grand nombre de participants. Il y a le scénario à imaginer, les énigmes à concevoir et à tester, les espaces à sécuriser et à décorer en fonction de la thématique choisie… Les tâches sont multiples et il est nécessaire de les anticiper et de se répartir le travail.

### Pour quoi et pour qui ?

• La toute 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 que nous proposons* », « *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 de circonscrire le public : c'est essentiel avant d'arrêter la thématique et d'imaginer les défis. Il est préférable de se restreindre à des tranches d'âges déterminées en fonction des acquis scolaires.

**– Avec des 6-8 ans :** On préférera la fouille et la recherche d'indices, les puzzles, les rébus et charades voire les coloriages magiques… Attention : ces jeunes lecteurs ne connaissent que les opérations mathématiques simples.

**– Avec des 8-12 ans :** On commencera à glisser des pièges et des fausses pistes, à multiplier les possibilités. On cherchera par ailleurs à proposer des énigmes mathématiques, des problèmes géométriques ou encore des casse-tête 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.

• En répondant à ces questions (« *pour quoi* » et « *pour qui* »), l'équipe arrêtera également la thématique de l'escape game (l'imaginaire à développer) et posera les premiers éléments du scénario.

### 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. Il conviendra de les effectuer de préférence dans l'ordre et tous les animateurs doivent y contribuer :

– Fixer la durée de l'escape game, l'endroit où il se tiendra et le nombre et l'âge des participants.

– Arrêter la thématique et esquisser les grandes lignes du scénario (début, fin, principales étapes) : pourquoi les participants sont-ils enfermés ? Que doivent-ils faire pour s'échapper ? Etc.

– Déterminer le nombre total d'énigmes à résoudre pour s'échapper de la « *prison* », en fonction du nombre de salles investies.

– Penser à l'imbrication des différentes énigmes dans le scénario et réaliser un grand schéma en couleur de l'escape game, reliant les étapes, les énigmes, les fausses pistes…

– Imaginer et élaborer 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.

## Une ou plusieurs « *prisons* » ?

**Cette grande animation a l'avantage de pouvoir être adaptée à tout environnement et à tous les publics. De la classique escape room à un escape game à l'échelle de la structure, il n'y a qu'un pas !**

• La structure d'un escape game est conditionnée par le nombre de participants et d'encadrants, l'âge

des joueurs, les lieux choisis et leurs contraintes matérielles (ouverture au public, sécurité, etc.), le temps de préparation alloué à l'animation… et les intentions pédagogiques de l'équipe.

• Quelle que soit la structure choisie, les espaces investis doivent être décorés et plonger les joueurs dans le jeu. Les détails du décor seront soignés et multiples, car, ne l'oublions pas, ils peuvent être eux-mêmes des indices, en dissimuler ou encore mener sur une fausse piste. Les joueurs doivent avoir à observer, à sentir, à entendre… lorsqu'ils arrivent sur place. Les lieux, à l'instar du scénario, sont tenus de captiver et d'intriguer.

### La salle-prison

• Un escape game est circonscrit à une seule pièce, de plus ou moins grande taille.

• Les participants ont à relever des indices, résoudre des énigmes et surmonter différents défis en un temps donné (45 ou 60 minutes majoritairement) pour trouver le code à 4 chiffres du cadenas ou encore la clé… qui leur permettra de s'échapper ensemble de la salle.

• Cette forme, la plus commune, est à la fois adaptée à un petit groupe de joueurs comme à un grand groupe qui sera scindé en plusieurs sous-groupes (voir « *Le scénario* », p. 49). Elle peut par ailleurs être utilisée de manière à transformer temporairement une salle de la structure en un espace de jeu où différentes équipes se succèdent. Par exemple, lors de la fête du centre voire d'une semaine consacrée à la science, aux arts, à l'environnement…

### La structure-prison

• Un escape game peut aussi s'organiser à l'échelle d'un bâtiment. Ils ont à résoudre différentes énigmes et défis, et à trouver des indices dissimulés dans plusieurs salles. Celles-ci peuvent être au choix : toutes accessibles dès le début du jeu, et ainsi réalisées de manière aléatoire, ou réalisées de manière successive, chaque salle n'étant accessible que si le groupe est parvenu à surmonter les défis de la précédente.

• Ce format est adapté aux petits groupes de joueurs comme aux grands. Généralement, elle se déroule sur quelques heures ou une grande demi-journée. Bien entendu, l'organisation d'une telle animation nécessite beaucoup plus de préparation puisque chaque salle possède ses propres énigmes, ses décors, son ambiance… Attention, il n'est pas capital que le lieu soit vaste : un espace jeunes avec un salon, un bureau, une kitchenette et des toilettes peuvent très bien faire l'affaire.

### De manière successive

• La résolution des énigmes et les indices récoltés mènent d'une salle à l'autre… jusqu'à ce que les joueurs parviennent à surmonter tous les défis et à s'échapper des lieux.

• Ce format est particulièrement adapté à un groupe de 4 à 8 joueurs, notamment les plus grands, puisque l'enchaînement des énigmes implique une bonne capacité de concentration et d'attention.

### De manière aléatoire

• Les énigmes et les défis répartis dans chaque salle s'effectuent dans n'importe quel ordre. Tous donnent des indices permettant de résoudre par équipe ou collectivement une grande énigme finale.

• Ce format est adapté à de très grands groupes. On crée un nombre d'équipes égal au nombre de salles et on effectue un roulement, chaque équipe passant dans chaque salle pendant un temps donné. Au final, les équipes mettent en commun ce qu'elles ont trouvé pour s'échapper du lieu. >>>

## Un « faux » emprisonnement

Pour d'évidentes raisons de sécurité, il n'est pas autorisé d'enfermer physiquement des mineurs dans une pièce ou encore un bâtiment. C'est le scénario qui imposera aux participants de ne pas sortir des lieux (une dangereuse chimère rôde les couloirs, une épidémie contagieuse s'est répandue dans la région...) et, bien entendu, un rappel des règles propres à cette animation.
Les portes demeureront ainsi toujours ouvertes, et les toilettes toujours accessibles.

## Quelques mots, un synopsis

**Ces scénarios succinctement décrits montrent comment il est possible de décliner une thématique sous la forme d'un escape game. Sciences, histoire, écologie, science-fiction… Faites votre choix !**

### La « *créature* » du savant fou (1 salle, à partir de 8 ans)

© Nicolas Faucard

• Les joueurs viennent de pénétrer dans l'antre d'un savant fou. Ils ont été envoyés là pour découvrir quel plan le maléfique scientifique ourdissait. Ce dernier est toutefois parvenu à leur échapper en bloquant l'unique issue, une épaisse et lourde porte métallique. Il a hurlé en disparaissant dans la nuit orageuse que leurs minutes étaient comptées. Un compte à rebours s'est alors enclenché, bien visible, dans le laboratoire. Que se passera-t-il lorsque le temps sera écoulé ? Comment ouvrir la porte avant son terme ? Sûrement en utilisant cette gigantesque créature faite de peaux recousues, allongée sur une table…

• **Thème :** sciences, Frankenstein. **Décors :** un laboratoire avec ses bocaux remplis de formol, ses alambics et ses machines électriques. **Personnage :** Frankenstein s'éveillera momentanément pour aider les joueurs. **Énigmes et défis :** équations à résoudre, schémas à compléter, assembler un paratonnerre et le relier grâce à un fil conducteur à Frankenstein.

### Le tombeau du pharaon maudit (1 salle, à partir de 6 ans)

• Les joueurs sont enfermés au cœur d'une pyramide sans nourriture ni eau. Ils sont éreintés et désespérés, car leur temps est compté ! Pourtant, il y a encore quelques minutes, ils étaient au comble du bonheur car, au terme d'un long périple dans les ténèbres, ils étaient parvenus à atteindre le tombeau du pharaon Clepsydre Ier. Mais une lourde porte de pierres s'est aussitôt refermée derrière eux, scellant leur destin à celui du pharaon. Ils ont découvert dans la salle funéraire un étrange mécanisme composé de plusieurs leviers numérotés. Peut-être qu'en l'actionnant avec le bon code, la porte s'ouvrira…

• **Thème :** histoire, Égypte ancienne. **Décors :** un tombeau, des poteries, des sculptures à l'effigie des dieux égyptiens, une fresque… **Personnage :** la momie du pharaon s'éveillera et aidera les joueurs qui piétinent. **Énigmes et défis :** indices chiffrés à trouver dans la fresque (compter les ibis à plumes bleues) et puzzles à reconstituer pour découvrir l'ordre dans lequel actionner les leviers.

### Enfermés au zoo (2 salles, à partir de 6 ans)

• Les joueurs ont décidé de sauver des singes, victimes d'expériences scientifiques. Ils sont entrés de nuit dans le zoo et ensuite dans la cage où les animaux sont reclus… mais ils ont été surpris par le méchant professeur. Ce dernier leur a inoculé un virus qui les a transformés en singe. Ils sont maintenant enfermés dans la cage et dans la peau de ceux qu'ils venaient sauver. Comment sortir ? En parvenant à subtiliser la clé qui est suspendue à quelques mètres d'eux. Une canne à pêche rudimentaire devrait les aider… mais le professeur les soumet régulièrement à des expériences et si trop manquent à l'appel, la punition sera terrible. Comment redevenir humain ? En ouvrant le réfrigérateur à digicode contenant le vaccin… Mais quel est le code ? Il doit être dissimulé sur le bureau du professeur.

• **Thème :** environnement, bien-être animal. **Décors :** une cage, avec de la végétation composée de branches de bois morts et de lianes, plusieurs tas de paille et une bassine d'eau…

**Personnages :** l'unique vrai singe de la cage, un bonobo, peut conseiller les joueurs. **Énigmes et défis :** trouver des objets, concevoir une canne à pêche et la manipuler… en même tant que résoudre les épreuves de logique du professeur ; le code du digicode sera dissimulé parmi des notes : trouver le bon code parmi différentes fausses pistes.

### Contagion en orbite (plusieurs salles, à partir de 12 ans)

• Les joueurs se trouvent dans une station orbitale victime il y a quelques secondes d'un grave incident. Un agent pathogène se propage dans l'air, car l'intelligence artificielle (IA) a suivi la procédure propre à ce type de cas : elle a coupé les communications extérieures et placé en quarantaine les différents espaces de la station en verrouillant les sas. La prochaine étape est la dépressurisation de chacun des lieux de vie. Comme précisé sur un plan lumineux de la station, le prochain espace qui sera dépressurisé est contigu à celui des joueurs. Ils doivent donc gagner très rapidement le prochain espace et surtout atteindre la cabine de pilotage d'où il est possible d'arrêter l'IA. Ils ont à franchir plusieurs salles et à déverrouiller chaque fois une porte close dans un temps limité…

• **Thème :** science-fiction. **Décors :** une station orbitale, plusieurs espaces habités (salon, cuisine, laboratoire, salle des communications…), musique angoissante. **Personnages :** des assistants virtuels apparaissant sur un écran sont en mesure de les aider (utiliser des outils de communication à distance). **Type d'énigmes et défis :** chaque porte doit être déverrouillée en fonction des ressources de la pièce ; on imaginera volontiers des mécanismes à assembler dans la cuisine pour crocheter la serrure, des énigmes codées dans la salle des communications, le code pour réinitialiser la porte à retrouver parmi les livres du salon…

## Pratique : conseils de mise en œuvre

**Les conseils donnés ci-dessous permettent d'éviter les erreurs du « *débutant* » et de donner à l'escape game du dynamisme et de la spontanéité.**

### Le scénario

• Le scénario joue un rôle primordial dans l'implication des participants. On évitera donc de créer, hormis pour des plus jeunes, des scénarios trop linéaires dans lesquels l'énigme A donne accès à l'énigme B qui débloque la C… Imposer une direction génère souvent lassitude et frustration. De même, cela aboutit à faire réfléchir tous les participants à la même énigme… Il est préférable de scinder le groupe en plusieurs sous-groupes : répartir les indices dans la salle permet de distribuer spontanément des missions à chacun. La fouille est en effet une activité classique dans les jeux d'évasion. Généralement, on commence par découvrir les salles, observer les détails à la recherche d'indices. C'est pourquoi, comme nous l'avons souligné, il faut impérativement travailler le décor et la mise en scène.

• Pour éviter que tous les participants n'aient qu'un but, il suffit d'imaginer une énigme finale qui exige des éléments et des indices découverts en résolvant d'autres énigmes : la canne à pêche à concevoir dans la cage aux singes (p. 49), la combinaison pour actionner les leviers dans le tombeau du pharaon (p. 48)… Ainsi, on préparera en fonction du temps alloué à l'escape game au minimum deux énigmes pour chaque sous-groupe de participants.

### Les énigmes

• Il n'existe pas d'énigmes propres aux escape game. Disons plutôt qu'on y trouve généralement beaucoup de codes à décrypter, d'énigmes visuelles ou virtuelles, d'objets à manipuler et à reconstituer, etc. On en trouve >>>

>>> de nombreux exemples et de tous types dans les ouvrages spécialisés ou en ligne. Il est possible, et même conseillé avec des grands, d'exploiter le numérique. Exemple : reconstituer un QR code qui, une fois flashé, dévoile un autre défi ; faire appel à la réalité augmentée pour découvrir des indices invisibles à l'œil nu…

• Il faut varier les plaisirs, ne pas être trop long, toujours surprendre et ne pas hésiter à dissimuler des indices ou des énigmes… voire à combiner la solution d'une énigme à la résolution d'une autre énigme.

• L'emploi de connaissances ou compétences spécifiques pour résoudre une énigme n'est jamais conseillé pour ne dévaloriser aucun participant, à moins que tous soient en possession de ce savoir.

• Il est également important de prévoir pour chaque énigme un « *deus ex machina* », un coup de pouce qui permet aux joueurs de ne jamais rester bloqués. Dans certains scénarios présentés précédemment, nous avons imaginé un personnage incarné par un animateur qui viendrait en aide aux joueurs sans pour autant leur donner la solution. Il est aussi chargé de dynamiser le jeu et d'apporter du piquant à l'ensemble.

### La réussite, un moteur

• La réussite, le fait de surmonter un défi marque la progression dans

© EP

tous les jeux et stimule la plupart des joueurs. Il est donc important que l'accomplissement soit valorisé. Si l'escape game se compose de plusieurs salles, cela se fera spontanément en passant de l'une à l'autre… Si non, la progression sera matérialisée par la mise au jour de nouveaux défis qui les rapproche toujours plus de leur but final : s'échapper des lieux dans le temps imparti.

• Il est également envisageable de remettre aux participants, à leur arrivée, une liste de découvertes qu'ils compléteront petit à petit. Cette dernière solution est un support précieux pour les plus jeunes qui seront en mesure à tout instant de visualiser les tâches accomplies et à accomplir. Un animateur jouant le rôle de l'observateur peut par ailleurs inviter le groupe à partager leurs découvertes durant des temps spécifiques.

## « Il ne veut pas jouer… »

Il est généralement admis que la mécanique scénaristique et les énigmes proposées suffisent à impliquer l'ensemble des participants dans un jeu d'évasion grandeur nature. Mais il arrivera peut-être qu'un joueur ne souhaite pas jouer de rôle, n'aime pas les énigmes… Sachez cependant que la plupart des réfractaires finissent toujours par s'y essayer ou tentent en marge du groupe de résoudre des énigmes.

## Tester l'escape game

**Il est impensable de ne pas faire tester l'escape game et ses énigmes avant le jour J. On s'évite ainsi de bien mauvaises surprises et c'est une occasion d'ajuster le niveau de difficulté des énigmes.**

• Même si la préparation de l'escape game s'effectue avec rigueur, en tenant compte de l'âge et des aptitudes du public visé, il y aura sûrement le jour J d'éventuels ajustements à apporter pour que tout se déroule comme l'équipe l'a conçu et dans le temps imparti. Les animateurs devront alors faire preuve de réactivité pour que le rythme du jeu d'évasion n'en soit pas affecté.

• Pour anticiper les points sensibles et les moments où un « *deus ex machina* » peut être nécessaire, l'équipe doit faire tester au minimum une fois l'ensemble du jeu, de préférence en situation réelle, par des joueurs qui n'ont pas participé à sa conception. Il n'est pas primordial que ces sessions soient effectuées par un public du même âge, mais on privilégiera toujours des joueurs plus âgés que ceux attendus.

• Cette étape permet bien entendu de repérer les erreurs de conception, mais aussi de juger de la difficulté des énigmes, de la pertinence des indices et de la conformité des lieux en situation réelle (déplacements, sécurité…). On profitera également de cette ou ces sessions pour évaluer la qualité des décors : musiques de fond, jeux de lumière, discours et dialogues des éventuels personnages rencontrés…

# Sauvetage chez les lutins bleus

**Voici un exemple d'escape game à destination d'un groupe de 8 à 16 enfants, âgés de 6 ans et plus, sur le thème des fêtes de fin d'année. C'est avant tout une source d'inspiration, n'hésitez pas à le modifier selon vos envies et vos contraintes matérielles et humaines.**

## Les principes de base

• Nous avons choisi un format classique : les joueurs auront à s'échapper d'une seule salle et en un temps donné (60 minutes). De même, nous avons travaillé en fonction de tranches d'âge précises : 6-8 ans, 8-12 ans et 12 ans et plus. Les missions, le synopsis ainsi que les défis et énigmes sont communs aux différentes tranches d'âge. Cependant, nous détaillons des ajustements à effectuer selon l'âge des participants.

## Le décor

• L'ambiance de la salle-prison doit être un subtil mélange entre l'atmosphère d'une chaîne de montage dans une usine et celle d'un atelier de lutins travaillant pour le Père Noël.

• Il faut donc un grand sapin orné de guirlandes et de boules, de nombreux bibelots et figurines évoquant les fêtes de fin d'année… Il y aura, par ailleurs, des piles de cadeaux prêts à l'envoi. On trouvera également : une chaîne d'emballage composée d'un tapis roulant et d'un caisson où sont empaquetés automatiquement les cadeaux… ainsi que des piles de cartons non pliés, des rouleaux de papier cadeau… un grand plan de travail avec, en vrac, du ruban adhésif, du bolduc, du papier journal, des règles, des ciseaux, des Post-It de couleur annotés, des poubelles pleines de chutes de papier… On imaginera aussi des tasses sentant le chocolat chaud, des bocaux pleins de bonbons, du pain d'épices tranché, etc. Et on n'oubliera pas d'accrocher une horloge bien en vue.

© NF

• La salle doit respirer la vie et le travail, l'équipe d'animation ne lésinera donc pas sur les détails.

## Le synopsis

• La Compagnie des lutins bleus, chargée par le Père Noël de répondre aux sollicitations des enfants sur notre territoire, a installé à la mi-décembre une de ses chaînes d'emballage de cadeaux dans l'accueil de loisirs. Les employés travaillaient de nuit pour ne pas éveiller la curiosité ; seule l'équipe d'animation était au courant de leur présence. Ce matin, les animateurs ont trouvé la porte de la salle où les lutins bleus s'étaient installés entrouverte. Nul bruit ne s'en échappait, la chaîne de montage semblait à l'arrêt…

• Cette situation est anormale : les animateurs attendaient les enfants pour entrer, car il est sûrement arrivé quelque chose aux lutins.

– **Avec des 6-8 ans :** Dans la salle, les participants trouvent un lutin endormi (un animateur) sous le sapin, affalé sur une pile de cadeaux. Les autres membres de la compagnie se sont volatilisés et la chaîne est à l'arrêt. La porte de la salle se referme dès que tous les enfants sont entrés. À cet âge, « *l'emprisonnement* » marque le début du jeu et « *la sortie* » sa fin.

– **Avec des 8-12 ans :** À côté du grand sapin, se trouve une cage, fermée par un cadenas à combinaison, dans laquelle sont attachés et bâillonnés un ou plusieurs lutins (des animateurs). Les autres membres se sont volatilisés… Dès que les joueurs ont tous franchi la porte, elle se referme et une voix haut perchée s'élève alors : « *Vous ne m'aviez pas aperçu ! (rire sardonique) Le temps est compté : si vous ne parvenez pas à réparer la chaîne d'emballage en 60 minutes, les lutins ne seront plus en mesure de rattraper leur retard… et les déceptions seront nombreuses !* » >>>

**>>> – Avec des 12 ans et plus :** Sur la grande table au centre de la salle, est posée bien en évidence une tablette ceinte d'un ruban rouge. Elle contient un message vidéo à destination des joueurs. Le message se veut angoissant et, à cet âge, on peut se permettre d'interpréter un méchant. « *J'ai décidé de briser la magie des fêtes. J'ai arrêté cette chaîne d'emballage et, dans 60 minutes, rien ne sera plus comme avant… (rire diabolique) J'ai aussi enlevé les employés de la Compagnie des lutins bleus et je les ai enfermés non loin. Si vous n'intervenez pas rapidement, eux aussi disparaîtront à tout jamais…* »

• La porte de la salle est discrètement fermée dès que les joueurs lancent la vidéo.

## Les objectifs

• Lors de l'entrée dans la salle, on laissera quelques instants aux joueurs pour se familiariser avec leur nouvel environnement et observer les lieux. Un ou deux animateurs accompagneront le groupe, et les guideront si besoin durant les premières minutes.

## L'objectif principal

• Les participants ont pour objectif de réparer la chaîne d'emballage de cadeaux en moins de 60 minutes. Sans cela, le retard pris par les lutins sera irrécupérable et la magie des fêtes de fin d'année ne sera jamais plus la même…

## L'objectif secondaire

**– Avec des 6-8 ans :** Réveiller le lutin endormi sous le grand sapin, en lui concoctant une potion de réveil.

**– Avec des 8-12 ans :** Libérer les lutins de la cage, en ouvrant le cadenas à combinaison.

**– Avec des 12 ans et plus :** Retrouver les employés de la compagnie des lutins bleus, et les libérer en ouvrant la porte de leur prison. Il faut à la fois la clé de la porte et la combinaison du cadenas qui bloque la chaîne qui relie les pieds des employés les uns aux autres.

## Les défis et énigmes

• Pour réparer la chaîne d'emballage et libérer/réveiller les lutins, il faudra à la fois retrouver des objets dissimulés et résoudre plusieurs énigmes. Ces deux objectifs sont à compléter en même temps, les joueurs se scinderont naturellement en plusieurs groupes et occuperont l'ensemble de l'espace.

• Les animateurs leur rappelleront toujours l'impératif temps et la nécessité d'être organisé et de coopérer.

### Avec des 6-8 ans

**– Réparer la chaîne d'emballage**

• Sur le tapis roulant, on a abandonné plusieurs roues dentelées à côté d'une drôle de machine dotée d'une manivelle (à préparer à l'aide d'un jeu d'engrenages).

• Bien entendu, il manque des roues dentelées à cette machine, sans laquelle le caisson où les cadeaux sont automatiquement empaquetés ne peut fonctionner. Il y en a sur le tapis roulant, mais également d'autres plus ou moins bien dissimulées dans la salle. Sur la grande table centrale, les joueurs trouveront parmi les papiers cadeaux un plan de la machine complète (puzzle de 40 pièces).

**– Réveiller le lutin endormi**

• À côté du lutin, les participants trouvent une tasse sentant fort la cannelle et, plus loin, la recette déchirée en plusieurs morceaux (puzzle) d'un puissant somnifère. Cette recette est extraite d'un livre de potions que l'on peut trouver dans la pièce (à dissimuler) et dans lequel on explique comment concocter une potion de réveil.

• Celle-ci se présentera sous la forme d'une recette : les ingrédients et les étapes de sa préparation seront à la fois dessinés et nommés pour les jeunes lecteurs.

• Les ingrédients sont à collecter dans la pièce : certains seront évidents à trouver (épine de sapin, sucre d'orge…), alors que d'autres seront cachés (dans des boîtes ou des cartons fermés).

### Avec des 8-12 ans

**– Réparer la chaîne d'emballage**

• Les défis et les énigmes seront similaires aux plus jeunes. Toutefois, la difficulté sera accrue : le plan de la machine à reconstituer sera déchiré en une centaine de morceaux ; certains ne se trouveront pas sur la table et on ajoutera de fausses pièces pour égarer les joueurs.

• De même, les engrenages composant la machine seront plus petits et plus nombreux.

**– Libérer le ou les lutins en cage**

• La combinaison du cadenas qui ferme la cage se compose de 4 chiffres. Ceux-ci sont à découvrir dans la pièce… Celui qui a démonté la machine et enfermé les lutins a en effet oublié un papier chiffonné, placé ou non en évidence, sur lequel ont été griffonnés un cadenas ouvert, un chiffre et des dessins. On y voit le chiffre 4 à côté duquel on a représenté un cadeau ceint d'un ruban (il y a 4 cadeaux ceints d'un ruban dans la pièce). Sous cette première illustration, on pourra, par exemple, trouver les dessins d'une paire de ciseaux, d'une facture et d'un mug… sans chiffre en face. L'idée est de comptabiliser le nombre exact d'objets de ce type dans la salle (de 0 à 9). L'ordre des objets-chiffres correspond à l'ordre de la combinaison.

© NF

• Cette énigme peut être plus ou moins longue en fonction du choix des objets et du soin avec lequel ils ont été cachés dans la salle.

### Avec des 12 ans et plus

**– Réparer la chaîne d'emballage**

• Les plus grands auront eux aussi un mécanisme à reconstituer (toujours plus complexe que les précédents et on glissera d'éventuels pièges), mais on leur ajoutera un défi supplémentaire. Une tablette sera posée sur le tapis roulant : on aura collé dessus une étiquette, « *tapez le code pour la mise en route* ». Ce code sera composé de 4 chiffres (on remplacera pour l'occasion le code pin de l'objet) et il sera à retrouver dans la pièce. Les lutins ont en effet disséminé les chiffres un peu partout pour s'en souvenir : sous une tasse sentant le chocolat, sur des Post-it, etc.

• On piégera le groupe en laissant une longue série de codes (tous faux) bien en évidence.

**– Libérer le ou les lutins en cage**

• La clé de la porte sera à retrouver dans la pièce principale (prévoir plusieurs trousseaux de clés comme fausses pistes).

• La combinaison du cadenas qui bloque la chaîne reliant les employés se composera de 6 chiffres (l'ordre inverse des objets sera la combinaison).

### Les coups de pouce

• Il est nécessaire de prévoir un « *deus ex machina* », c'est-à-dire une intervention scénarisée des animateurs, si les joueurs piétinent. Il faut que ce coup de pouce ne prenne pas le pas sur la réflexion et soit stimulant.

• Voici différentes possibilités.

**– Avec des 6-8 ans :** Le lutin s'éveille par moments, en grommelant, pour guider les joueurs perdus.

**– Avec des 8-12 ans** : Les lutins dans la cage, même bâillonnés, essayent de communiquer avec les joueurs qui peuvent décider de leur ôter leur bâillon ; l'équipe d'animation fera en sorte que cela ne soit pas trop simple.

**– Avec des 12 ans et plus :** les joueurs doivent tout d'abord localiser la prison des employés de la compagnie. Ceux-ci sont pieds liés et bâillonnés, mais ils ont les mains libres. Les joueurs peuvent donc communiquer avec eux en glissant des mots sous la porte… Les réponses s'effectueront vraisemblablement en employant un code proche du morse qu'il faudra élaborer avec les lutins.

• Si les « *deus ex machina* » sont préparés avec soin, les objectifs seront remplis à la fin du temps imparti. Les joueurs auront œuvré en commun et développé leur intelligence collective. Si cela ne se profile pas ainsi, l'équipe interviendra de manière plus directe pour que le jeu ne se termine pas sur un échec.

### Le final

• Les lutins remettent la chaîne d'emballage en marche et remercient les joueurs qui les ont sauvés. Un goûter collectif clôturera cette animation.

### Ressources

Rendez-vous sur notre site **www.jdanimation.fr** (rubrique *Infos*, catégorie *Ressources*) pour découvrir une sélection de ressources sur le thème des escape games.