

# *Fantastic Panic*

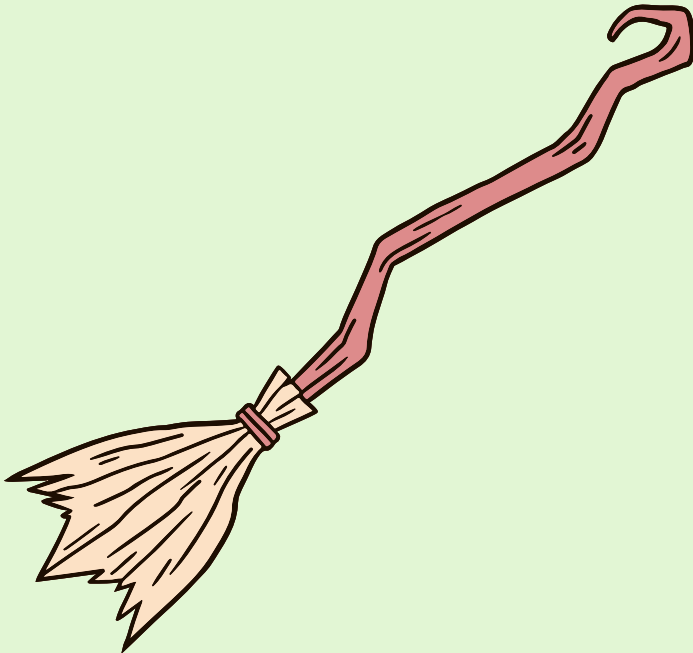
Les règles du jeu et  
la mise en place

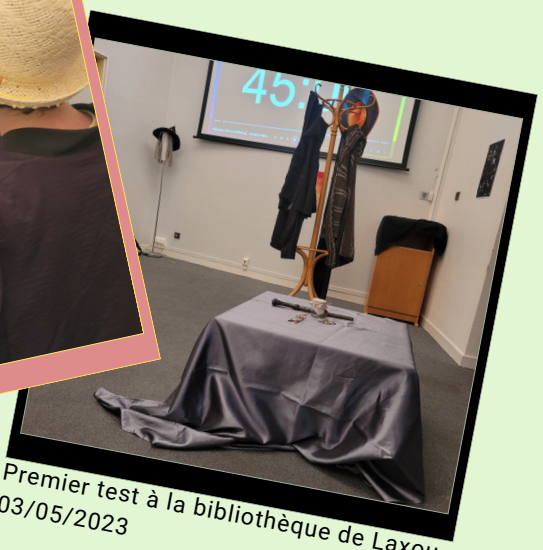




# Sommaire

■ Objectifs.....	5
■ Règles.....	6
■ Être Maître du jeu.....	7
■ Matériel fourni.....	8
■ Matériel conseillé.....	9
■ Mise en place.....	10
Crédits.....	13





Premier test à la bibliothèque de Laxou,  
03/05/2023

# Objectifs

- Découvrir l'organisation d'une bibliothèque
- Faire découvrir divers univers fantastiques (Bilbo le Hobbit, Le Magicien d'Oz, Merlin, Le Seigneur des anneaux, Harry Potter)
- Jouer en équipe
- Réunir différents âges autour d'une activité intergénérationnelle
- Mettre en avant une exposition ou faire un lien avec une journée nationale (ex : *Halloween, Nuits de la lecture, Imaginales, fêtes médiévales, anniversaires d'un des univers...*)



# Règles

*Votre structure permet à quelques non-sorciers ayant gagné un concours d'assister au Congrès des Sorciers et Sorcières de l'année en cours. Mais malheureusement, un Sorcier Anonyme compromet l'évènement en volant les pouvoirs des Sorciers et Sorcières par jalousie !*

*Dans 45 minutes, la magie disparaîtra... sauf si vous parvenez à trouver le "coffre de la destruction" et à libérer les pouvoirs des Sorciers et Sorcières qui y sont enfermés.*

## L'espace de jeu

Le jeu se déroule dans deux espaces : **un destiné à la fouille et un dans les rayons de la bibliothèque**. Il n'y a pas d'autres périmètres autorisés ! Si les deux espaces sont dans la même pièce, pensez à les délimiter (rubalise, paravent, ...).

**Prévoyez 1 h 30 - 2 h pour préparer les espaces.**

Il peut être organisé durant les horaires d'ouverture de la structure mais si c'est le cas, veillez à bien indiquer que le matériel caché dans la bibliothèque ne peut pas être emprunté.

## Participants

- À partir de 8 ans, pour enfants, ados et adultes
- Par groupe de 6 maximum (veillez à la mixité des âges !)
- Ce sont des non-sorciers

# Être Maître du jeu

Dans le cadre de l'histoire de l'escape game, vous incarnez un(e) Sorcièr(e) ou un(e) Gardien(ne) de la culture fantastique. À vous de choisir le rôle qui vous sied le mieux ! Veillez à être minimum deux personnes pour assurer le bon déroulement du jeu, et testez-le en amont afin de vous l'approprier !

## Sorcièr(e)

Vous êtes directement concerné(e) par la perte des pouvoirs magiques.

Pour interpréter un personnage, n'hésitez pas à vous déguiser voire même à vous trouver un nom de sorcièr(e) !

## Gardien(ne) de la culture fantastique

Vous faites le lien entre la culture fantastique et les non-sorciers grâce à la fiction. La situation ne vous touche pas personnellement mais vos ami(e)s Sorciers et Sorcières risquent de perdre leurs pouvoirs.

# Matériel fourni

- Affiches
- Ardoise et craies
- Badges pour les organisateurs
- *Bilbo le Hobbit*, AR TOL
- Bocaux d'ingrédients magiques (x9)
- Bougies
- Cartes de tarot (x4)
- Capes de sorcier (x2)
- Chapeaux de sorcièr(e)s (x2)
- Chaudron
- Coffre et cadenas (+ chaînes?)
- Disque de codage
- Fiole
- Grille de traçage et stylo
- *Harry Potter*, AR ROW (tomes 4 à 8)
- *Une histoire de la pharmacie, Remèdes, Onguents, Poisons*, 615 BRO
- Journal de Merlin
- Lampe UV
- Lettre de départ
- *Le Magicien d'Oz*, BD OZ (tomes 1 à 3)
- Magie, sorcellerie et dons surnaturels, J 133.43 SCH
- Message « Indices coordonnées »
- Message « La lumière montre le chemin »
- Rébus « Harry Potter et la coupe de feu »
- Sacoche avec étiquette de voyage
- *Le Seigneur des anneaux*, AR TOL
- *Les sorcières*, J 398.45 ROU
- Papiers d'identité de Gandalf (carte d'identité, permis)
- Ticket de cinéma
- Questionnaires



# Matériel conseillé

Afin de décorer au mieux votre bibliothèque pour le jour du congrès, et pour cacher les indices nous vous conseillons plusieurs artéfacts magiques :

- Bougies / Bougeoir
- Chaudrons / Marmites / Casseroles
- Balais
- Portemanteau
- Posters
- Lunettes rondes
- Baguettes magiques
- Nappes en tissu
- Capes, chapeaux de sorcières
- Malles, sacs
- Meubles
- Bonbons Harry Potter
- Cailloux en tout genre
- Peluches licornes, dragons, lapins...
- Vieux livres
- Banderoles d'Halloween
- ....



# Mise en place

## Les rayonnages

Objet	Où le cacher
Carte The Flash	Livre <i>Harry Potter et l'enfant maudit</i>
Carte The Storm	Livre <i>Les sorcières</i> (J 398.45) page 66
Carte The Wise	Livre <i>Bilbo le Hobbit</i> (AR TOL)
Carte The Magician	Livre <i>Une histoire de la pharmacie, Remèdes, Onguents, Poisons</i> (615 BRO)
Message "la lumière montre le chemin"	Livre <i>Harry Potter et la coupe de feu</i> (AR ROW)

# Mise en place

## Espace de fouille

Objet	Où le cacher
Affiches Congrès	Sur un mur
Affiche Gandalf	Sur un mur
Affiches supplémentaires	Sur un mur
Sacoche de Merlin	Sous une table / sous une chaise
Carte d'identité, ticket de cinéma et permis de conduire	Dans la sacoche
Chaudron	Sur une table
Journal de Merlin	Sous le chaudron
Les 3 BD OZ	Sur une table
Grille de traçage	Tome 1 de la BD OZ
Rébus "Harry Potter et la coupe de feu"	Dans une cape
Coffre de la destruction	Bien caché dans l'espace (placard, malle,..)
Fiole magique	Coffre de la destruction

# Mise en place

## Espace de fouille : suite

Objet	Où le cacher
Décorations (chapeaux, baguettes, bougies, capes,...)	Partout dans l'espace
Ardoise avec sa craie	Au choix
Bocaux	Au choix
Disque de déchiffrage	Au choix
Lampe UV	Au choix
Livre <i>Magie, sorcellerie et dons surnaturels J</i> 133.43 SCH	Au choix
Livres anciens	Au choix
Stylo / feutre veleda	Au choix



Si vous prévoyez d'organiser plusieurs parties à la suite, pensez à laisser **15 minutes pour réorganiser** les éléments dans les espaces de fouilles et les rayonnages.

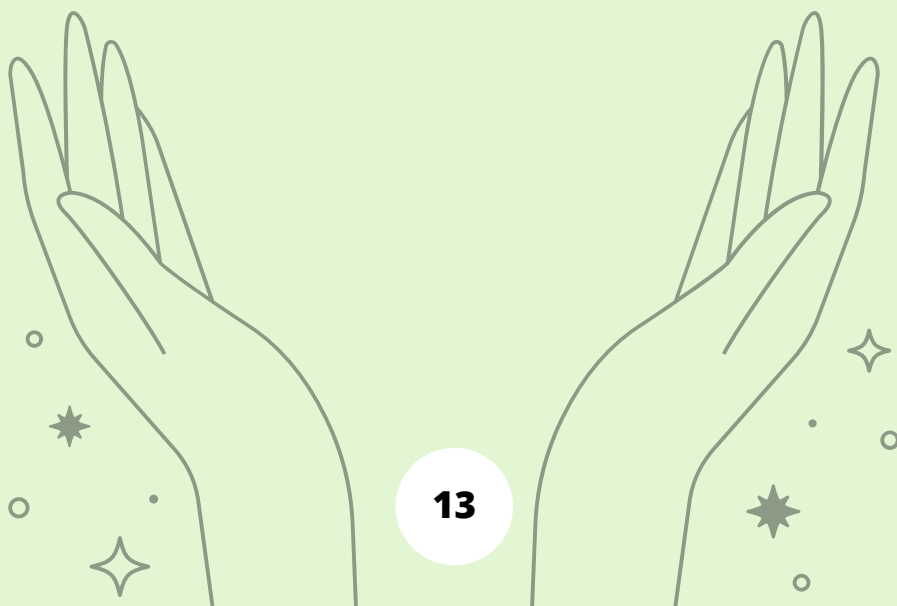
# Crédits

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

