Joyeuse Jungle !

ESCAPE GAME
À LA RECHERCHE DE LÉO

PÉNÉTREZ DANS LA JUNGLE et affrontez ses dangers !

RÉSOLVEZ DES ÉNIGMES pour aider Zaza à retrouver son petit frère Léo. Il s'est perdu dans la profonde forêt tropicale en poursuivant un gentil peluchon avec qui il jouait.

ATTENTION de ne pas vous perdre à votre tour !

BUT DU JEU

Les enfants par petits groupes, doivent résoudre plusieurs énigmes pour découvrir des animaux de la jungle d'Amérique du sud. Ceux-ci les mettront sur la piste de Léo.

Une ultime épreuve physique permet de libérer ces animaux capturés par des braconniers et de retrouver le chemin de la maison !

PRÉPARATION

Pour jouer jusqu'à une **vingtaine d'enfants répartis en 4 ou 5 équipes** (mettre un enfant lecteur dans chaque équipe).

Durée : 1h environ

1 DÉFINIR UN ESPACE DÉLIMITÉ DE JEU

Soit à l'intérieur, dans une ou deux grandes salles. Prévoir une décoration même simple, pour mettre les enfants dans l'ambiance avec des plantes vertes, feuillages, branchages, des images du film imprimées (à télécharger sur https://www.gebekafilms.com/fiches-films/joyeuse-jungle/)

Soit à l'extérieur, dans une cour ou idéalement dans un espace arboré (grand jardin, parc) pour faciliter la mise en condition et l'ambiance du jeu.

2 MISE EN PLACE

→ **Reproduire les 5 fiches énigmes** autant de fois qu'il y a d'équipes. Glisser chaque fiche énigme dans une enveloppe en y inscrivant le nom de l'équipe (voir paragraphe « Les équipes » ci-dessous)

→ **Cacher les enveloppes** dans l'espace de jeu que vous avez défini. Adapter la difficulté des cachettes à l'âge des enfants.
Attention : Toutes les enveloppes d'une même énigme sont placées au même endroit. Quand une équipe découvre une cache, elle y récupère son enveloppe (avec son nom inscrit dessus) sans toucher aux autres.

→ **Préparer un sac en tissus** resserré sur le dessus, juste pour pouvoir y glisser la main sans regarder à l'intérieur.
Introduire dans ce sac un **œuf** (dur de préférence), quelques **plumes**, des **graines** et petits fruits secs (tournesol, blé, maïs, raisins, noix, amandes...).
Cacher ce sac avec les enveloppes de l'énigme « Le sac perdu ».

→ **Installer un petit parcours physique**
Pour la dernière épreuve du jeu.

Sur quelques mètres, tracer un balisage au sol (flèches en bâtons, petits cailloux...) et placer quelques obstacles à franchir en passant par-dessus, par-dessous, en les contournant, jusqu'à atteindre une clé (accrochée au mur, à un tronc d'arbre...) à récupérer et rapporter par le même chemin.

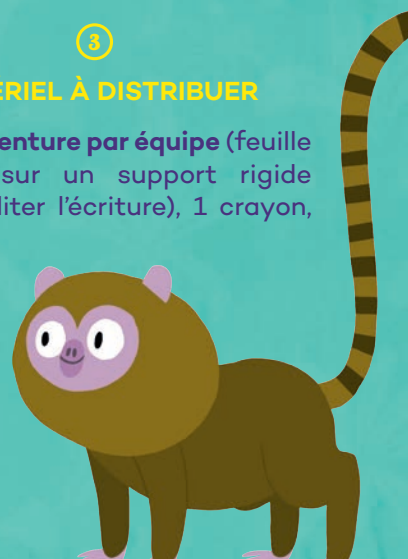
En intérieur : banc, chaises, plante verte, etc.
En extérieur : tronc d'arbre, cailloux, branchages, planche, etc.

Pour le présenter, restez bien dans l'ambiance du jeu et du film.

Exemples :
- Marcher sur un banc c'est **« traverser le ravin de la mort »**
- Marcher à quatre pattes sous quelques fils tendus entre des pieds de chaises, arbres, c'est **« éviter le piège de la mygale géante »**

3 MATÉRIEL À DISTRIBUER

1 fiche aventure par équipe (feuille blanche sur un support rigide pour faciliter l'écriture), 1 crayon, 1 gomme



LES ÉQUIPES

Donner (après tirage au sort) un des noms ci-dessous à chaque équipe pour les identifier.

Lire à chacune sa définition pour renforcer l'ambiance jungle et aventure du jeu auprès des enfants.

Les explorateurs

Vous étudiez depuis longtemps les espèces rares de cette région perdue du monde. On compte sur vos connaissances scientifiques pour les identifier et retrouver Léo.

Les gardes forestiers

Responsables de la surveillance de ce parc national du Venezuela, vous protégez la faune et la flore fragiles de cette jungle chaque jour. Vous connaissez forcément les chemins pour retrouver Léo !

Le peuple Pémon

Vous habitez cette forêt sacrée depuis des siècles, vous en connaissez tous les secrets, toutes les cachettes...

Les aventuriers

Vous ne craignez pas de prendre des risques pour découvrir des pays inconnus et dangereux. Sportifs et malins, on compte sur vous pour retrouver les traces de Léo.

Les reporters animaliers

Vous avez parcouru le monde entier pour faire des reportages sur la faune sauvage. Vous savez comment approcher les fauves, singes et autres oiseaux rares, ce qui vous facilitera cette mission.

RÈGLE DU JEU

(Le meneur de jeu s'adresse aux équipes)
Il est important de raconter une belle histoire pour plonger les joueurs dans l'ambiance de la jungle.

« Explorateurs, aventuriers, gardes forestiers, peuple Pémon ou reporters animaliers, vous êtes réunis avec Elizabeth (Zaza) et Léo sur la magnifique ile aux orchidées, sur le fleuve Rio Carrao, au cœur de la jungle du Venezuela. »
(Vous pouvez la situer approximativement sur une carte du monde)

Mais soudain, le petit Léo a disparu ! Il est parti en direction de l'Auyan Tepuy appelée aussi la montagne du diable !

Aidez sa sœur Zaza à le retrouver. Partez immédiatement à sa recherche car cette forêt tropicale est pleine de dangers. Zaza compte sur votre expérience et vos connaissances sur cette région sauvage.

Pour sauver Léo, vous devez retrouver et résoudre 5 énigmes cachées dans cette jungle profonde. Soyez prudents et attentifs !

→ Ces énigmes sont glissées dans une enveloppe marquée au nom de votre équipe (Ne prenez pas celles des autres équipes !).

→ 4 énigmes permettent de découvrir 4 animaux sauvages et des lettres secrètes.
→ La 5ème énigme vous permettra de retrouver enfin l'objet mystère avec lequel s'est perdu Léo. Mais il faut d'abord avoir trouvé les 4 premières pour la résoudre.

Note : Il n'y a pas d'ordre particulier pour aller chercher les énigmes.

Une fois les 5 énigmes résolues, venez me retrouver (le meneur de jeu) pour une toute dernière épreuve. C'est elle qui vous permettra de revenir sur l'ile aux orchidées. Sans cette épreuve vous resterez perdus dans la jungle !

Bonne chance à tous !

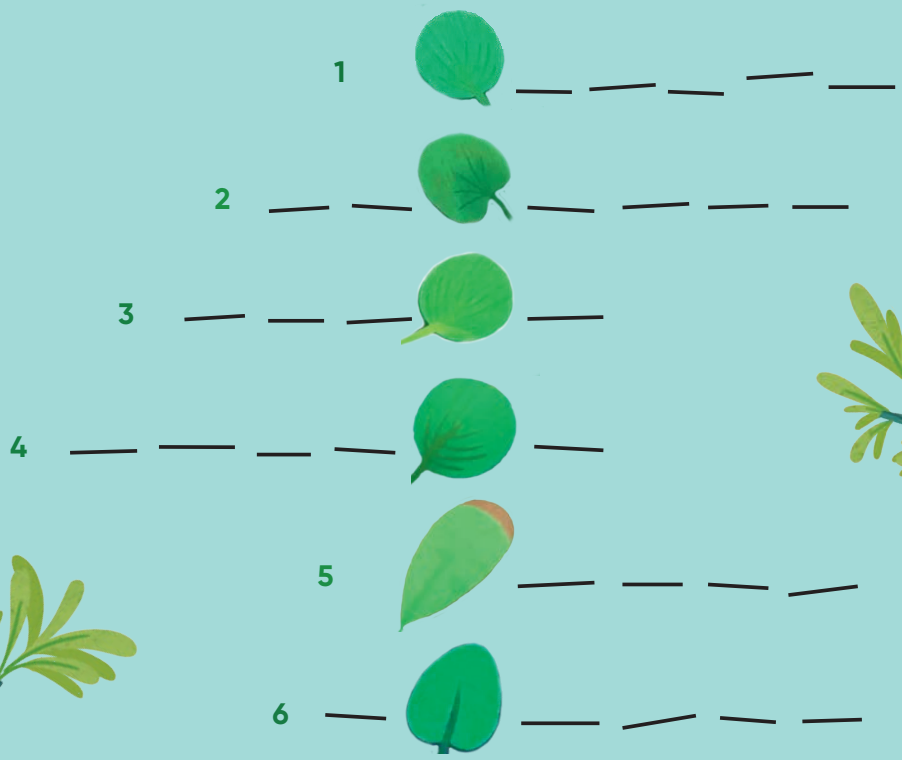
Note : il est possible de donner des indices à l'oral pour aider les participant à trouver les lieux de cache des 5 fiches énigmes.
Exemples :
« Il faut vous mouiller » pour une cache près des lavabos (à l'intérieur) ou d'une fontaine à l'extérieur.
« Droit au but, ne tournez pas autour du pot » pour une cache dans une plante verte en pot, une jardinière.
À votre imagination en fonction de vos lieux de cache.

ENIGME 1

(Fiche à reproduire et à cacher)

SOUVENIRS CROISÉS

Trouvez les 6 mots à l'horizontale à partir des 6 définitions ci-dessous, pour identifier le nom d'animal qui s'écrira à la verticale dans les feuilles vertes.
Rappelez-vous bien du film et tout deviendra facile !



1. Autre nom de la forêt tropicale où s'est perdu Léo
2. Pierre précieuse trouvée dans la montagne et cachée par Zaza dans son sac
3. Animal à longue queue qui saute d'arbre en arbre
4. Animal lent avec une carapace sur laquelle monte zaza pour pouvoir attraper des clés
5. Véhicule avec lequel la maman de Zaza la ramène de l'école
6. Léo, Zaza et Lev s'y cachent sous terre pour échapper aux méchants chasseurs

Notez le nom de l'animal découvert sur votre fiche aventure.
Notez aussi, à côté, les **3ème et 4ème lettres** de ce nom.

ENIGME 2

(Fiche à reproduire et à cacher)

LE SAC PERDU

Vous découvrez un sac, perdu par des braconniers, avec lequel ils avaient capturé un animal. Mais celui-ci a heureusement pu s'enfuir.
Plongez la main à l'intérieur et sans regarder, devinez lequel y était enfermé, grâce aux indices que vous toucherez.
N'hésitez pas à essayer chacun votre tour pour être sûr de la réponse !

NOUVEL INDICE

Son nom est écrit sur la liste ci-dessous. Les braconniers y avaient écrit tous les animaux qu'ils avaient attrapés. Lequel était dans votre sac ?

LISTE DES ANIMAUX CAPTURÉS

SINGE, TORTUE, RENARD, SERPENT, AIGLE, CROCODILE, JAGUAR, PERROQUET, SOURIS, FOURMILIER, PIRANHA.

Notez le nom de l'animal découvert sur votre fiche aventure.

Notez aussi, à côté, les **4ème et 5ème lettres** de ce nom.

Attention !

Remettez bien le sac où vous l'avez découvert une fois cette épreuve terminée, pour les équipes suivantes.

ENIGME 3

(Fiche à reproduire et à cacher)

L'INTRU DE L'ARBRE AUX OISEAUX

Ara rouge, quetzal, oriole troupiale, perroquet amazone, carouge des tepuys, hoazin huppé…

Des oiseaux différents se sont réfugiés dans cet arbre.

Mais observez bien, car s'y abrite aussi un autre animal qui ne vole pas. Lequel ?

Notez le nom de l'animal découvert sur votre fiche aventure.

Notez aussi, à côté, la dernière lettre du mot.

ENIGME 4

(Fiche à reproduire et à cacher)

DANS LA JUNGLE DE MOTS

Ce rare et magnifique oiseau noir et orange ne vit que dans la forêt tropicale où habitent Léo et Zaza. Il est devenu l'emblème du Venezuela, en Amérique du sud.

Traversez la jungle de mots ci-dessous pour trouver son nom :
Au milieu des mots « arbre, rocher, feuille, fleur, rivière, branche, lianes, ruisseau, buisson », qui sont infranchissables, suivez le parcours des mots « chemin ».

Les deux mots qui composent le nom de cet oiseau se trouvent sur le parcours, entre deux mots « chemin ». Bonne chance !

→ DÉPART

chemin chemin chemin arbre arbre arbre rocher fleur rivière rocher fleur arbre rivière chemin rivière fleur arbre rocher buisson feuille branches rocher arbre chemin chemin chemin arbre fleur arbre ruisseau rivière lianes ruisseau branches lianes chemin oriole chemin fleur buisson arbre arbre rivière arbre buisson fleur arbre feuilles chemin rivière fleur arbre rocher fleur chemin chemin chemin chemin chemin rivière branches feuilles arbre chemin rivière fleur arbre rocher buisson feuille branches rocher lianes chemin chemin troupiale chemin lianes lianes branches rocher ruisseau arbre rivière arbre buisson chemin fleur arbre ruisseau fleur lianes fleur arbre feuille branches fleur chemin

→ ARRIVÉE !

Notez le nom de l'oiseau sur votre fiche aventure (en 2 mots).

Notez aussi, à côté, les **5ème et 6ème lettres** du deuxième mot.

ENIGME 5 FINALE

(Fiche à reproduire et à cacher)

L'OBJET MYSTÈRE DE LÉO

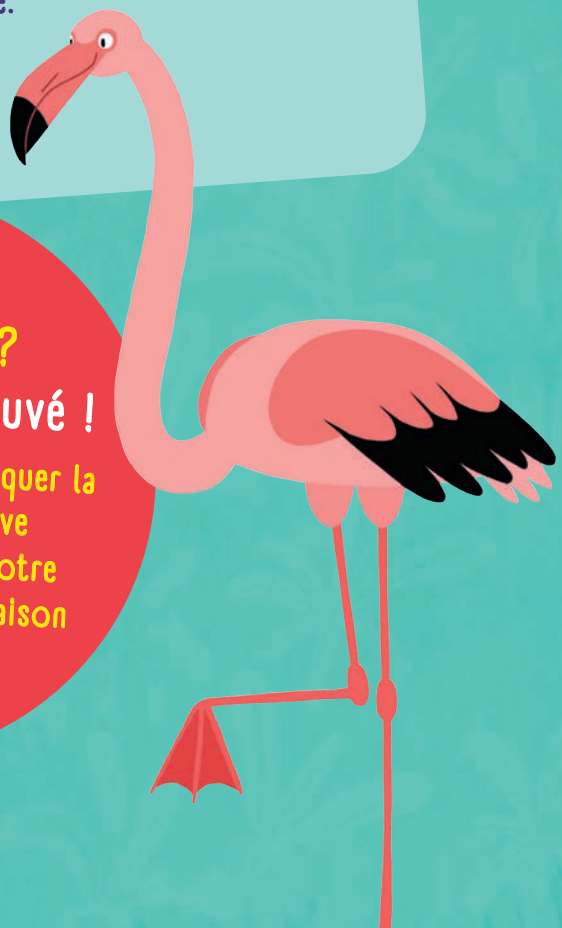
Avec quoi Léo s'est-il perdu dans la jungle ?

1. VOUS NE POURREZ RÉSOUDRE CETTE ÉNIGME qu'une fois avoir découvert les 4 animaux de la jungle cachés dans les 4 autres énigmes. Si ce n'est pas encore le cas, gardez cette fiche précieusement.

2. VOUS AVEZ DÉCOUVERT VOS 4 ANIMAUX SAUVAGES ?

Alors, pour découvrir l'objet mystère,
→ Réunissez et placez dans le bon ordre les lettres que vous avez écrites (par deux ou une) sur votre fiche aventure. Vous recomposez un nouveau mot, l'objet mystère avec lequel Léo s'est perdu.
→ Notez votre réponse sur votre fiche aventure.
→ Rejoignez le meneur ou la meneuse de jeu et montrez-lui votre réponse.

C'est trouvé ?
Bravo, Léo est sauvé !
On peut alors vous expliquer la toute dernière épreuve pour retrouver enfin votre chemin et rentrer à la maison avec Zaza et Léo



DERNIÈRE ÉPREUVE

LA CLÉ DES CAGES

Cette épreuve est énoncée oralement par le meneur de jeu à une équipe quand elle se présente à lui avec les 5 énigmes rassemblées et la réponse à « *Avec quoi Léo s'est-il perdu dans la jungle ?* » :

UNE PIROGUE

Le meneur de jeu accompagne le petit groupe vers le parcours physique installé avec une clé suspendue à son extrémité.

EXPLICATIONS DU MENEUR DE JEU

« Bravo ! Vous avez retrouvé Léo et sa pirogue mais vous êtes à votre tour complètement perdus dans cette jungle.

Vous devez libérer le jaguar, le perroquet, le singe et l'oriole troupiale, enfermés dans des cages par les affreux braconniers. Seuls ces quatre animaux pourront vous guider sur le chemin du retour vers l'iles aux orchidées. »

L'équipe désigne un membre courageux qui devra franchir ce parcours plein de dangers, aller et retour, pour récupérer la clé des cages accrochée à l'extrémité. **Encouragez-les !**

RAPPEL

Restez bien dans l'ambiance du jeu et du film lors de la présentation :

→ Marcher sur un banc c'est « traverser le ravin de la mort »
→ Marcher à quatre pattes sous quelques fils tendu entre des pieds de chaises, arbres, c'est « éviter le piège de la mygale géante »
L'enfant désigné franchi le parcours et doit revenir par le même chemin avec la clé en main.
Eventuellement, pour renforcer la difficulté, donnez une durée maximum de 30 sec., 1 min. en fonction du parcours proposé et de l'âge des enfants.

« Tu as rapporté la clé à temps, bravo ! »
Vous pouvez ouvrir discrètement les cages pour libérer le singe, le jaguar, le perroquet et l'oriole troupiale.
Pour vous remercier, ils vous montrent le chemin du retour et vous retrouvez enfin la maison sur l'ile aux orchidées avec Zaza et Léo.

C'est gagné !

Si la clé n'a pas pu être récupérée Les animaux ne sont pas libérés et ne peuvent pas vous aider à rentrer. Le chemin de retour sera un peu plus long et difficile :

Définir un nombre de tours de la pièce, de la cour, du parc à exécuter (à 4 pattes, à clochepied...) pour permettre à l'équipe d'arriver enfin à bon port.

Enfin arrivés, bravo !

CONSEIL
Suivre le jeu à deux adultes meneurs de jeu est plus confortable pour bien gérer la fin du jeu si plusieurs équipent arrivent dans des temps rapprochés à l'épreuve de « La clé des cages ».

RÉPONSES AUX 5 ÉPREUVES CACHÉES

(À destination du meneur de jeu)

1 SOUVENIRS CROISES

→ 1. Jungle / 2. Diamant / 3. Singe / 4. Tortue / 5. Avion / 6. Grotte
→ Le nom à la verticale : JAGUAR
→ Extraire et noter les 3ème et 4ème lettres : « gu »

2 LE SAC PERDU

→ Il y a des plumes et un œuf dans le sac donc c'est un oiseau.
C'est le PERROQUET car on trouve aussi des graines et petits fruits dont il se nourrit.
(L'aigle mange de petits animaux, le flamant rose se nourrit de crevettes et coquillages)

→ Extraire et noter les 4ème et 5ème lettres : « ro »

3 L'INTRU DE L'ARBRE AUX OISEAUX

→ Réponse : SINGE
→ Extraire et noter la dernière lettre : « e »

4 DANS LA JUNGLE DE MOTS

→ Réponse : ORIOLE TROUPIALE
→ Extraire et noter les 5ème et 6ème lettres du 2ème mot : « pi »

5 L'OBJET MYSTÈRE DE LÉO

→ Avec quoi Léo s'est-il perdu dans la jungle ?
Oriole troupiale (pi) + perroquet (ro)+ jaguar (gu) + singe (e) = PIROGUE