

# *Fantastic Panic*

Le déroulé du jeu : indices  
et solutions





# Sommaire

Introduction.....	4
Harry Potter.....	6
Merlin.....	8
Gandalf.....	11
Les Sorcières d'Oz.....	14
Dénouement.....	18
Retour d'expérience.....	20
Crédits.....	21



# Introduction

## Accueil / Explications

Accueillez les joueurs devant ou dans l'espace de fouille consacré à l'escape game. L'espace de fouille est en désordre. **Expliquez ce qu'est un escape game pour ceux qui ne savent pas.**

**BIBLIOTHÉCAIRE** - « Bienvenue au Congrès des Sorciers et Sorcières [*année actuelle*]. Vous avez été tirés au sort et allez avoir la chance de rencontrer des Sorciers et Sorcières parmi les plus connus au monde !

Avant de rejoindre les évènements, voici quelques recommandations :

1. Merci de mettre vos téléphones en mode avion : les ondes perturbent la magie,
2. Vous pouvez manipuler un certain nombre d'objets magiques et autres accessoires fantastiques, mais merci de le faire avec la plus grande précaution,
3. Tout ce qui est manipulable est facile d'accès : inutile de décrocher les cadres, d'arracher les armoires ou de mettre les doigts dans les prises,
4. Vous pouvez également explorer les rayonnages de la bibliothèque lors de l'évènement. »

# Introduction

## Immersion / Lancement du jeu

### Matériel :

- Lettre de départ

Après vos recommandations, vous remarquez une lettre (ou l'un de vos collègues vient vous l'apporter).

**BIBLIOTHÉCAIRE** - « Tiens, une lettre ?... Je ferai mieux de vérifier ce qu'elle contient. »

Lisez la lettre à voix haute comme si vous la découvriez pour la première fois, en gardant votre rôle de Sorcièr(e) ou de Gardien(ne) de la culture fantastique.

**BIBLIOTHÉCAIRE**, *aux participants* - « Vous êtes notre seul espoir ! Si les pouvoirs des Sorciers et Sorcières venaient à disparaître, c'est la culture fantastique toute entière qui s'effondrerait avec eux... Les Sorciers et Sorcières comptent sur vous ! »



**DÉPART DU CHRONO**  
(45 minutes)

# Harry Potter

## Mise en place du matériel

### ESPACE DE FOUILLE

- Cape de sorcier sur un portemanteau ou une chaise
- Rébus caché dans la cape
- Stylo UV posé sur une table
- Éléments de décoration (lunettes, bonbons, baguettes, etc.) disséminés sur la ou les tables et étagères de la salle

### BIBLIOTHÈQUE

- *Harry Potter et la coupe de feu*, AR ROW en rayon
- *Harry Potter et l'enfant maudit*, AR ROW en rayon
- Message « *La lumière montre le chemin* » caché dans *Harry Potter et la coupe de feu*
- Carte de tarot « *The Flash* » cachée dans *Harry Potter et l'enfant maudit*, AR ROW

Astuce : en mettant toute la saga en rayon, vous permettez aux deux livres qui contiennent des indices de ne pas être trouvés immédiatement !



# Harry Potter

## Enigmes et solutions

**RÉBUS** —————→ « *Harry Potter et la coupe de feu* »

Une fois le rébus résolu, les participants doivent aller chercher *Harry Potter et la coupe de feu* en rayon. Dans celui-ci, ils trouveront un message.

**MESSAGE** —————→ « *Harry Potter et l'enfant maudit* »

Grâce au stylo UV, les participants trouvent le titre de *Harry Potter et l'enfant maudit*, qu'il faut aller chercher en rayon. Dans celui-ci, ils trouveront une carte de tarot (cf Dénouement p. 18).

## Coups de pouce

**Pousser les participants à la fouille** : « Je suis certain(e) qu'ils ont dû laisser des indices au moment où ils se sont faits voler leurs pouvoirs... »

**Aider à trouver le stylo UV** : « Comme Harry, il faudrait trouver un objet magique qui permet de lire le message caché. »

**Faire comprendre qu'il faut fouiller dans les rayons** : « Des titres ? Ce doit sûrement être des livres... Les Sorciers et Sorcières auraient-ils cachés des indices dans les rayonnages ? »

# Merlin

## Mise en place du matériel

### ESPACE DE FOUILLE

- 9 bocaux transparents d'ingrédients magiques disséminés dans toute la pièce ; certains sont cachés, d'autres visibles (ex : dans le chaudron, sous la nappe, etc.)
- Chaudron posé sur une table
- Journal de Merlin posé sous le chaudron

### BIBLIOTHÈQUE

- Une histoire de la pharmacie, Remèdes, Onguents, Poisons, 615 BRO en rayon
- Carte de tarot « The Magician » cachée dans Une histoire de la pharmacie, Remèdes, Onguents, Poisons, 615 BRO

Astuce : Faites en sorte de bien cacher les bocaux dans tout l'espace de fouille afin qu'ils ne soient pas tous trouvés d'un coup !

L'un d'entre eux peut être dans le chaudron mais évitez de cacher le reste dans la même zone.





# Merlin

## Enigmes et solutions

### RECETTE → « 615 BRO »

Les participants mettent de côté les ingrédients qui ne sont pas inscrits dans la recette de l'élixir de vie : les pépites d'or, la morve de goblin et le nuage.

Avec ceux qui restent, ils suivent l'ordre de la recette :

**Ailes de papillon (6), Cheveux de nymphe (1),  
Terre de Brocéliande (5), Poussière de fée (B),  
Barbe de dragon (R), Étoiles (O).**

En retournant les flacons et en lisant les chiffres et les lettres à la suite, ils peuvent reconstituer la cote du livre : *Une histoire de pharmacie, Remèdes, Onguents, Poisons, 615 BRO* et le chercher en rayon. Dans celui-ci, ils trouvent une carte de tarot (cf Dénouement p. 18)



# Merlin

## Coups de pouce

**Pousser les participants à la fouille :** « Je suis certain(e) qu'ils ont dû laisser des indices au moment où ils se sont faits voler leurs pouvoirs... »

**Faire le lien entre les bocaux et la recette :** « Que pourrait-on faire de tous ces ingrédients ? Il doit bien y avoir une indication quelque part... »

**Identifier une cote :** « Tiens, ce code ressemble étrangement à une cote de livre... Vous savez, le code qui permet de ranger et classer les livres dans une bibliothèque ? »

**Si les cotes ont déjà été évoquées :** « Cela ne vous rappelle pas quelque chose ? »

# Gandalf

## Mise en place du matériel

### ESPACE DE FOUILLE

- Sacoche posée sous une table ou une chaise
- Ticket de cinéma dans la sacoche
- Permis et carte d'identité dans la sacoche
- Affiche « Cours elfique » accrochée sur le mur
- Disque de codage caché dans un livre
- Ardoise avec craie et chiffon sur une table

### BIBLIOTHÈQUE

- *Bilbo le Hobbit*, AR TOL en rayon
- Carte de tarot « The Wise » cachée dans *Bilbo le Hobbit*, AR TOL



Astuce : en mettant plusieurs séries de Tolkien en rayon, vous permettez au livre contenant un indice de ne pas être trouvé immédiatement !

# Gandalf

## Enigmes et solutions

**TICKET** —————> « Bilbo le Hobbit »

En s'aidant de l'affiche « Cours elfique », les participants comprennent qu'il faut traduire le ticket de cinéma retrouvé dans la sacoche. Sur l'affiche, on retrouve la mention « **Cours elfique avec Gandalf** » qui sert de traduction à la phrase juste au-dessus « **Htzwx i'jqknvzj fajh lfsifqk** ». Elle permet de faire comprendre la manière de traduire le code en plus de donner un bon nombre des lettres.

Avec le disque de codage, il suffit de tourner le petit cercle jusqu'à aligner une lettre et son équivalent dans le code. Par exemple, le C devient un H dans le code. En alignant le C d'une roue et le H de l'autre, on peut voir quelles sont les lettres manquantes.

Cela permet de trouver « **Bilbo le Hobbit** » sur le ticket de cinéma et de le chercher en rayon. Dans celui-ci, il y a une carte de tarot (cf Dénouement p. 18)



# Gandalf

## Coups de pouce

**Pousser les participants à la fouille :** « Je suis certain(e) qu'ils ont dû laisser des indices au moment où ils se sont faits voler leurs pouvoirs... »

**Choisir le ticket :** « Cette écriture me dit quelque chose. Je l'ai vue, très récemment... C'est peut-être dans cette pièce ? »

**Faire comprendre qu'il faut fouiller dans les rayons :** « *Bilbo le Hobbit* ? Il me semble qu'avant d'être un film, c'est autre chose... »

# Les Sorcières d'Oz

## Mise en place du matériel

### ESPACE DE FOUILLE

- Message « Indices coordonnées » caché dans le *chaudron* (cf Merlin p. 8)
- *Le Magicien d'Oz*, BD OZ (3 tomes) posés sur une table
- *Grille de traçage* dans *Le Magicien d'Oz*, BD OZ (tome 1)
- *Stylo avec un chiffon* à côté du *Magicien d'Oz*, BD OZ

### BIBLIOTHÈQUE

- *Les sorcières*, J 398.45 ROU en rayon
- *Carte de tarot « The Storm »* cachée dans *Les sorcières*, J 398.45 ROU à la page 66



Astuce : si vous en avez, n'hésitez pas à mettre des adaptations cinématographiques du *Magicien d'Oz* pour que les participants aient la possibilité de se tromper !

# Les Sorcières d'Oz

## Enigmes et solutions

**MESSAGE** —————> « Le Magicien d'Oz »

Sur le recto du message, il y a un message : « Nord, Sud, Est, Ouest... Nous sommes les 4 Sorcières du Pays d'Oz. Trouve-nous... ». Il faut trouver la bande-dessinée *Le Magicien d'Oz* (BD OZ) et plus spécifiquement le tome 1 dans lequel est cachée une grille à déchiffrer.



# Les Sorcières d'Oz

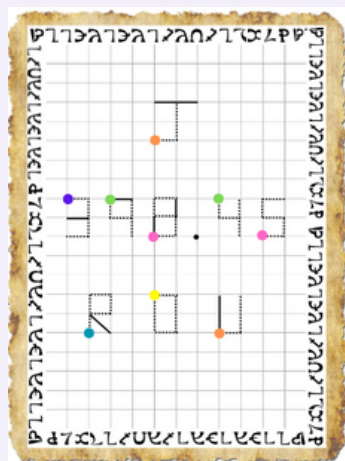
## Enigmes et solutions

**GRILLE** —————> « J 398.45 ROU »

Sur le verso du message, il y a 6 coordonnées. Elles servent à tracer le bon chemin sur la grille. Il suffit de prendre pour base le point coloré de chaque coordonnée (*s'il y a deux pastilles de la même couleur, répétez l'opération.*) et de se déplacer selon le nombre de cases et la direction indiquée grâce à la boussole.

**1E2N**, en orange, veut donc dire qu'en partant du point orange, qu'il faut aller **une fois vers l'est et deux fois vers le nord** (cf page suivante).

Les participants trouvent alors la cote J 398.45 qui mène au documentaire *Les sorcières*, J 398.45 dans lequel est caché une carte de tarot (cf Dénouement p. 18).





# Les Sorcières d'Oz

## Coups de pouce

**Pousser les participants à la fouille :** « Je suis certain(e) qu'ils ont dû laisser des indices au moment où ils se sont faits voler leurs pouvoirs... »

**Déchiffrer la grille :** « Il y a des couleurs qui se ressemblent entre la grille et le message... Il doit y avoir un lien. »

« Comment tient-on une boussole, déjà ? »

**Identifier une cote :** « Tiens, ce code ressemble étrangement à une cote de livre... Vous savez, le code qui permet de ranger et classer les livres dans une bibliothèque ? »

**Si les cotes ont déjà été évoquées :** « Cela ne vous rappelle pas quelque chose ? »

# Dénouement

## Mise en place du matériel

### ESPACE DE FOUILLE

- *Petit coffre* caché dans une armoire ou dans la pièce
- *Cadenas à 3 chiffres* qui ferme le *petit coffre*
- *Fiole magique* dans le *petit coffre*
- 4 *cartes de tarot* trouvées à la suite des énigmes *Harry Potter*, *Merlin*, *Gandalf* et *Les Sorcières d'Oz*

## Enigmes et solutions

**COFFRE** —————> « 169 »

Sur le coffre (ou sur le cadenas), il y a des pastilles de couleur. Il faut utiliser les cartes de tarot retrouvées précédemment et les mettre dans l'ordre des pastilles, en se fiant aux couleurs des fonds des cartes.

Ce qui donne le code **1692**. Le cadenas n'a que 3 chiffres, c'est pourquoi la pastille jaune (le 2) est barrée. Il faut donc retirer le 2 du code. Le code final est **169** !

Dans le coffre, les participants trouvent une fiole. Elle symbolise les pouvoirs des Sorciers et Sorcières !

# Dénouement

## Coups de pouce

**Lier les couleurs du cadenas aux cartes :** « Ces couleurs me sont familières. Où les ai-je déjà vues ? »

**Chiffres sur les cartes :** « Chaque carte possède un chiffre... Peut-être faut-il trouver l'ordre dans lequel les mettre ? »  
« On dirait une sorte de combinaison... »

## Fin du scénario

Les participants ouvrent le coffre et le (la) bibliothécaire récupère et secoue la fiole.

**BIBLIOTHÉCAIRE** - « Félicitations, vous avez sauvé les pouvoirs des Sorciers et Sorcières ! Il s'en est fallu de peu avant que la culture fantastique ne disparaisse... Nous vous devons une fière chandelle ! »

Le jeu est à présent terminé, vous pouvez récompenser les participants avec un prix (ex : des chèques-lire, un livre) et/ou des bonbons. N'hésitez pas à faire un débrief avec les participants ! Vous trouverez en page 20 une illustration du questionnaire (à télécharger en PDF sur le portail) :

# Retour d'expérience



## Fantastic Panic

Questionnaire de fin



**As-tu déjà participé à un escape game ?**

Oui - Non

**As-tu apprécié le jeu ?**

Oui - Non

**Est-ce que tu as bien participé ?**

Oui - Non

**C'était :**

Bien - Drôle - Ennuyeux

Trop court - Trop long

Facile - Difficile

**Connais-tu les différents univers présents dans le jeu ?**

Oui - Non

**Si non, as-tu envie de les découvrir ?**

Oui - Non - Je ne sais pas

**Veux-tu d'autres activités comme celle-ci à la bibliothèque ?**

Oui - Non - Je ne sais pas

**À l'avenir, serais-tu capable de mieux te repérer dans la bibliothèque ?**

Oui - Non - Je ne sais pas

**As-tu quelque chose à rajouter ?**

.....

.....



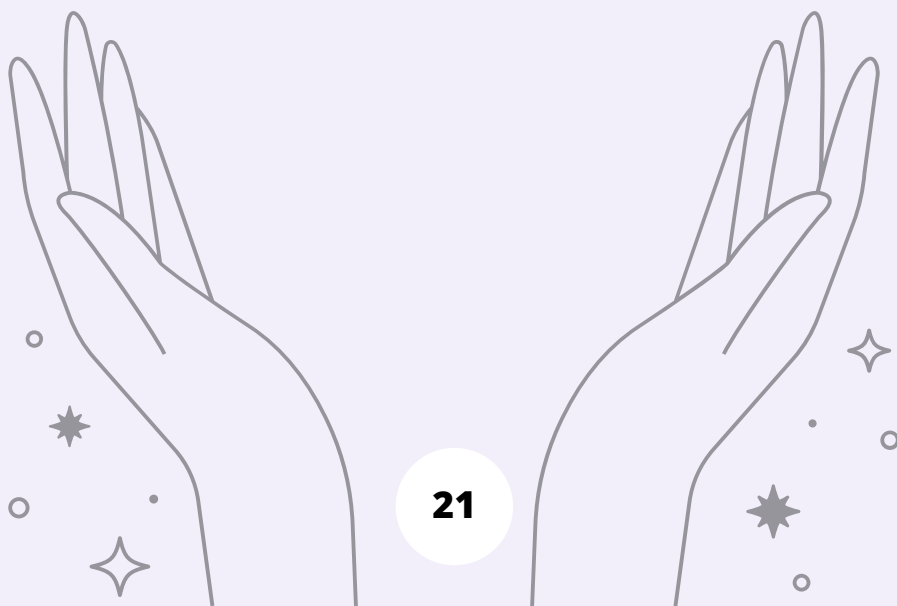
# Crédits

Cet escape game vous est proposé par la médiathèque départementale de Meurthe-et-Moselle.

Merci à Adeline BERBAIN et Julie TANCHOT pour la conception,

Sur une idée originale du groupe de bibliothécaires ayant participé à la formation Escape Game (2021) animée par Marlène HYVERT (Fab Design) :

Anthony HUMBERT, Aude GALTIE, Carole BARTHOME, Christelle CHOFFAT, Christine MEGIA, Emeline MOREL, Etienne HUOT, Jacqueline MANGIN, Julie GOFFARD, Laurence FRUCHARD, Manuella PINEAU et Nathalie ORMES.







# CONGRÈS DES SORCIERS ET SORCIÈRES

