

# **Fiche-mémoire pour le déroulement du jeu**

## **Préparation avant le jeu**

Avant le jeu, il est conseillé d'aller faire des repérages sur les lieux pour les connaître et visualiser les lieux des épreuves, ainsi que l'endroit où doivent être posés les éléments du jeu.

Une ou deux semaines avant la date, envoyer le mail de rendez-vous avec « Le mystérieux message – pièce jointe de l'email ». Aider si besoin les participant-es à trouver le lieu de rendez-vous.

Préparer le matériel nécessaire pour l'ensemble des épreuves.

## **Préparation le jour du jeu**

Préparer avant de partir plusieurs sacs avec les éléments des diverses épreuves. Il est conseillé d'organiser les documents par épreuves pour pouvoir vite sortir les bons au moment opportun. Prendre des sacs faciles à porter pour qu'ils ne soient pas encombrants pendant toute l'après-midi.

Arriver une demi-heure avant les joueurs et joueuses au jardin de Reuilly pour installer les balises de la première partie à l'aide des colliers d'électricien.

Accueillir ensuite les joueurs et joueuses à la fontaine à eau (pétillante).

## **1<sup>ère</sup> partie : L'arrivée au parc et le livret extra (environ 45 min)**

Explication initiale du jeu et présentation des extras.

Distribuer aux joueurs et joueuses une ou plusieurs copies du livret extra et les laisser retrouver les balises.

Après le briefing, l'un·e des organisateur·rices attend en haut des marches que les joueurs et joueuses lui apportent les balises pour leur donner en échange les parties du plan. L'autre peut se promener pour prendre des photos, aider les joueurs/joueuses et enlever les colliers d'électricien après leur passage (à l'aide d'une pince coupante ou de ciseaux).

Une fois le plan reconstitué, expliquer que les extras ont préparé des épreuves pour les mener à eux.

S'assurer que les joueurs et joueuses comprennent bien le plan et la première étape (aller vers l'horloge solaire pour résoudre l'énigme), puis aller les attendre de l'autre côté du pont qui passe au-dessus de la pelouse de Reuilly.

## **2<sup>ème</sup> partie : Les épreuves (environ 1 h 30 min)**

### **L'énigme**

Pendant que l'un·e des organisateur·rice attend les joueurs et joueuses qui arrivent depuis l'horloge solaire, l'autre prend de l'avance pour aller installer le kuizk et le labik.

### **Les photos extras**

Quand les joueurs et joueuses arrivent, les séparer en deux groupes, expliquer le principe des photos extras et distribuer les listes de mots.

Au niveau du premier tunnel, séparer les participant·es en deux équipes pour les deux prochaines épreuves s'ils sont plus que 6 (pas forcément les mêmes que celles des photos extras). Chaque organisateur·rice accompagne un des groupes, fait jouer une des épreuves puis inverse avec l'autre organisateur·rice et groupe.

### **1<sup>ère</sup> épreuve : le kuizk**

**Installation en avance :** afficher les questions (et les images des planètes) vers le milieu du tunnel, l'abécédaire en face et la description de chacune des planètes sous le dessin approprié.

Expliquer l'épreuve et distribuer la feuille réponse aux joueurs et joueuses et des stylos. Les laisser prévoir une stratégie et démarrer le chronomètre.

Au bout de 5 minutes, arrêter le jeu et compter les bonnes réponses pour donner les mots extras correspondants.

### **2<sup>ème</sup> épreuve : le labyk**

**Installation en avance :** attacher les balises avec les colliers d'électricien dans les zones de la carte correspondantes.

Expliquer l'épreuve et le fonctionnement des balises puis distribuer les plans, les feuilles de prise de note et les brouillons aux joueurs et joueuses qui montent sur le point d'observation. Démarrer le chronomètres quand tout le monde est en place.

Au bout de 5 minutes, les joueurs et joueuses peuvent se concerter pour remettre dans l'ordre les lettres qu'ils ont trouvé.

À la fin de cette épreuve, l'un·e des organisateur·rices reste sur les lieux pour désinstaller le matériel : enlever les balises et les colliers d'électricien et enlever les feuilles affichées dans le tunnel pour l'épreuve du kuizk. L'autre suit les joueurs/joueuses.

### **3<sup>ème</sup> épreuve : les kosmiks**

Expliquer l'épreuve et placer un kosmik sur la tête de chaque joueur/joueuse. Les attendre ensuite au point d'arrivée (entrée du tunnel suivant).

À la fin de l'épreuve, prévenir les joueurs et joueuses qu'ils/elles doivent avoir réalisé toutes leurs photos avant la prochaine épreuve.

### **4<sup>ème</sup> épreuve : le retour des photos extras**

Pendant le déroulement de cette épreuve, l'un-e des organisateur·rices doit aller installer la dernière épreuve et cacher les chocolats.

L'organisateur·rice restant explique le fonctionnement de l'épreuve et participe à son bon déroulement.

## **3<sup>ème</sup> partie : Le chocolat des extras (environ 15 min)**

### **Le filinfini et l'énigme extra**

**Installation en avance :** emmêler les cordes autour de arbres avec la clé au milieu des deux. Mettre dans le coffre le message divulguant le secret des extras puis le fermer avec les deux cadenas (un à code et un à clé). Fixer ensuite l'énigme extra dessus. Placer le coffre fermé à l'entrée du jardin.

Désigner quatre joueurs/joueuses pour être accrochés aux quatre extrémités du fil et qui vont devoir se démêler.

Les autres résolvent dans le même temps l'énigme pour ouvrir le cadenas à code. Il est interdit de faire rentrer le coffre dans le jardin.

### **La décontamination des œufs**

**Installation en avance :** cacher les œufs de pâques dans le jardin.

Donner à chaque joueur et joueuse un bâton extra pour ramasser les œufs. Ils doivent être tenus à une main seulement et les joueurs et joueuses ne peuvent pas toucher les œufs avec leurs mains.

Disposer le sas (sac) de décontamination au centre du jardin.

Expliquer le défi aux joueurs et joueuses et leur laisser récupérer les œufs.

## **4<sup>ème</sup> partie : Remise des prix et goûter !**

Remettre les prix pour les meilleures photos et profiter des chocolats !