

Escape numérique : Challenge inter-médiathèques

par les Médiathèques de Pacé et Guichen

Objectif : Etre la première équipe à terminer le jeu OU à arriver à une étape précise du jeu

Public cible : ados / adulte

Nombre d'animateurs : 2 sur chaque bibliothèque

Niveau de l'animation : débutant (sous réserve d'être à l'aise avec les outils de projection d'une tablette et de visioconférence)

Durée approximative : à définir en amont de l'animation, selon le temps que l'on veut jouer. 2h30 d'animation et nous n'avons pas terminé le jeu 😊

Animation ponctuelle

Temps de préparation : En amont nous avons défini les différentes étapes du jeu. Il y a quatre chapitres et un épilogue ; nous avons décidé que la première équipe à terminer le chapitre 3 serait déclarée vainqueur. Nous avons préparé un support avec toutes les solutions, ce qui a été utile lors du jeu pour aiguiller les participants mais également pour se coordonner entre animateurs dans chacune des médiathèques.

Matériel : pour chaque bibliothèque prévoir une tablette pour le jeu, rétroprojecteur pour projeter la tablette, PC pour faire une visioconférence. Des chips et de la boisson !

By Médiathèques de Pacé et Guichen
Mise en page Médiathèque Départementale d'Ille-et-Vilaine - Mise à jour octobre 2019



ANIM'  ACTIONS



Descriptif : Escape game numérique en groupe, en compétition à distance avec une équipe d'une autre médiathèque.

The Room, un jeu baigné de mystère aux énigmes complexes qui vous plongera dans un somptueux univers tactile en 3D. (descriptif éditeur)

Nous avons d'abord laissé les équipes jouer au tutoriel pour prendre en main le jeu (temps estimé à 30 minutes) et se familiariser avec la tablette (que chaque participant puisse l'avoir entre les mains).

Ensuite nous avons donné un « top simultané » pour que chacune des deux équipes commencent le jeu au même moment. Les animateurs aiguillaient l'équipe qui était « à la traîne » en lui donnant des coups de pouce (ex : « avez-vous regardé à tel endroit ? ») et les joueurs pouvaient aussi utiliser les indices du jeu (qui apparaissent au bout d'un moment si on n'avance plus)

Nous avons fait une visioconférence avant de lancer les parties et plusieurs en cours de soirée afin de savoir où chacun en était dans l'avancée du jeu.

Conseils : ne pas oublier de régler la luminosité de la tablette !

Les + : Les équipes ont passé un bon moment autour du jeu.

Echanges entre les ados et les adultes.

Les - : Problème au niveau de la visioconférence qui passait très mal bien qu'on ait testé en amont du coup on a un peu perdu le côté « compétition » entre les équipes.

