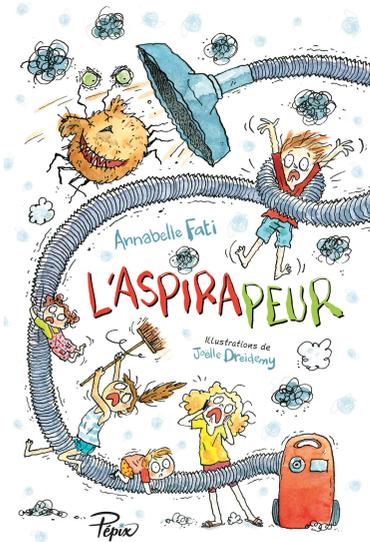


Annabelle Fati

L'Aspirateur, Sarbacane 2020

Escape Game de l'Aspirateur

Deux challenges scénarisés permettent de se familiariser avec l'univers du roman à travers la résolution d'énigme, puis de se frotter à l'écriture de scènes d'action pour aborder la mécanique de l'aventure : comment mettre les personnages en difficulté... pour mieux les regarder s'en débrouiller.



> Âge :

8-12 Ans

> Nombre d'enfants :

8 à 10

> Durée : 2h

> Tarifs : sur demande.

La plupart de nos auteurs appliquent les tarifs de la Charte des Auteurs.

> Matériel :

à prévoir par la structure d'accueil pour chaque enfant :

- Feuilles de papier
- Crayons / stylos
- Table
- Paperboard ou tableau

Déroulé

1 – Premier challenge, Prisonniers du garage :

- Lecture d'un extrait de l'Aspirateur : dans le garage d'Emile
- Résolution d'énigmes (en commun) pour gagner 3 objets (mise en scène : les images des objets dans un coffre à cadenas, le code doit être obtenu à partir des énigmes)
- Écriture : scène dans laquelle les protagonistes doivent neutraliser le scarabée et s'enfuir du garage en utilisant les trois objets puis lecture

2 – Deuxième challenge, Dans le cachot du collège :

- Lecture d'un extrait de l'Aspirateur : dans le collège de Copie-Double
- Résolution d'énigmes (en commun) pour gagner 3 objets (mise en scène : les images des objets dans un coffre à cadenas, le code doit être obtenu à partir des énigmes)
- Écriture : scène dans laquelle les protagonistes doivent libérer les prisonniers et échapper à Copie-Double en utilisant les trois objets puis lecture



L'autrice

Annabelle Fati est née à Tulle en Corrèze et vit dans la région toulousaine.

Rédactrice en presse jeunesse pour les 8-12 ans, elle a notamment co-écrit la série Lucile Finemouche et le Balafre (Actes Sud Junior).

Le Bungalow a des crocs est son premier Pépix.

Annabelle Fati

L'Aspirateur, Sarbacane 2020

Escape Game de l'Aspirateur

Humour / Magie / Monstres / Fratrie



1-1 CHALLENGE DU GARAGE

L'énigme de la clé

Dans un tiroir de l'établi d'Emile, les enfants dénichent tout un fatras de clés, mais pas de code. Il y a aussi une page de carnet avec un message.



2-3 CHALLENGE DU CACHOT

L'énigme du graffiti

Les enfants découvrent un mystérieux graffiti sur un mur. Qu'est-ce que ça veut dire ?



$$\text{skull} - \text{spiderweb} = \text{spider}$$

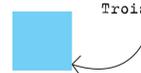
$$\text{spiderweb} \times \text{spider} = \text{spiderweb}$$

$$14 - \text{skull} = \text{skull}$$

$$\text{skull} =$$

$$\text{spider} =$$

$$\text{spiderweb} =$$



Troisième chiffre du code