



Illustrations : Alice Morentorn

Noémie Buissonnière,
 Série *Mélodie Maginaire*
Le miroir Vole-Vouloir, Sarbacane 2025
La maison qui courait trop vite, Sarbacane 2026

Escape game : Dans l'univers de Mélodie Maginaire

Qui est le coupable ?

« Chers petits monstres, Mélodie a besoin de vous aujourd'hui pour l'aider dans son enquête ! Un nouvel objet du monde magique crée la pagaille à Sainte-Pirouette-les-oies !

En plus du miroir Vole-Vouloir, la sorcière Cornetripouille avait enterré un autre objet terrible... La balle rebondissante du fantôme Barnabé ! Cette balle est particulièrement dangereuse ! Si celle-ci rebondit deux fois, elle commence à tout détruire sur son passage et troue tout comme du gruère ! Et si par malheur elle devait rebondir plus de 30 fois, elle ne pourra plus jamais être arrêtée ! Ceci provoquerait sans aucun doute la fin du monde...

Hélas, cette balle a été retrouvée aux fouilles archéologiques des parents de Mélodie et une personne malveillante semble avoir mis la main dessus. Mélodie a besoin de vous pour dénicher le coupable ! Il va falloir agir vite. »



L'autrice

Noémie Buissonnière est née en 1994. Elle a passé son enfance en Ardèche entre les chèvres et les moutons, avant de partir à Toulouse faire des études autour de l'image audiovisuelle et la philosophie. Toujours dans "la ville rose", elle intègre en 2018 le Master Création littéraire qui lui permet de se consacrer pleinement à l'écriture. Depuis, elle essaie de comprendre et de dire le monde à sa manière. Parfois, ça donne des romans, parfois des chansons, et même parfois des menus de restaurant. *Mélodie Maginaire - Le miroir Vole-Vouloir* est son premier roman.

- **Âge** : de 7 à 9 ans (CE1, CE2, CM1)
- **Nombre d'enfants** : Une classe (un.e enseignant.e devra être présente pendant l'atelier)
- **Durée optimale** : 1h40 (+ 20 min d'installation/rangement)
- **Tarifs** : Charte des Auteurs
- **Matériel à prévoir par l'organisateur** :
 - Crayons
 - Marquer
 - Feuilles A4
 - Miroir(s)
 - Ficelles
- **Matériel apporté par l'autrice** : 35 petites mitaines (à découper ou prédécoupées) et autres visuels





Noémie Buissonnière,

Série *Mélie Maginaire*

Le miroir Vole-Vouloir, Sarbacane 2025

La maison qui courait trop vite, Sarbacane 2026

Héroïne / Enquête / Fantastique / Premiers romans

Déroulé :

-  **Présentation de l'autrice et temps d'échange avec les élèves (20 min) :** Lecture du premier chapitre, l'enseignant.e et les élèves pourront poser des questions à Noémie Buissonnière, préparées en amont avec la classe.
-  **Constitution des équipes :** 5 groupes de 4 à 6 élèves.
Les équipes tirent chacune deux mots : le nom d'une créature suivie d'un adjectif (Scintillant.e, Sorcière, Mage, Pirate, etc.) et d'un autre nom de créature (Fée, Ogre, Croque-mitaine, etc.) pour faire des combinaisons telles que : Fée-pirate, Lutin-géant, Ogre scintillant,... Ces deux mots collés l'un à l'autre définissent « l'identité magique » des équipes pour cette aventure. Puis chaque groupe se présente à la classe.
-  **Première énigme : Décrypter le langage d'Hector**
Hector a écrit, en langage canin, un message très important aux enfants, mais Mélie n'a pas le temps de tout traduire. Les élèves vont devoir finir la traduction.
-  **Deuxième énigme : Les fouilles**
Vous arrivez sur le chantier de fouille où la balle rebondissante du fantôme Barnabé a disparu...
Mélie a besoin de vous pour trouver des indices qui permettront de la retrouver ! Terminez les deux puzzles sans mélanger les deux tas de pièces. Pour trouver quels sont les deux indices, il va falloir regarder derrière les apparences...
-  **Troisième énigme : Convaincre Néron**
Néron, le chat noir de Mélie (qui est aussi grand mage) refuse d'offrir son expertise magique pour l'enquête.
Pour le convaincre, il faut le flatter ! À vos crayons ! Que chaque petit monstre de ce groupe trouve le plus beau compliment !
-  **Quatrième énigme : Miroir**
Vous recevez une image mentale envoyée par une sorcière ou un sorcier télépathe qui souhaite vous aider.
Il semble qu'une seule moitié du message a pu être réceptionnée, trouvez la solution pour le lire en entier.
-  **Cinquième énigme : Introduction chez les officielfes**
Les officielfes semblent avoir trouvé un indice, mais refusent de vous dire de quoi il s'agit.
Introduisez-vous dans la salle des pièces à conviction. Attention, vous allez devoir collaborer pour ne pas vous faire prendre !
-  **Dernière énigme : La mitaine finale**
Sur chaque mitaine obtenue aux différentes épreuves, un mot, un numéro ainsi qu'un type de tissu est inscrit.
Les élèves doivent aller voir le croque-mitaine, Martin-Croqueur, qui est le seul à savoir où se trouve le coupable. Mais attention, les enfants doivent lui remettre sa mitaine préférée ! S'en souviendront-ils ? Ils doivent pourtant déjà l'avoir lu quelque part...
-  **Confrontation avec le coupable**
Vite ! Il faut une formule magique pour vaincre le coupable avant qu'il décide de détruire le monde. Les enfants doivent créer une formule magique qui le mettra KO.
Chaque élève doit écrire un mot, un seul. Pour constituer sa formule magique.

