

Mille et Deux Aventures vous présente son nouveau Save Game

SAUVONS ALGORAB



Mille et deux
Aventures

SAVE GAME

SAUVONS ALGORAB

»» PRÉSENTATION

Le principe d'un escape game est le suivant: une équipe est immergée dans une histoire, enfermée dans un lieu, elle est soumise à une série d'énigmes et de jeux de logique, qu'elle doit élucider de manière collaborative et elle a une heure pour réussir à sortir.

Nous avons repris ce concept (temps limité pour remplir une mission) pour proposer des animations dans les classes, avec une petite modification: les élèves ne sont pas enfermés car certains pourraient être un peu angoissés (et cela leur permet aussi d'aller aux toilettes!).

»» L'HISTOIRE

Dans une autre galaxie (encore une fois pour ne pas angoisser les enfants), la planète Algorab et son empereur Alphonse, sont en danger. Les Centauriens ont posé une bombe pour faire exploser leur planète.

Seule la FSI, la Force Spatiale Intergalactique, peut sauver Algorab. Mais il y a un problème: tous leurs agents sont déjà en mission. Ils cherchent donc de l'aide parmi les écoliers pour trouver comment désamorcer la bombe et arrêter les Centauriens.



»» DÉROULEMENT

- **Avant notre venue:**

Nous envoyons une vidéo de sensibilisation pour motiver les enfants. Les agents "Met" et "Orite" présentent la mission aux enfants.

- **Le jour de notre venue:**

Les enfants sont séparés en six équipes. Après un rappel de la mission et une petite évaluation de leurs connaissances en astronomie, les enfants ont deux heures pour sauver Algorab.

L'animation se passe en deux temps: les enfants doivent d'abord gagner leur fusée qui est enfermée dans une boîte, puis ils doivent trouver le code pour désamorcer la bombe (chaque équipe doit en trouver un morceau) et si possible trouver le Centaurien parmi une liste de suspects.

- **A l'issue de l'animation**

Une fois le compte à rebours terminé, nous passons une vidéo: soit les enfants ont réussi la mission et l'Empereur Algorab les remercie d'avoir sauvé la planète, soit ils ont échoué, l'Empereur les remercie quand même en leur précisant qu'il a réussi à faire évacuer la planète avant qu'elle n'explose. Dans tous les cas, les enfants sont sûrs d'arrêter le Centaurien, ce qui leur laisse un "lot de consolation".



»» OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- **Apprendre en s'amusant**

Les enfants sont curieux, ils aiment découvrir des nouveaux objets, des mécanismes et essayer de comprendre comment ils fonctionnent. Entre observation et manipulation, les escape games (ou save games!) permettent aux enfants de développer leurs capacités et d'évoluer dans un environnement à la fois ludique et amusant.



- **Développer la communication**

Les escapes games sont un très bon moyen pour les enfants d'apprendre à communiquer au sein d'un groupe. Ils devront partager leurs découvertes, réfléchir ensemble et s'écouter pour rassembler toutes les pièces du puzzle. La communication sera l'une des clés les plus importantes pour réussir la mission tous ensemble. L'animation permettra de développer l'esprit de groupe en les fédérant autour d'un objectif commun.

- **Voir ou revoir des notions d'astronomie**

Nous aborderons notamment les différences entre les astres, les définitions de galaxie et univers, les rotations.



»» **INFORMATIONS**

L'animation dure environ 2h/2h15. Il faut compter environ 30mn d'installation.

L'animation est prévue pour des élèves du CP (ils doivent savoir lire, donc plutôt en milieu/fin d'année scolaire) au CM2, les activités sont adaptées en fonction de l'âge des enfants.

L'animation peut se faire dans la salle de classe. Si plusieurs classes sont intéressées, l'idéal est d'avoir une salle supplémentaire pour installer les accessoires, mais ce n'est pas obligatoire.

Le tarif est de 150 euros par classe.

»» **CONTACTS**

Tél: 07 82 57 00 98

Mail: contact@mille-et-deux-aventures.fr

Site : www.mille-et-deux-aventures.fr

