

Les ESCAPE GAMES existent depuis longtemps, et permettent de développer l'esprit d'équipe, la gestion du stress, l'esprit d'analyse et de déduction, la capacité à observer et à rechercher des indices, en étant plongé dans un imaginaire et une aventure grandeur nature avec des objets à manipuler et des énigmes à résoudre en une heure.

Cependant, les lieux habituels ne peuvent accueillir qu'un petit nombre de personnes (8 maximum en général), et les groupes d'enfants ne sont pas acceptés car les éléments manipulables sont relativement fragiles et la difficulté du jeu n'est pas forcément adaptable en fonction de l'âge des participants.

L'objectif de l'ENIGMA ROOM est donc de pouvoir accueillir jusqu'à 30 participants en simultanément, en adaptant la difficulté des énigmes en fonction du niveau du public, et pouvant être installée facilement dans une salle de classe qui serait aménagée pour la journée ce qui permettrait de recevoir 4 groupes pendant chacun 1 heure.

L'ENIGMA ROOM se présente sous la forme de 6 stands thématiques associés chacun à une mallette contenant tous les éléments à chercher, construire, résoudre, manipuler. Tout peut se faire sur une table par stand, avec éventuellement quelques éléments placés dans la salle dans le décor.

Chaque mallette contient 8 à 10 énigmes à résoudre, à base de réflexion et de manipulation expérimentale, permettant de trouver un mot final par thème, plus un message à décoder qui sera utile pour finir le jeu.

A la fin du jeu, les mots-indices de chacun des stands thématiques doivent être trouvés pour pouvoir gagner, ce qui fait que tous les participants doivent être solidaires pour finir le jeu mais il n'est toutefois pas nécessaire de résoudre toutes les énigmes pour y parvenir.

Afin de les aider dans leur mission, les participants pourront s'appuyer sur les indices et les indications techniques laissés dans les malles pour résoudre les énigmes et réaliser les expériences scientifiques.

En plus de cela, un animateur sera dans la pièce et pourra servir de personne ressource en cas de difficulté.

Les 6 stands comportent tous des expériences scientifiques ou techniques qui s'appuient sur une démarche expérimentale (robotique, astronomie, physique, chimie, multimédia, électronique), et les énigmes à résoudre sont adaptées au niveau des participants.

Chaque stand permettra de trouver un chiffre du code qui déverrouille l'accès à un mot-clé qui permet de finir le jeu.

Deux imaginaires sont proposés actuellement :

- Un voyageur du temps perd la mémoire et on doit l'aider à retrouver le fichier contenant les plans de sa machine à voyager dans le temps qui sont sur son ordinateur dont l'accès est bloqué par un code.
- On doit lancer une fusée en urgence pour aider un astronaute en perdition, mais la clé de sécurité permettant le décollage est protégée dans un Cryptex dont il faut retrouver le code pour pouvoir l'ouvrir.

Heureusement, des indices figurent dans les malles pour aider à retrouver ce code, mais les participants n'ont que 45 minutes une fois les malles ouvertes avant que l'accès au fichier ou à la clé ne se bloque définitivement.



Voici ci-dessous à titre informatif quelques exemples qui vous permettront de mieux comprendre notre démarche.

Les thèmes abordés dans les énigmes varient selon l'imaginaire choisi.

HISTOIRE ou ASTRONOMIE

EXEMPLE D'ENIGME

Dans la mallette se trouve un pointeur laser à brancher grâce aux câbles situés dans une boîte fermée par un code. Il faut ensuite orienter un miroir pour réfléchir le rayon laser qui permettra de trouver le mot-indice.

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut classer 8 dessins d'objets par ordre chronologique de leur invention pour obtenir une suite de nombres.

Dans la même boîte se trouve également une seringue avec un flacon de vinaigre permettant de transformer cette suite de nombres en lettres qui donnera le mot-indice.

GEOGRAPHIE ou CONQUETE SPATIALE

EXEMPLE D'ENIGME

Dans une boîte se trouve une rose des vents, et de quoi fabriquer une boussole.

Il est indiqué sur la boîte qu'il faut trouver un indice placé sur le mur situé au SUD-EST.

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut rajouter un peu d'eau dans une boîte à l'aide d'une seringue jusqu'à ce que l'ampoule rouge s'allume. Il faudra ensuite rajouter suffisamment de sel contenu dans un flacon pour qu'une lumière blanche éclaire la boîte et révèle le mot-indice.

LITTERATURE ou PARTIR DANS L'ESPACE

EXEMPLE D'ENIGME

Sur une planche figurent deux colonnes de noms à relier par des câbles électriques (fables de La Fontaine ou Ordre des planètes à partir du Soleil). Une fois tous les câbles branchés correctement pour associer les mots de la colonne de gauche avec ceux de la colonne de droite, une ampoule s'allume pour découvrir le mot-indice.

EXEMPLE D'ENIGME

En suivant les indications, il faut découper et placer soigneusement des bandes de scotch sur une plaque en verre, puis utiliser un filtre polarisé pour découvrir le chiffre qui apparaîtra et qui permettra de trouver le mot-indice.

ARTS ET SCIENCES ou MISSION SPATIALE

EXEMPLE D'ENIGME

Dans la mallette se trouve une manette pour piloter un bras robotisé avec lequel il faut déplacer des objets qui cachent des lettres qui permettent de trouver le mot-indice.

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut associer le nom de chaque proposition (peintre ou mission de satellite) à chaque image : à côté du nom de chaque proposition figure un numéro, et l'ordre des 3 images présentées permet de trouver le code du cadenas de la boîte. Dans cette boîte se trouve un casse-tête dans lequel se cache le mot-indice.

SPORTS ou MISSION APOLLO

EXEMPLE D'ENIGME

Il faudra faire appel à plusieurs camarades pour faire une chaîne humaine de 6 m de long pour faire passer le courant. En reliant deux points de contact fixés aux extrémités du décor, une lumière s'allume faisant apparaître le mot-indice.

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut réussir à chauffer une sonde de température trouvée dans une boîte fermée par un cadenas à au moins 34°C pour faire apparaître le mot-indice sur un écran.

MATHEMATIQUES ou TECHNOLOGIES SPATIALES

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut relier des cellules solaires pour alimenter une ampoule qui va permettre de dévoiler une suite de nombres à compléter. Le nombre trouvé permettra de découvrir le mot-indice dans une liste numérotée.

EXEMPLE D'ENIGME

Il faut faire une addition sur un boulier (mode d'emploi fourni) dont le résultat permettra de trouver le mot-indice.