

ANIMATIONS POUR LES ADOLESCENTS EN BIBLIOTHEQUE

Escape Game "L'Énigme de la bibliothèque des Mondes imagination"

Objectifs :

- offrir aux adolescents une expérience immersive et palpitante où ils se retrouvent plongés au cœur d'une ancienne bibliothèque mystérieuse et enchantée.

résoudre des énigmes et découvrir le mystère qui entoure cette bibliothèque afin de réveiller des histoires.

Scénario :

Dans un monde fantastique, se trouve l'énigmatique Bibliothèque des Mondes Imagination. Cette bibliothèque dissimule les livres les plus captivants destinés aux adolescents, mais elle est plongée dans un sommeil magique et les histoires ont perdu leur éclat. Les participants de l'Escape Game sont les Gardiens des Livres et leur mission est de réveiller la bibliothèque en résolvant des énigmes et en parcourant différents mondes de livres pour restaurer la magie de chaque histoire.

Déroulement du jeu :

1. Introduction :

Les participants sont accueillis dans la bibliothèque par un gardien mystérieux qui leur explique la situation, la bibliothèque est plongée dans un sommeil magique et les histoires ont perdu leur éclat. Les joueurs sont les Gardiens des Livres et chargés de réveiller la bibliothèque en restaurant la magie des histoires.

2. Énigmes préliminaires :

Les protagonistes sont guidés vers une série d'énigmes préliminaires qui testent leur esprit d'équipe, leur logique et leur observation. Ces énigmes leur permettent d'obtenir les clés nécessaires pour accéder aux mondes de livres.

3. Exploration des mondes de livres :

Une fois les clés obtenues, les joueurs sont libres de choisir le monde du livre qu'ils souhaitent explorer en premier. Chaque monde présente un thème différent, comme la fantasy, la science-fiction, le mystère, et l'aventure. Les membres du groupe résoudront des énigmes spécifiques à chaque monde pour réveiller les histoires et restaurer leur magie.

4. Défis des Gardiens Magiques :

Chaque monde de livre est gardé par un personnage fantastique qui pose un défi aux joueurs. Les participants doivent utiliser leur réflexion rapide, leur créativité et leurs compétences spécifiques pour surmonter les défis et progresser dans l'Escape Game.

5. Restauration des histoires :

Une fois que les joueurs ont réveillé toutes les histoires dans un monde de livre, ils doivent trouver les éléments manquants ou brisés des histoires et les remettre en place pour restaurer leur magie. Cela peut impliquer de reconstituer des puzzles, de résoudre des énigmes visuelles ou de décoder des messages cachés.

6. Confrontation finale :

Après avoir restauré toutes les histoires dans chaque monde de livre, les joueurs doivent affronter le gardien magique final, qui a le pouvoir de réveiller la bibliothèque. Ils mettent en pratique tout ce qu'ils ont appris et surmonté pour résoudre l'énigme finale et sauver la Bibliothèque des Mondes Imagination.

7. Conclusion :

Une fois l'énigme finale résolue, la bibliothèque se réveille et retrouve toute sa magie. Les participants sont félicités en tant que héros et Gardiens des Livres. Une célébration est organisée pour marquer leur réussite et leur contribution à la préservation des histoires ados.

Pour créer les décors de l'Escape Game :

Indices et énigmes :

Les énigmes et les indices peuvent être imprimés sur des feuilles de papier et placés dans des enveloppes ou des pochettes. Vous pouvez créer des énigmes avec des rébus, déduction logique, chiffres, jeux de mots et mots croisés. Veuillez varier la difficulté des énigmes pour maintenir l'intérêt des participants.

Objets et artefacts :

Vous pouvez utiliser des objets et des artefacts de la bibliothèque ou les créer vous-même.

Les Clés :

- en pâte à modeler durcissante ou en pâte Fimo® : modeler-les dans la forme souhaitée et si vous le voulez ajouter des détails en utilisant des outils des sculptures ou des objets pointus.
- en carton ou en papier épais : découpez-les dans des formes de clés et décorez-les avec des marqueurs, des peintures, des feutres et des crayons de papier.

Les Boussoles :

- en carton ou en papier épais pour créer la base circulaire : divisez-le en sections avec des marqueurs pour représenter les directions cardinales.
- en carton ou en morceau de plastique pour créer une flèche mobile : ajoutez-la au centre de la boussole et fixez-la avec un trombone ou une attache parisienne pour qu'elle puisse tourner.

Les Coffres :

- des boîtes en carton de différentes tailles pour créer des coffres : peignez-les ou recouvrez-les de papier Kraft pour leur donner un aspect ancien.
- des éléments décoratifs : ajoutez-les tels que des cadenas, des fermoirs ou des charnières en utilisant des matériaux comme des morceaux de ficelle, du papier aluminium ou du carton.

Les Cartes au Trésor :

- sur un papier parchemin ou vieilli : dessinez-la ou imprimez-la pour lui donner un aspect authentique et ajoutez-lui des symboles, des énigmes ou des indications pour guider les participants vers le trésor caché.

Les Vieux Livres :

- en papier Kraft, en papier Parchemin ou en carton pour élaborer des couvertures : créez-les de livres factices et décorez-les avec des marqueurs, de la peinture ou des autocollants pour leur donner un aspect usé et mystérieux.
- vous pouvez utiliser des livres anciens ou des livres récupérés pour créer l'apparence de vieux livres.

Les Parchemins :

- en papier parchemin ou vieilli : déchirez-les légèrement les bords pour leur donner un aspect usé et brûlez-les légèrement les bords pour ajouter un effet plus ancien.
- écrivez des messages ou des énigmes sur les parchemins en utilisant de l'encre ou des marqueurs.

En conclusion, cet Escape Game immersif plonge les adolescents dans un univers de livres et d'aventures où ils doivent utiliser leur esprit d'équipe, leur créativité et leurs compétences en résolution d'énigmes pour restaurer la magie des histoires et sauver la Bibliothèque des Mondes Imagination.