Ouvre la boîte

Édition d'automne · Instructions pour le meneur de jeu

Un jeu d'évasion en équipes : deux énigmes mènent à deux codes à quatre chiffres, et ces codes ouvrent la boîte.

Ce qu'il te faut

- Une ou plusieurs boîtes verrouillables, par exemple une caisse à outils qu'on peut fermer avec un cadenas
- Deux cadenas à code à quatre chiffres, si possible de deux couleurs différentes
- Des prix pour l'équipe gagnante, selon la taille des équipes
- Des stylos pour tout le monde et quelques feuilles de brouillon

L'idéal, ce sont des équipes de 4 à 6 joueurs ; avec un petit groupe, des équipes de trois conviennent aussi.

Les codes

Jeu de piste des arbres	Mots croisés
1311	**2923**

Ce que tu imprimes

Une fois	Jeu de piste des arbres (partie 1) : les dix affiches d'arbres
Pour chaque équipe	Jeu de piste des arbres (partie 2), mots croisés (partie 1 et partie 2) et quelques copies de réserve. Les mots croisés (partie 2) existent en version facile (avec des cases jaunes pour rassembler les lettres et cinq lettres données) et en version difficile.
Pour toi seulement	les trois feuilles de solutions

Préparation

- Fais connaître le jeu. Dis aux jeunes que vous allez y jouer et encourage-les à venir avec des amis.
- Accroche les dix affiches d'arbres aux murs : dans la salle où vous jouez ou réparties dans d'autres pièces du bâtiment.
- Règle les cadenas à code : le jeu de piste des arbres sur **1311**, les mots croisés sur **2923**.
- Mets dans la boîte les prix ou un papier avec « Bravo, vous avez ouvert la boîte ! »
- Ferme la boîte avec les cadenas et teste-les une dernière fois.
- Pose la boîte devant, au milieu de la salle, de préférence sur une table.
- Prépare le matériel pour pouvoir le distribuer vite aux équipes, par exemple avec des trombones ou dans des pochettes plastiques.
- Décide si les téléphones sont autorisés. Si oui, profites-en : une équipe ne gagne qu'après avoir publié une photo de la boîte ouverte sur les réseaux sociaux. Ainsi, ton groupe de jeunes se fait connaître.

Déroulement du jeu

- Accueille les jeunes et laisse-les former des équipes de 4 à 6 joueurs ou, avec un petit groupe, de trois. Les grandes équipes sont avantagées : veille donc à ce que les équipes aient à peu près la même taille.
- Distribue les kits de jeu : stylos, mots croisés (partie 1 et partie 2), jeu de piste des arbres (partie 2) et, si besoin, une feuille de brouillon.
- Un meneur de jeu reste près de la boîte pendant tout le jeu, pour que tout se passe dans les règles.
- Explique le but du jeu :

> *« Votre but est d'ouvrir la boîte en équipe. Dans votre kit, il y a des énigmes que vous résolvez ensemble. Il vous faut deux codes à quatre chiffres pour ouvrir la boîte. Si votre code est faux et qu'une autre équipe attend déjà, c'est à elle de jouer. Si vous gagnez, … vous attend. À vos marques, prêts, ouvrez la boîte ! »*

- Ensuite, les équipes se dispersent et résolvent les énigmes.

Quand une équipe bloque

Pendant le jeu, tu peux donner des indices, par exemple :

> *« Regardez bien les lettres surlignées en jaune dans le jeu de piste des arbres. »*

> *« La phrase mystère de quatre mots se transforme en un code à quatre chiffres. »*

Des questions ? Andy Fronius · andy@thepulse.org · thepulse.org/fr