



le laboratoire
du professeur
Zygote

Fiche animateur

Étape 1 : Mise en Place du Jeu

- Décors : Préparez la salle avec des éléments de laboratoire et des décorations sur le thème des insectes. Disposez des accessoires comme une loupe, une lampe de poche, une lampe UV, un crayon, une gomme, etc.

Étape 2 : Formation des Équipes

- Équipes : Divisez les enfants en deux équipes : les Scarabées et les Papillons.

Étape 3 : Déroulement du Jeu

Introduction :

- Les enfants découvrent une page de bienvenue et une page expliquant que le professeur Zygote a perdu la liste de ses insectes.
- La liste est cachée quelque part dans la salle. Les enfants doivent la trouver.

Recherche de la Liste :

- Une fois la liste trouvée, ils doivent chercher des morceaux de puzzle disséminés dans la salle.

Assemblage du Puzzle :

- Lorsqu'ils reconstituent le puzzle, le message suivant apparaît : « Il y a des messages cachés. Si tu trouves le bon accessoire, le secret te sera révélé. »
- Utilisez la loupe sur les ronds rouges pour révéler le message caché.

Lecture du Message :

- Le message révélé par la loupe indique : « Pour gagner, les deux équipes doivent travailler ensemble et assembler le memory. »
- Le memory est placé dans une boîte jaune. Chaque carte memory a un chiffre sur un dessin et un mot sur l'autre. Les enfants doivent suivre l'ordre des chiffres pour assembler une phrase.

Assemblage du Memory :

- La phrase assemblée les conduit à un coffre-fort. Pendant qu'ils assemblent le memory, placez discrètement le coffre-fort sur la table.

Fiche animateur

Ouverture du Coffre-Fort :

- Le coffre-fort s'ouvre avec la combinaison 8-4-1, que les enfants ont déjà vue sur les ronds rouges révélés par la loupe.
- À l'intérieur du coffre, ils trouvent une phrase codée. L'alphabet codé est dans le décor de la salle.

Déchiffrement du Message :

- La phrase déchiffrée dit : « Les deux équipes, ensemble, devront remettre dans le terrarium les 12 insectes de la liste. »
- Les enfants cherchent les insectes et les placent dans une boîte marquée "Terrarium".

Finale :

- Une fois les insectes rassemblés et placés dans le terrarium, les enfants doivent quitter le laboratoire car le professeur arrive.
- Un animateur joue le rôle du professeur qui arrive mais ne voit pas les enfants.

Récompense

Badge : À la fin du jeu, les enfants peuvent gagner un badge d'apprenti gamer pour leur réussite.

Le contenu du kit

- Une boîte de rangement
- Une fiche animateur
- Une fiche contenu du kit
- 2 fiches retours sur le jeu à remplir
- Une page image de présentation
- Une enveloppe décorative dans lequel se trouve les pages
- Une page intro du jeu
- Une page intro énigme 1
- Une page liste des insecte
- Un puzzle 5 morceaux
- Un memory 20 paires
- Une loupe
- Plusieurs pochette transparente contenant des rond rouge pour énigme de la loupe (7 ronds)
- Un alphabet codé
- Une page à décodé grâce à l'alphabet
- Une boîte coffre fort (8-4-1)
- 12 insectes en papier plastifiés
- Un badge du professeur
- 3 boîtes de rangement jaune radioactive
- diplôme apprenti gamer
- 3 images pour le décor du jeu

Merci de faire des photocopies des documents donné aux enfants afin de toujours avoir le kit complet

- Une page à décodé grâce à l'alphabet
- diplôme apprenti gamer
- Fiche retours sur le jeu



Questionnaire de retour d'expérience sur l'escape game

Escape game : Le laboratoire du professeur zygote

Nom de l'animateur : _____

Nombre d'enfants : _____

Tranche d'âge : _____

Date : _____

Partie 1 : Feedback des Enfants

Comment as-tu trouvé le jeu dans son ensemble ?

- Super amusant !
- Amusant
- Moyennement amusant
- Pas amusant

**Quelle était ta partie préférée du jeu ?
(Coche une ou plusieurs cases)**

- Chercher la liste des insectes
- Assembler le puzzle
- Utiliser la loupe pour lire les messages cachés
- Assembler le memory
- Ouvrir le coffre-fort
- Chercher les insectes et les placer dans le terrarium

As-tu trouvé les énigmes :

- Très faciles
- Faciles
- Moyennement difficiles
- Difficiles

Questionnaire de retour d'expérience sur l'escape game

Escape game : Le laboratoire du professeur zygote

Nom de l'animateur : _____

Nombre d'enfants : _____

Tranche d'âge : _____

Date : _____

Partie 1 : Feedback des Enfants

Comment as-tu trouvé le jeu dans son ensemble ?

- Super amusant !
- Amusant
- Moyennement amusant
- Pas amusant

**Quelle était ta partie préférée du jeu ?
(Coche une ou plusieurs cases)**

- Chercher la liste des insectes
- Assembler le puzzle
- Utiliser la loupe pour lire les messages cachés
- Assembler le memory
- Ouvrir le coffre-fort
- Chercher les insectes et les placer dans le terrarium

As-tu trouvé les énigmes :

- Très faciles
- Faciles
- Moyennement difficiles
- Difficiles

Les énigmes étaient-elles adaptées à l'âge des enfants ?

- Oui, parfaitement adaptées
- Oui, globalement adaptées
- Moyennement adaptées
- Non, pas adaptées

Le matériel était-il suffisant et adéquat ?

- Oui, tout était parfait
- Oui, mais quelques éléments manquaient
- Moyennement suffisant
- Non, il manquait beaucoup de choses

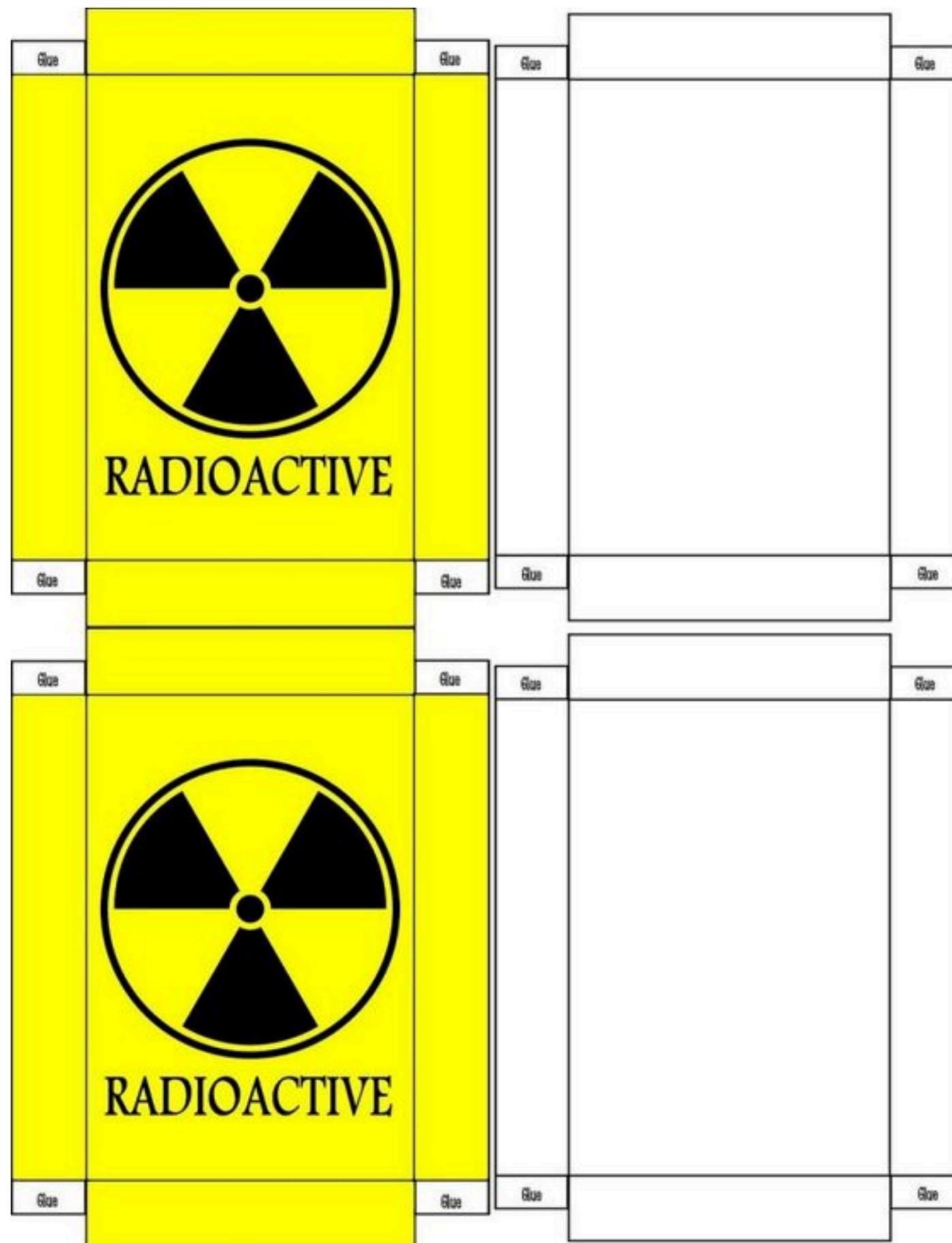
Avez-vous des suggestions pour améliorer ce jeu à l'avenir ?

Commentaires supplémentaires

Enfants :

Animateurs :

Merci de remplir ce questionnaire pour nous aider à améliorer nos escape games à l'avenir !



Bienvenue, les aventuriers !

Aujourd'hui, vous entrez dans le mystérieux laboratoire du professeur Zygote, un scientifique un peu fou qui adore collectionner des insectes étranges et des objets bizarres. Mais attention ! Le professeur Zygote a perdu ses insectes préférés et il va bientôt revenir. Votre mission est de retrouver tous les insectes et de vous échapper du laboratoire avant qu'il ne revienne !

Vous serez divisés en deux équipes : l'Équipe Scarabée et l'Équipe Papillon. Ensemble, vous devrez résoudre des énigmes, déchiffrer des messages secrets et traverser des labyrinthes pour trouver tous les indices cachés.

Prêts pour l'aventure ? N'oubliez pas, vous n'avez que 2 heures avant que le professeur Zygote ne revienne !

Bonne chance, petits aventuriers !

LISTE DES INSECTES

SCARABÉE DORÉ

PAPILLON ARC-EN-CIEL

FOURMI GÉANTE

MANTE RELIGIEUSE

COCCINELLE TACHETÉE

LIBELLULE BLEUE

ABEILLE BUTINEUSE

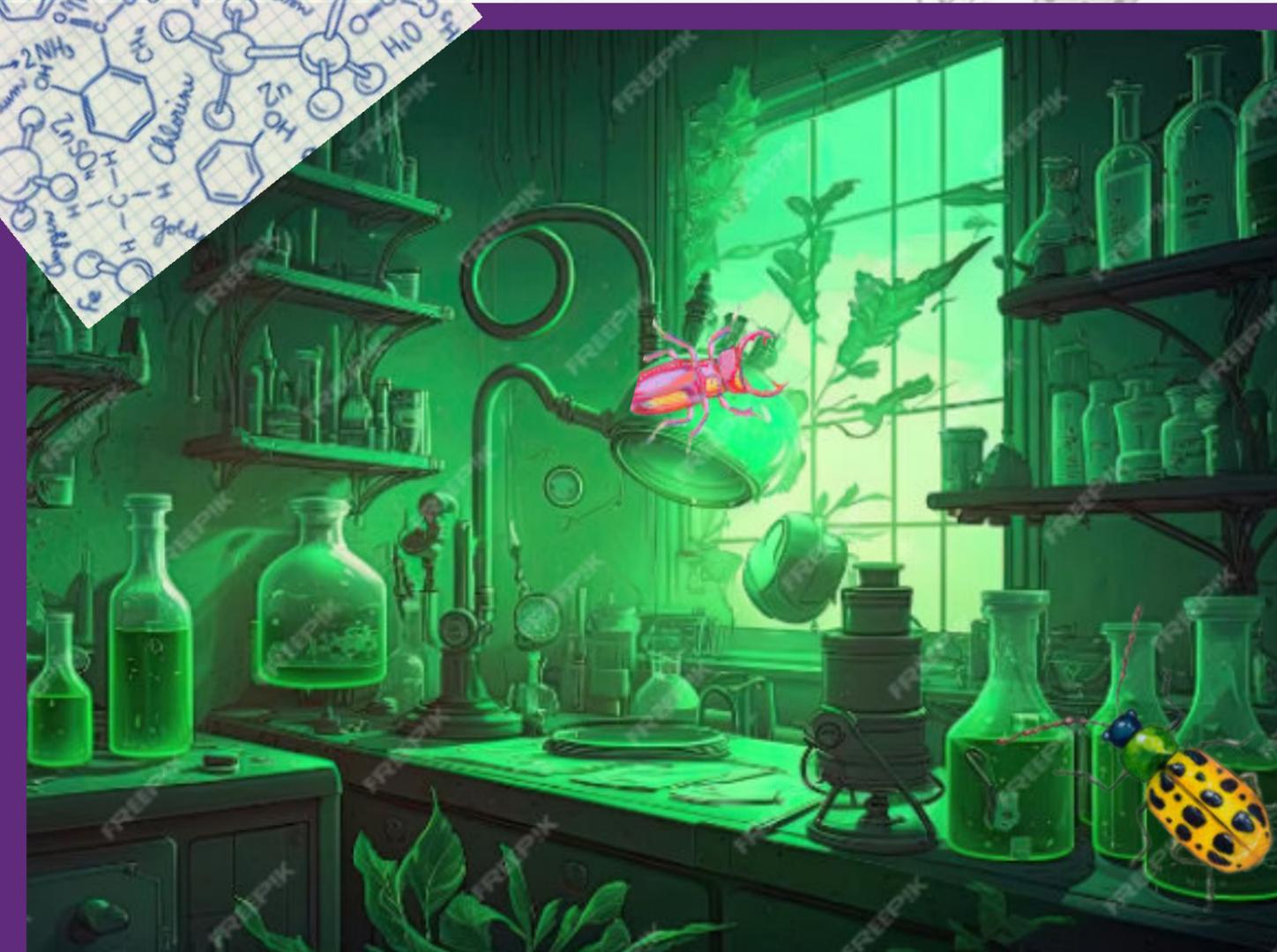
ARAIGNÉE SOYEUSE

GRILLON CHANTEUR

SAUTERELLE VERTE

CHENILLE VEIUE

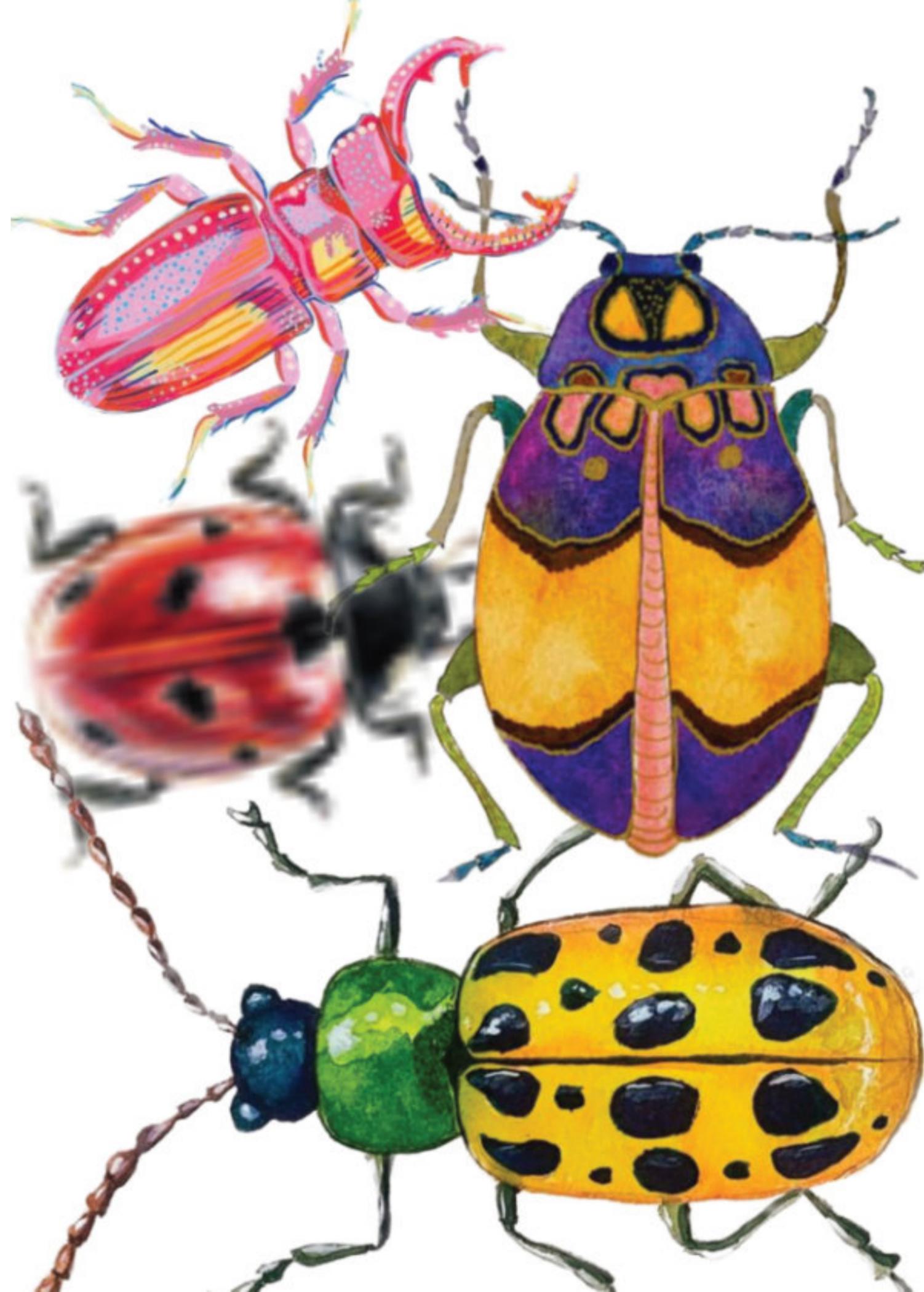
MILLE-PATTES COLORÉ



Bravo les aventuriers, vous avez trouvé la liste des insectes du professeur Zygote ! Maintenant, il est temps de résoudre la prochaine énigme.

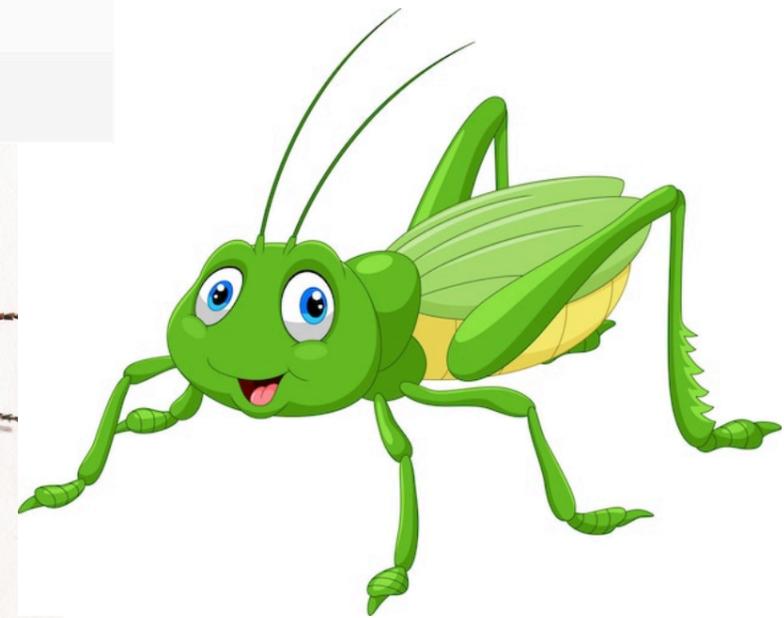
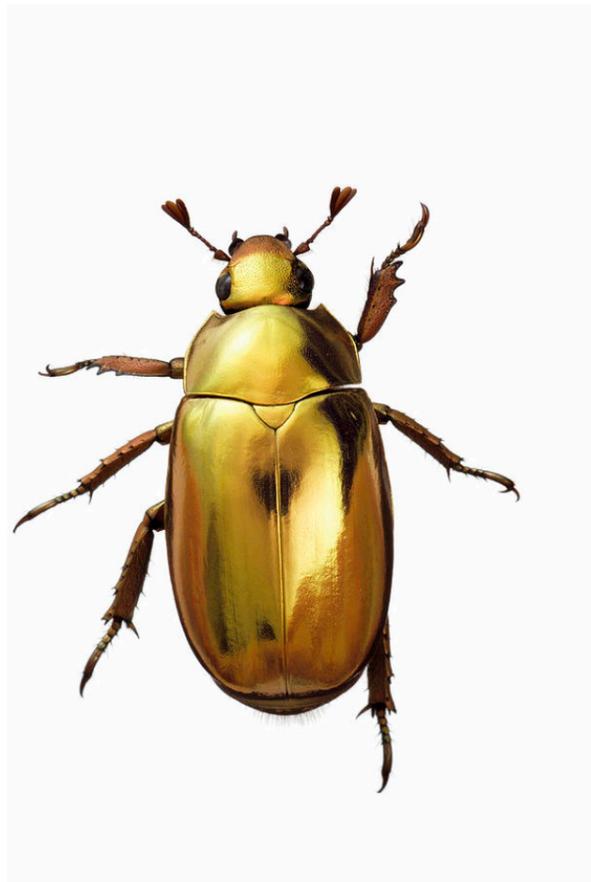
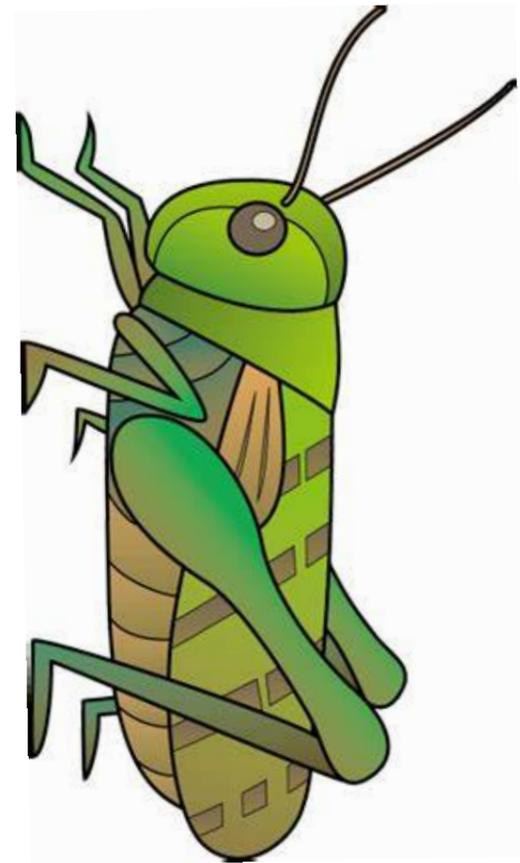
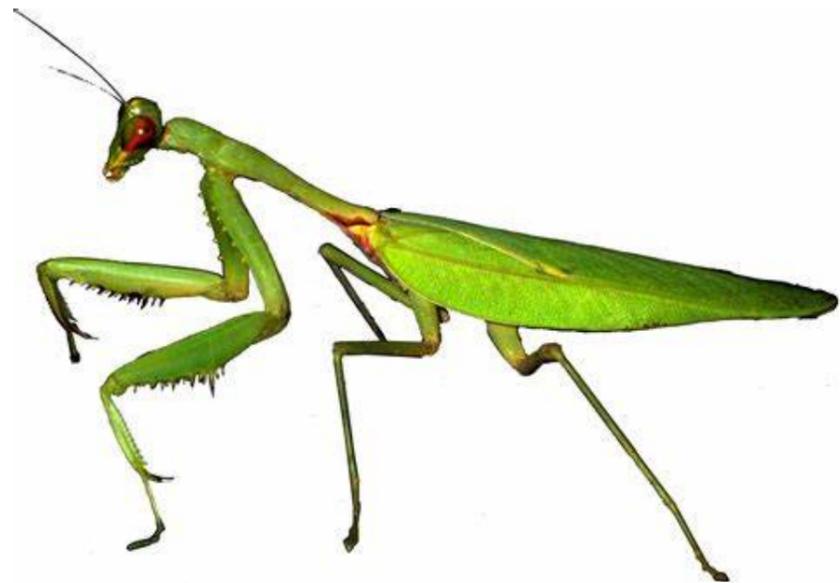
Indice pour l'Énigme 2

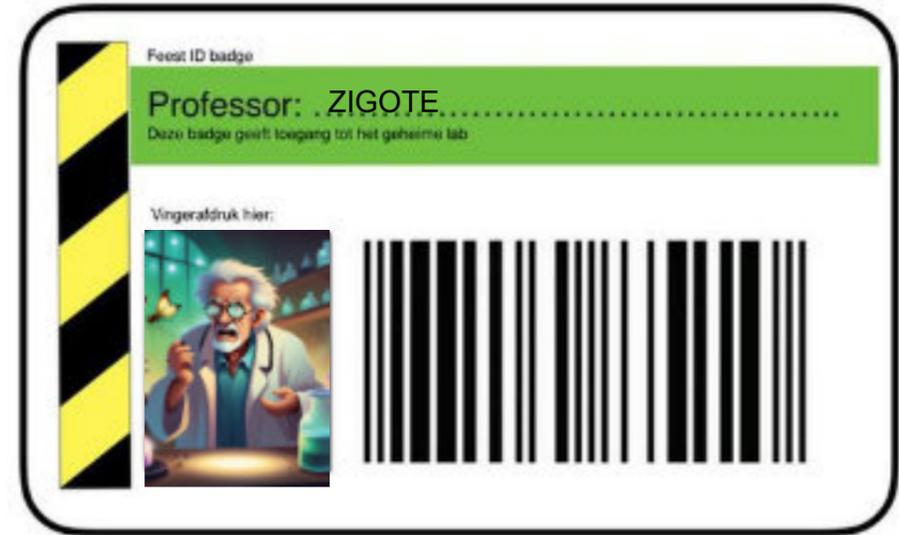
Sur la liste des insectes, vous avez trouvé des noms très intéressants. Pour avancer, vous devez assembler un puzzle qui révèle un secret caché. Cherchez des pièces de puzzle dans la salle. Elles sont peut-être cachées sous des objets ou dans des boîtes.



Il y a des messages
cachés, si tu trouve le
bon accessoire le
secret te sera révélé







DIPLÔME D'ESCAPE GAME

Le laboratoire du professeur zygote

Décerné à : _____

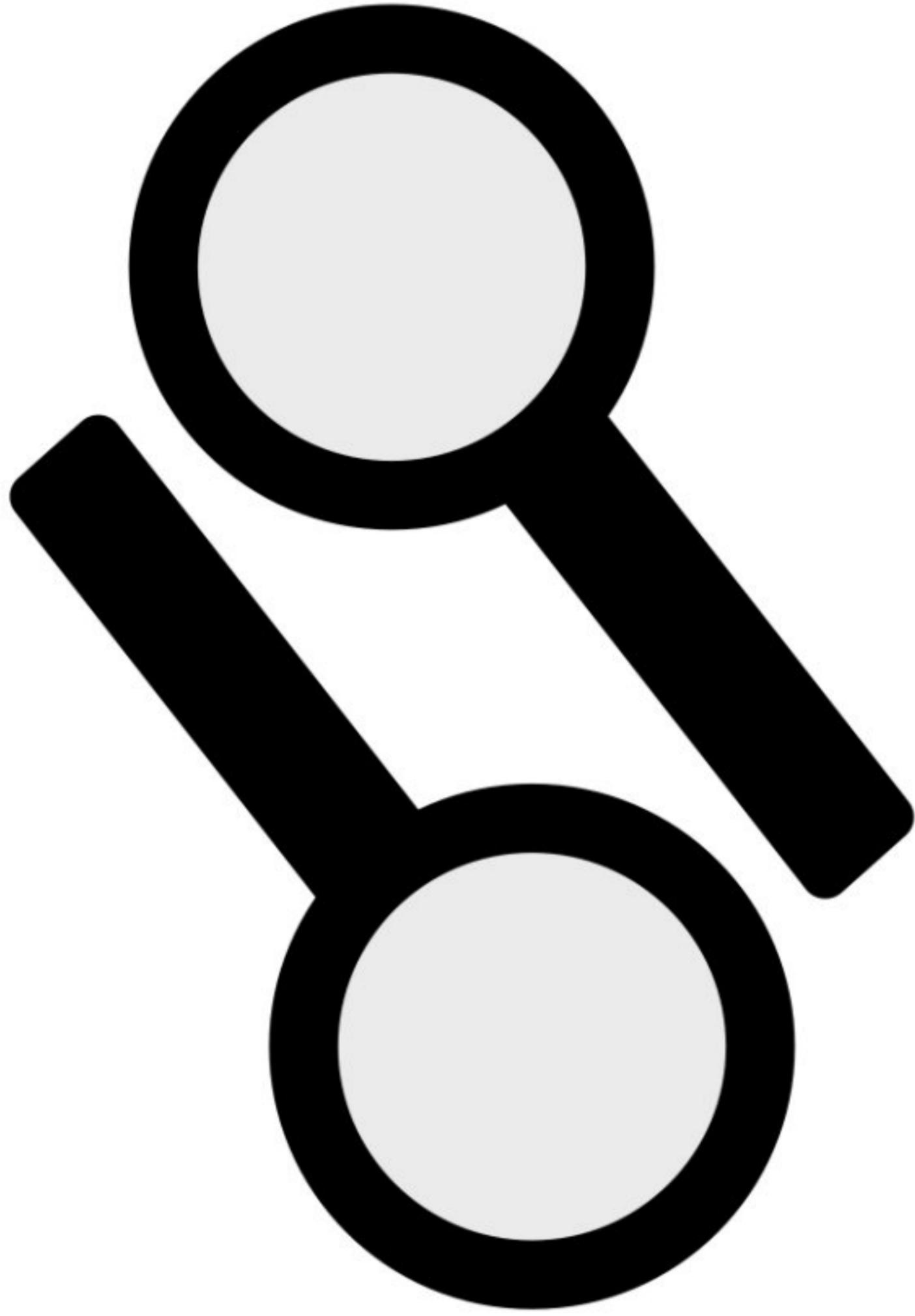
Le : / / _____

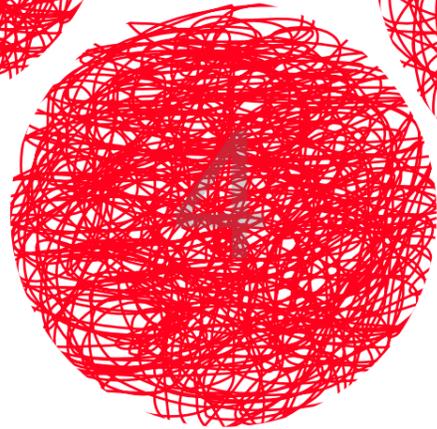
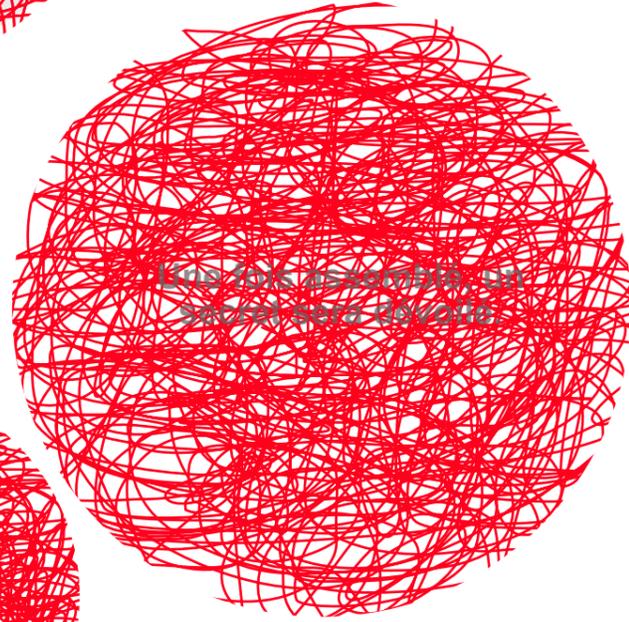
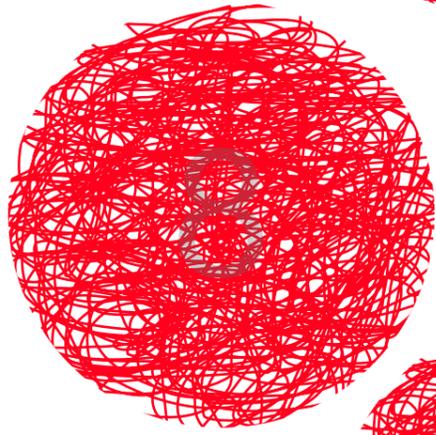
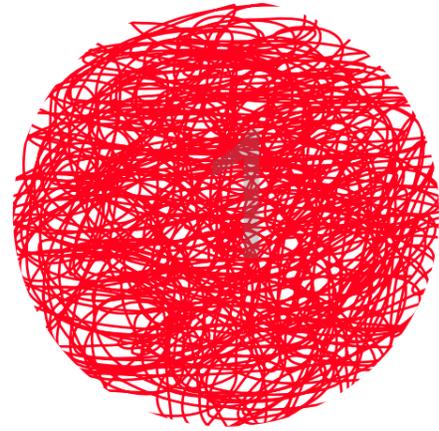
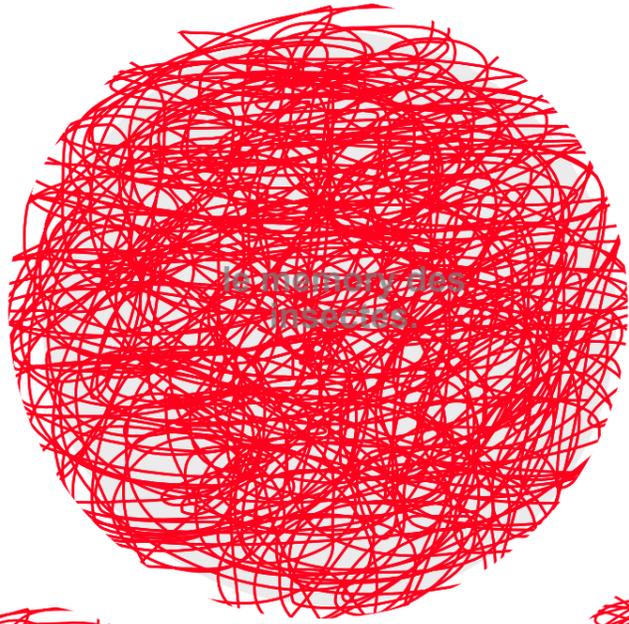
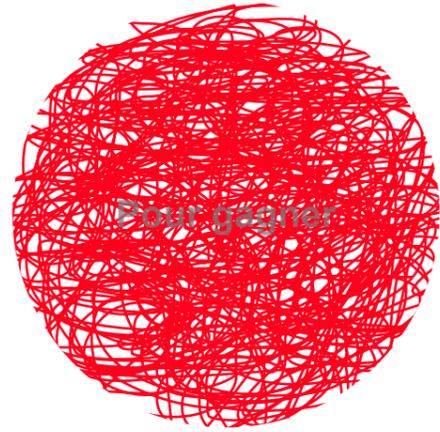
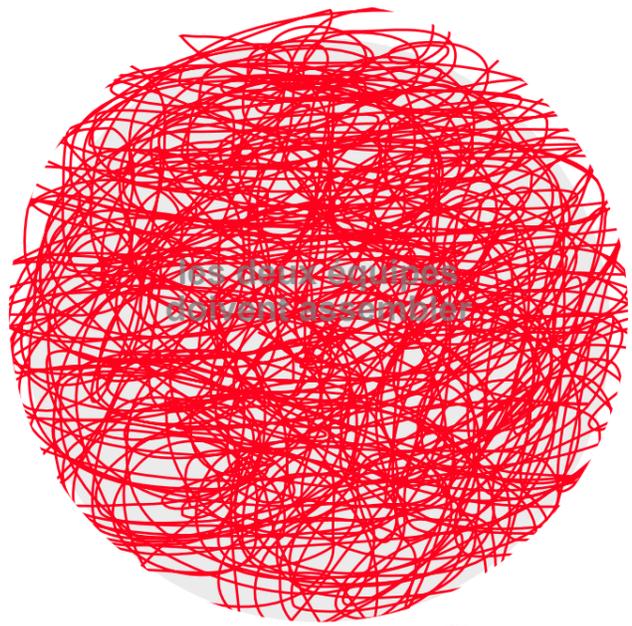
Ministère des centres aérés de Dranguignar

Signature ministère



Signature diplôme







--	--



--	--



--	--

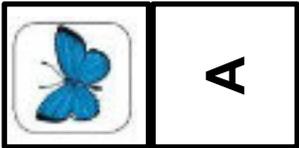
12



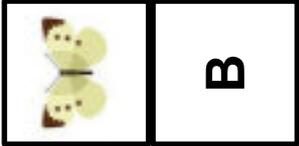
--	--

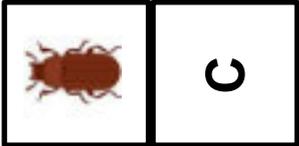
	
	
	
	
	



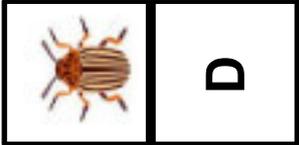
A



B



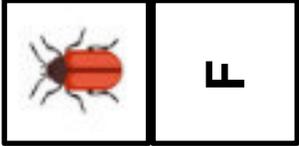
C



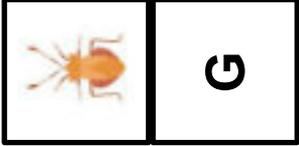
D



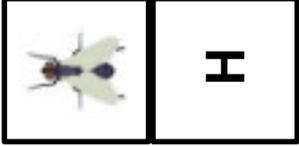
E



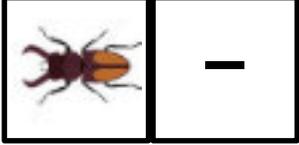
F



G



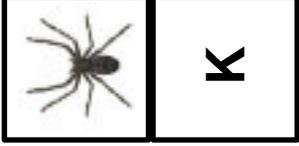
H



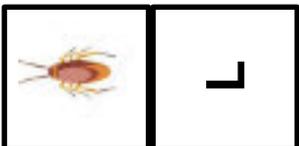
I



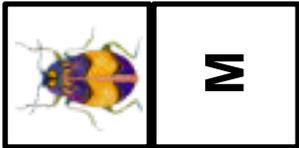
J



K



L



M



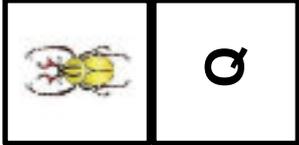
N



O



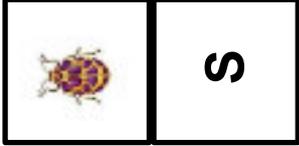
P



Q



R



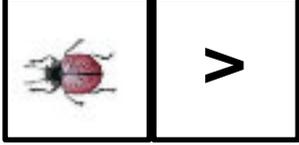
S



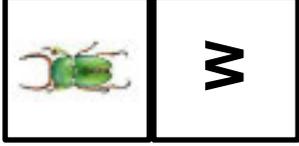
T



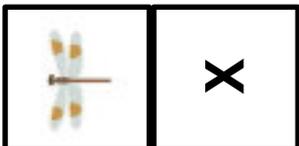
U



V



W



X



Y



Z