FICHE ANIMATION

AGENT A
Jeu d'évasion

Public :
à partir de 9 ans
4 participants maximum

Temps d'animation :
1h15

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

AGENT A

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants **5'**

> 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 **60'**

> 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 5 chapitres sont disponibles.

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

3. Debrief **5'**

> Questionnement sur l'expérience vécue.

> Réponses à certaines énigmes non résolues.