

# **La Post-Pâques**

## **Le secret des extras**

**Chasse aux œufs**

**6 à 12 joueurs/joueuses**  
**2 organisateur·rices**  
**3 heures**

**Manuel d'organisation**

**Un jeu créé par claiRe**  
**et Arthur Lefebvre**



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

**Suivi de version :**

Version :	Date :	Description :
1.2	05/04/2020	Modification du nom
1.1	10/08/2019	Passage en écriture inclusive
1.0	20/05/2017	Création initiale du document

## Principe du jeu

Et oui, une fois Pâques passée, les œufs en chocolats ne sont vraiment plus très chers en magasin. Mais comment en profiter ? En faisant une chasse aux œufs pardi ! Et que serait une chasse aux œufs sans énigmes et autres épreuves avant d'accéder au Graal ?

Voici la version que nous avons organisée en 2017. Elle a été jouée dans la promenade plantée, entre le jardin de Reuilly et la fin de cette promenade, juste après le square Charles Péguy à Paris (<https://www.openstreetmap.org/#map=18/48.84219/2.38861>). Elle peut être adaptée pour un autre endroit, mais cela demande un travail important au niveau du parcours et du plan, mais aussi de certaines épreuves.

D'autres Post-Pâques sont disponibles sur <https://www.lavieenjeux.fr/>.

## Présentation du jeu

Ce jeu est en fait une quête (coopérative) pour les joueurs et joueuses, qui se divise en quatre parties, consistant à découvrir le secret des extraterrestres. Tout part d'une énigme retrouvée dans une cave, dans un calepin nommé « Le secret des extras », par le petit-fils de la propriétaire des lieux. Il contacte alors les joueurs et joueuses qui répondent à son appel pour percer le mystère des extras !

### **1<sup>ère</sup> partie : L'arrivée au parc et le livret extra**

Pour arriver au parc, les joueurs et joueuses doivent résoudre une énigme qui leur a été envoyée par mail. Une fois sur place, un livret d'énigmes est remis aux explorateur·rices. Chacune de ces énigmes permet de récupérer un morceau du plan laissé par les extras, qui permettra aux joueurs et joueuses de suivre leur quête.

### **2<sup>ème</sup> partie : Les épreuves**

Le plan extra aidera les joueurs et joueuses à se rendre d'épreuve en épreuve. Grâce à chacune d'entre elles, ils/elles trouveront des « mots extras », qui leur permettront de résoudre l'énigme finale. Sur le chemin, ils/elles devront prendre des photos pour préparer une des dernières épreuves et immortaliser cette après-midi !

### **3<sup>ème</sup> partie : Le chocolat des extras**

Arrivés à la fin du plan extra, les participant-es trouveront une boîte fermée par deux cadenas, un à clé et un à code. Pour l'ouvrir, ils et elles devront réussir une ultime épreuve pour récupérer la clé et utiliser les mots extras qu'ils/elles auront trouvés pour obtenir le code. Une fois le coffre ouvert et la découverte que le chocolat de Pâques ne vient ni des cloches ni des lapins mais bien des extraterrestres, les joueurs et joueuses pourront se lancer dans la chasse aux œufs ! Mais attention ! Ils ont été contaminés, les joueurs et joueuses devront donc les récupérer sans les toucher, en utilisant des bâtons et un sas de décontamination...

### **4<sup>ème</sup> partie : La remise des prix et le goûter**

## **Préparation**

### **Le choix de la zone de jeu**

Le jeu a été créé spécifiquement pour la promenade plantée. Si vous voulez l'adapter pour un autre lieu, il faudra refaire au minimum la pièce jointe du message mystérieux, le livret extra et le plan extra, modifier ou supprimer l'épreuve du labyk (car elle ne se prête qu'à peu de lieux) et adapter l'épreuve du kuizk (en créant les repères « chat », « paon », « robots » et « carrés » demandés par le jeu). Attention, cela peut représenter au final un travail très important !

### **L'invitation des joueurs et joueuses**

Le jeu a été conçu pour un groupe de 12, ce qui est en fait le maximum de joueurs et joueuses possible pour ce jeu. Il peut être joué à partir de 6.

Une fois que vous aurez invité les participant-es, restera à leur transmettre la date, l'heure et le lieu du rendez-vous. À moins que... En effet, quelques jours avant le jeu, vous enverrez au joueurs et joueuses « Le mystérieux message - email » par email (en l'adaptant bien sûr à la date et à l'heure de votre jeu !), avec en pièce jointe l'énigme « Le mystérieux message – pièce jointe de l'email ». Cela devrait permettre aux joueurs et joueuses de trouver le lieu du rendez-vous. Bien sûr, n'oubliez pas de préciser aux joueurs et joueuses qu'il est possible de vous demander de l'aide (lisez les explications de l'énigme pour cela), le but est tout de même que tous le monde soit là le jour J pour jouer !

## Le matériel nécessaire

Le matériel nécessaire pour réaliser cette chasse aux œufs est :

- des œufs en chocolat bien sûr !
- du brouillon, des stylos et du scotch
- le livret extra, imprimé en deux ou trois exemplaires et relié – ce qui donne un livret format A5 (pensez à lire le fichier « Le livret extra - explications » avant le début du jeu, pour savoir où installer les balises et pouvoir aider les joueurs et joueuses) et les balises du plan extra
- des colliers de câblage pour électriciens et des ciseaux ou une pince coupante
- de la patafix
- les six parties du plan extra, imprimées et découpées (coupez au milieu de chaque feuille, à la verticale pour séparer les différentes parties, et pensez à bien repérer le parcours pour pouvoir aider les joueurs et joueuses)
- les photos extras imprimées, avec les deux parties séparées (à gauche, celle du groupe 1, à droite, celle du groupe 2) et le retour des photos extras, imprimé
- les questions-planètes, l'abécédaire des planètes, le descriptif des planètes et les questions et réponses du quizk imprimés, avec une feuille de prise de notes sur le modèle de celle fournie
- les départs des groupes, les plans des groupes, les repères de zones et escargot et le plan des zones repères du labyk imprimés, avec une feuille de prise de notes par groupe sur le modèle de celle fournie
- une quinzaine de kaplas ou de morceaux de bois de taille et forme équivalentes pour faire les kosmiks, avec les mots « hexadécimal » (en bleu) et « élémentaire » (en gris) écrits dessus en prenant exemple sur les fichiers « les kosmiks - modèle »
- deux cordes d'une quinzaine de mètres d'au moins 5 millimètres de diamètre
- un coffre, avec l'énigme extra collée dessus et l'ultime message des extras dedans
- un cadenas à clé et sa clé et un cadenas à code (réglé sur 2001) fermant le coffre
- les mots extras et l'explication de l'énigme extra imprimés, et un double de la clé du cadenas à clé
- un bâton ou morceau de carton par personne, assez solide (appelé par la suite les bâtons extras)
- de quoi faire des photos (au moins un appareil par groupe) – avec les smartphones ce n'est pas vraiment un problème
- la fiche-mémoire pour le déroulement du jeu imprimée en deux exemplaires

Il peut être utile de plastifier tous les documents papier pour permettre leur manipulation sans risque pendant le jeu (notamment les balises du plan extra et les repères de zones du labyk). Prévoyez dans ce cas des feutres indélébiles permettant d'écrire sur le plastique en plus des stylos.

## **La mise en place du jeu**

Une demi-heure avant le rendez-vous, allez placer les balises du plan de la première partie. Pour cela, accrochez-les à l'aide des colliers pour électriciens (grâce à un petit trou dans la balise par lequel on fait passer le collier avant de l'attacher à l'endroit déterminé). Les balises sont numérotées pour vous permettre le cas échéant de savoir laquelle a été oubliée par les joueurs et joueuses... ou retirée par quelqu'un d'extérieur! Pour savoir où les placer, référez-vous au fichier « le livret extra - explications ». Nous vous conseillons également de faire des repérages avant le jour J pour savoir exactement où poser vos balises.

Les organisateur·rices doivent partir avec tout le reste du matériel du jeu ! Comme il est particulièrement important, il est conseillé d'organiser le matériel par épreuve pour ne pas s'embrouiller en cours de jeu et de toujours garder une « fiche-mémoire pour le déroulement du jeu » par organisateur·rice.

## **Déroulement du jeu**

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

L'énigme envoyée aux joueurs/joueuses avant le début du jeu leur a normalement permis de se retrouver à la fontaine à eau (plate et pétillante !) du jardin de Reuilly. C'est là que commence leur quête...

Les organisateur·rices remettent aux participant·es un ou plusieurs livret d'énigmes, en leur expliquant qu'il a été fabriqué à partir de reliques laissées par les extraterrestres. Les joueurs/joueuses doivent résoudre ces énigmes pour obtenir les six balises à échanger auprès des organisateur·rices contre un morceau du plan. Précisez bien que toutes ces balises sont cachées dans le jardin de Reuilly. Remettez aussi aux joueurs et joueuses du brouillon, des stylos et du scotch (s'ils veulent, ils pourront ainsi reconstituer le plan).

Une fois que les joueurs et joueuses ont trouvé tous les morceaux du plan, expliquez-leur qu'il indique le chemin à suivre et les épreuves à surmonter pour découvrir le secret des extraterrestres. Ainsi, à plusieurs reprises, ils et elles devront s'arrêter pour faire les épreuves que les extraterrestres ont créés et indiquées sur le

plan. À la fin du chemin, il semble que se cache ce qu'ils et elles recherchent... De plus, au fur et à mesure de leur quête, les joueurs et joueuses trouveront des mots extras. Expliquez-leur qu'ils et elles devront les noter sur le plan pour pouvoir s'en servir quand cela sera nécessaire. (Sur le plan, des emplacements pour renseigner les mots extras sont prévus, ce sont les cases carrées les unes à côté des autres en-dessous des noms d'épreuves, leur couleur et/ou nombre de cases permettant de savoir où indiquer chaque mot lorsque plusieurs sont trouvés en même temps.)

Un·e des organisateur·rices ira alors attendre les joueurs et joueuse à la sortie du parc de Reuilly, pendant que l'autre ira installer le kuizk et le labyk.

Pour le kuizk, les différentes parties doivent être fixées dans le premier tunnel après le parc de Reuilly. Accrochez les questions-planètes sur les murs du tunnel avec de la patafix vers le milieu du tunnel, et fixez en face l'abécédaire des planètes. Collez ensuite les descriptifs des planètes sous les repères correspondants (des images collées sous le tunnel – affichées de manière permanente à ces endroits), selon les indications de l'abécédaire des planètes (les dessins sous le tunnel servent de repères).

Pour le labyk, aidez vous du plan des zones repères pour fixer les repères avec des colliers de câblage pour électriciens dans chaque zone du labyrinthe (juste après le tunnel à gauche). Cachez les relativement bien dans les buissons (chaque repère est associé à une zone lettrée, entourée sur le plan). Cachez aussi le repère escargot dans le labyrinthe, de préférence en dehors de toute autre zone.

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

### **L'énigme**

Avant de commencer leur chemin, les joueurs et joueuses doivent résoudre une première énigme, en allant « là où le soleil donne l'heure » (c'est l'« horlok », l'horloge solaire du jardin de Reully). Pour cela, ils doivent rechercher les mots indiqués sur leur plan sur le gnomon (deux dessins indiquent les emplacement des mots à trouver). Cela leur permettra de trouver leurs deux premiers mots extras !

### **Les photos extras**

Une fois qu'ils ont trouvé l'horloge solaire, les joueurs et joueuses devront ensuite suivre le plan et retrouver l'un·e des organisateur·rices à la sortie du parc de Reuilly.

Le plan reconstitué indique que les joueurs et joueuses doivent apprendre à communiquer pour découvrir le secret des extraterrestres... Pour cela, l'organisateur·rice leur explique qu'ils et elles doivent se diviser en deux groupes, qui devront prendre des photos représentant des mots (de la manière dont ils et elles le souhaitent, mais sans utiliser de lettres ou de chiffres) et distribue chaque groupe sa liste de mots. Les joueurs et joueuses ne peuvent pas indiquer à l'autre groupe les photos

qu'ils et elles doivent prendre. Expliquez-leur aussi qu'à la fin du jeu des prix seront remis pour les meilleures photos réalisées. Cela les encouragera à faire des photos originales et drôles ! Ces photos pourront être prises à n'importe quel moment avant l'épreuve du retour des photos extras.

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

Cette épreuve se déroule en parallèle de l'épreuve du labyk : à 12 joueurs/joueuses, la moitié des joueurs/joueuses y participe pendant que l'autre moitié participe à l'autre épreuve, avant qu'ils/elles n'inversent (les groupes n'ont pas besoin d'être les mêmes que pour les photos extras). À moins de joueurs/joueuses, à vous d'adapter la façon dont ces deux épreuves sont jouées ! (À 6, le plus simple est de ne faire qu'un groupe de joueurs/joueuses et de leur laisser dix minutes.)

Les joueurs et joueuses doivent en apprendre un peu plus sur les extraterrestres pour découvrir un nouveau mot extra...

Pour cela, ils et elles doivent répondre en cinq minutes à vingt questions d'un kuizk (quiz), affichées sur le mur d'une des extrémités du premier tunnel de la Coulée verte René Dumont. À chaque question est associée une planète. Les joueurs et joueuses peuvent retrouver le nom de la planète grâce à l'abécédaire des planètes, affiché de l'autre côté du tunnel. Ensuite, la position dans l'alphabet de chaque planète détermine en-dessous de quel dessin du tunnel (le chat, le paon, les robots, ou les carrés) se trouve sa description, contenant la réponse à la question posée.

Chaque tranche de cinq bonnes réponses leur permet d'obtenir un mot extra, donné par l'organisateur-riche à la fin des cinq minutes, après correction des réponses des joueurs et joueuses (indiquez-leur quelles sont les bonnes et les mauvaises réponses).

Une fois le premier groupe passé, c'est au tour du second, qui aura pour tâche de répondre aux questions auxquelles le premier groupe n'a pas répondu (ou pas répondu correctement), pour obtenir de nouveaux mots extras.

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

Cette épreuve se déroule en parallèle de celle du kuizk. Là encore, à vous d'adapter si vous avez moins de 12 joueurs/joueuses ! (À 6, le plus simple est de la faire jouer deux fois en inversant les rôles des joueurs et joueuses.)

Les joueurs et joueuses doivent découvrir quatre mots extras dans le labyk (labyrinthe) juste à gauche après le tunnel de l'épreuve précédente. Le temps pour cette épreuve est limité à cinq minutes par groupe.

La moitié des joueurs et joueuses du groupe est sur une zone d'observation, en hauteur par rapport au labyrinthe où sont les autres personnes. Les participant-es sont



associé·es deux à deux (formant ainsi un groupe rouge, un groupe bleu et un groupe violet), l'un·e étant en haut, l'autre dans le labyrinthe. La personne sur la zone d'observation a en sa possession un plan de la zone avec différentes zones entourées (auxquelles sont associées un numéro et une forme) ainsi qu'une feuille de notes et un stylo. Grâce à la feuille de départ dont elle dispose, elle sait dans quelle zone se trouve la première lettre à trouver, et par quelle forme elle est entourée (précisez que dans chaque zone se trouve un repère avec quatre lettres, entourées chacune d'une forme différente, et que, pour des raisons d'organisation, en haut de chacun de ces repères est indiqué « zone + lettre », information dont ils/elles n'ont pas à se soucier). L'autre personne (celle en bas) doit trouver cette lettre, en cherchant dans la zone indiquée un papier avec différentes lettres (ou accents !). La bonne lettre (ou le bon accent) est celle associée à la forme qu'il recherche. À côté de cette lettre est indiquée la prochaine zone où chercher. L'autre personne (celle en haut) note alors la lettre et où elle a été trouvée, puis consulte son plan pour guider l'autre personne dans le labyrinthe vers la prochaine zone indiquée par le chiffre donné. Elle lui indique aussi quelle est la forme associée à la prochaine lettre. Et ainsi de suite jusqu'à arriver à la dernière lettre (qui indique « fin » au lieu d'indiquer la zone suivante) ! Précisez aussi aux participant·es qu'un mot supplémentaire est également caché directement dans le labyrinthe, mais en dehors des différentes zones. Indiquez-leur que les extraterrestres ont fait le plan en regardant de très très loin et qu'il n'est donc pas très précis et peut comporter quelques erreurs (ce qui est le cas). À eux et elles de faire avec !

Le second groupe joue ensuite. Chaque groupe de deux a pour tâche de trouver les autres lettres du mots du groupe de deux auquel il est associé. Ils et elles ont les mêmes plans que les premiers groupes et récupèrent leurs feuilles de notes, mais avec un point de départ différent (attention, sur le scan du labyrinthe et du point de départ, les couleurs du groupe rouge et du groupe violet se ressemblent, ce qui ne peut pas poser de problème aux joueurs et joueuses mais demande que vous vérifiez bien à quel groupe vous donnez tel ou tel point de départ). Si le mot supplémentaire n'a pas été trouvé, le second groupe peut aussi le chercher !

Grâce à toutes les lettres obtenues par les deux groupes, les joueurs et joueuses peuvent reconstituer trois mots extras (le numéro de la zone où chaque lettre a été trouvée indique sa place dans le mot, vous pouvez donc conseiller aux participant·es de noter cette information), auxquels peut s'ajouter celui qu'ils/elles ont trouvé dans la zone de jeu.

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

Les joueurs et joueuses doivent traverser une zone de danger... La seule chose qui leur permet de traverser cette zone sans encombres : garder leur kosmik (un kapla) sur leur tête, sans le tenir (et sans le coincer dans leurs cheveux ou leur bonnet/capuche,

cela rendrait le jeu beaucoup trop facile). Il s'agit d'un objet extraterrestre qui éloigne les dangers, et qui semble contenir des informations très utiles pour la suite...

Ainsi, les joueurs et joueuses doivent traverser la zone de la Coulée verte commençant juste après le labyrinthe et finissant à la fin du pont suivant en ayant toujours leur kosmik en place. Si un kosmik tombe, la personne concernée ne peut plus bouger du tout (elle risquerait sa vie...) et doit compter sur l'aide d'une autre personne pour le lui remettre, personne qui pourrait elle aussi faire tomber son kosmik et devoir demander de l'aide à quelqu'un d'autre...

À la fin du parcours, les joueurs et joueuses trouvent d'autres kosmiks (plus ou moins selon le nombre de participant·es). En les combinant avec ceux qu'ils/elles ont déjà, ils/elles obtiennent deux nouveaux mots extras.

À la fin de cette épreuve, un·e des deux organisateur·rices devra partir pour installer le filinfini, et cacher les œufs ! Pour cela, il/elle doit rejoindre la fin de la promenade plantée, le petit parc après le square Charles Péguy, où se situe le jardin partagé. Juste avant le jardin partagé, on trouve des arbres, arbres autour desquels il faut emmêler les deux cordes (en faisant un peu comme une toile d'araignée), après avoir accroché au milieu des deux la clé du coffre. Non loin de là, au niveau du petit passage permettant d'accéder à la zone, il faut mettre le coffre fermé par les deux cadenas. Enfin, juste après les cordes emmêlées, l'organisateur·rice dispose les chocolats, sans vraiment les cacher. Il peut être au sol comme en hauteur.

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

Il est maintenant temps pour les joueurs et joueuses de tester leurs capacités de communication à la manière extraterrestre, dans le kiosque juste avant de traverser l'avenue du Général Bizot.

Les groupes formés par les joueurs et joueuses pour les photos sont repris. L'épreuve se déroule en deux parties. Lors de la première partie, c'est l'un des groupes qui va tenter de communiquer à l'aide de ses photos et l'autre groupe qui va essayer de deviner. Ensuite, les deux groupes échangent leur rôle.

Séparez les groupes de manière à ce que chacun ne puisse pas entendre les conversations de l'autre. Le premier se place au centre du kiosque et le deuxième va un peu plus loin. Posez la première énigme à ce deuxième groupe. Ses membres devront alors trouver la réponse de l'énigme puis la photo correspondant à cette réponse. Ensuite, ils/elles la montreront sans parler à l'autre groupe qui devra deviner le mot correspondant. Procédez ainsi pour les quatre autres énigmes. Ensuite, échangez les rôles des deux groupes !

À la fin, les joueurs et joueuses apprennent que la réponse de la dernière énigme de chaque groupe est en fait un mot extra, mais seulement s'ils/elles ont répondu à au

moins cinq des huit énigmes !

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

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

En continuant d'avancer le long de la promenade plantée, les joueurs et joueuses paraissent arrivés à la fin de leur quête : ils/elles sont non loin d'un coffre fermé à clé, qui semble contenir ce qu'ils cherchent !

Une clé est accrochée à deux cordes à la fois, au milieu. Ces cordes sont entremêlées aux arbres pour former une sorte d'araignée géante, dans la zone après le square Charles Péguy juste avant le jardin partagé. Quatre personnes sont accrochées aux extrémités des cordes (par la ceinture ou le poignet selon ce qu'elles préfèrent). Le but ? Se coordonner pour réussir à démêler le fil pour pouvoir déplacer la clé jusqu'au coffre, situé sur le pont juste avant (et non déplaçable), et ainsi ouvrir un premier cadenas. Parallèlement, les joueurs et joueuses non-accroché·es aux fils remarquent que le coffre est aussi fermé par un cadenas à code, et qu'il faut résoudre l'énigme extra sur le coffre pour l'ouvrir. Il s'agit d'une énigme à trous à compléter avec les mots extras trouvés lors des épreuves précédentes. Bien sûr, ne pas avoir trouvé tous les mots n'empêche pas de trouver le code du cadenas !

À l'intérieur du coffre ? Le secret des extraterrestres : c'est eux qui envoient chaque année du chocolat sur Terre pour les humains ! D'ailleurs, il y en a, pas très loin...

#### **La décontamination des œufs**

Les joueurs et joueuses peuvent maintenant récupérer le chocolat des extraterrestres (juste après le filinfini), chocolat qu'ils et elles attendaient depuis le début du jeu. Mais le chocolat a été contaminé par accident par les extraterrestres. Chaque joueur et joueuse a un bâton extra (fourni par les organisateur·rices), qu'il ou elle ne peut tenir qu'à une main, bâton qui est la seule chose qui peut toucher les chocolats sans danger, avant qu'ils ne soient mis dans le sas (sac) de décontamination !

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

Quand tous les œufs ont été trouvés, il ne reste plus que la meilleure partie, ce pourquoi tout le monde était venu : le goûter ! Les chocolats sont enfin décontaminés et les joueurs et joueuses peuvent savourer leur victoire... et les chocolats qu'ils et elles ont ramassés !

Le goûter est aussi le moment de regarder les photos et de distribuer des prix (lapins en chocolat, gros œuf, etc.) pour les meilleures d'entre elles :

- prix de la photo la plus marrante ;

- prix de la photo la plus originale ;
- prix spécial du jury.

## **Conseils**

- N'hésitez pas à aider les joueurs et joueuses, ils/elles sont là pour s'amuser et manger du chocolat avant tout !
- Encouragez-les à faire des photos marrantes et originales, ça fait de bons souvenirs après la journée.
- Si vous faites le jeu sur la promenade plantée, ne vous dispensez pas de faire des repérages avant le jour J, car malgré les explications de ce manuel, il n'est pas toujours évident de savoir où chaque partie se déroule... et il est très possible que des choses aient changé depuis sa première organisation !
- Pensez à prévoir avant le début du jeu quel organisateur·rice se charge de quelle partie pour chaque jeu (installation, explication et déroulement, désinstallation), et à répartir le matériel de jeu entre les organisateur·rices en fonction.