

Latitude Jeunes est l'Organisation de Jeunesse partenaire de Solidaris. Sa volonté est de proposer des outils attractifs pour les jeunes avec des thématiques fortes et variées comme la sécurité sociale, l'alimentation, le genre, les assuétudes, la sexualité... dans le but de former des **Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires**. Pour ce faire, l'organisation compte sur un large réseau de volontaires, de travailleuses et de travailleurs actifs sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

La Magie des pouvoirs - Escape Game

Editeur responsable : Benjamin Delfosse, 32-38 rue Saint Jean, 1000 Bruxelles

Conception : Yasmine Thai & Sophie Vandemaele

Graphisme : Lettre Age sprl - Illustrations : Alain Bietton

Décors : Shutterstock.com

Nous remercions chaleureusement toutes les personnes qui ont testé et alimenté à plusieurs reprises le jeu !

Mode d'emploi

Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • 15 min de préparation • 10 min d'installation
Jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Entre 30 et 45 min
Age	<ul style="list-style-type: none"> • 10 ans et + (bon niveau de lecture)
Nombre	<ul style="list-style-type: none"> • De 2 à 6 joueurs
Adapté pour	<ul style="list-style-type: none"> • Ecole • Centre de vacances • Domicile ou tout autre lieu intérieur
Thèmes	<ul style="list-style-type: none"> • Démocratie • Elections

Principe

Gerdan, un puissant magicien en colère, a mis en place une dictature. Dans sa fureur, il a emprisonné toutes les personnes qui s'opposaient à lui et a dérobé le trésor du Cercle Magique. Les joueurs ont 45 minutes pour sauver le pays et retrouver ce trésor. Lina, une magicienne du Cercle Magique, pourra les aider par de nombreux indices.

Dans les escape games, il y a peu de consignes. Il faut chercher en équipe, bien communiquer, rassembler et combiner les bons indices pour réussir ensemble. Dans ce jeu, vous découvrirez quatre niveaux représentés par des lieux à passer : la bibliothèque, la prison, la maison de famille de Gerdan et l'arc-en-ciel. Pour accéder au niveau supérieur, il faut donner un code à 4 chiffres ou une formule magique.

Matériel

Indispensable

- Une imprimante couleur et les fichiers à imprimer
- Une paire de ciseaux
- Du papier-collant
- Une enveloppe
- Quatre contenants vides (ex : quatre bouteilles en plastique)
- Des marqueurs ou des crayons de couleurs rouge, bleu, jaune et vert
- Du papier et de quoi prendre des notes

Facultatif mais très recommandé

- Un coffre et un cadenas à 4 chiffres
- Un minuteur visible pendant le jeu

Facultatif pour créer l'ambiance

- Des déguisements dans le thème de la magie
- Un fond musical
- Des post-it ou affichettes pour définir des zones interdites pour la fouille

Il y a plus de 6 joueurs ?

Répartissez les joueurs par équipe de 6 à 8 joueurs maximum. Soit les équipes jouent en parallèle : il faut alors prévoir deux zones de jeux et dupliquer le matériel, soit les équipes jouent l'une à la suite de l'autre. Les équipes peuvent se challenger sur le temps.



Utilisez de l'huile pour décoller facilement les étiquettes de bouteilles. Imbibez l'étiquette avec une huile de cuisine, attendez et décollez !

Préparation du jeu et installation

1. Imprimez les fichiers qui sont classés par type d'impression

- En recto/verso et noir et blanc, le mode d'emploi et les bulletins de vote (***RVnb_mode_emploi.pdf***)
- En recto/verso et couleurs les 4 décors, « Candidatures pour le Cercle Magique » et l'introduction au jeu (***RVc_mise_en_scene.pdf***)
- En recto et couleurs, les indices (***Rc_indices.pdf***)

2. Préparez le matériel (prévoir 15 min)

- Préparez les 4 bouteilles de la bibliothèque.
 - Découpez les 4 feuilles à bord orange à insérer dans les bouteilles : dosage du passé, dosage du présent, dosage cœur et lumière, dosage des bons candidats.
 - Découpez les 4 étiquettes et collez-les sur les bouteilles.
 - Roulez les 4 feuilles avec le texte à l'intérieur. Fermez chaque feuille avec un morceau de papier collant.
 - Placez chaque feuille dans la bouteille correspondante.



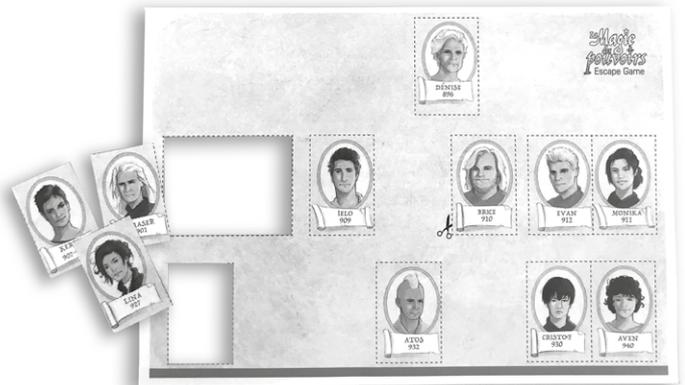
- Découpez la feuille « Les droits des couleurs » ainsi que « Histoire de famille » qui sera découpée en 4 pièces de puzzle.



- Découpez la feuille « Ouvrez-moi pour activer la formule magique ! » et roulez-la pour obtenir la baguette magique comprenant un bord noir et l'inscription « Ouvrez-moi pour activer la formule magique ! ». Collez les extrémités avec le papier-collant.



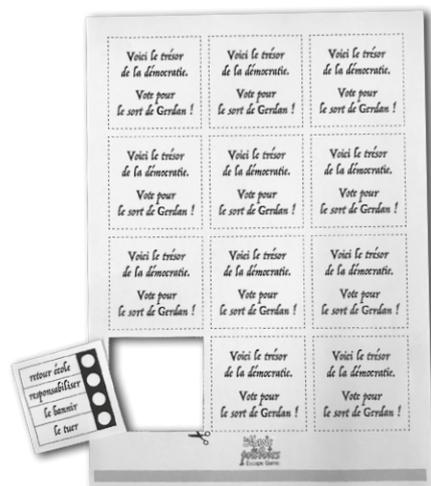
- Découpez et enlevez le bord blanc de la feuille « Candidatures pour le Cercle Magique » pour ne garder qu'une page parchemin.
- Découpez les 11 portraits de l'arbre généalogique.



- Placez dans une enveloppe le message de Lina et les 8 blasons découpés. Ecrivez sur l'enveloppe : « Ouvrir seulement avec l'arc-en-ciel ! »



- Découpez les bulletins de vote et placez-les dans le coffre. Chaque participant aura droit à un bulletin de vote. Si vous avez un cadenas à 4 chiffres pour refermer le coffre, utilisez le code D (4138).



3. Placez les éléments du jeu (prévoir 10 min)

Disposez ces différents éléments dans quatre zones différentes. Chaque zone correspond à un lieu. Dans chaque zone, placez une feuille « lieu » et les indices qui s'y rapportent. Pour vous aider, il y a un code couleur qui permet de reclasser les indices par zone plus facilement.

Vous pouvez également vous aider avec le schéma à la page 4.

Feuille « lieu »	Indices
Zone A La bibliothèque (orange)	4 bouteilles + 4 étiquettes 4 messages (1 par bouteille) Parchemin avec « Candidatures pour le Cercle Magique »
Zone B La prison (mauve)	3 vitraux Les marqueurs/crayons rouge, bleu, jaune, vert La feuille « Les droits des couleurs »
Zone C La maison de famille (vert)	L'arbre généalogique à compléter Les 11 portraits découpés La baguette magique roulée La feuille « Histoire de famille » découpée en 4
Zone D L'arc-en-ciel (jaune)	Cacher l'enveloppe avec la lettre de Lina et les 8 blasons (par exemple, collée sous une chaise)

Comment cacher les indices ?

- Choisissez, pour la plupart des indices, des endroits visibles directement : sur le sol, sur une table...
- Choisissez une cachette difficile et non visible pour l'enveloppe : collée sous une chaise, sous un bureau...
- N'oubliez pas que plus les cachettes seront difficiles, plus cela prendra du temps à l'équipe pour les retrouver (à tenir en compte dans le timing final).
- Expliquez aux joueurs où ils peuvent fouiller et quels sont les endroits interdits (par exemple : endroits avec objets cassants...). Vous pouvez apposer des post-it sur les zones interdites (par exemple, avec le sigle sens interdit).

4. Prenez avec vous

- Le mode d'emploi pour avoir le déroulement, les indices à donner et les solutions du jeu
- La feuille de présentation pour introduire le jeu
- Le coffre et son trésor

Introduction au jeu



Présentez aux joueurs Gerdan et Lina ainsi que leur sort s'ils ne réussissent pas.

Mémorisez les grandes lignes du texte et incarnez-le, cela permettra d'autant plus d'immerger les participants dans l'histoire !



Bibliothèque



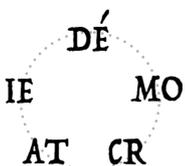
4 bouteilles + 4 étiquettes
4 messages (1 par bouteille)
Parchemin avec « Candidatures pour le Cercle Magique »



Maison de famille

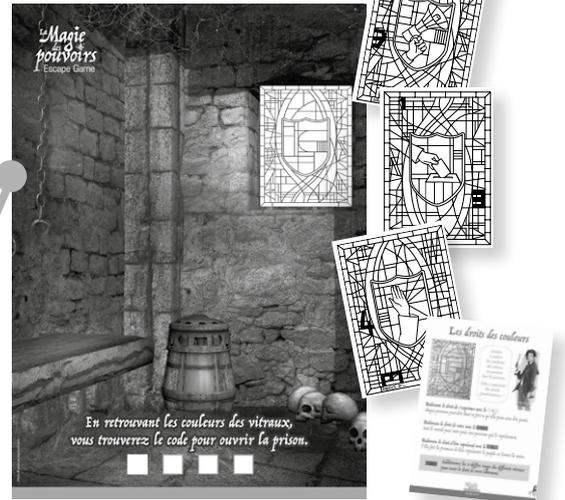


L'arbre généalogique à compléter
Les 11 portraits découpés
La baguette magique roulée
La feuille « Histoire de famille » découpée en 4



La Magie des Outils pouvoirs Escape Game

Prison



3 vitraux
Les marqueurs/crayons rouge, bleu, jaune, vert
La feuille « Les droits des couleurs »



Arc-en-ciel



Cacher l'enveloppe avec la lettre de Lina et les 8 blasons
(par exemple, collée sous une chaise)

Vote

retour école	<input type="radio"/>
responsabiliser	<input type="radio"/>
le bannir	<input type="radio"/>
le tuer	<input type="radio"/>

Les indices à donner et les solutions détaillées

Donner des indices est tout un art !

Si vous les donnez trop tôt, l'équipe n'aura pas le plaisir de chercher ; si vous les donnez trop tard, l'équipe se lassera ou aura perdu trop de temps pour une énigme. L'important est de garder un bon rythme et de pouvoir ressentir ce rythme. C'est tout l'art de la personne qui mène le jeu ! Il faut donc aider les joueurs sans donner la réponse ou des indications trop évidentes. Les meilleurs indices sont ceux qui restent imprécis tout en débloquent les joueurs. Nous vous en donnons quelques exemples ci-dessous.

La bibliothèque

Code A : 7 1 3 5

Exemples d'indices

- Vous avez besoin d'un code à 4 chiffres pour sortir de la bibliothèque.
- **Dosage cœur et lumière**
Qu'est-ce que l'origami ?
L'art du pliage d'un papier suivant des instructions précises.
- **Dosage des bons candidats**
Ne pouvez-vous pas éliminer des candidats ?
Éliminez un à un les candidats qui ne remplissent pas les conditions pour le Cercle du Conseil Magique.

Réponses

- **7 pour la bouteille du passé** car il y a 7 personnes qui gouvernent dans le cercle.
- **1 pour la bouteille présent** car il y a 1 personne qui gouverne : Gerdan.
- **3 pour la bouteille cœur et lumière.** Le mot « trois » apparaît après le pliage de la feuille des candidats pour le Cercle Magique (fond en parchemin). Il faut mettre le cœur bleu et la lumière bleue l'un sur l'autre (plier la feuille en deux) et reproduire le pliage avec le cœur vert et la lumière verte, puis le cœur jaune et la lumière jaune.
- **5 pour la bouteille des bons candidats.** Le chiffre 5 est le nombre de candidats qui répondent aux critères trouvés dans la bouteille. Il faut éliminer les candidats qui ne répondent pas aux critères : Benkido (250 signatures, pas magicien), Nanette (âge, pas magicienne), Naomé (problème avec la justice, 400 signatures), Sarine (problème avec la justice, pas de programme), Sofister (âge, 452 signatures), Nathurio (40 signatures, programme pas fini), Gerdan (486 signatures).

La prison

Code B : 4 1 4 9

Exemples d'indices

- Pour gagner du temps, associez d'abord un droit à un vitrail.
- Par vitrail, il y a une couleur principale à prendre. Et ensuite le rouge.
- Il y a deux chiffres à trouver, par vitrail.

Réponses

Droit de s'exprimer
correspond
au porte-voix



Couleur jaune

Droit de voter
correspond
au bulletin de vote
et l'urne



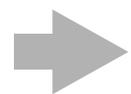
Couleur bleue

Droit d'être représenté
correspond
à la main levée



Couleur verte

Droit de vivre librement
correspond à la somme des chiffres
rouges trouvés dans les 3 vitraux



Couleur rouge

$$3 + 3 + 3 = 9$$

La maison de famille

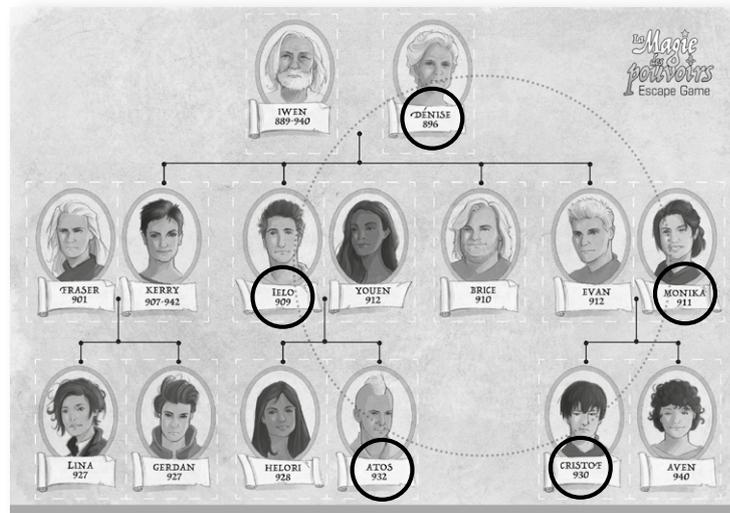
Code C : **DEMOCRATIE**

Exemples d'indices

- Chaque symbole du cercle est associé à une personne.
- Le cercle se lit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour activer la formule magique, il vous faut... un objet magique (la baguette magique).

Réponses

- Démocratie provient des prénoms : **DÉNISE, MONIKA, CRISTOF, ATOS, IELO.**



- Le groupe doit réciter **ensemble, en cercle, en se donnant la main et en mettant les mains en l'air**, la formule magique : « Par les forces de la démocratie, nous annulons tout pouvoir suprême ! ».

L'arc-en-ciel

Code D : **4 1 3 8**

Exemples d'indices

- En général, Lina place les lettres sous un siège, près d'un objet de couleur noire...
- Ne prenez que les valeurs liées à la démocratie !

Réponses

Rose	4	Avoir été choisi
Vert	1	Prendre les décisions pour les autres
Jaune	3	Ecouter et représenter les autres
Bleu	8	Se mettre en action pour le bien de tous



Fin du jeu

1. Le résumé de l'histoire

Posez des questions aux joueurs pour qu'ils se remémorent chaque étape de l'histoire à partir des cartes lieux : qu'avons-nous appris dans la bibliothèque sur Gerdan ? ...

2. Le vote : Qu'allons-nous faire de Gerdan ? Décidons ensemble de son sort !

Organisez le vote. Le coffre peut servir d'urne.

<i>retour école</i>	<input type="radio"/>
<i>responsabiliser</i>	<input type="radio"/>
<i>le bannir</i>	<input type="radio"/>
<i>le tuer</i>	<input type="radio"/>

3. Le dépouillement des votes

Vous pouvez également organiser le dépouillement. Les 4 propositions sont notées sur une feuille ou un tableau et un joueur peut dépouiller, un autre peut comptabiliser les votes, un autre peut vérifier...

Que faire s'il y a égalité ? C'est une bonne manière d'aborder les coalitions, les compromis qui peuvent se faire. On peut organiser des votes à mains levées, des argumentations pour chaque proposition...

4. La fin de l'histoire

<i>retour école</i>	<input type="radio"/>
---------------------	-----------------------

« Renvoyer Gerdan à l'école pour lui apprendre la démocratie ».

Vous avez libéré Lina et, grâce à vous, le pays est sauvé. A présent, les jeunes vont pouvoir réapprendre la magie et tout le monde pourra à nouveau s'exprimer. Vive la démocratie !

Vous avez décidé de renvoyer Gerdan à l'école pour qu'il puisse apprendre les valeurs de la démocratie et savoir comment les appliquer dans sa vie. Car c'est justement de travaux pratiques dont il a manqué. Gerdan a perdu sa mère très jeune. Personne n'est parvenu à le consoler et il a rejeté tout le monde. Il a besoin d'un guide et c'est sans doute le bon moment.

<i>responsabiliser</i>	<input type="radio"/>
------------------------	-----------------------

« Lui donner une place et des responsabilités dans le système démocratique ».

Vous avez libéré Lina et, grâce à vous, le pays est sauvé. A présent, les jeunes vont pouvoir réapprendre la magie et tout le monde pourra à nouveau s'exprimer. Vive la démocratie !

Suite à votre vote, Gerdan a une chance de pouvoir changer. Le Cercle Magique est d'accord pour le prendre comme stagiaire. A l'avenir, Gerdan travaillera pour la réinsertion des personnes condamnées pour leurs méfaits. Il pourra les aider à reprendre une place dans le pays, suivant les valeurs de la démocratie.

<i>le bannir</i>	<input type="radio"/>
------------------	-----------------------

« Le bannir : l'expulser du pays et lui interdire d'y revenir ».

Vous avez libéré Lina et, grâce à vous, le pays est sauvé. A présent, les jeunes vont pouvoir réapprendre la magie et tout le monde pourra à nouveau s'exprimer. Vive la démocratie !

Gerdan a été banni du pays et il ne pourra plus jamais y revenir. Le Cercle Magique doute quand même de ce choix et se demande si c'est bon pour la démocratie. Un pays démocratique ne doit-il pas laisser le droit à l'erreur ? Gerdan a commis des erreurs car il était très malheureux. La perte de sa mère l'a rendu dur et égoïste. Ne devrait-on pas, à la place de l'expulser, lui donner la possibilité de comprendre et de se racheter ?

<i>le tuer</i>	<input type="radio"/>
----------------	-----------------------

« Le tuer ».

Vous avez libéré Lina et, grâce à vous, le pays est sauvé. A présent, les jeunes vont pouvoir réapprendre la magie et tout le monde pourra à nouveau s'exprimer. Vive la démocratie !

Votre jugement est tombé et il est impitoyable ! Gerdan croupit maintenant en prison en attendant d'être exécuté. Il sera pendu à la fin de la semaine et n'aura aucun droit de défense. Le Cercle Magique comprend votre colère et il la partage mais se demande si la peine de mort fait partie des valeurs démocratiques. Lina, même en colère, ne veut pas que l'on retire la vie de son frère. A-t-on le droit de vie et de mort sur un être humain ?

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

<i>retour école</i>	○
<i>responsabiliser</i>	○
<i>le bannir</i>	○
<i>le tuer</i>	○

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

*Voici le trésor
de la démocratie.*

*Vote pour
le sort de Gerdan !*

