

ESCAPE GAME

Sauvons Noël avec Violette Mirgue

Dans cet escape game, le Père Noël a ENCORE perdu ses vêtements.
Violette a besoin des enfants pour s'infiltrer chez les lutins et les retrouver !

Organisation

Le jeu se joue avec 5 groupes d'enfants (Max 6 par groupe donc pas plus de 30 enfants)
Les groupes naviguent entre 5 lieux (ou 5 coins d'une même pièce) pour retrouver les vêtements :

- L'atelier des jouets pour trouver le pantalon
- La cuisine de la Mère Noël pour trouver la veste
- Le service courrier pour trouver les chaussettes
- Le pavillon des rennes pour trouver le bonnet
- Le garage du traîneau pour trouver les bottes



La lecture de l'album de Noël en amont est un + mais pas obligatoire

A chaque étape, ils doivent résoudre une énigme ou faire un jeu qui leur permettra de décrocher la carte du vêtement retrouvé. Chaque passage dans un lieu ne doit pas durer plus de 10 min. (1 session = 1 heure au total). Il faut idéalement un adulte par lieu pour animer.

Lancement de l'escape game

Imprimer le pdf «LancementJeu».

La première page est une lettre de Violette pour expliquer la situation aux enfants. Elle peut leur être montrée au moment de jouer, où un peu avant pour laisser monter la tension !

Le jour J : répartir les enfants en 5 groupes de couleurs :



- Violet** – Les lutins Génieux
- Rouge** – Les lutins Trépides
- Jaune** – Les lutins Croyables
- Vert** – Les lutins Ventifs
- Bleu** – Les lutins Vincible



S'assurer que les enfants ont choisi chacun un prénom de lutin pour la mission. (en -in ou en -ine au choix). Ne pas hésiter à scénariser un peu ce début pour les faire entrer dans l'ambiance. On peut prévoir des bonnets de lutins, ou un code couleur de pulls par exemple.

Distribuer à chaque groupe son plan de couleur : chacun a un ordre de passage différent.

La mission peut commencer !



L'atelier des jouets

Imprimer le pdf «AtelierDesJouets». La première feuille est la consigne à afficher sur le lieu. L'autre correspond aux cartes «Pantalon» à donner à chaque groupe pour les récompenser.

Le jeu est un Kim du toucher pour reconnaître des jouets dans des paquets cadeaux.

Différenciation niveaux : Les plus grands ne savent rien du contenu des boîtes alors que les plus jeunes peuvent avoir une liste des jouets à reconnaître. On peut aussi moduler le nombre de jouets en fonction de l'âge et bander ou non les yeux.

Matériel :

- Des boîtes en carton recouvertes de papier cadeau, avec un trou au-dessus ou sur le côté pour glisser une main.
- Des jouets divers aux textures variées à mettre dans les boîtes.

Déco :

- Des piles de paquets cadeaux, des rouleaux de bolduc, du papier de soie, des jouets....

La cuisine de la Mère Noël

Imprimer le pdf «CuisineMereNoel». La première feuille est la consigne à afficher sur le lieu. Il y a ensuite le code secret et 6 cartes ingrédients. La dernière feuille correspond aux cartes «Veste» à donner à chaque groupe pour les récompenser.

Le jeu consiste à décrypter le ou les ingrédients secrets de la boisson chaude des lutins grâce au code secret. (CHOCOLAT, CANNELLE, ORANGE, VANILLE, CAMEL, GUIMAUVE)

Différenciation niveaux : On peut moduler le nombre d'ingrédients à décoder, en donner un par enfant pour les plus âgés, ou bien en choisir un seul à faire tous ensemble pour les plus jeunes.

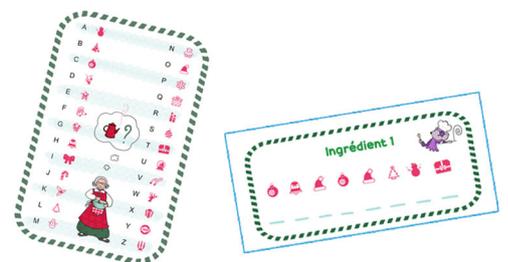
* si la situation sanitaire le permet, ce jeu est facilement transformable en KIM du goût avec ces mêmes ingrédients.

Matériel:

- Le code secret imprimé
- Les cartes Ingrédients imprimées, découpées et plastifiées
- 6 feutres ardoise et 6 chiffonnettes

Déco :

- Boîtes de bonbons/présentoirs à gâteaux/bonhommes de pain d'épices/décos sucre d'orge
- Accessoires de cuisine : louche, casserole, tablier, etc..



Le service courrier

Imprimer le pdf «ServiceCourrier». La première feuille est la consigne à afficher sur le lieu. Ensuite il y a les étiquettes à coller sur et derrière les enveloppes.

La dernière feuille correspond aux cartes «Chaussettes» à donner à chaque groupe pour les récompenser.

Le jeu est une fouille + déductions pour retrouver la bonne enveloppe grâce aux indices.

Différenciation niveaux : On peut moduler le nombre d'enveloppes et les cacher plus ou moins bien. Pour les plus petits, il y a des illustrations qui permettent de faire deviner des animaux au lieu des lettres/continent.

Matériel :

- 10 enveloppes colorées sur lesquelles sont collées les étiquettes préalablement imprimées.
- Une carte planisphère ou un globe pour s'aider à retrouver les pays/continents.

Déco :

- Sac de jutes remplis d'enveloppes blanches (pour brouiller les pistes au moment de la fouille).
- Bureau avec encrier et plume pour répondre aux lettres des enfants.
- Fil à linge tendu avec des enveloppes accrochées aux pinces à linges.
- Fauteuil de Père Noël ? Cheminée en carton ?

Le pavillon des rennes

Imprimer le pdf «PavillonDesRennes». La première feuille est la consigne à afficher sur le lieu. Ensuite il y a les indications pour fabriquer le flocon. La dernière feuille correspond aux cartes «Bonnet» à donner à chaque groupe pour les récompenser.

Le jeu est un bricolage manuel de pliage/découpage.

Différenciation niveaux : L'adulte aide plus ou moins. Pour des tout petits, ce jeu peut être facilement remplacé par un coloriage de flocon.

Matériel :

- La feuille des indications du flocon imprimée et plastifiée.
- Autant de feuilles blanches carrées que d'enfants
- 6 paires de ciseaux

Déco :

- Sapins artificiels, Morceaux de bois
- Carottes/Seaux
- Tissu/plaid blanc pour faire la neige



Le garage du traineau

Imprimer le pdf «GarageTraineau». La première feuille est la consigne à afficher sur le lieu. Ensuite il y a la grille de mots mêlés, la liste des mots à trouver et une version illustrée pour les petits. La dernière feuille correspond aux cartes «Bottes» à donner à chaque groupe pour les récompenser.

Le jeu est basé sur le vocabulaire de Noël, soit en version mots mêlés, soit en version imagier.

Différenciation niveaux : Les plus grands n'ont pas accès à la liste de mots. On peut aussi moduler le nombre de mots à trouver et/ou choisir de faire le jeu en collectif ou en individuel. Pour les tout petits, une version imagier permet de les faire jouer même s'ils ne connaissent pas les lettres.

Matériel :

- 6 grilles de mots mêlés imprimées et plastifiées
- 6 feutres ardoise et 6 chiffonnettes
- 1 grille Imagier imprimée et plastifiée (uniquement s'il y a des tout petits)

Déco :

- Bidons/Jerricanes
- Caisses à outils/établis (jouets ou alors rien de dangereux !)
- Bouée pneu



Conclusion du jeu

Quand tous les groupes de lutins ont visité les 5 pièces, on se réunit autour d'un carton ou d'une boîte : Le coffre du Père Noël.

On y glisse toutes les cartes Vêtements récoltées et magie... la mission est accomplie !!!!
Le Père Noël a retrouvé son costume !

**Si on a un vrai costume de Père Noël a sortir de la boîte, c'est top... sinon l'imagination des enfants fera le job ;-)*

Pour remercier les lutins, il leur a réservé un cadeau : Bonbons ou autres récompenses !

