Document d'explications
pour animer une partie

FABRICE PARME

ASTRID BROMURE



DÉCOUVREZ L'ESCAPE GAME
ASTRID BROMURE

RUE DE SÈVRES

ESCAPE GAME
"Mais où est passée Astrid ?"

Un jeu d'énigmes d'après la série *Astrid Bromure*, de Fabrice Parme, publiée aux éditions Rue de Sèvres.

Informations :
À partir de 8 ans+
De 6 à 15 enfants

Temps à prévoir pour réaliser l'escape game (prévoir 2 maîtres du jeu): **3h30**
Prise en main du jeu : 1 h 30
Installation du jeu : 1 heure
Durée d'une partie : 45 minutes à 1 heure

Un jeu de *l'école des loisirs* créé par Nathalie Boyer

L'escape game vous est proposé clé en main. Il comprend tout le matériel pour animer le jeu, à l'exception des bonbons qu'il faudra prévoir et distribuer aux enfants, à la fin de la partie !

Le scénario de l'escape game

Astrid, la fille unique de la famille Bromure, qui habite tout en haut du plus haut building de la ville, a disparu ! Les domestiques qui veillent sur elle, Benchley et Mlle Doty, sont dans tous leurs états. Aidez-les à retrouver Astrid avant le retour de ses parents, qui aura lieu dans une heure ! Il faudra vous rendre dans les différents endroits qu'elle a fréquentés pour tenter de deviner, où elle est-ce qu'elle a bien pu aller !

Fonctionnement de l'escape game
Les joueurs doivent :

1- Récolter les 12 chiffres inscrits dans 4 figures géométriques (triangle, rond, ovale, carré) de 4 couleurs différentes (rouge, vert, jaune, bleu).

2- Les chiffres permettront d'ouvrir les 4 boîtes cadenassées (œufs de Fabergé du père d'Astrid),

3- Dans chacune des boîtes, les joueurs découvriront, une partie de l'armure qu'Astrid a fabriquée, pour affronter le Yéti dans le cinquième album de la série.

4- Une fois toutes les parties de l'armure récupérées, il faudra habiller Astrid sur le portrait aimanté

5- Le code du cinquième et dernier cadenas sera révélé : (cadenas numérique visible en bas de l'écran sur la tablette).

6- Une fois le code complété, la voix d'Astrid retentira, donnant la clé du mystère



INVENTAIRE Escape Game Astrid

Dans la malle grise vous trouverez les éléments suivants :

- 5 silhouettes personnages cartonnées
- 1 exposition : *Fabrication de la Bande Dessinée*
- 5 tables IKEA blanches carrées démontées, dont :
- 1 table "Labyrinthe" avec 1 aimant Loch Ness
- et 1 table Sciences avec 2 trous pour visser le porte tubes à essais
- 4 kakémonos "Univers" pour les décors (emballés dans une sacoche noire)
- 4 structures portatives pour les kakémonos (emballées dans une seconde sacoche noire)
- 6 pas sonores ronds de couleur bordeaux*
- 5 coussins de sol carrés violet foncé
- 1 *MAX, la boîte à histoires* avec chargeur USB (rangée dans une boîte)
- 1 enceinte audio avec câble jack et chargeur USB

- **1 grand coffre marron contenant :**
  - 1 cornemuse
  - 1 chargeur multiprise
  - 1 tablette Samsung Galaxy Tab dans sa boite blanche avec son chargeur
  - 1 support en bois pour tablette
  - 1 lampe torche UV à piles
  - 1 tableau sonore à piles*
  - 1 éponge
  - 1 bol en plastique blanc
  - 1 chiffon
  - 1 porte-tubes à essais, dont 1 tube noir
  - 9 petites plantes en plastique
  - 1 kaléidoscope
  - 1 cadre carré en bois avec 10 rhodoïds (BD-onomatopées)
  - 1 cadre blanc "portrait d'Astrid" (neige numérotée)
  - 4 boites en bois pyrogravées "Œuf de Fabergé" fermées par 4 cadenas : 1 rouge, 1 vert, 1 bleu et 1 jaune, avec à l'intérieur les 4 morceaux de l'armure d'Astrid : casque passoir armure de torse, filet et boule de neige
  - 10 planches énigmes plastifiées (formes et tailles différentes)
  - 1 enveloppe kraft A5 nommée "gaufrier" contenant 9 cases de BD plastifiées
  - 1 planchette en bois pyrogravées de 4 formes géométriques
  - 1 cahier des codes d'Astrid et les 9 tomes de la série d'Astrid Bromure
  - 1 grande équerre jaune
- **1 boite en carton rectangulaire contenant :**
  - 3 tubes à essais en verre,
  - 3 pipettes,
  - 3 petits pots de colorants alimentaires : bleu, rose et orange,
  - 1 pince à épiler,
  - 5 petites billes jaune en plastique,
  - 1 petite cuillère en plastique rose
  - 2 vis avec écrous
- **1 petite boite en plastique transparente contenant :**
  - 1 boussole dorée,
  - 31 badges aliments dans un pot de confiture,
  - 4 triangles en bois pyrogravés, à l'effigie d'Astrid et numérotés
  - 15 plaquettes noms de plantes,
  - 1 carré aimanté "cornemuse"
  - 4 feutres Velleda effaçables : bleu, rouge, vert, noir.

Déroulement du jeu

Accueillez les enfants, rappelez les consignes de sécurité (on ne casse rien, on ne s'acharne pas sur les cadenas, on ne soulève pas le mobilier) et les bases d'un escape game : on joue et on gagne ensemble. Il faut donc communiquer les nouvelles informations à l'équipe.

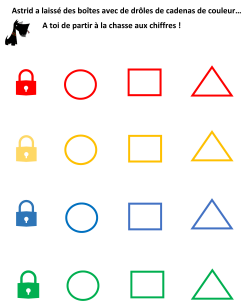
Faites un point sur leurs connaissances de l'univers d'Astrid Bromure. Profitez-en pour leur expliquer succinctement les différents espaces : quel espace correspond à quel personnage et à quel album… Précisez que vous gardez près de vous les œufs de Fabergé, car ils sont très précieux et que le père d'Astrid y tient. Vous ne les leur confierez que lorsqu'ils seront en mesure d'ouvrir les différents cadenas de couleur.

Expliquez aux enfants leur mission : Astrid a disparu, les domestiques sont dans tous leurs états et ont besoin d'aide pour la retrouver.

Lancez l'application sur la tablette pour lancer le début de l'énigme. Vous entendrez la voix de Benchley exposer la situation. À la fin de l'audio, vous pourrez cliquer sur l'horloge qui déclenchera le chronomètre.

Replacez ensuite la tablette sur la table centrale, elle resservira à la fin du jeu.

Les enfants doivent se répartir et chercher des indices dans les différents espaces. Les indices doivent êtres utilisés 1 fois, sauf pour le cahier d'Astrid.
N'hésitez pas à les orienter vers la fiche cadenas, l'objectif est qu'ils comprennent par eux-mêmes qu'il faut remplir les ronds, carrés et triangles de couleur de la "Fiche détective".

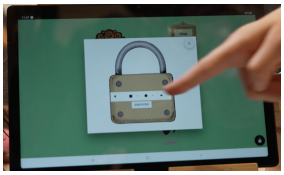


Si besoin, servez-vous des fiches « Solutions » (à retrouver à la fin de la règle du jeu) pour les aider dans leurs recherches.

Dès qu'une ligne de codes est complétée, vous pouvez donner la boîtecorrespondante.
Dans chaque boîte, les enfants découvriront un morceau de l'armure d'Astrid (qu'elle se fabrique pour attraper le Yéti dans le tome 5 de la série).

Quand les 4 boîtes sont ouvertes et toutes les parties de l'armure trouvées, il faut les positionner sur le portrait d'Astrid. Une fois bien placées, l'armure révèle les 4 derniers chiffres.

C'est à ce moment-là qu'il faut préciser aux enfants qu'ils n'ont peut-être pas vu LE dernier cadenas. Sans doute parce qu'il est tout petit… Ce dernier est numérique et visible dans le coin de la tablette.



Quand on clique dessus, il faut faire le lien entre la forme des trous des armures et les chiffres révélés par ces derniers.

Quand le bon code est entré, on entend la voix d'Astrid. Les enfants ont rempli leur mission et le jeu est terminé !

Mise en place du jeu

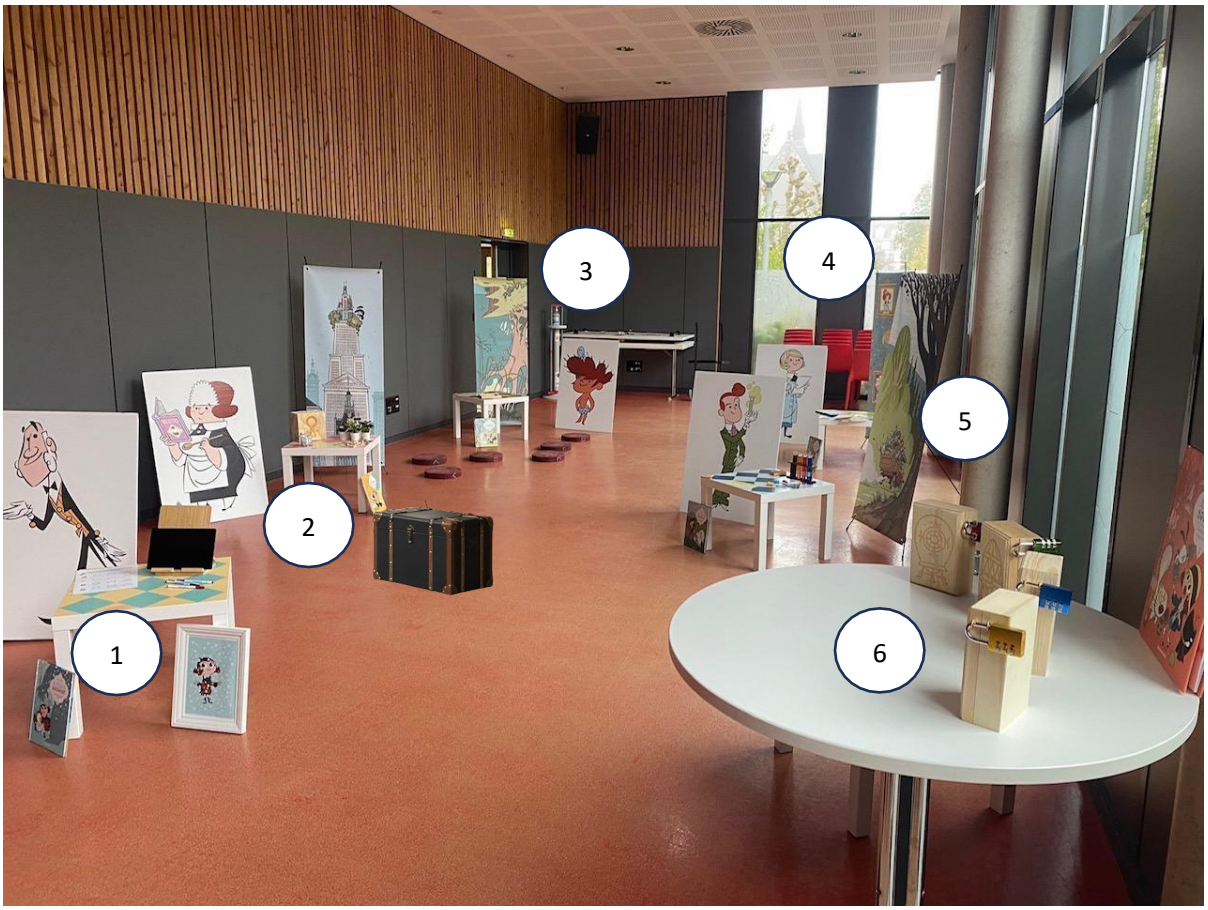
Tout d'abord, mettre à charger et vérifier les piles des éléments suivants :

- La tablette (Prévoir un temps long pour la charger et si cela est possible, il est préférable de la laisser charger durant la partie)
- MAX, la boîte à histoires branchée à l'enceinte avec le câble Jack
- Les 6 pas sonores * **Attention : les sons sur le tableau sonore et les pas sonores peuvent facilement être effacés et réenregistrés. Pensez à bien les protéger durant le jeu !**
- Le tableau bavard avec les symboles
- La lampe UV

I**nstaller ensuite les 6 espaces suivants** :

1 - Espace central (utilisé au début et à la fin du jeu)
2 - Manoir des Bromure
3 - Gabokonga
4 - Pensionnat de Canterville
5 - Manoir d'Hazel
6 - Boîtes cadenassées (le médiateur les remettra en main propre aux enfants)

Pour avoir plus d'informations, vous pouvez compléter la lecture ce document par le visionnage de la vidéo.
Disponible sur ce lien : https://youtu.be/vbH2CMWfO5c



1 - Espace central

- Monter le grand portrait de Benchley.
- Monter la table.
- Poser les éléments suivants :
  - La tablette allumée sur son support,
  - La fiche « Cadenas de couleur » à compléter,
  - Les feutres Velleda.
- Les tomes 5 et 6 au pied de la table.
- Poser au sol le portrait d'Astrid.



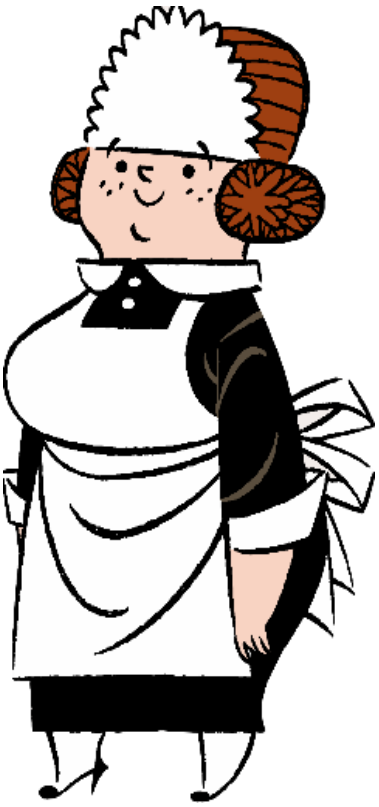


2 - Manoir des Bromure

- Monter le kakemono « Manoir » (la tour avec la maison des Bromure au sommet).
- Monter le grand portait de Mlle Dotty :
  - Poser la feuille "**Fiche souris**" (Feuille en forme de triangle bleu avec les souris grises), en bas à droite du carton de Mlle Dotty (photo ci-dessous).

- Monter la petite table et disposer dessus :
  - La recette du fondant au chocolat,
  - Le pot en verre avec les badges ingrédients de la recette,
  - Les petites plantes en pot,
  - Les étiquettes en bois avec le nom des plantes à côté.
- Poser le tome 1 de la série au pied de la table



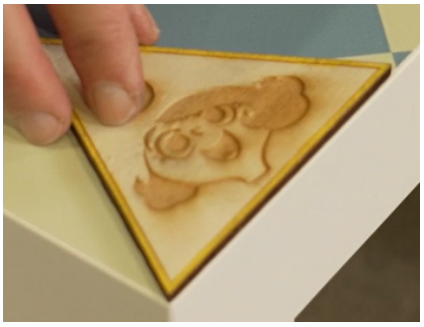


3 - Gabokonga

- Monter le kakemono « Gabokonga » (la jungle).
- Monter le grand portait de l'enfant sauvage.
- Monter la petite table.
- Poser sur la table :
  - La boussole,
  - La grille avec le nom des plantes en latin,
  - Les 9 calques,
  - Le cadre en bois (pour placer les calques),
  - Le triangle en bois jaune des émotions (photo ci-dessous),
  - La feuille "Onomatopées".
- Poser les tomes 2 et 3 de la série au pied de la table.
- Allumer et placer les 6 pas sonores (rondins de bois) au sol pour former un chemin.







Triangle en bois jaune des émotions.

4 - Pensionnat de Canterville

- Monter le kakemono « Des portraits ».
- Monter le grand portrait de Mme Poppyscoop.
- Monter la petite table.
- Poser sur la table :
  - Le tableau bavard avec les symboles (mettre sur « Play » au dos pour l'allumer),
  - L'équerre jaune (photo : contre le mur),
  - Les cahiers avec les codes secrets
  - Les images de la planche de BD "Le gaufrier" à reconstituer
  - Le triangle en bois jaune des émotions (Cf photo sur la table)
  - Poser le tome 2 de la série au pied de la table.





5 - Manoir d'Hazel

• Monter le kakemono « Écosse » (la voiture dans la forêt).

• Monter le grand portrait d'Hazel (le personnage avec une éprouvette).

• Préparer la petite table aux losanges bleu foncé en y vissant le porte-tubes à essai (regarder la vidéo pour le montage, si besoin).

• Remplir les tubes transparents. Dans chaque tube, mettre très peu de colorant alimentaire etde l'eau un tube bleu (chlorure de sulfate de cuivre), un rouge (permanganate de potassium) et un orange (dichromate de sodium).

• Mettre les 5 billes jaunes dans l'éprouvette entourée de scotch noir.

• Poser sur la table (avec les deux trous pour le porte-tubes à essai) :
- La feuille « Expérience du jour »,
- Les pinces et pipettes,
- La boîte à histoires, MAX avec l'audio "Valse des émotions" (À lancer par le maître du jeu),
- Le triangle en bois jaune des émotions.

• Poser le tome 4 de la série au pied de la table.

• Poser la table au labyrinthe (avec le monstre dedans, s'aiderde l'aimant «Cornemuse» pour éloigner le monstre du trou dans le plexiglas).

• Poser au sol le **coffre contenant** :
- Les 3 planches de BD (aides : Bateau, Jungle et Souris),
- La grille de lettres avec la question,
- La lampe UV,
- La cornemuse (avec l'aimant « Cornemuse » caché dedans),
- Le kaléidoscope.









6 - Boîtes cadenassées

Gardez près de vous et en hauteur les 4 boîtes à cadenas fermées pour délivrer les boîtes au fur et à mesure des chiffres trouvés.



FICHE SOLUTION

Cadenas rouge (367)

3

Espace Manoir d'Hazel :

Matériel : La planche de BD avec le bateau (placée dans le coffre), la fiche plastifiée de la grille de lettres (dans un rond rouge) avec la question.

Résolution de l'énigme : Il faut tout d'abord répondre à la question à l'aide de la planche de BD. La réponse est BATEAU. En grisant **TOUTES** les lettres de ce mot dans la grille, le chiffre 3 apparaît. Attention, il peut y avoir plusieurs fois la même lettre à griser*

Solution : **3 dans un rond rouge.**







6

Espaces Gabokonga et Pensionnat de Canterville :

Matériel : La boussole avec le message de Clodéric et Oscar, le kakemono « Portraits », le tableau bavard avec les symboles et l'équerre.

Résolution de l'énigme : La boussole trouvée au Gabokonga délivre un mystérieux message. Suivez les indications de ce message, données par Clodéric et Oscar. En suivant leurs indications, vous vous dirigerez vers le kakemono « Des portraits » (installé dans l'espace 4 – Pensionnat de Canterville), et vous trouverez de fines lignes qui se croisent (utilisez l'équerre si besoin). Au croisement, vous trouverez le symbole ♠ « Pique noir »
Vous pouvez retrouver ce symbole sur le "Tableau bavard". Appuyez dessus, il vous donnera la solution.

Solution : **6 dans un carré rouge.**







7

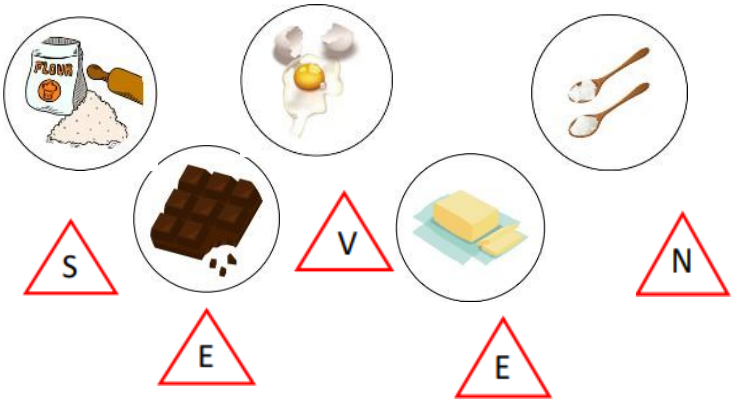
Espaces Manoir des Bromure et Pensionnat de Canterville :

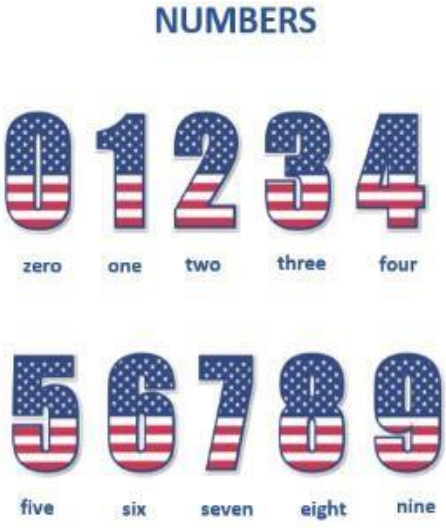
Matériel : La recette du fondant au chocolat, le pot en verre avec les badges ingrédients de la recette et le cahier avec les codes secrets.

Résolution de l'énigme : Il faut faire le lien entre la recette du fondant au chocolat et les ingrédients présents dans le pot en verre. Au dos de chaque ingrédient se trouve une lettre.
Après avoir isolé les bons ingrédients pour la recette, le but est de remettre les lettres dans le bon ordre : S, E, V, E, N, encadrés dans des triangles rouges.
À rapprocher, si besoin, de la page avec les chiffres en anglais, disponible dans le cahier d'Astrid.

Solution : **7 dans un triangle rouge.**







Cadenas jaune (542)

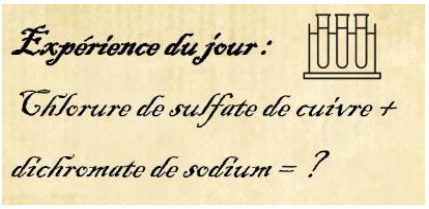
5

Espace Manoir d'Hazel :

Matériel : La feuille « Expérience du jour », les tubes à essai, l'éprouvette, les pinces et les pipettes.

Résolution de l'énigme : Il faut verser les bonnes solutions dans l'éprouvette pour que les 5 boules jaunes cachées au fond remontent.

Solution : **5 dans un rond jaune.**



4

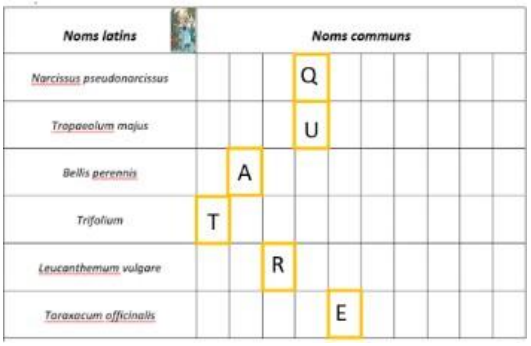
Espaces Manoir des Bromure et Gabokonga :

Matériel : La planche de BD avec la jungle, la grille avec le nom des plantes en latin et les étiquettes en bois avec le nom des plantes.

Résolution de l'énigme : Trouver le nom commun des plantes grâce aux noms latins. En remplissant la grille, un mot à la verticale se détachera. La réponse est QUATRE.

Solution : **4 dans un carré jaune.**





2

Tous les espaces :

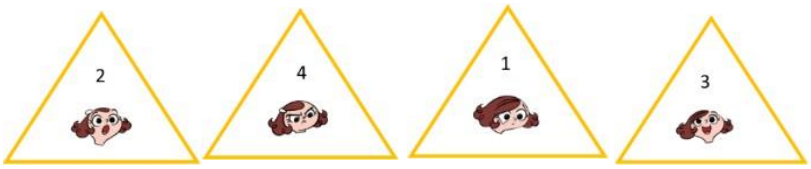
Matériel : Les 4 triangles en bois jaune, *MAX, la boîte à histoires* et l'audio « Valse des émotions » et les cahiers avec les codes secrets.

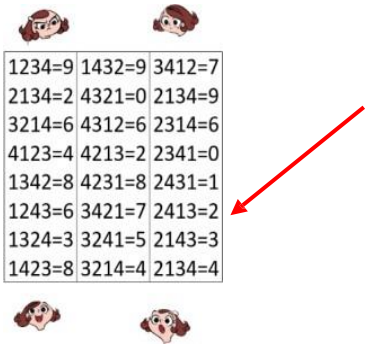
Résolution de l'énigme : Mettre l'audio « Valse des émotions » (disponible sur *la MAX, boîte à histoires),* représentée par le visuel ci-dessous.



Écoutez l'ordre des émotions de l'audio, pour mettre les triangles dans le même ordre afin de créer une suite de chiffres : la peur, la colère, la tristesse et la joie.
La réponse est 2413. Cette suite correspond à un nombre dans le cahier d'Astrid. La réponse est 2.

Solution : **2 dans un triangle jaune.**





1234=9	1432=9	3412=7
2134=2	4321=0	2134=9
3214=6	4312=6	2314=6
4123=4	4213=2	2341=0
1342=8	4231=8	2431=1
1243=6	3421=7	2413=2
1324=3	3241=5	2143=3
1423=8	3214=4	2134=4

Cadenas bleu (792)

7

Espaces Manoir d'Hazel et Pensionnat de Canterville : Matériel :

La lampe UV et le carton de Mme Poppyscoop.

Résolution de l'énigme : Passer la lampe sur le carton pour trouver le chiffre.

Solution : **7 dans un rond bleu**.





9

Espace Manoir d'Hazel :

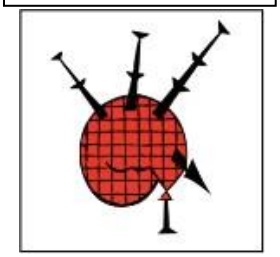
Matériel : ML planche de BD avec le bateau, la cornemuse (avec l'aimant « Cornemuse ») et la table au labyrinthe avec le monstre dedans.

Résolution de l'énigme : La planche de BD nous indique que l'on peut attirer le monstre grâce à une cornemuse. Il faut trouver l'aimant « Cornemuse » (caché dans une grande cornemuse, dans le coffre) et le placer sur la table au labyrinthe pour faire sortir le monstre. Au dos du monstre, vous trouverez le chiffre.

Solution : **9 dans un carré bleu.**



Aimant cornemuse





Monstre



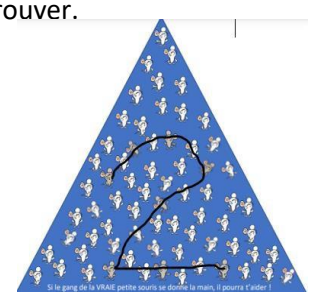
2

Espace Manoir des Bromure :

Matériel : La planche de BD avec la souris, la feuille avec les souris grises.

Résolution de l'énigme : Dans la planche de BD, on apprend que la vraie souris est GRISE. Il faut donc utiliser la feuille avec les souris grises (disponible dans l'espace 2 – Manoir des Bromure) et les relier entre elles, à la main, avec un feutre. Le tracé correspond au chiffre à trouver.

Solution : **2 dans un triangle bleu.**



Cadenas vert (259)

2 **Espace Pensionnat de Canterville :**

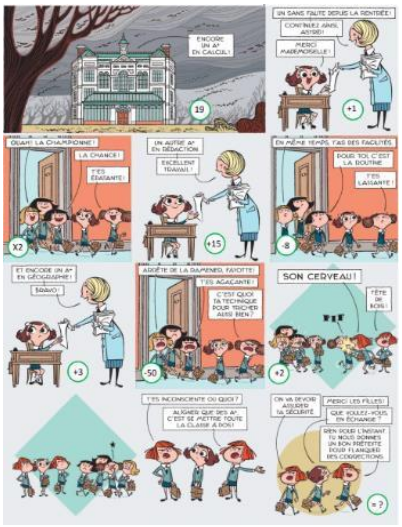
Matériel : La planche de BD « le gaufrier » qui est découpée et l'album au pied de la table

Résolution de l'énigme : Il faut remettre « le gaufrier » dans l'ordre, (avec ou sans la page 10 du tome 2), pour avoir la bonne opération.
La réponse est : (19 + 1) x 2 + 15 – 8 + 3 - 50 + 2 = 2

Solution : **2 dans un rond vert.**

(19 + 1) x 2 + 15 - 8 + 3 - 50 + 2 = 2





5 **Espace Gabokonga :**

Matériel : Les 9 calques et le cadre en bois (pour placer les calques).

Résolution de l'énigme : Trouver les 3 bons calques parmi les 9 pour avoir la bonne l'image et obtenir le chiffre.

Solution : **5 dans un carré vert.**





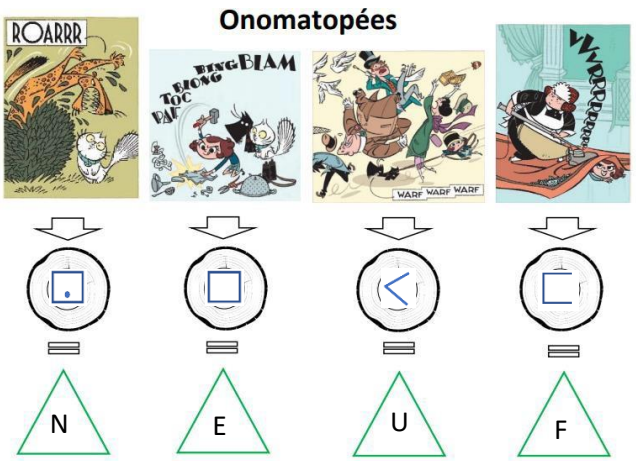


9 **Espaces Pensionnat et Gabokonga** :

Matériel : La feuille « Onomatopées », les 6 pas sonores et les cahiers avec les codes secrets.

Résolution de l'énigme : Les cases avec les onomatopées sont à remettre dans le bon ordre. Il faut donc marcher sur les pas sonores pour retrouver les onomatopées correspondantes.
Une fois trouvées, vous pouvez les associer au code des Templiers (présent sur la tranche de chaque pas sonore), et le décoder avec le cahier d'Astrid !

Solution : **9 dans un triangle vert.**





ÉNIGMES - CHIFFRES À TROUVER



Bateau

3

Portraits - tableau sonore

6

Recette

7

Éprouvettes

5

Plantes

4

Émotions

2



Encre invisible

7

Labyrinthe

9

Fiche souris

2



Gaufrier

2

Calques

5

Rondins

9

Manoir d'Hazel



Grille lettres

Tubes à essai



Coffre à fouiller

Labyrinthe



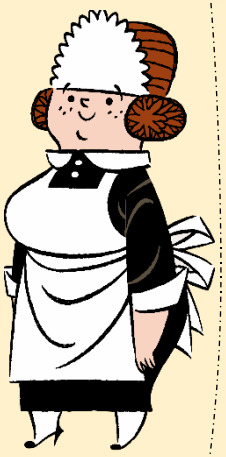
Manoir des Bromure

Radio



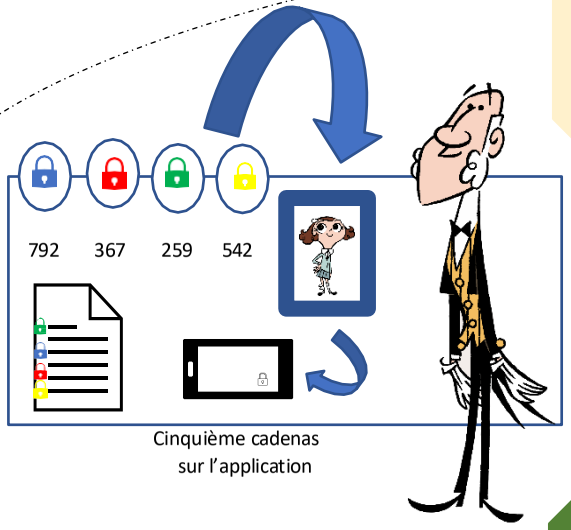
Message de la petite souris

Recette et ingrédients



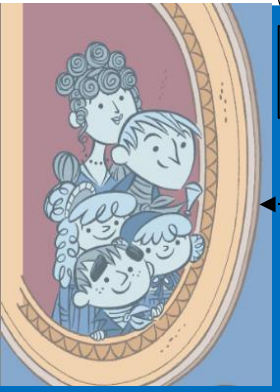


Etiquettes plantes



Cinquième cadenas
sur l'application

Pensionnat de Canterville



Jeu des fantômes

Tableau bavard

Cahiers de
codes secrets

Gaufrier

Lampe à UV

Gabo Konga

Boussole

Calques

Les émotions

Liste de plantes à ramener

Pas sonores : onomatopées



©2022 Rue de Sèvres, Astrid Bromure - Fabrice Parme