

FICHE ANIMATION - JEU

AGENT A

Public :
à partir de 8 ans
8 participants maximum
(groupe de deux).

Temps d'animation :
2h



Vue d'ensemble du jeu

Le QG vient de nous transmettre votre nouvelle mission. Ruby La Rouge, une célèbre espionne ennemie et dangereuse prédatrice vise nos agents secrets. Votre mission consiste à la trouver pour la capturer.

Objectifs et conseils

- Créer des moments d'échange et de convivialité entre les participants
- Développer la réflexion des joueurs
- Connaitre le jeu Agent A
- Tester l'animation jusqu'au bout avant de la présenter

L'application coûte 1,99€. Disponible sur iOS et Android.

AGENT A

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants



> Installation des joueurs participants

> Présentation de l'application AGENT A et de l'iPad.

> Chaque joueur doit attendre d'être invité à toucher l'iPad, il ne doit pas le manipuler sans autorisation.

2. Jeu



> L'application consiste à résoudre des casse-têtes et à trouver des objets cachés afin de débloquer les pièces suivantes.

Les deux premiers chapitres durent 2 heures, sachant que 4 chapitres sont disponibles.

> L'encadrant laisse la tablette avec le jeu à disposition pour que les enfants puissent la prendre. La tablette est confiée à deux joueurs qui devront coopérer pour pouvoir avancer.

3. Debrief



> Questionnement sur l'expérience vécue.

> Réponses à certaines énigmes non résolues.