seuls

L'ESCAPE GAME

Les pies de Jézabel



Document d'explications pour animer une partie

Créé par **Le Lapin Blanc**

D'après l'univers de
Bruno Gazzotti et **Fabien Vehlmann**

RUE DE SÈVRES



- Pour les enfants de 10 à 15 ans
(pas nécessaire de connaître les BD *Seuls*)
- 9 à 15 enfants, qui joueront en 3 groupes
- 2 maîtres du jeu (MJ)
- Durée d'une partie : 1h à 1h30
- Temps de prise en main du jeu :
2 h environ
- Temps d'installation : 30 minutes

SOMMAIRE

1 Introduction 3
Le rôle de maître·sse du jeu 3
Scénario de l'escape game 3
Fonctionnement de l'escape game 3

2 Déroulé détaillé de l'escape game 4
Lancement 4
Énigme 1 Vision de Leïla 5
Énigme 2 Quadrillages codés 6
Énigme 3 Labyrinthe de Dodji 7
Énigme parallèle 4 Attaque de l'Archange 8
Énigme 5 Cartes d'Anton 9
Énigme 6 Où est Camille ? 10
Énigme 7 Clé du Maître-Fou 11
Énigme 8 Final avec Jézabel 12
Énigme 9 (optionnelle) Dernière attaque de l'Archange 13

3 Préparation de l'escape game 15
Le kit 15
Préparation du jeu 16
Organisation de l'espace 17

4 Tout le jeu en un coup d'œil ! 18
Fonctionnement de l'escape game 18

5 Suggestions d'indices 21



Merci d'avoir choisi cette animation proposée par les éditions *Rue de Sèvres* ! Ce document va vous guider dans la mise en place de l'escape game. Il est recommandé de le lire attentivement pour comprendre le fonctionnement du jeu.



1 Introduction

Le rôle du maître ou de la maîtresse du jeu

Votre rôle est de mettre en place le jeu et d'animer la partie pour accompagner les enfants. N'hésitez pas à les laisser chercher. Les enfants sont pleins de ressources et ils arrivent bien souvent à trouver la solution tout seuls ! Vous êtes aussi là pour les canaliser et veiller à ce qu'ils participent tous. Pensez à observer l'avancement des différents groupes et à apporter des indices si nécessaire.

Il est important d'anticiper la préparation de l'escape game pour rassembler et préparer le matériel nécessaire (voir « 3. Préparation de l'escape game »).

Scénario de l'escape game

« Grâce au limbophone, astucieuse invention de Terry, vous faites la connaissance de 5 enfants, coincés dans le monde des Limbes. Ils vous apprennent que 9 pies se sont échappées du monde des Limbes pour rejoindre le monde des Vivants et que leur amie Jézabel a disparu. Ils ont besoin de vous pour retrouver et rassembler les pies et secourir Jézabel. »

Fonctionnement de l'escape game

Jézabel a disparu et 9 pies se sont échappées du monde des Limbes (le monde de la BD *Seuls*) **vers le monde des Vivants** (le monde des joueurs/joueuses).

Pour retrouver Jézabel, il faudra constituer **3 groupes**, résoudre les énigmes et retrouver 3 pies par groupe. Une fois les 9 pies rassemblées, elles donneront le nom du lieu où se trouve Jézabel. Ce jeu est collaboratif. Les 3 groupes jouent pour un objectif commun et seront amenés à se réunir pour résoudre certaines énigmes.

La base du jeu repose sur la communication (envoyer et recevoir des messages) entre le monde des Limbes et le monde des Vivants.

La meilleure manière d'apprendre un jeu est d'y jouer. Une fois le matériel prêt, n'hésitez pas à faire une simulation du parcours complet de l'escape game. Cela vous permettra de voir l'enchaînement des étapes.

En résolvant une énigme, les joueurs obtiennent :

- **L'endroit d'une cachette ou la désignation d'une peluche.**
  Ils y trouvent une enveloppe colorée avec de nouvelles informations et une nouvelle énigme.
- **Ou une information à transmettre aux enfants des Limbes.**
  Ils doivent l'écrire et mettre ce message dans l'enveloppe blanche.
  La réponse arrive dans l'enveloppe colorée de la peluche de Terry (lapin).

Chacun des 3 groupes va faire exactement le même jeu, avec les mêmes énigmes. Toutefois, les réponses obtenues sont parfois différentes, ce qui leur permet d'obtenir des pies différentes.

2

Déroulé détaillé de l'escape game



Lancement

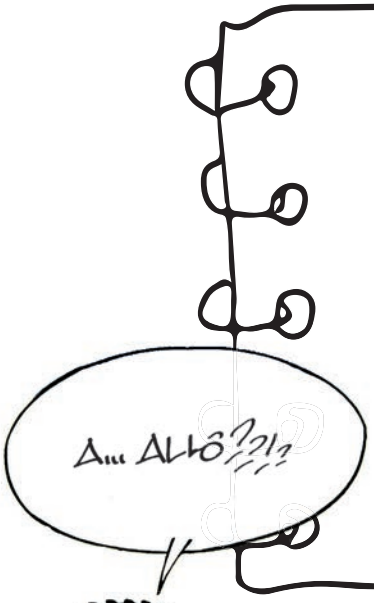
Présentation de la série *Seuls*

Le maître ou la maîtresse du jeu (MJ) présente brièvement la série *Seuls* (voir « 4. Tout le jeu en un coup d'œil »).

Appel du limbophone

Un appel vient l'interrompre : c'est un objet **qui sonne** (son « 1 – Lancement » est déclenché par le MJ) !

– Terry : « Allôôôô, vous m'entendez ? Super ! J'arrive à appeler le monde des Vivants ! Me coupez pas, hein, faut que je vous explique tout et c'est super pressé !!! Y a 9 oiseaux, 9 pies, qui se sont échappées des Limbes pour rejoindre le monde des Vivants. Chez vous quoi. Faut qu'vous nous aidiez à les retrouver ! On a vraiment besoin de les avoir toutes ! C'est pour pouvoir retrouver Jézabel. C'est notre amie. Elle a disparu. Dodji y dit que vous devez vous mettre en 3 groupes pour être plus zéfficaces ! Mais attention, hein, faut quand même que vous travailliez ensemble, hein. Je vous envoie des infos dans les enveloppes jaunes qui sont à côté de l'ordinateur. À vous d'jouer ! »



INFOS PRATIQUES APPELS LIMBOPHONE

▶ **Le limbophone est un objet quelconque transformé en téléphone spécial permettant de communiquer entre notre monde et les Limbes. Nous vous recommandons d'utiliser un chausson, dans lequel vous cacherez une enceinte Bluetooth.**

▶ **Les enregistrements sonores sont disponibles ici et à diffuser en Bluetooth via l'enceinte : lelapinblanc-enigmes.com/seuls-sons/**

▶ **En cas de problème technique, vous pouvez remplacer la version sonore par une version écrite (cacher les messages dans l'objet choisi pour faire le limbophone) : ecoledesloisirs.fr/escape-games/seuls**

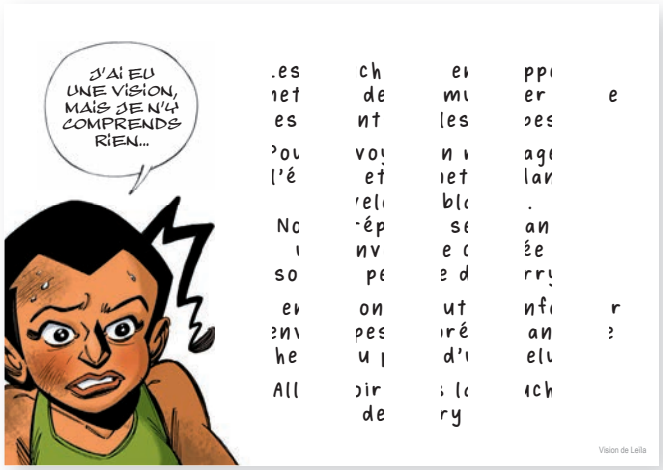


Si les enfants souhaitent réécouter l'appel, n'hésitez pas à dire que vous l'avez enregistré et lancez le son « 1 – Lancement (sans sonneries) ».
Quand vous avez lancé un son, laissez-le en lecture jusqu'au prochain son à lancer. En effet, ils finissent tous par un long moment blanc, ce qui permet à l'enceinte de rester connectée.

Constitution des groupes

Le MJ constitue les **3 groupes** (répartir les enfants en mélangeant les âges et les niveaux). Les 3 groupes iront ensuite chercher, dans les enveloppes jaunes, la carte **« Vision de Leïla »**.

Énigme 1 VISION DE LEÏLA



Document à utiliser : *Vision de Leïla*.

Énigme : Leïla a eu une vision, mais elle a du mal à s'en souvenir. Aidez-la à reconstituer le message.

Ce qu'il faut faire : Chaque groupe a une partie du message. Les joueurs doivent **superposer les feuilles des 3 groupes** pour voir le texte correctement (contre une vitre ou avec une lampe, par exemple).

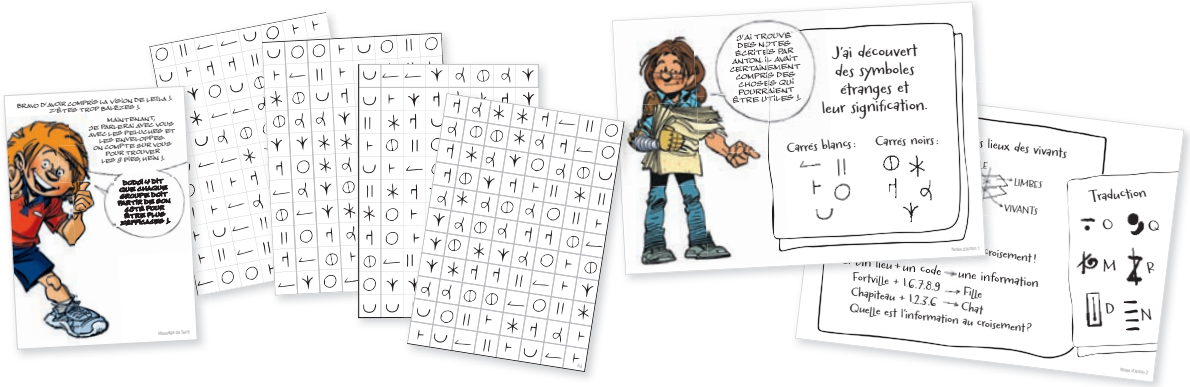
Information obtenue :



Accès à : Chaque groupe accède à une enveloppe bleue-1, sous la peluche de Terry (lapin) et accède aux cartes suivantes :

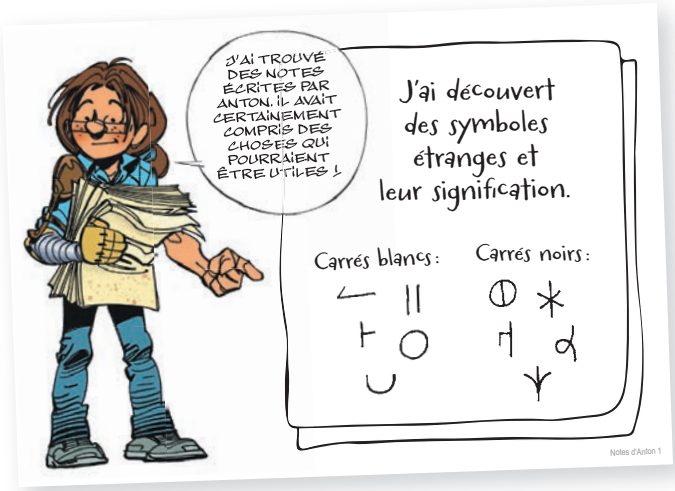
- *Message de Terry*
- 4 papiers quadrillés, avec des symboles
- *Notes d'Anton 1* et *Notes d'Anton 2*

À partir d'ici, assurez-vous bien que les 3 groupes travaillent chacun de leur côté (information précisée dans *Message de Terry*).



Énigme 2 QUADRILLAGES CODÉS

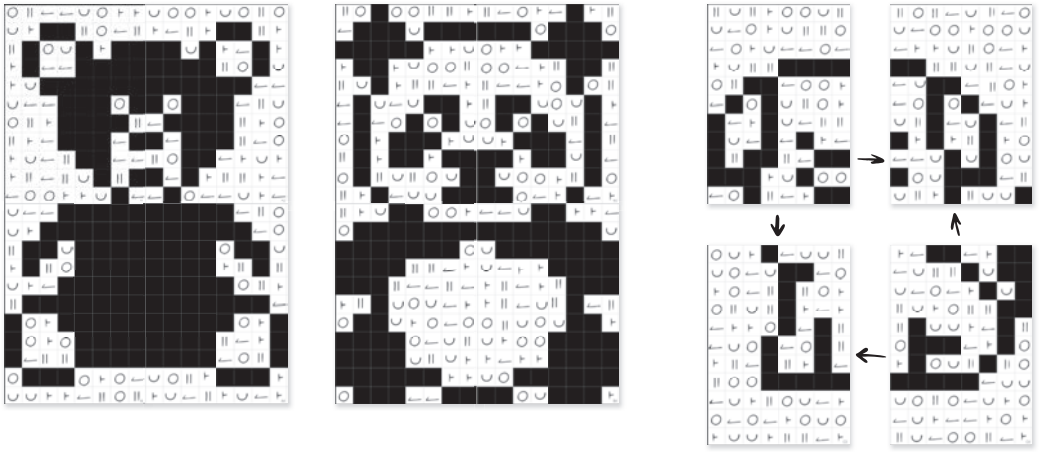
Documents à utiliser : *Notes d'Anton 1* + 4 papiers quadrillés par groupe (A, B ou C, selon le groupe).



Énigme : Anton explique dans ses notes que les symboles sont un code. Certains correspondent à la couleur noire et d'autres à la couleur blanche.

Ce qu'il faut faire : Chaque groupe doit **colorier en noir les cases correspondant aux symboles « Carrés noirs »** indiqués par Anton. Une fois les 4 feuilles coloriées, chaque groupe assemble les 4 morceaux (en s'aidant du cadre noir autour des quadrillages et du sens des symboles) pour faire apparaître une forme.

Information obtenue : dessin d'une peluche (panda, ours ou chien, selon le groupe).



Accès à : Chaque groupe accède à une enveloppe violette-1, sous la peluche correspondant au dessin, contenant la carte :

▶ *Livre de Terry*

En amont, vous sélectionnez 3 livres disponibles dans l'espace de jeu et complétez les cartes *Livre de Terry* en écrivant le titre de chacun de ces livres.

Une pie dans un livre

Dans chacun des livres indiqués, on trouve les cartes :

▶ ***Pie 1***, qui tient un message (une version différente par groupe)

▶ *Aidez Dodji*

▶ *Labyrinthe*





Énigme 3 LABYRINTHE DE DODJI

Documents à utiliser : *Labyrinthe* + message de la *Pie 1*.





Énigme : Dodji s'est éloigné du groupe et un Protecteur veut l'attraper. Chaque groupe doit indiquer le bon chemin à prendre.

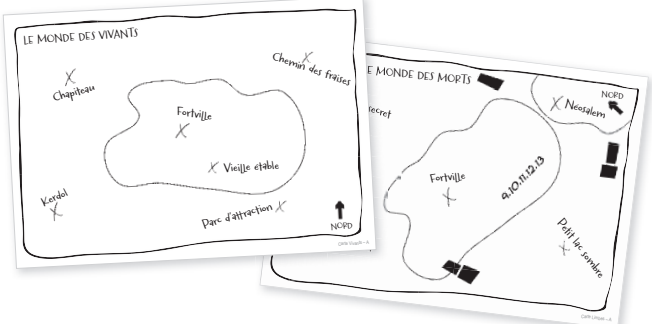
Ce qu'il faut faire : D'après le message de la *Pie 1*, les Protecteurs ne voient pas leur cible lorsqu'elle est à l'ombre. Les joueurs doivent trouver **le seul chemin permettant de sortir du labyrinthe en restant à l'ombre**. En traçant ce chemin, on croise des lettres qui vont former un texte.

Information obtenue : CHEMIN TRENTE
Ce conseil est à transmettre aux enfants des Limbes via l'enveloppe blanche.

Le MJ doit valider la réponse de chaque groupe avant avant qu'ils ne transmettent. l'information.

Accès à : Chaque groupe accède à une enveloppe bleue-2, sous la peluche de Terry (lapin), contenant les cartes :
- *Dodji sauvé*
- *Carte Vivants* et *Carte Limbes*





Énigme parallèle 4

ATTAQUE DE L'ARCHANGE



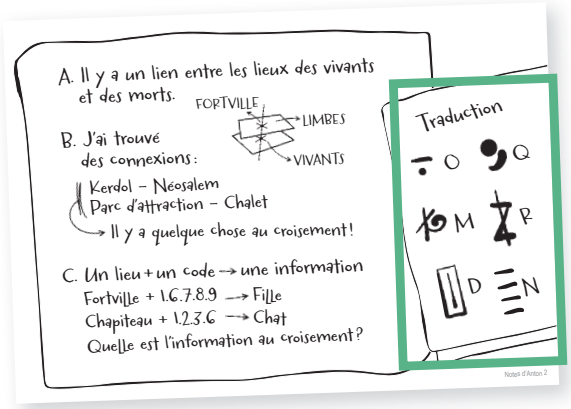
Cette attaque **intervient au milieu de l'aventure,** interrompant les joueurs dans leurs recherches. Les 3 groupes vont devoir se rassembler et unir leurs forces.

Pour réunir les 3 équipes, le MJ lance l'appel de Terry via le limbophone, avec le son « 2 – Arrivée Archange » :

▶**Terry :** « Revenez tooouuus ! On a besoin de vous en urgence ! Un Archange nous attaque et on sait pas quoi faire ! C'est la première fois que ça arrive ! Je vous envoie une image de c'qu'on voit. Comment se défendre contre lui ?! Aidez-nous ! Il faut faire vite, dans 5 minutes il sera là ! »

Une fois l'appel terminé, le MJ donne l'enveloppe rouge contenant la carte *Attaque Archange* à tous les joueurs.

Documents à utiliser : *Attaque Archange* + *Notes d'Anton 2.*



Énigme : Les joueurs doivent trouver une solution pour contrer l'attaque de l'Archange. (Option : vous pouvez lancer un chrono de 5 minutes pour ajouter de la tension dans le jeu.)

Ce qu'il faut faire : Pour vaincre l'Archange, les joueurs doivent coopérer. **Ils décryptent le message** grâce aux *Notes d'Anton 2* (reçues après l'énigme 1). **Chaque symbole est associé à une lettre** et **les 3 équipes en ont chacune un tiers.**

Information obtenue : L'ABSURDE M'INSUPPORTE

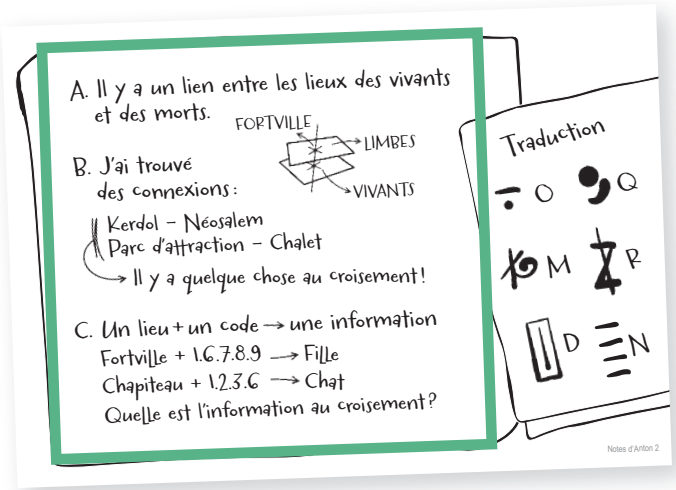
Les joueurs doivent alors transmettre, via l'enveloppe blanche, une **proposition concrète d'action absurde** que les enfants des Limbes devront faire pour perturber l'Archange et contrer son attaque (le MJ guide les réflexions du groupe) : se mettre à danser, raconter une blague, faire une sieste…

Accès à : L'appel n°3 de Terry (déclenché par le MJ, avec le son « 3 – Archange battu »)

▶**Terry :** « Youhou ! Votre idée était tellement absurde, c'était génial ! Vous auriez vu la tête de l'Archange ! Il n'était pas content, oulala. Il est vraiment parti furieux, ah ah. On a eu chaud. Merci beaucoup pour votre aide. Maintenant ça va mieux, mais on n'a toujours pas trouvé Jézabel. De votre côté, vous avez trouvé des pies ? Quand vous aurez les 9 pies, c'est sûr que ça nous aidera à savoir où est emprisonnée Jézabel ! Envoyez-nous vite l'endroit pour qu'on aille la délivrer ! On compte sur vous, hein ! »

Fin de l'énigme parallèle, les joueurs se remettent en équipe et poursuivent la partie.

Énigme 5 CARTES D'ANTON



Documents à utiliser : *Carte des Vivants* + *Carte des Limbes* (A, B ou C, selon le groupe) + *Notes d'Anton 2* (partie de gauche).

Énigme : Anton a découvert qu'il y a un lien entre le monde des Limbes et celui des Vivants. Chaque groupe doit déchiffrer cela pour trouver le lieu où est cachée la pie.

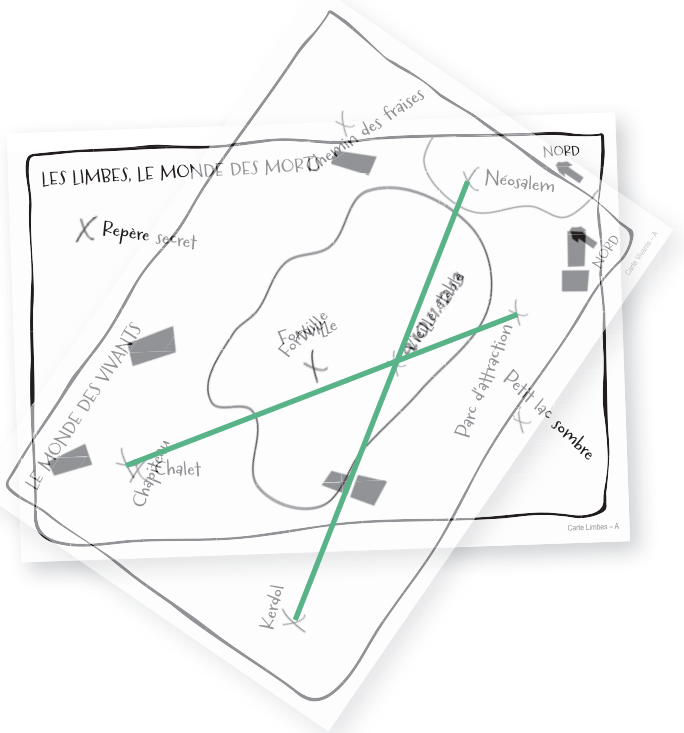
Ce qu'il faut faire : Les joueurs doivent **superposer les cartes,** en s'aidant du **point commun (Fortville)**, de l'indication Nord et de la forme de la ville.

Dans les *Notes d'Anton 2* (à la fin de l'énigme 1), il y a l'indication de 4 lieux connectés : Kerdol avec Néosalem et Parc d'attraction avec Chalet. En utilisant la règle, les joueurs **tracent une croix entre ces 4 lieux** sur les cartes superposées.

Au croisement, chaque groupe trouve :
- **Un lieu sur la carte des Vivants :** vieille étable, chemin des fraises ou étang aux fougères.
- **Une série de numéros sur la carte des Limbes :** 9.10.11.12.13, 1.2.12.13.14.15 ou 1.2.3.12.13.14.15.

Les *Notes d'Anton 2* expliquent comment décoder la série de numéros, à l'aide de deux exemples :
Fortville + 1.6.7.8.9 ▶ FILLE
Chapiteau + 1.2.3.6 ▶ CHAT

Information obtenue :
- Vieille étable et 9.10.11.12.13 donnent **TABLE**.
- Chemin des fraises et 1.2.12.13.14.15 donnent **CHAISE**.
- Étang aux fougères et 1.2.3.12.13.14.15 donnent **ÉTAGÈRE**.



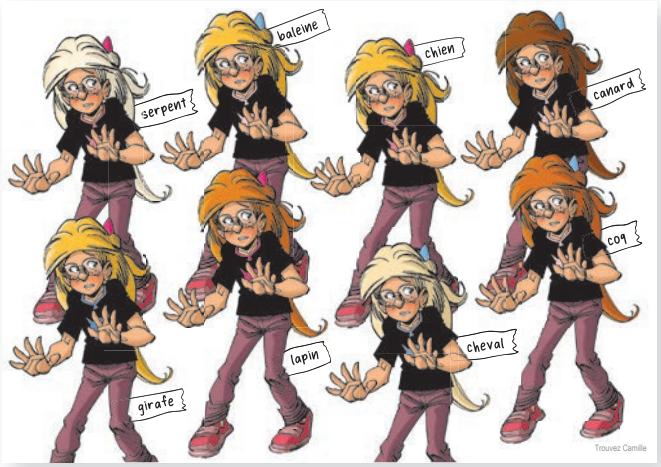
Le MJ aura préalablement caché les enveloppes de l'énigme suivante sur/sous une table, une chaise et une étagère.

Accès à : Chaque groupe cherche dans la pièce l'enveloppe verte (sur/sous la cachette obtenue), contenant les cartes :
- ***Pie 2***, qui tient une photo (3 versions différentes, selon les groupes)
- *Camille bizarre*
- *Trouvez Camille*





Énigme 6 OÙ EST CAMILLE ?



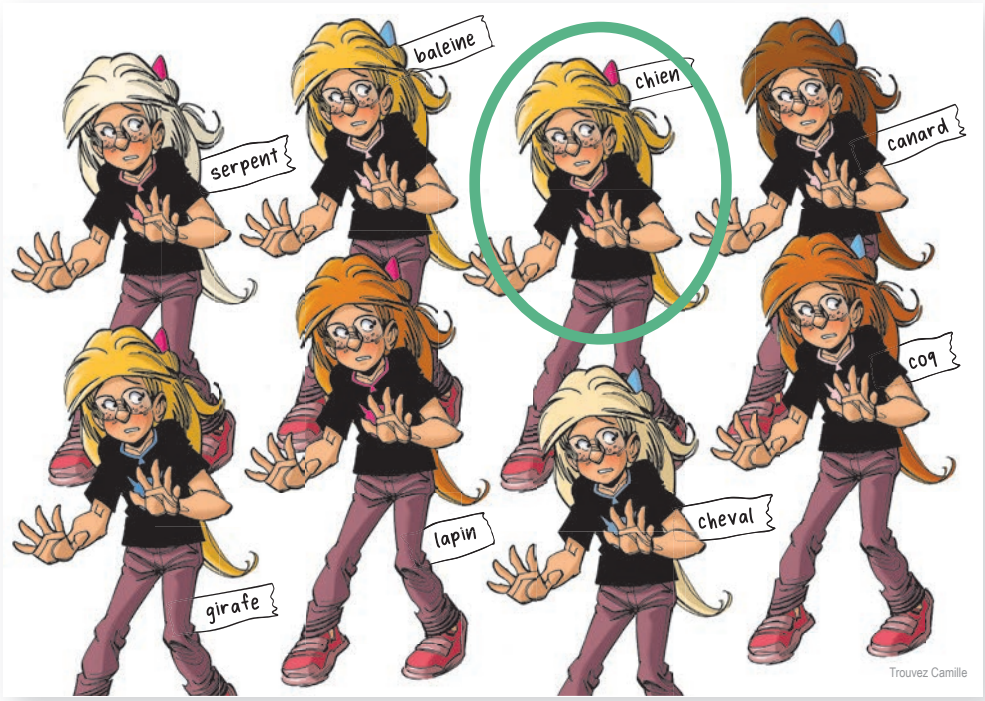
Documents à utiliser : *Trouvez Camille* + photo de la *Pie 2*.



Énigme : Terry et ses amis ne reconnaissent plus Camille. Aidez-les à retrouver la bonne Camille.

Ce qu'il faut faire : Il y a de **petites différences entre les Camille**. Il faut **trouver la bonne Camille, en s'aidant de la photo de la *Pie 2*** : cheveux blonds, nœud rose, col et dessin du tee-shirt roses.

Information obtenue : Chaque Camille est associée à un animal. La bonne Camille renvoie à **l'ours**, **le panda** ou **le chien**, selon le groupe.



Accès à : Chaque groupe accède à une enveloppe violette-2, sous la peluche indiquée, et contenant :

- Clé (A, B ou C)

Et les cartes :

- *Camille et la clé*
- 8 portes (A, B ou C, associées à la clé de la même lettre)



Énigme 7 CLÉ DU MAÎTRE-FOU

Documents à utiliser : *Clé* + 8 portes (A, B ou C, selon le groupe).

Énigme : Chaque groupe doit trouver la porte derrière laquelle se trouve la *Pie 3*.

Ce qu'il faut faire : Il y a un mot sur la clé et sur chacune des portes. Le mot présent sur la clé a toujours un lien avec le mot de la porte, **sauf pour une porte**. C'est derrière celle-ci que se trouve la *Pie 3*.



Les portes sont des papiers pliés en deux, fermés par un morceau de scotch, un peu de Patafix ou un trombone.

Clé A = Carte
Mots corrects A = Jeu (un jeu de cartes) / Routière (une carte routière) / Blanche (avoir carte blanche) / Battre (battre les cartes) / Bleue (une carte bleue) / Mains (avoir les cartes en main) / Restaurant (la carte du restaurant)
▶Mot intrus A = **BOURGEON**

Clé B = Roue
Mots corrects B = Chapeaux (partir sur les chapeaux de roues) / Libre (être en roue libre) / Vélo (une roue de vélo) / Grande (la grande roue) / Faire (faire la roue) / Fortune (la roue de la fortune) / Secours (une roue de secours)
▶Mot intrus B = **MANGER**

Clé C = Bois
Mots corrects C = Sans soif (un bois sans soif) / Orée (l'orée du bois) / Cerf (les bois du cerf) / Cheminée (du bois de cheminée) / Robin (Robin des Bois) / Fraise (une fraise des bois) / Toucher (toucher du bois)
▶Mot intrus C = **SHAMPOING**

Le MJ peut être celui qui autorise ou non le groupe à ouvrir la porte, mais vous pouvez aussi laisser les enfants ouvrir une mauvaise porte pour qu'ils se rendent compte de leur erreur et comprennent mieux le fonctionnement de l'énigme.



Accès à : Derrière la bonne porte se trouve la ***Pie 3*** (dernière pie).

Énigme 8 FINAL AVEC JÉZABEL



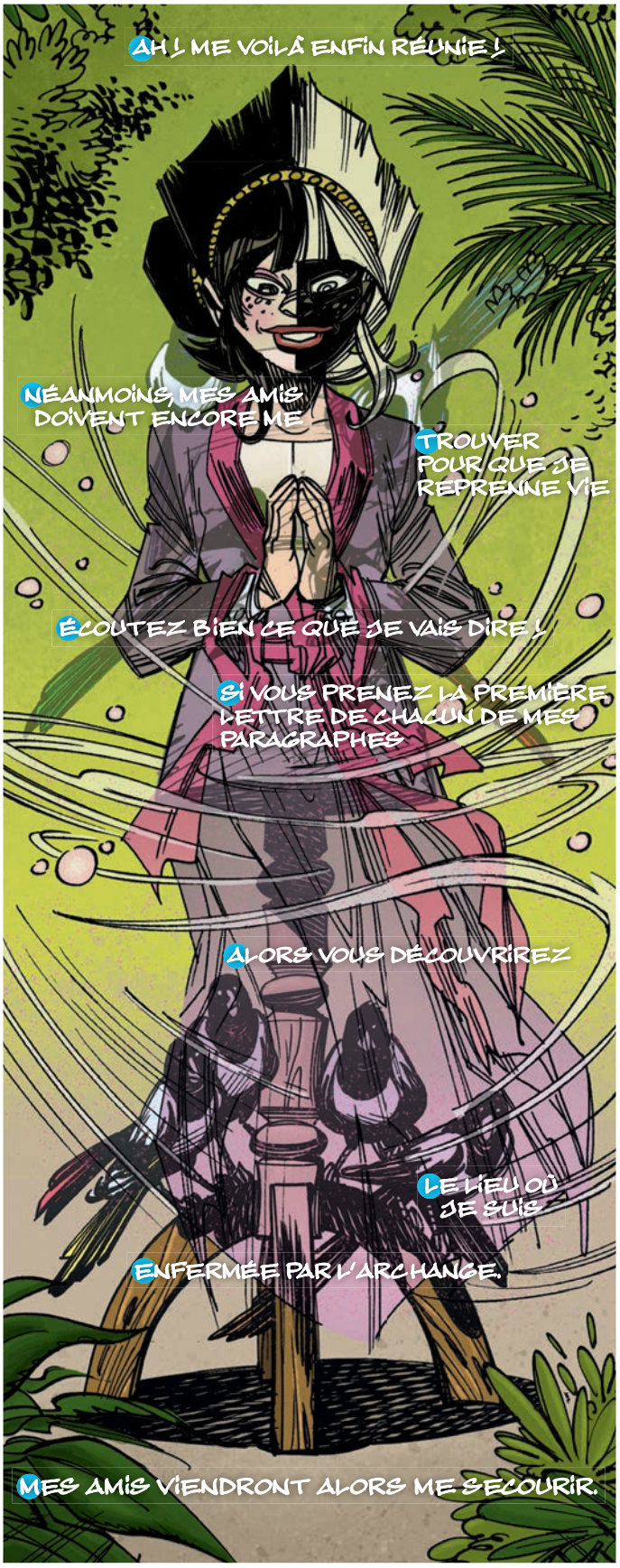
Documents à utiliser : Le verso des 9 pies

Énigme : Il faut retrouver l'endroit où se trouve Jézabel.

Ce qu'il faut faire : Au dos des cartes avec les 9 pies, il y a un dessin qu'il faut reconstituer. Lorsqu'on assemble le puzzle, cela donne forme à Jézabel. Un texte est écrit tout autour d'elle, où elle explique qu'il faut partir du début de chacun de ses paragraphes pour retrouver l'endroit où elle est retenue.

Information obtenue : En prenant les premières lettres de chaque paragraphe, on obtient **ANTÉSALEM**.
Les joueurs doivent transmettre cette dernière information au monde des Limbes via l'enveloppe blanche.

Nous proposons une énigme additionnelle et optionnelle (énigme 9). À vous de juger, selon le niveau des joueurs et le temps disponible, si vous voulez l'ajouter ou non. Vous pouvez prendre cette décision en cours de partie.



Accès à : Deux fins sont possibles :

- **Fin n°1 :** après avoir mis le mot dans l'enveloppe, le limbophone sonne une dernière fois, avec le son « 4 – Fin n°1 ». C'est Terry qui félicite tout le monde : « Vous m'entendez bien ? C'est Terry. J'ai une grande nouvelle : ça y est, Jézabel est libérée ! C'est grâce à vous ! Vous avez été méga forts, WoW ! On n'aurait jamais réussi sans vous, ça c'est sûr. Vraiment un grand, grand merci ! Bon, ben, je vous dis pas à bientôt, hein, ah ah. »
- **Fin n°2 :** après avoir mis le mot dans l'enveloppe, l'Archange attaque une seconde fois (voir énigme 9 optionnelle).

Énigme 9 (optionnelle)

DERNIÈRE ATTAQUE DE L'ARCHANGE



Cette attaque **intervient juste après que les joueurs ont mis le mot ANTÉSALEM** dans l'enveloppe blanche. Les 3 groupes vont devoir unir leurs forces une dernière fois.

Elle est **optionnelle.** Nous la suggérons pour les groupes qui avancent vite (plutôt les 13-15 ans).

Pour réunir les 3 équipes, le MJ lance l'appel de Terry via le limbophone, avec le son « 4 bis – Fin n°2 : retour Archange » :

▶ **L'Archange :** « Ah, vous pensiez que ce serait si facile de récupérer Jézabel ?! Tout à l'heure, vous m'avez bien eu en contrant mon attaque par une action absurde. Mais cette fois, vous ne pourrez plus m'avoir… Maintenant, il va falloir faire preuve de logique et on va voir si vous en êtes capables. Trouvez la réponse à ces 5 suites logiques ! Si vous y arrivez, vous remonterez dans mon estime et je laisserai Jézabel repartir. Mais pour ça, je ne vous laisse que 10 minutes ! Ah ah ah ! »

Documents à utiliser : Les 5 cartes *Suite logique Archange*

Ce qu'il faut faire : Chaque carte contient une suite logique à résoudre. Les enfants vont se mettre en groupes pour travailler en parallèle sur les 5 cartes. Les cartes sont rangées par difficulté croissante.

▶ **Carte A :** 3 9 27 81 243 ? → **729**
Phrase indice : « C'est une histoire de multiplication… »
À chaque fois, le numéro suivant est le **numéro précédent multiplié par 3** : 243 x 3 = 729.

▶ **Carte B :** 1 4 5 9 14 23 37 ? → **60**
Phrase indice : « Il va falloir faire quelques additions… »
À chaque fois, le numéro suivant est la **somme des deux numéros précédents** : 23 + 37 = 60.

▶ **Carte C :** 7 8 10 13 17 22 ? → **28**
Phrase indice : « Un peu plus à chaque fois… »
Il faut d'abord **ajouter 1, puis 2, puis 3**… on arrive donc à 22 + 6 = 28.

▶ **Carte D :** U D T Q C S S H ?→ **N**
Phrase indice : « Malgré les apparences, il s'agit toujours d'une suite de chiffres… »
Il s'agit de la **suite de la première lettre des chiffres écrits en toutes lettres** : 1 = un = U, 2 = deux = D, etc.

▶**Carte E :** 11 23 35 47 59 611 ? → **713**
Phrase indice : « Regardez séparément ce qui est ensemble. »
Le premier élément du nombre augmente de un en un : 1, 2, 3… **Le second élément augmente de 2 en 2 :** 1, 3, 5… Donc on obtient : 6 + 1 = 7 et 11 + 2 = 13, soit 713.

Information obtenue : Quand les joueurs ont une réponse, ils la montrent au MJ et la mettent dans l'enveloppe blanche. S'ils se trompent une fois, ce n'est pas grave.

Si c'est la bonne réponse, le MJ déclenche le son « 5a – Bonne réponse ».

▶**L'Archange :** « Vous êtes plus malins que je ne le pensais, c'est la bonne réponse ! »

Si c'est une mauvaise réponse, il déclenche le son « 5b – Mauvaise réponse ». Dans ce cas, les joueurs ont une seconde tentative. Le MJ pourra alors les guider pour qu'ils aient la bonne réponse.

▶**L'Archange :** « C'est une mauvaise réponse ! Cherchez encore, je vous laisse une nouvelle chance… »

Accès à : Quand les 5 codes ont été décryptés, le MJ déclenche le son « 6 – Fin n°2 ».



▶**L'Archange :** « Allez, j'admets que finalement vous êtes capables de logique. J'accepte de libérer Jézabel… mais attention à vous, je ne serai jamais loin ! »

▶**Terry :** « Mais, enfin, rends-moi ce limbophone, méchant ! Vous m'entendez bien ? C'est Terry. J'ai une grande nouvelle : ça y est, Jézabel est libérée ! C'est grâce à vous ! Vous avez été méga forts, WoW ! On n'aurait jamais réussi sans vous, ça c'est sûr. Vraiment un grand, grand merci ! Bon, ben, je vous dis pas à bientôt, hein, ah ah. »



3

Préparation de l'escape game

Le matériel pour jouer

Le jeu que vous venez de télécharger permet de réaliser autant de parties que vous le souhaitez, avec 15 enfants maximum par partie.

Les objets à rassembler :

▶ Des enveloppes :
- 1 blanche
- 1 rouge
- 3 jaunes
- 6 bleues (3 bleue-1 et 3 bleue-2)
- 6 violettes (3 violette-1 et 3 violette-2)
- 3 vertes

▶ Des peluches :
- 1 lapin
- 1 ours
- 1 chien
- 1 panda

▶ D'autres éléments :
- 1 enceinte Bluetooth
- 1 objet pour y mettre l'enceinte et créer le « limbophone » (notre conseil : un chausson)
- 15 feutres effaçables
- 9 crayons à papier
- Trombones ou équivalent
- 3 règles
- Option : BD *Seuls*

Adaptation du matériel :

▶ Pour les enveloppes, vous pouvez tout à fait en prendre des blanches sur lesquelles vous notez la couleur au feutre (les couleurs facilitent l'animation).

▶ Si vous n'arrivez pas à rassembler de véritables peluches, nous vous proposons d'utiliser les fiches imprimées les représentant.

▶ Si vous n'avez pas d'enceinte Bluetooth, vous pouvez remplacer la version sonore du limbophone par la version écrite.

Les cartes à imprimer :

▶ 1 fichier pour impression recto simple
- 12 feuilles quadrillées : 4 feuilles A, 4 feuilles B et 4 feuilles C
- 1 exemplaire de *Attaque Archange*
- 3 exemplaires de chacune des cartes suivantes :
  - *Vision de Leïla* (A, B et C)
  - *Message de Terry*
  - *Notes d'Anton 1*
  - *Notes d'Anton 2* (A, B et C)
  - *Trouvez Camille* (A, B et C)
  - *Aidez Dodji*
  - *Livre de Terry*
  - *Clé (A, B et C)*
  - *Dodji sauvé*
  - *Carte Vivants* (A, B et C)
  - *Carte Limbes* (A, B et C)
  - *Camille bizarre*
  - *Camille et la clé*
  - *Labyrinthe*
- 5 exemplaires *Suite logique Archange* (A, B, C, D et E) (énigme optionnelle)
- 1 fiche des personnages

▶ 1 fichier pour impression recto verso
- 24 portes du Maître-Fou :
  - 8 portes A, 8 portes B et 8 portes C (à chaque fois, 7 mauvaises portes avec le visuel du Maître-Fou à l'intérieur et 1 bonne porte avec le visuel de la *Pie 3*)
- 3 exemplaires de chacune des cartes suivantes :
  - *Pie 1*
  - *Pie 2*

Préparation du jeu

Après avoir pris connaissance du jeu (voir « 2. Déroulé détaillé de l'escape game »), suivez les listes ci-dessous pour préparer votre partie :

PRÉPARER LE MATÉRIEL

☐ **Imprimer les documents :**

- ☐ **1 fichier en recto simple**, couleur, 1 exemplaire
- ☐ **1 fichier en recto verso** (sur le bord long), couleur, 1 exemplaire

☐ **Découper les cartes selon les pointillés**

☐ **Fermer les portes du Maître-Fou :**

- ☐ Plier le long du trait rouge
- ☐ Fermer avec un trombone, un bout de scotch ou de Patafix…

☐ **Préparer le limbophone :**

- ☐ Charger **l'enceinte Bluetooth**
- ☐ Prévoir un **smartphone**
- ☐ **Tester le Bluetooth** et les enregistrements sonores **lelapinblanc-enigmes.com/seuls-sons/** → (en cas de problème technique, vous pouvez remplacer la version sonore par une version écrite)



PRÉPARER LA PARTIE (à faire le jour J)

☐ **Mettre les enveloppes jaunes à côté d'un ordinateur**

☐ **Préparer le point central :**

- ☐ **4 peluches** (lapin, ours, chien et panda)
- ☐ L'**enveloppe blanche** (vide) et les **enveloppes bleue-1** sous la peluche **lapin**
- ☐ Les **enveloppes violette-1** sous chacune des **autres peluches** (ours, chien et panda)
- ☐ **BD *Seuls***
- ☐ Fiche de présentation des **personnages**

☐ **Préparer le matériel pour les groupes :**

- ☐ 2 **feuilles** blanches
- ☐ 5 **feutres** effaçables
- ☐ 3 **crayons** à papier
- ☐ 1 **règle**

☐ **Préparer les éléments cachés :**

- ☐ Choisir **3 livres** et écrire **un titre par carte *Livre de Terry***
- ☐ Dans les 3 livres choisis, mettre les cartes *Pie 1* (avec le message) + *Aidez Dodji* + *Labyrinthe*
- ☐ Sur/sous une **table**, sur/sous une **chaise** (faire tenir avec de la Patafix par exemple) et posée sur une **étagère**, cacher une **enveloppe verte** (1 cachette par enveloppe)

☐ **Garder avec vous :**

- ☐ Le **limbophone** (à portée de main, au pied d'une table, par exemple)
- ☐ **Enveloppes bleue-2, violette-2 et rouge**
- ☐ Les **cartes *Suite logique Archange,*** si vous voulez faire la fin n°2 (optionnelle)



Organisation de l'espace

Vous devez prévoir **4 espaces** pour installer les 3 groupes de joueurs et aménager un point central avec les 4 peluches. Attention : il faut préciser que les joueurs ne doivent aller voir les peluches que lorsque c'est nécessaire.

Vous **conservez avec vous les enveloppes bleue-2, violette-2 et rouge,** que vous mettrez en place au moment indiqué (voir « 4. Tout le jeu en un coup d'œil »).

4

Tout le jeu en un coup d'œil !

Fonctionnement de l'escape game

Lors de l'animation, vous pouvez suivre tout le jeu avec cette partie 4 uniquement.

Pour découvrir le lieu où est Jézabel, chaque groupe doit trouver 3 pies.

1 énigme résolue permet d'obtenir :
- ▶ Un lieu ou une peluche : on y trouve une enveloppe colorée avec une nouvelle énigme.
- ▶ Une information à transmettre aux Limbes.

Communiquer avec le monde des Limbes :
- ▶ **Recevoir un message des Limbes :** dans les enveloppes colorées.
- ▶ **Envoyer un message aux enfants des Limbes :** écrire un message et le mettre dans l'enveloppe blanche.

ACCOMPAGNER LES GROUPES PENDANT LA PARTIE

DÉROULÉ SYNTHÉTIQUE	ACTIONS MJ
Présentation de *Seuls* →	**Rappeler qu'il s'agit d'un escape game.** Les enfants vont donc devoir résoudre des énigmes. Il s'agit d'un jeu collaboratif, avec des moments tous ensemble et des moments en petits groupes. **Présenter la série de BD :** **« Ils sont cinq… mais ils sont seuls ! Cinq enfants se réveillent un matin et constatent que tous les habitants de la ville ont mystérieusement disparu. Les enfants vont découvrir qu'ils se trouvent dans un monde parallèle à celui des Vivants : le monde des Limbes. S'ensuit toute une série d'aventures dans cet univers inquiétant. »** **Présenter la fiche des personnages** et la laisser accessible.
Lancement du jeu → ▶ **Appel : Terry explique l'intrigue**	**Vers la fin de la présentation, lancer le son n°1 (4 sonneries), puis l'appel de Terry (faire semblant de décrocher après les 4 sonneries).** **Discuter avec les joueurs pour vérifier qu'ils ont bien compris l'intrigue. Constituer 3 groupes et leur attribuer un espace.**

Suite page suivante

Groupes chacun de leur côté — 3 groupes ensemble

1 Vision de Leïla



Superposer les 3 feuilles pour lire le message : communication grâce aux peluches/enveloppes.

►**Lapin : enveloppes bleue-1**

✉ **Quand les enveloppes bleue-1 ont été récupérées, mettre les enveloppes bleue-2 à la place.**

2 Quadrillages codés



Utiliser les *Notes d'Anton 1* pour colorier les « cases noires ». Assembler les 4 parties pour faire apparaître un animal.

►**Ours, chien ou panda : enveloppes violette-1 + cachettes *Pie 1* (3 livres)**

✉ **Quand les enveloppes violette-1 ont été récupérées, mettre les enveloppes violette-2 à la place.**

Une pie dans un livre



Chercher dans la pièce le livre indiqué par Terry.

►***Pie 1* + *Aidez Dodji* + *Labyrinthe***

3 Labyrinthe de Dodji



Trouver le seul chemin qui permet de sortir en restant à l'ombre.

►**CHEMIN TRENTE : envoi par enveloppe blanche**

✉ **Vérifier que les groupes inscrivent le bon chemin avant envoi.**

►**Lapin : enveloppes bleue-2**

4 Attaque de l'Archange

►**Appel : Terry demande de l'aide**



Traduire le message de l'Archange grâce aux infos des *Notes d'Anton 2*.

►**L'ABSURDE M'INSUPPORTE : envoi d'une idée d'action absurde par enveloppe blanche**

►**Appel : Archange battu**

ATTENTION - *Lancer cette énigme quand les 3 groupes sont sur l'énigme 5.*

✉ **Poser l'enveloppe rouge au point central, lancer le son n°2 (3 sonneries) et réunir tout le monde pour l'écouter.**

Option : déclencher un chrono de 5 minutes.

Accompagner les groupes dans la réflexion pour combattre l'Archange et valider l'action absurde avant envoi.

Lancer le son n°3 (1 sonnerie).

5 Cartes Limbes/Vivants



Superposer les cartes et trouver le point au croisement des 4 lieux.

►**Vieille étable, chemin des fraises ou étang aux fougères**

Décoder la série de numéros pour trouver l'information.

►**TABLE, CHAISE ou ÉTAGÈRE : enveloppes vertes (*Pie 2*)**

Suite page suivante

❻ Où est Camille ?



Trouver la bonne Camille, d'après la photo de la *Pie 2.*

►Ours, chien ou panda : enveloppes violette-2

❼ Clé du Maître-Fou



Trouver la seule porte dont le mot n'a aucun lien avec celui de la clé.

►BOURGEON (clé Carte), MANGER (clé Roue) ou SHAMPOING (clé Bois) : *Pie 3*

Valider l'ouverture de la bonne porte.

❽ Final avec Jézabel



Assembler Jézabel avec le verso des pies et prendre les premières lettres de chaque paragraphe.

►ANTÉSALEM : envoi par enveloppe blanche

FIN N°1 ► Appel : Terry félicite les joueurs

FIN N°2 ► Appel : nouvelle attaque de l'Archange (énigme optionnelle)

Quand le mot ANTÉSALEM est mis dans l'enveloppe blanche :
►Fin n°1 : lancer le son n°4 (1 sonnerie).
►Fin n°2 : poser l'enveloppe rouge au point central et lancer le son n°4 bis (1 sonnerie).

❾ Dernière attaque de l'Archange



Résoudre les 5 suites logiques.

►729 (A), 60 (B), 28 (C), N (D) et 713 (E) : envoi par enveloppe blanche

Réponses 1 à 4 ► Appel : bonne/mauvaise réponse

5e bonne réponse ► Appel : Jézabel libérée

Répartir les cartes entre les joueurs, par petits groupes. Les joueurs envoient leur réponse, sans attendre les autres groupes.

Vérifier la réponse proposée et lancer le son correspondant : bonne/mauvaise réponse.

Quand les 5 suites sont résolues, lancer le son n°6.



5 Suggestions d'indices

Énigme 1 VISION DE LEÏLA

1er indice : On dirait qu'il n'y a qu'une partie du message…
2e indice : Où peut être le reste du message ?
3e indice : Est-ce que tous les groupes ont le même message ?
4e indice : Utilisez une vitre ou une lampe pour regarder en transparence avec le soleil.

Énigme 2 QUADRILLAGES CODÉS

1er indice : Avez-vous déjà vu ces symboles quelque part ?
2e indice : Certains symboles parlent de carrés blancs et d'autres de carrés noirs… Cela vous inspire quelque chose ?
3e indice : Et si vous coloriez en noir les carrés avec les symboles indiqués « carrés noirs » ?
4e indice : Utilisez le cadre pour placer les feuilles les unes par rapport aux autres. Attention, pensez aussi à mettre les symboles à l'endroit !
5e indice : Vous ne voyez rien ? Essayez de regarder de loin, en plissant les yeux… Une image apparaît, non ?

Énigme 3 LABYRINTHE DE DODJI

1er indice : Vous avez trouvé le bon chemin ? Vous en avez trouvé plusieurs ? OK, comment savoir lequel est le bon ?
2e indice : La pie vous donne un conseil pour vous protéger des méchants Protecteurs, non ?
3e indice : Est-ce que tous les chemins permettent de rester à l'ombre à chaque instant ?

Énigme 4 ATTAQUE DE L'ARCHANGE

1er indice : Avez-vous déjà vu ces symboles quelque part ?
2e indice : « L'absurde m'insupporte », c'est ce que dit l'Archange, c'est donc sa manière de voir les choses.
3e indice : Comment contrer son attaque, sachant qu'il ne supporte pas ce qui est absurde ?
4e indice : Avez-vous des idées d'actions qui ne seraient pas logiques du tout à faire lorsqu'on se fait attaquer ? La manière logique de réagir à une attaque, c'est de faire quoi (les laisser répondre : fuir, se défendre, avoir peur, crier…) ? Quelle réaction, à l'inverse, ne serait pas logique ?



Énigme 5 CARTES DES LIMBES ET DES VIVANTS

1er indice : Vous avez eu des informations sur ces cartes, non ?
2e indice : Anton indique comment placer les cartes les unes par rapport aux autres.
3e indice : Avez-vous relié les 4 points indiqués ? Qu'est-ce qu'on trouve au croisement ?
4e indice : Vous avez trouvé « Vieille étable / Chemin des fraises / Étang aux fougères ». OK, qu'est-ce qu'on en fait maintenant ? Il n'y aurait pas une information utile à cet endroit dans le monde des Limbes ?
5e indice : Anton vous a aussi indiqué comment utiliser ces séries de chiffres, non ?
6e indice : Dans son exemple, si on prend les numéros 1, 6, 7, 8 et 9 de Fortville, cela donne FILLE.
7e indice : C'est les numéros des lettres à prendre dans le mot. En prenant la première lettre, la sixième, la septième, la huitième et la neuvième de Fortville, on écrit bien « FILLE ». Maintenant, qu'est-ce que ça donne avec le mot du lieu trouvé et la série de chiffres que vous avez ?

Énigme 6 TROUVEZ CAMILLE

1er indice : Vous n'avez pas une image qui montre la bonne Camille ?
2e indice : Regardez la photo que tient la pie.
3e indice : Cela indique une peluche où les enfants des Limbes ont dû vous envoyer un message.

Énigme 7 CLÉ DU MAÎTRE-FOU

1er indice : Est-ce que vous avez trouvé des liens entre le mot sur la clé et les mots sur les portes ?
2e indice : Vous avez 2, 3… mots qui ont un rapport ? Et les autres alors ? Prenez le temps, essayez de connecter les mots avec celui de la clé, dans tous les sens.
3e indice : Il vous reste 2 portes ? C'est bizarre… J'aurais cru qu'il n'en resterait qu'une. Vous avez trouvé tous ces mots qui ont un rapport avec le mot de la clé. L'un de ces deux mots doit aussi avoir un rapport avec la clé. Comme on parle du Maître-Fou, la bonne porte doit être la seule qui n'a aucun rapport avec le mot de la clé, non ?
4e indice : Vous hésitez encore entre ces 2 portes ? Bon, eh bien, essayez et vous verrez bien.

Énigme 8 FINAL AVEC JÉZABEL

1er indice : Il vous faut les 9 pies pour reconstituer Jézabel !
2e indice : Elle parle du début de chacun de ses paragraphes. Cela vous donne une idée. Essayez des choses et vous verrez bien si cela indique un lieu !
3e indice : Quand elle parle du début, c'est peut-être simplement la première lettre ?
4e indice : Antésalem ! Eh oui, c'est une ville des Limbes. Souvenez-vous : sur la carte d'Anton, vous aviez déjà trouvé Néosalem. Il faut vite transmettre cette info à Terry et aux autres (via l'enveloppe blanche) !

Énigme 9 DERNIÈRE ATTAQUE DE L'ARCHANGE

Indice carte A : 3 x 3 = 9 et 9 x 3 = 27
Indice carte B : 1 + 4 = 5 et 4 + 5 = 9
Indice carte C : 7 + 1 = 8 et 8 + 2 = 10
1er indice carte D : Quelle est la suite logique vraiment la plus simple ? C'est 1, 2, 3, 4, 5…
2e indice carte D : Et si vous l'écriviez, ça donnerait quoi ?
1er indice carte E : Regardez d'abord le premier chiffre des numéros…
2e indice carte E : Et maintenant les seconds chiffres ?

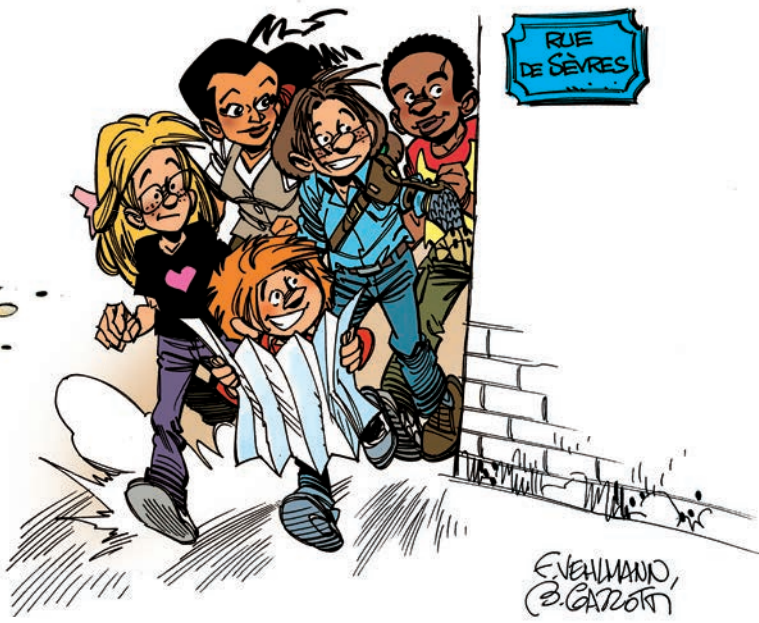
Tout savoir sur l'univers de Seuls

La série qui réunit 3 millions de lecteurs avec :

13 tomes parus aux éditions *Dupuis*

1 adaptation au cinéma en 2017

3 tomes parus aux éditions *Rue de Sèvres*



1 Maxi puzzle *Seuls* 500 pièces



2007
Prix jeunesse 9-12 ans au festival d'Angoulême



Tome 14
Les Protecteurs

Tome 15
L'hôtel au bord du monde

Tome 16
La prisonnière d'Antésalem


© Claude Piva

FABIEN VEHLMANN

Né en 1972, Fabien Vehlmann est un scénariste de bandes dessinées. Il commence sa carrière en travaillant au journal *Spirou* en 1998 et publie *Des Lendemains sans nuages* en 2001, co-dessiné par Ralph Meyer et Bruno Gazzotti. Il se lance en 2005, avec ce dernier, dans la série à succès *Seuls*. Par la suite, il forme un duo avec l'illustrateur Yoann pour poursuivre la série *Spirou et Fantasio,* dont il écrit le scénario. En 2017, il participe au troisième volume de la série *Infinity 8,* coordonnée par Lewis Trondheim en duo avec Olivier Balez. Il remporte le Prix René-Goscinny 2020 du meilleur scénario avec Gwen de Bonneval pour le premier tome du *Dernier Atlas*.

BRUNO GAZZOTTI

Né en 1970, Bruno Gazzotti est un auteur et un illustrateur belge de bandes dessinées. Il fait ses débuts aux éditions Dupuis et est ensuite engagé à partir de 1988 par Tome et Janry comme assistant pour *Le Petit Spirou*. Deux ans plus tard, il reprend l'illustration de la série *Soda,* que Tome scénarise. Il maintient ses publications jusqu'au douzième album, avant de partir vers d'autres horizons. En parallèle, il co-signe en 2001 avec Ralph Meyer le one shot *Des lendemains sans nuages*, sur un scénario de Fabien Vehlmann. En 2005, ils décident de publier ensemble chez Dupuis la série à succès *Seuls*.


© Dorian Prost / Paris Match /Scoop

www.editions-ruedesevres.fr/univers/seuls



Vous pouvez retrouver tous nos escape games sur l'espace professionnel du site ecoledesloisirs.fr



ESCAPE GAME

Chien Pourri !

Une surprise pour Chaplapla

(uniquement disponible sur réservation)



ESCAPE GAME

Tous contre Cornebidouille !

(sur réservation ou en téléchargement)



ESCAPE GAME

Mémoires de la forêt

(uniquement disponible en téléchargement)

Découvrez également toutes nos ressources sur ecoledesloisirs.fr
Jeux géants, animations, expositions, formations, podcasts...