

Le renard emprivoisé

Un escape game poétique

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer »

Friedrich Nietzsche



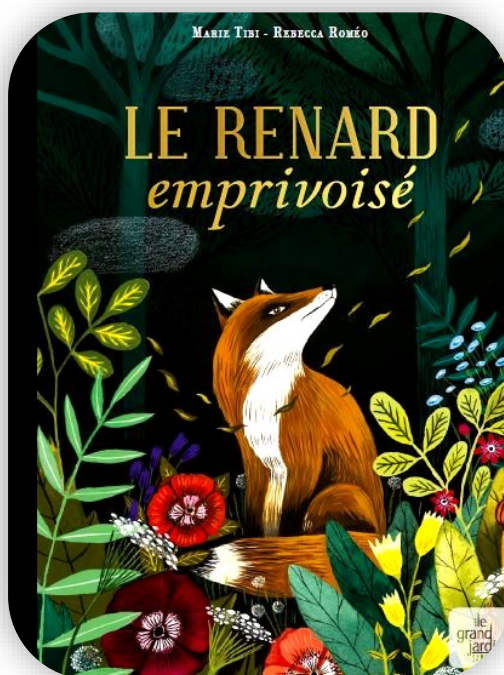
Le loup emprivoisé: un escape game poétique

L'histoire:

Virgile, un petit garçon amoureux de la nature, ramène chez lui un renard blessé pour le soigner. Il s'attache au mammifère et prend grand soin de lui pour l'appivoiser. Le renard s'habitue petit à petit mais l'appel de la forêt est plus grand.

La « philosophie » du jeu:

Ce jeu est un jeu type escape game qui demande aux enfants de chercher des indices, résoudre des énigmes... pour aider Fauve à retourner dans la forêt.



Installation

Imprimez:

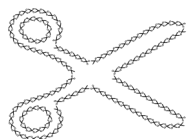


Les pages 6 et 9 (recto/verso)

Les pages 7 et 9 (recto/verso)

Les pages 8 et 9 (recto/verso)

La page 10



Découpez les 20 cartes formées grâce aux pages 6, 7 et 8

Découpez les 2 cartes de la page 10 et gardez-les précieusement sur vous en les dissimulant.

Règle du jeu:

Nombre de joueurs:

De 1 à 4

Installation:



Cachez les 20 cartes à l'endroit où vous souhaitez organiser le jeu.

Réunissez alors tous les joueurs et lisez-leur l'histoire « *Le renard emprivoisé* ». Laissez-les commenter et réagir librement.

Expliquez-leur que Fauve, même s'il aime Virgile énormément est appelé par la forêt car c'est un animal sauvage. Sa maison est dans la forêt. Il doit donc y retourner. Expliquez que les joueurs vont alors devoir retrouver 20 cartes et résoudre les 7 énigmes grâce à ces cartes. Chacune des énigmes leur permettra de trouver une lettre qui, une fois remise dans l'ordre, donneront un mot qui libérera Fauve.

Déroulement du jeu:

Dans un premier temps, les enfants doivent donc retrouver ces cartes et les réunir sans s'en soucier. La phase de recherche ne s'arrêtera qu'une fois toutes les cartes trouvées.

Ensuite, ils devront essayer de mettre ensemble les cartes pour en faire 7 tas pour les 7 énigmes. Tant que les joueurs s'en sortent seuls, il est préférable de ne pas les aider. Au contraire, s'ils ne savent plus quoi faire, voici les différentes étapes permettant de résoudre les énigmes. Ainsi, sans leur donner la réponse, vous pourrez leur proposer des astuces pour débloquer la partie.

1) Après avoir réuni les 20 cartes, les enfants devraient comprendre qu'ils doivent faire 7 tas en se basant sur la couleur des liserés:

5 cartes à liseré orange

2 cartes à liseré violet

2 cartes à liseré bleu

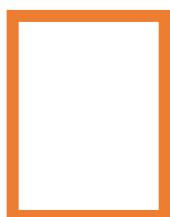
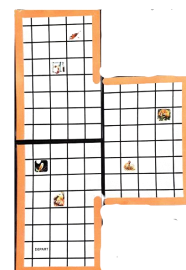
3 cartes à liseré vert

2 cartes à liseré jaune

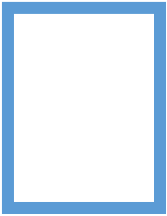
4 cartes à liseré rouge

2 cartes à liseré gris

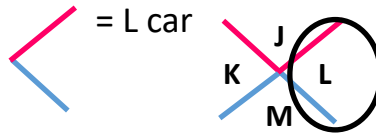
2) Détail de chaque énigme:



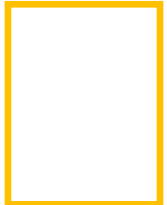
Ils doivent placer les 3 cartes contenant le quadrillage de façon à ce qu'il y ait une continuité des liserés. Ils se servent alors de la série de flèches sur une autre carte pour effectuer un déplacement qui leur permettra d'arriver à une image. A cette image correspond une lettre qui faudra noter. **Bonne réponse: B**




Les joueurs se servent de la carte montrant les formes sans lettres pour retrouver les lettres sur celles présentant l'alphabet. Les couleurs sont très importantes. Exemple:

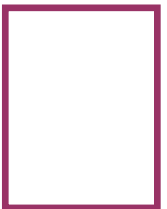


Bonne réponse: LA LETTRE i



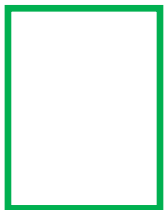
Il suffit de placer les 2 cartes dans le bon ordre (en se basant sur les points de suspension) et de remplacer les  par les lettres qu'ils remplacent

Bonne réponse: LETTRE T



La loupe indique aux joueurs qu'ils doivent chercher attentivement dans l'image la lettre qui s'est cachée.

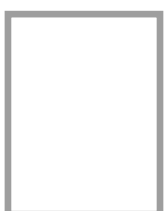
Bonne réponse: R (écrite sur une feuille de chêne en bas à gauche sous l'écureuil)



Il faut retrouver dans la grille les mots listés sur l'une des cartes (verticalement, horizontalement, en diagonale, à l'endroit ou à l'envers). Ensuite, la dernière carte indique qu'il faut trouver la série de 12 lettres verticales utilisées pour les mots et garder la 11ème. Bonne réponse: E



C'est un jeu de mots croisés: les joueurs se servent des cartes « définitions » (horizontales + verticales) pour remplir la grille. La dernière grille indique alors les lettres à observer pour obtenir la bonne réponse: E



Les joueurs complètent la grille de Sudoku et se servent de l'autre carte pour trouver le code permettant d'aboutir à la bonne réponse: C'EST LE L en lisant les lettres de gauche à droite et de haut en bas.

Le Sudoku: dans chaque ligne, chaque colonne et chaque carré, il faut qu'il y ait les chiffres de 1 à 9 une seule fois.

3) Quand toutes les énigmes auront été résolues, les enfants devraient avoir noté les lettres: B , I , T , R , E , E , L

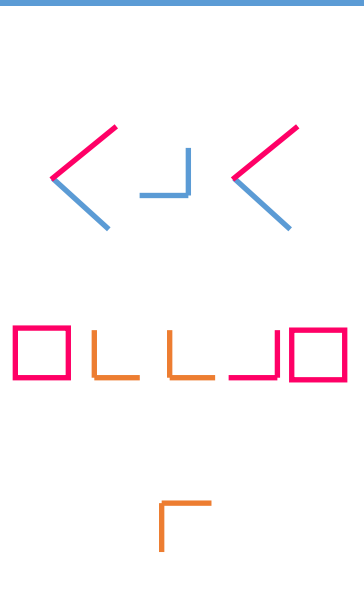
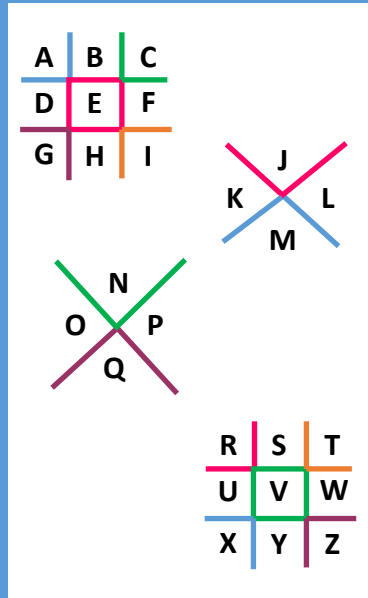
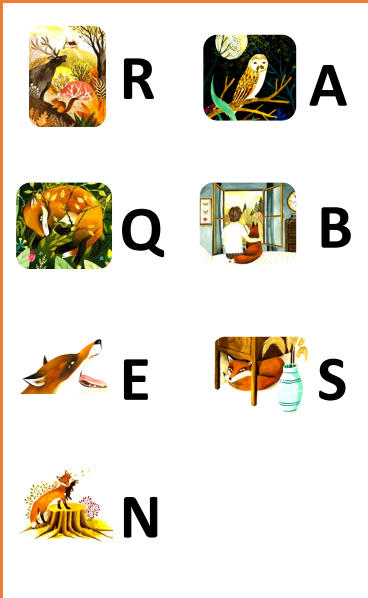
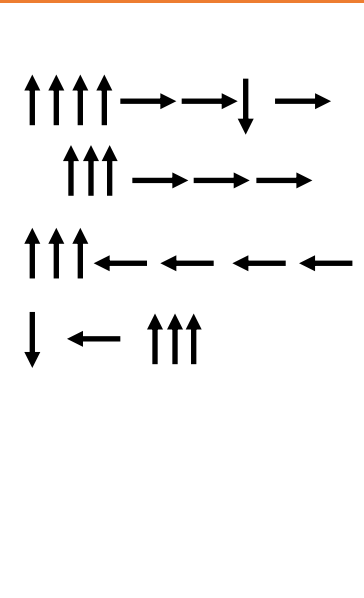
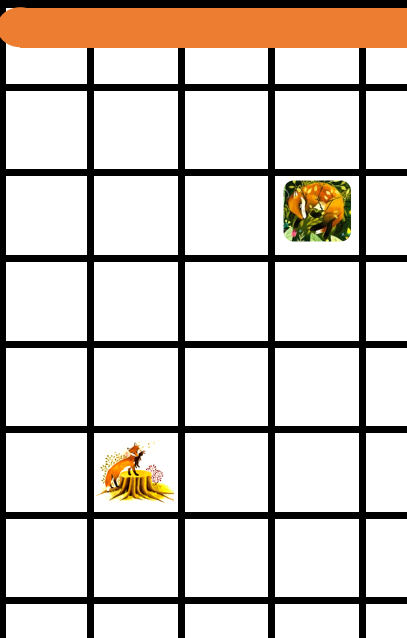
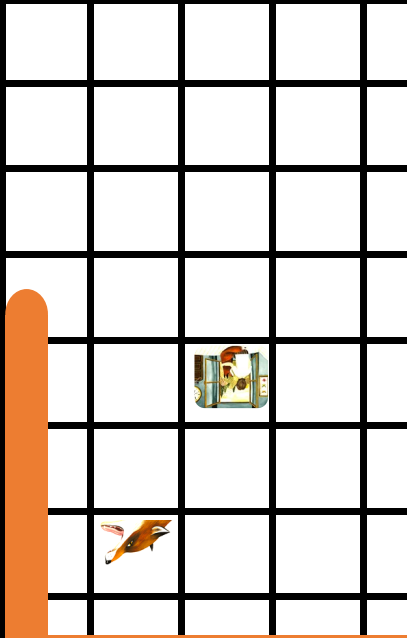
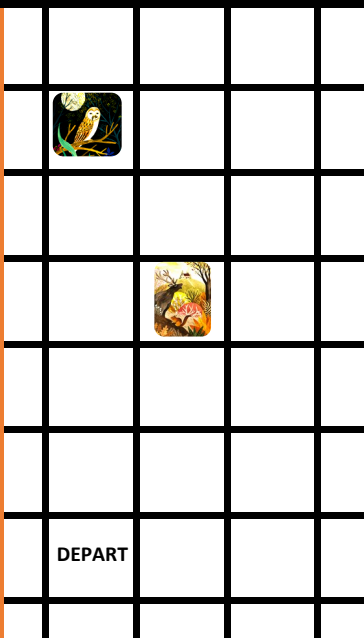
Ils chercheront alors un mot, en lien avec l'histoire.

LIBERTE

S'ils ne le trouvent pas d'eux-mêmes, leur donner la carte à liseré multicolore: elle permet de remettre les lettres trouvées dans l'ordre pour parvenir au mot.

Quand ils vous disent ce mot, vous pouvez alors leur donner la carte de fin en les félicitant.





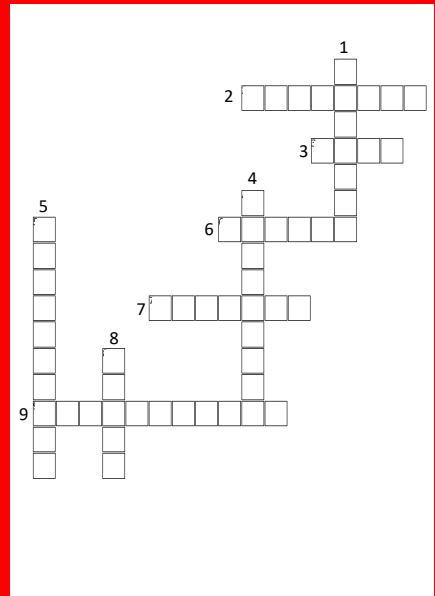
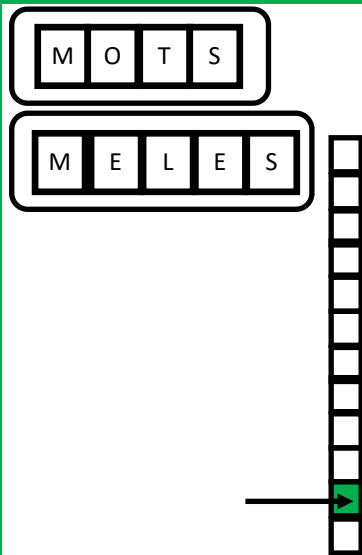
MON CHER FAUVE...
 POUR TOI...
 TU ES MON MORCEAU
 DE NATURE...
 J'ESPE E QU ...
 NOUS SERONS...

... TU ES SUBTIL
 ... J'AI DE L'ESTIME
 ... PARFAIT SANS RAURE
 ... TOUTE NOIRE VIE
 ... MEILLEURS AMIS



K S Ç J C S S S Z K W F
 S O R C D L L A E W B A
 O G A D E J W S U Y K A
 E M P R I V O I S E R E
 L F A A R F P R J I Y E
 Y G P N R J K E B D A N
 X Y P E D R A N E R R W
 D N R R K B V A E M Ç C
 E J I Q Q I G R J Ç W J
 R X V W R I U D Z O I L
 B K O G F T I E U G L X
 I W I C A X S A W Y U X
 L L S N J D L U F N L Y
 E Ç E H E E J X U P K A
 W S R M M D D Ç C D P N

Renard
 Virgile
 Apprivoiser
 Emprivoiser
 Nature
 Libre
 Renarde
 Renardeaux



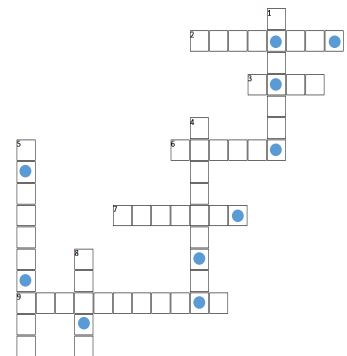
Horizontal

- 2 oiseau nocturne qui hulule
- 3 animal qui brame
- 6 objet permettant de promener un animal dehors sans qu'il ne s'échappe
- 7 prénom du petit garçon qui recueille Fauve
- 9 rendre moins sauvage, gagner la confiance

Vertical

- 1 ouverture d'une maison
- 4 grande famille des animaux dont les femelles allaitent leurs petits
- 5 petites boules de poils rousses qui vivent dans la forêt
- 8 grand espace très boisé

La lettre...





		●		5	7		4	●
2		4	6		8	9		
5	8	9	2	●	4		7	1
	●	7	3	6	5	1	●	
6		2	1		9	4		7
		3	7	4	2	8		
9	3		8	●	1	5	2	4
		8	5		●	7		6
●	1		4	2				

R

- 1 = C 2 = N
- 3 = E 4 = S
- 5 = . 6 = Q
- 7 = L 8 = ‘
- 9 = T

