

Soirée Escape game

Fiche pratique



Objectif ? Jouer en coopération

Implantation dans la salle : installation du vidéo projecteur sur petite table au centre de la salle devant l'écran de projection et d'une seconde table basse au centre pour poser la tablette reliée au câble HDMI du vidéo projecteur (par un raccord). Prévoir des poufs, assises confortables.

Prévoir en amont : des jeux type casse-tête, Tangram, devinettes à la Père Fouras, énigmes pour les défis qui rythmeront le jeu.

Jeu : The Room application disponible sur Android et iOS, 0,99€

1- Accueil - Mise en scène

- **Avant l'animation**

Les participants inscrits recevront un SMS avec l'adresse et l'heure exacte du point de rendez vous. Il leur sera précisé le "dresscode" à respecter ainsi que le mot de passe à donner l'entrée.

- **Accueil des joueurs**

Le bibliothécaire maître du jeu, habillé tout en noir, reçoit les joueurs. La musique du jeu est présente en fond sonore. Les joueurs sont invités à déposer leur portable à l'entrée et à signer une clause de confidentialité puis ils peuvent

Durée : 2h30

Nb Pers. 12 + 1
maître du jeu + 1
animateur

Public à partir de
12 ans - tout public

Matériel

1 tablette
1 vidéo projecteur
câble HDMI
Raccord HDMI/
tablette
Des jeux casse-tête
1 compteur temps



**Médiathèque
départementale
de Lozère**



Réal. Euterpe consulting

entrer dans l'espace de jeu tamisé avec sur l'écran la page d'accueil du jeu.

2- Jeu en coopération The Room

• Introduction et énoncé des règles

➔ Le maître du jeu dit, avec un ton solennel, aux joueurs qu'ils sont enfermés dans la pièce et qu'ils devront jouer en coopération, s'organiser, être malins pour arriver à percer l'énigme de la pièce, et pour ce faire, ils disposeront de 2 heures ! Au cours du jeu, le maître du jeu pourra choisir certains joueurs pour leur proposer des défis qui leur permettront de gagner des bonus (gain de temps, indices, coup de pouces) ou d'obtenir en cas de perte des malus (pénalité de temps, handicap).

• Animation du jeu

➔ Le maître du jeu théâtralise le lancement du jeu " *Serez-vous assez courageux et surtout assez malins pour vaincre la pièce et découvrir son secret ? Je le souhaite si vous souhaitez sortir d'ici.... Il faudra bien tous vos cerveaux et vous entraider pour y arriver. Le temps est compté et c'est un vrai défi de réaliser la mission dans le temps imparti...*"

➔ Au cours du jeu, le maître du jeu met « la pression » sur les joueurs pour activer le jeu et les pousser à être plus perspicaces... L'autre bibliothécaire les accompagne dans le jeu, leur donne des coups de pouce si nécessaire, leur lit le didacticiel, les conseille...



Afin de relancer le suspens : une partie de l'équipe par alternance est amenée à répondre à certains défis afin de gagner du temps... ou d'en perdre... ou encore pour gagner un coup de pouce. Exemples de défi : trouver la réponse à une énigme, reconstituer un puzzle en temps record ou encore décoder un message...

3- Dénouement

Le temps est écoulé :

- Ils ont trouvé : ils prêtent serment de ne jamais révéler le secret de la pièce et ils sont libérés !

- Ils n'ont pas trouvé : subitement la pièce est plongée dans le noir avec une musique angoissante. Silence. Attente d'une minute. Et on rallume les lumières. On les libère...

1

ACCUEIL ET MIS EN
SCÈNE

2

JEU EN COOPÉRATION
THE ROOM

3

DÉNOUEMENT
SÉLECTION D'OUVRAGES
ESCAPE BOOK, LIVRES
D'ÉNIGMES...