

Mille et Deux Aventures vous présente son save game

La couronne perdue



Mille et deux
Aventures

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 logiques, 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

En l'an 1226, le Roi Louis VIII le Lion, s'éteignait dans son lit de la dysenterie. Avant de mourir, divagant sous l'effet de la fièvre, il enferma sa couronne dans un coffre dont il cacha la clé quelque part dans son château. Le but du jeu est de retrouver la clé pour ouvrir le coffre et accéder à la couronne.

Déroulement

- **Avant notre venue:**

Nous envoyons un mail expliquant que nous recherchons des volontaires pour une mission: retrouver la clé qui permettra d'ouvrir le coffre renfermant la couronne du Roi Louis VIII le Lion.

- **Le jour de notre venue:**

Les enfants sont séparés en six équipes. Ils doivent visiter toutes les salles du château (symboliquement à l'aide d'une maquette qui sert de plateau de jeu) et résoudre les énigmes laissées par le Roi qui leur donneront des indices pour trouver la clé. Une fois toutes les salles visitées par les groupes, toute la classe se remet ensemble pour trouver la solution collectivement.

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 escape 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 les apprentissages concernant l'Histoire médiévale: la féodalité, les rois et les dynasties, les chevaliers, les armes, les croisades, les châteaux, la vie quotidienne

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. au delà de 20 km autour de Metz, compter 0,50 € du km pour les frais de déplacement.

