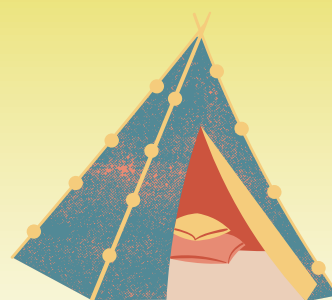


# MALLE PÉDAGOGIQUE

Outils de sensibilisation au handicap



# ESCAPE GAME DES EMOTIONS



Pôle Ressources  
Handicap 29

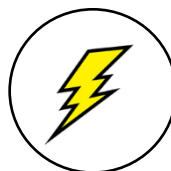
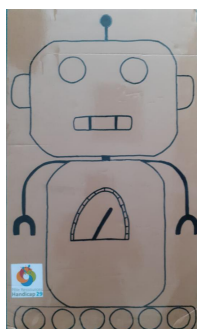




# Pôle Ressources Handicap 29

Petit Guide pédagogique pour les animateurs

## ESCAPE GAME DES EMOTIONS



## Table des matières

Introduction .....	3
1- L'intrigue .....	3
2- La structuration globale du jeu .....	4
3- Mise en place du jeu par l'équipe d'animation : Aménagement de l'espace.....	4
4- Répartition des documents et mise en place .....	6
Matériel : la joie .....	7
Matériel : La surprise .....	8
.....	8
Matériel : la colère .....	9
.....	9
.....	9
Matériel : le dégoût .....	10
.....	10
Matériel : la tristesse .....	12
.....	12
.....	12
Matériel : la peur .....	13
.....	13
.....	13
5- Lancement du jeu et les feuilles de route par épreuve pour l'équipe d'animation .....	15
Epreuve N° 1 .....	17
Epreuve N°2 .....	22
Epreuve n°3.....	26
Epreuve n°6.....	27
Epreuve n°5.....	30
Epreuves n°4 .....	33
Pendant l'animation.....	34
Clôture et debrief.....	35
6- Les feuilles de route pour les participants.....	37
7- L'inventaire .....	43

## Introduction

Vous voilà lancés dans l'aventure de l'escape Game émotions du Pôle Ressources Handicap 29 (PRH29)

Pourquoi un escape Game sur le thème des émotions ?

Eh bien, tout d'abord parce qu'un escape Game c'est ludique et qu'apprendre sur les émotions en s'amusant c'est plus sympa !

Rire, pleurer, sauter de joie, bouder, ... les émotions font partie de la vie. Tout le monde les ressent !

Les émotions sont vitales. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises émotions. Elles ont toutes leur importance. Encore faut-il savoir les identifier pour mieux les réguler et les apprivoiser.

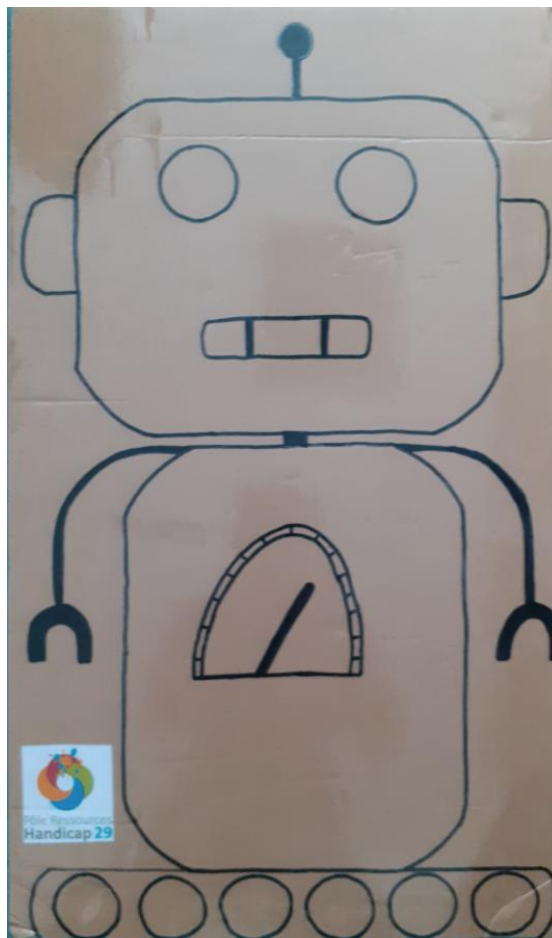
Pour les éducateurs (animateurs, directeurs de structures, parents...) que nous sommes, aider les enfants dans cet apprentissage est fondamental.

En effet, certains enfants, qu'ils soient en situation de handicap ou non, peuvent parfois ressentir leurs émotions très intensément. Ainsi, mieux les connaître, comprendre leurs caractéristiques et leur utilité permettront aux enfants de mieux vivre ensemble en acceptant leurs différences.

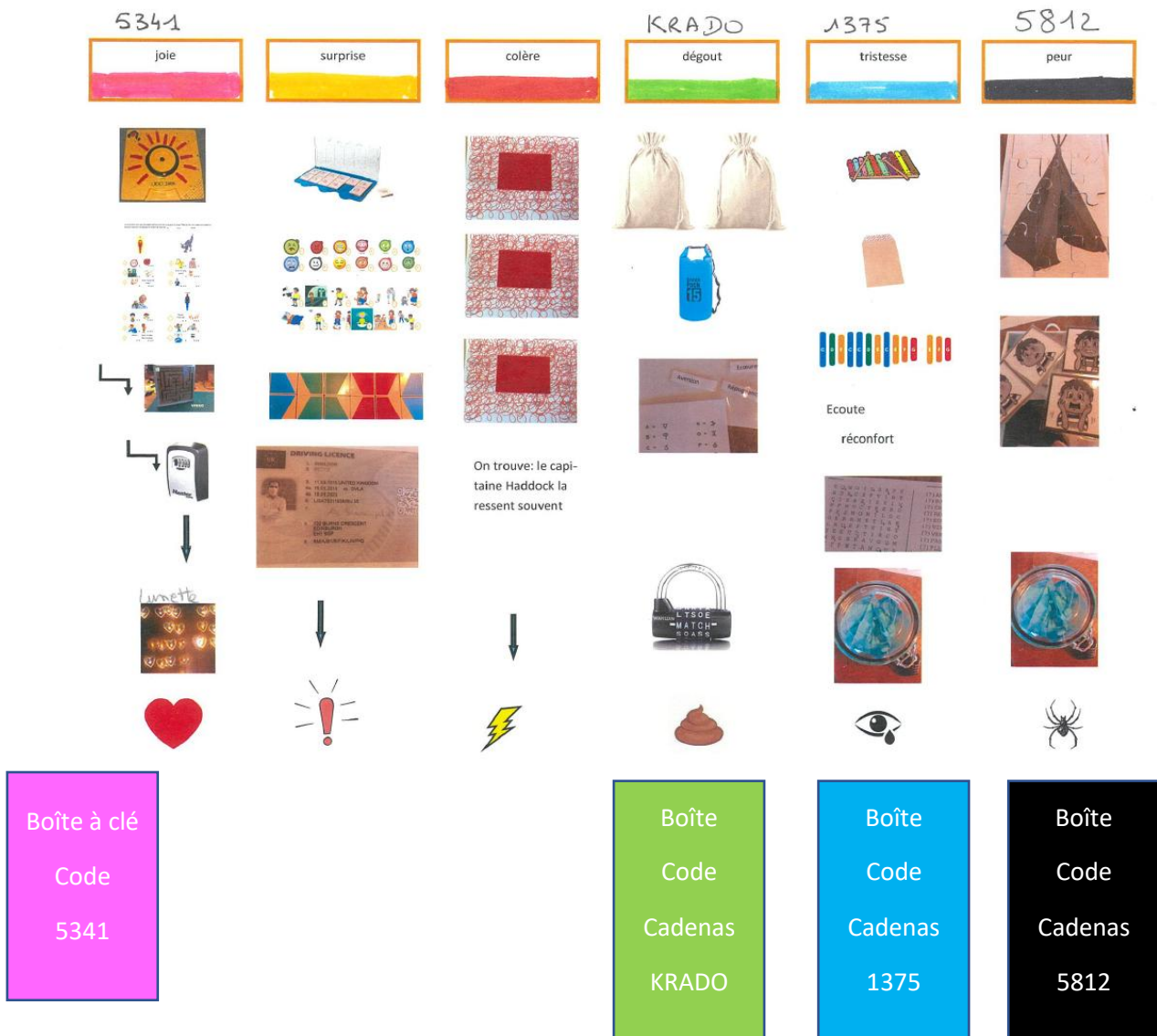
Pour vous professionnels, ce kit vous permettra d'ouvrir des discussions sur les émotions auprès des enfants et de rechercher des solutions avec eux pour les apaiser.

### 1- L'intrigue

Le jeu permet de découvrir les six émotions primaires (joie, peur, dégoût, colère, surprise et tristesse). Chaque épreuve permet de découvrir un symbole qui illustre l'émotion à découvrir. Les symboles sont dissimulés dans la salle sur 3 affiches ou 3 boîtes à code. C'est aux participants de les retrouver pour recharger notre petit robot en émotion !



## 2- La structuration globale du jeu



## 3- Mise en place du jeu par l'équipe d'animation : Aménagement de l'espace

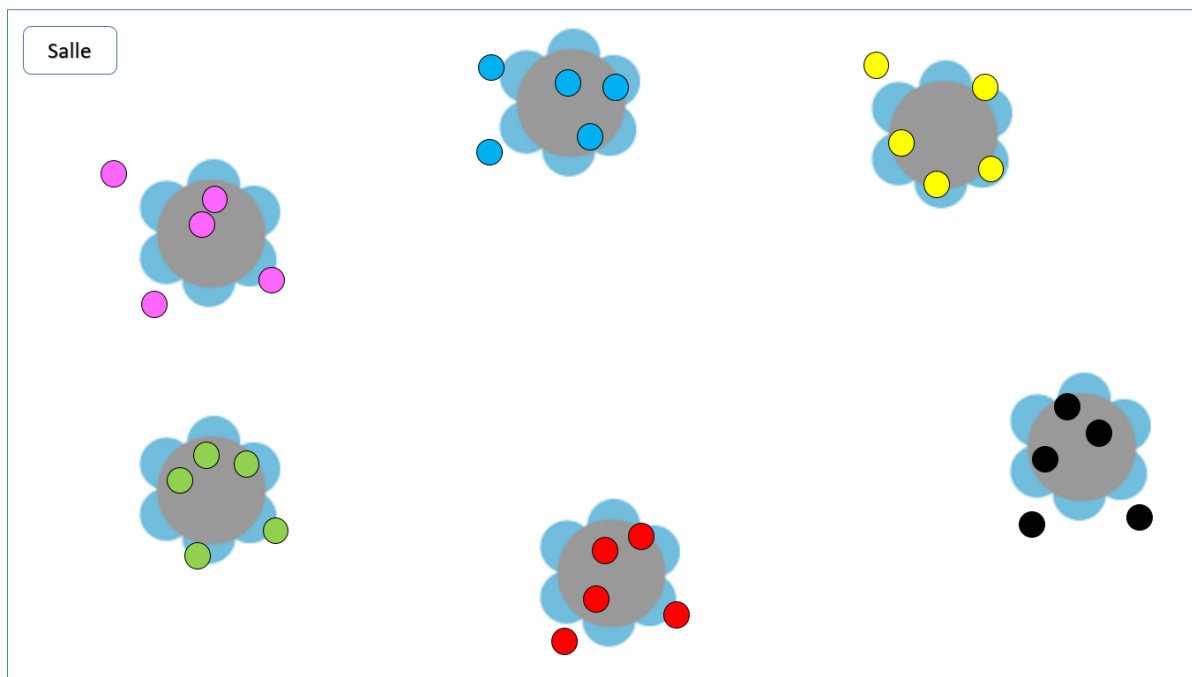
Le choix de l'aménagement du lieu vous appartient. Vous pouvez aménager une salle par énigme ou plusieurs énigmes par salle. Tout dépend de la taille de vos groupes et de l'ambiance que vous voulez créer autour. Tous les enfants, jeunes, ne sont pas obligés pas réaliser l'ensemble des énigmes. Cela n'a pas d'importance car lors du debrief, vous pourrez les questionner sur leur expérience singulière.

Les participants peuvent démarrer par la couleur de leur choix. L'essentiel est de s'entendre sur la couleur que le groupe veut exploiter en premier ! Il n'y a pas d'ordre dans les couleurs ! Certains préféreront démarrer par le jaune, d'autres par le vert ! Peu importe !

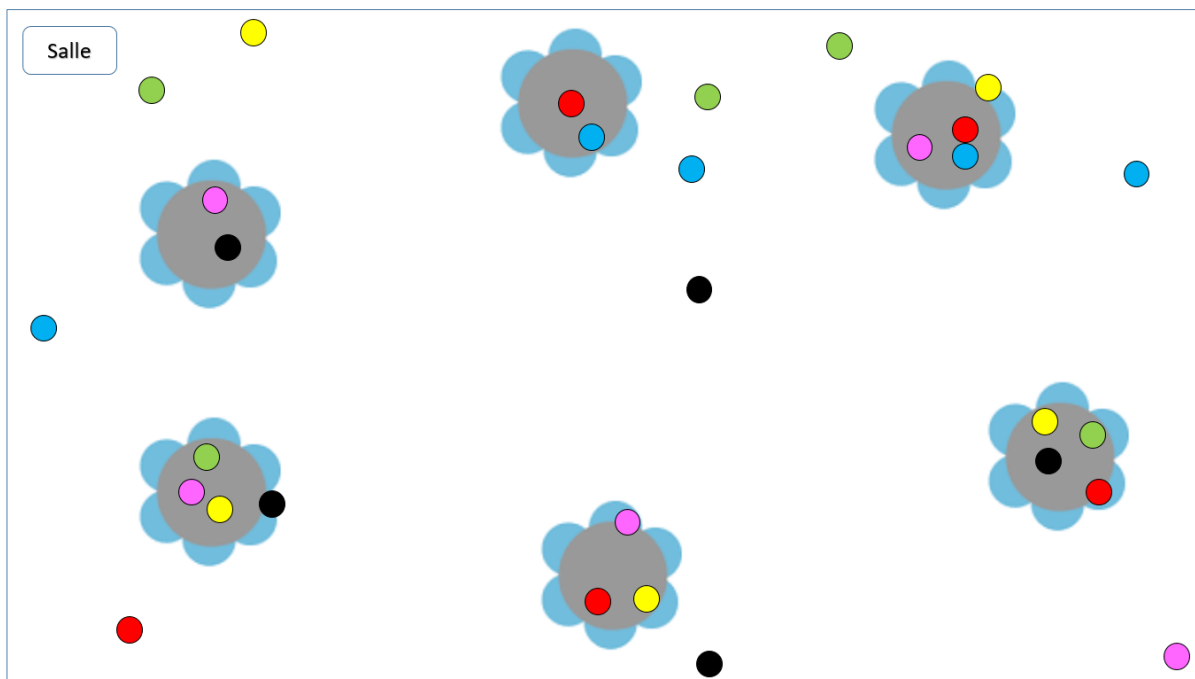
Une fois engagée sur une couleur, les participants lisent la feuille de route correspondantes jusqu'à l'étape finale qui est d'accrocher le sticker correspondant à l'émotion sur le robot.

Trois options d'aménagement pour l'équipe d'animation :

- 1 salle par couleurs/émotions = 6 salles
- 1 salle avec une table par couleurs = 6 tables



- 1 salle avec l'ensemble des supports disposés de manière aléatoire dans l'espace, l'objectif est que les enfants avancent dans le jeu par couleurs/émotions




## Exemple d'aménagement :

Pour la peur, vous pouvez installer le tipi dans un endroit sombre, un couloir par exemple. Pour créer l'ambiance, vous pouvez diffuser une musique de type halloween et plonger les participant dans la pénombre. Frissons garantis !

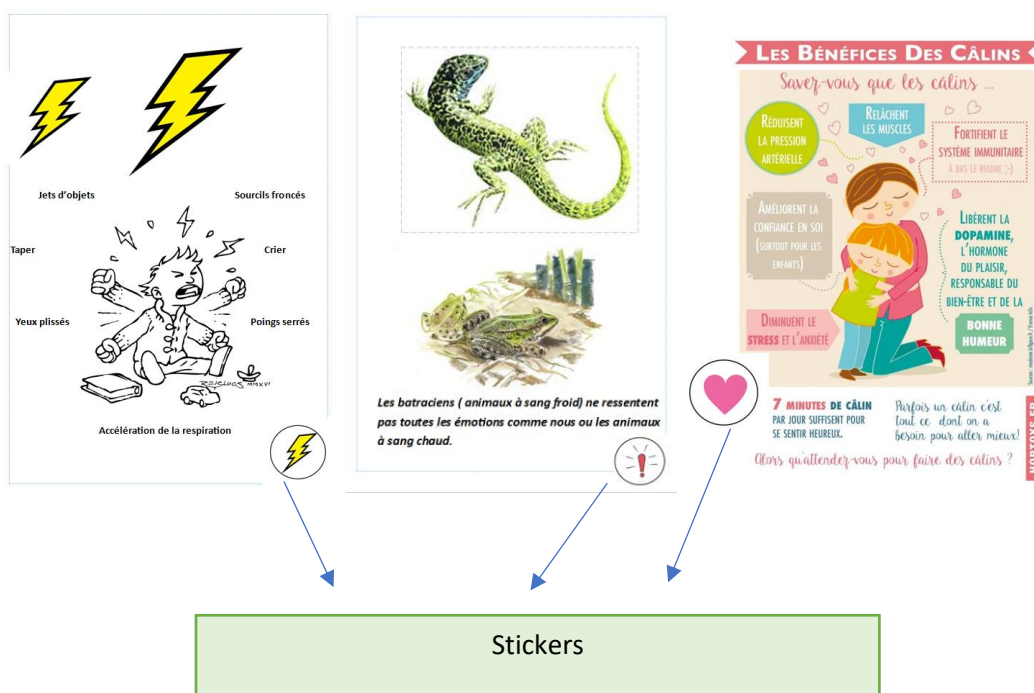
Pour la joie, vous pouvez installer un espace cocooning avec des tapis et des coussins doux. Une musique apaisante évoquera le bien-être. Des lumières tamisées et des objets sensoriels pourront ponctuer la décoration.

## 4- Répartition des documents et mise en place

Le jeu est construit en 6 étapes ou énigmes qui correspondent chacune à la découverte d'une émotion

en particulier. Chaque émotion est disposée sur un sticker (1 exemple : ).

3 stickers ronds se situent sur une affiche que vous aurez préalablement installée sur les murs de votre salle. Commencez par les disposer au mur avec leur symbole respectif (stickers) dessus et les 3 boîtes à code dans la salle.



- 3 autres sont dans un bocal ou une boîte fermée par un cadenas dont il faut retrouver la combinaison du code.











Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement

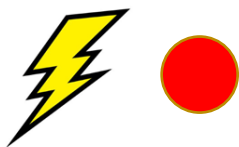
<p>Epreuve n°1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Récolter dans la pièce tous les éléments marqués d'une gommette rose</li> <li>2) Retrouver le Lexidata et assurer de la bonne combinaison série/groupe</li> <li>3) Répondre aux questions en déplaçant les curseurs selon la réponse sur              Si tu as les bonnes réponses tu le sauras grâce au petit bouillonnement</li> <li>4) Comptabilise le nombre de réponses : ..... et ..... tu obtiendras la première partie du code pour ouvrir le boîtier avec la gommette rose. Pour découvrir le dernier, active un aimant au dos du labyrinthe. Une fois le code à 4 chiffres en main trouvé, soule la bulle et cherche une source de lumière. Comme par magie, tu découvriras la première direction cachée du jeu !</li> <li>5) Retrouve le symbole correspondant à cette émission et viens le coller sur la ventouse du petit robot pour le recharger !</li> </ol>	<p>La feuille de route pour les participants (voir annexe n°1)</p>
	<p>1 lexidata (série <b>code :1</b> ; groupe <b>:1</b>).</p> <p>En tournant les roues intérieures et extérieures, le 1 du code et le 1 du groupe doivent être alignés en bas du lexidata.</p>
	<p>1 Boîte à clés (<b>code d'ouverture 5341</b>). Entre deux groupes de participant, n'oubliez pas de remettre les lunettes à l'intérieur.</p> <p>1 paire de Lunettes à effet de diffraction à placer dans la boîte à clés + <b>lampe avec gommette rose pour voir le symbole</b></p>
	<p>1 Labyrinthe et calque +</p> <p>Disposer un petit aimant dans le labyrinthe. Vérifier bien que sur l'aimant apparaisse le chiffre « 1 » Si tel n'est pas le cas, un crayon permanent vous permet de réécrire sur l'aimant.</p> <p>De l'extérieur, un second aimant, plus gros permet de l'extraire du labyrinthe.</p> <p>Sur le petit aimant disposé dans le labyrinthe, les enfants ressortent un aimant avec le chiffre « 1 » disposé sur l'une des faces.</p> <p><i>! : si tel n'est pas le cas, vous avez à votre disposition un marqueur pour l'inscrire de nouveau sur l'aimant.</i></p>
	<p>1 fichier Lexidata</p>
<p>L'utilisation de la source lumineuse d'un téléphone portable est judicieux afin de voir ce qui transparaît dans les lunettes.</p>	

## Matériel : La surprise



### Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement

<p>Epreuve N°2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Retrouve le boîtier VERITECH estampillé d'une pastille jaune </li> <li>2- Dispose les pièces du VERITECH sur la table et retrouve les réponses au fichier sur les caractéristiques des émotions.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>3- Une fois que tu as terminé, ferme le boîtier et retourne-le. Tu découvriras un dessin.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>4- Retrouve-le sur une des pièces d'identité et tu trouveras le QR code qui te permettra de visionner une vidéo.</li> <li>5- Regroupe tous tes copains et regardez la vidéo tous ensemble ! BRAVO, Tu viens de découvrir dans la vidéo le deuxième symbole !</li> <li>6- Retrouve le symbole associé à cette émotion dans la pièce et viens le mettre à la ceinture de petit robot.</li> </ol>	<p>1 feuille de route</p>
	<p>1 boîtier veritech</p>
	<p>4 cartes d'identité (utiliser un téléphone portable pour lire les QR code)</p>
	<p>2 fichier veritech          - émotions          - situations</p>
<p>Le téléphone portable car la surprise vient d'une vidéo dont le lien est indiqué sur l'une des cartes d'identité !  <b>( + téléphone portable )</b></p>	









Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement

<p>Epreuve n°3 </p> <p>1- Réunis les 4 fichiers avec une gommette rouge et un filtre rouge pour déchiffrer le message codé</p>  <p>2- As-tu deviné de quelle émotion il s'agit ?</p> <p>3- Bravo, cherche le symbole correspondant à l'émotion et viens le positionner sur la ceinture de petit robot.</p>	<p>1 feuille de route</p>
	<p>4 fiches plastifiées avec message à décoder</p>
	<p>1 boîtier avec fiches émotions. L'introduction parfaite à la pleine conscience, cette boîte de 40 cartes apprend aux enfants à être conscients et à gérer le stress en concentrant leurs pensées et en remarquant le monde qui les entoure en utilisant des activités amusantes.</p> <p>Le filtre rouge est caché à l'intérieur ! 1 filtre rouge à rechercher mais qui est caché dans la boîte « CALM »</p>

## Matériel : le dégoût



### Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement




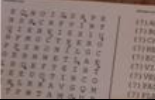

<p>Epreuve n°6 </p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Regroupe tous les éléments avec une gommette verte.</li> <li>2- Trouve les sacs avec une gommette verte. L'un d'entre vous cherchera 5 mots cachés dans des sacs. Cette épreuve doit se dérouler à l'aveugle à l'aide de lunettes teintées.</li> <li>3- Sur chaque mot figure un symbole. A l'aide de l'alphabet mystère reconstitue le mot clé qui permettra de découvrir l'émotion cachée dans le bocal avec une gommette de la même couleur.</li> <li>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</li> </ol> <p><b>BRAVO</b>, vous avez réussi à recharger petit robot. Vous l'aurez compris, les émotions sont vitales. L'émotion est un indicateur précieux de ce qui se passe en nous et reflète la manière dont nous réagissons à un événement.</p>	<p>1 feuille de route avec gommette verte</p>
	<p>2 sacs de toile dans lequel vous avez glissé Dans chaque sac glisse : <b>2 étiquettes plastifiées</b></p> <p><b>Vigilance aux allergies :</b> <b>1 sac contient de la farine</b> <b>1 sac contient des graines de semoule</b></p>
	<p>1 sac étanche bleu avec à l'intérieur des billes d'eau que vous aurez retiré de la bouteille d'eau en verre.</p>  <p>l'entonnoir permet de remettre les billes du sac bleu étanche dans la bouteille en verre.</p> <p><b>Dans le sac bleu glisse 1 étiquette</b></p>
	<p>Une bouteille de billes d'eau</p>
	<p>1 fichier avec codes</p> <p>5 étiquettes à disposer dans les deux sacs blancs et le sac bleu.</p>

	5 mots en étiquette à placer dans le sac bleu et les sacs en toile
	1 bocal avec 1 cadenas à code avec lettres- <b>(KRADO)</b>
	Lunette occultante
Après cette épreuve, il est conseillé aux participants de se laver les mains. Certains ont peut-être des allergies.	

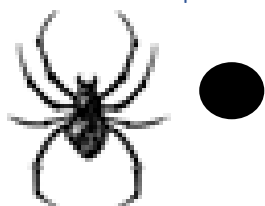
## Matériel : la tristesse








### Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement

<p>Epreuve n°5 </p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Retrouve tous les éléments avec une pastille bleu dans la pièce.</li> <li>2- Dans l'enveloppe, une partition de Happy Birthday n'est pas dans l'ordre. Remets la dans l'ordre et découvre 2 mots cachés. Ces deux mots expriment le besoin lié à l'émotion ressentie.</li> <li>3- Replace les deux mots sur une grille de mots mêlés. A chaque mot correspondent 4 chiffres qui permettront d'ouvrir le cadenas estampillé d'une gommette bleu.</li> <li>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</li> </ol>	<p>1 feuille de route avec gommette bleue</p>
	<p>1 xylophone avec ses deux baguettes en bois</p>
	<p>1 partition avec 4 fiches plastifiées dans une enveloppe avec une gommette bleue à remettre dans l'ordre</p>
	<p>1 fichier codé</p>
	<p>1 bocal 1 cadenas <b>(1375)</b></p>

## Matériel : la peur



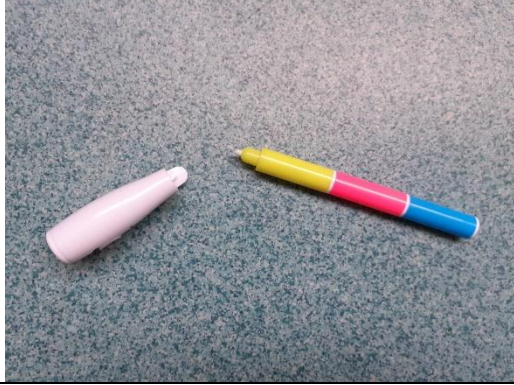
Le matériel à disposer en fonction de l'aménagement

<p>Epreuves n°4 </p> <p>1- Retrouve les 12 pièces de puzzle cachées dans la pièce, reconstitue-le. Tu viens de découvrir le lieu de l'épreuve suivante.</p> <p>2- Aide-toi de la lampe ultra violette pour faire apparaître un message codé. Suis les instructions.</p> <p>3- Classe les images selon l'intensité de l'émotion. Un code te permettra d'ouvrir le cadenas du bocal estampillé d'une gomme violette </p> <p>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</p>	<p>1 feuille de route avec gomme bleue</p>
	<p>1 tipi noir à installer :</p> <p>A l'intérieur, pour le décor : vous y déposez</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les toiles d'araignées</li> <li>- les araignées en plastique</li> <li>- 2 têtes de mort plastifiées</li> <li>- 3 squelettes en plastique</li> <li>- le miroir avec le message codé de manière invisible.</li> <li>- le cadre blanc du puzzle</li> <li>- 1 lampe ultraviolette</li> <li>blanc/rose/bleu/jaune</li> <li>- 5 pictogrammes émotions</li> <li>- 1 tableau cadre 3 D jeune fille « peur »</li> <li>- 1 bocal avec cadenas</li> </ul>
	<p>1 puzzle à reconstituer avec 12 morceaux. Les douze morceaux sont cachés dans la salle / ou disposés de manière aléatoire dans la pièce</p>
	<p>5 Pictogrammes à replacer dans l'ordre selon l'intensité de l'émotion. Les mélanger avant de les disposer dans le tipi</p>



1 bocal avec un cadenas(5812)

Il se peut que le message sur le miroir entre deux groupes se soit effacé. Le crayon a une mine permettant de réécrire le message.

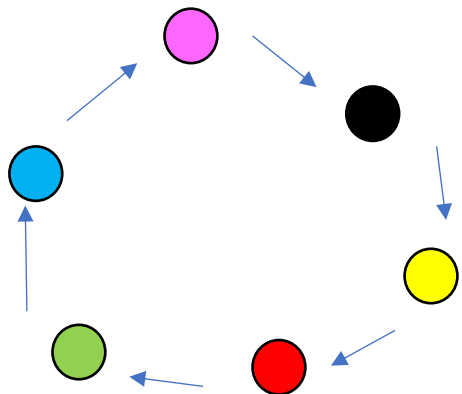


## 5- Lancement du jeu et les feuilles de route par épreuve pour l'équipe d'animation

Nous vous conseillons de réunir les enfants, les jeunes et de leur distribuer les énigmes/ feuilles de route dans un autre espace que dans celui prévu pour le déroulement du jeu. Ils seront plus attentifs aux consignes.

Il est impératif qu'ils aient lu les instructions avant de se lancer dans l'aventure.

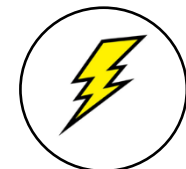
Vous éviterez ainsi les sollicitations et ils respecteront davantage la feuille de route.



LA JOIE = couleur **rose** 



LA SURPRISE = couleur **jaune** 



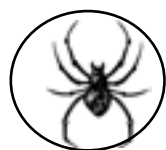
LA COLERE = couleur **rouge** 



LE DEGOUT = couleur **verte** 



LA TRISTESSE = couleur **bleue** 

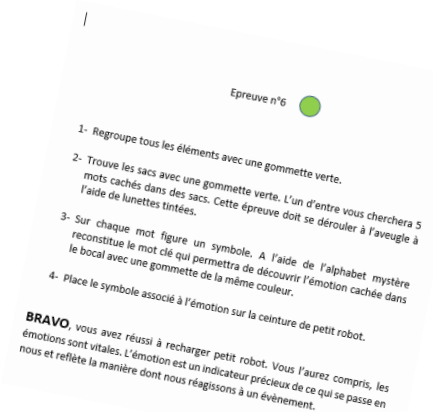



LA PEUR = couleur **noir** 

6 feuilles de route de ce style.

1 pour chaque couleur/emotion

Exemple :



Epreuve n°6 

- 1- Regroupe tous les éléments avec une gomme verte.
- 2- Trouve les sacs avec une gomme verte. L'un d'entre vous cherchera 5 mots cachés dans des sacs. Cette épreuve doit se dérouler à l'aveugle à l'aide de lunettes teintées.
- 3- Sur chaque mot figure un symbole. A l'aide de l'alphabet mystère reconstitue le mot clé qui permettra de découvrir l'émotion cachée dans le bocal avec une gomme de la même couleur.
- 4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.

**BRAVO**, vous avez réussi à recharger petit robot. Vous l'aurez compris, les émotions sont vitales. L'émotion est un indicateur précieux de ce qui se passe en nous et reflète la manière dont nous réagissons à un événement.

***Notre petit robot ne reconnaît plus les émotions car sa carte mère est endommagée. Avec tes copains, réactive-le pour assurer sa survie ! Rappelle-toi, les émotions sont vitales.***

***6 épreuves vous attendent. Pour résoudre ces 6 épreuves, vous devez d'abord explorer la pièce et récupérer tous les éléments nécessaires au déroulement de chaque épreuve. Ces différents éléments sont identifiables grâce à un code couleur. A chaque épreuve sa couleur !***

***Bon courage, vous avez 30 min avant l'implosion du système !***

Les participants auront à leur disposition les fiches de route (voir à partir de la p.39).

Afin de faciliter la compréhension du déroulement du jeu, nous avons fait le choix de vous les présenter de manière détaillée :

- en reprenant les consignes fournies aux participants pour chaque couleur/émotion. Nous avons fait le choix de les colorer « **en bleu** »

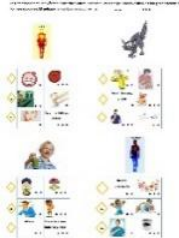
- en indiquant les solutions et les astuces pour vous soutenir dans l'accompagnement des participants « en noir ».



1) *Récupère dans la pièce tous les éléments marqués d'une gommette rose*

Les participants récupèrent 5 objets

- la feuille de route avec le point rose
- le lexicdata



- la fiche plastifiée
- la boîte à clé
- le labyrinthe et son calque / son aimant extérieur

2) *Retrouve le Lexidata et assure-toi de la bonne combinaison série/groupe*



Série 1

Groupe 1

3) *Répond aux questions en déplaçant les curseurs selon la réponse sur*



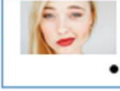
Les participants sont invités à pousser les taquets rouges en fonction des réponses.

*Si tu as les bonnes réponses tu le sauras grâce au petit bonhomme*





JOIE

1		
2		
3		Avoir la joie au cœur






→ ●

→ ●

→ ● ● ●



PEUR

4		
5	Avoir le sang glacé	
6		

→ ● ●

→ ●

→ ● ●



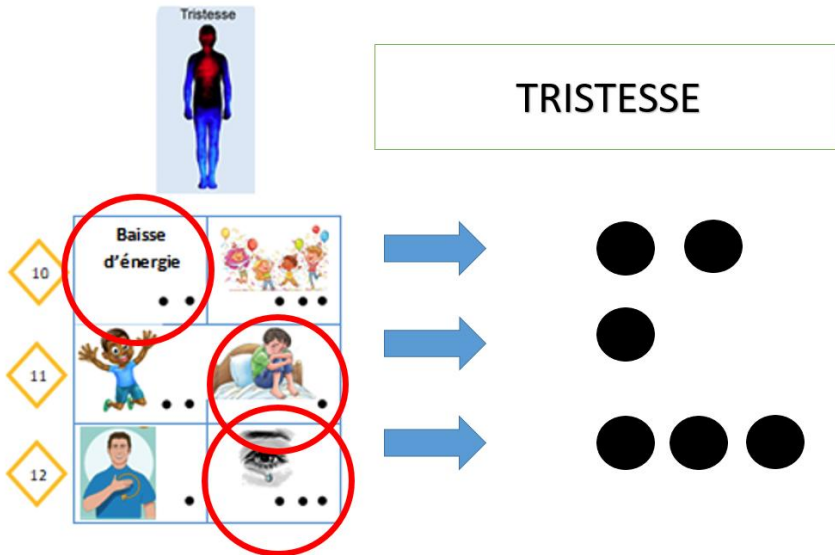
DEGOUT

7		
8		
9	Avoir	Avoir le cœur dans la gorge

→ ● ● ●

→ ●

→ ● ● ●



4) Comptabilise le nombre de réponses  ,  ,  et   tu obtiendras la première partie du code pour ouvrir le boîtier avec la gomme rose. Pour découvrir le dernier, active un aimant au dos du labyrinthe. Une fois le code à 4 chiffres en main trouvé, ouvre la boîte et cherche une source de lumière. Comme par magie, tu découvriras la première émotion cachée du jeu !

Résultat pour que  saute !

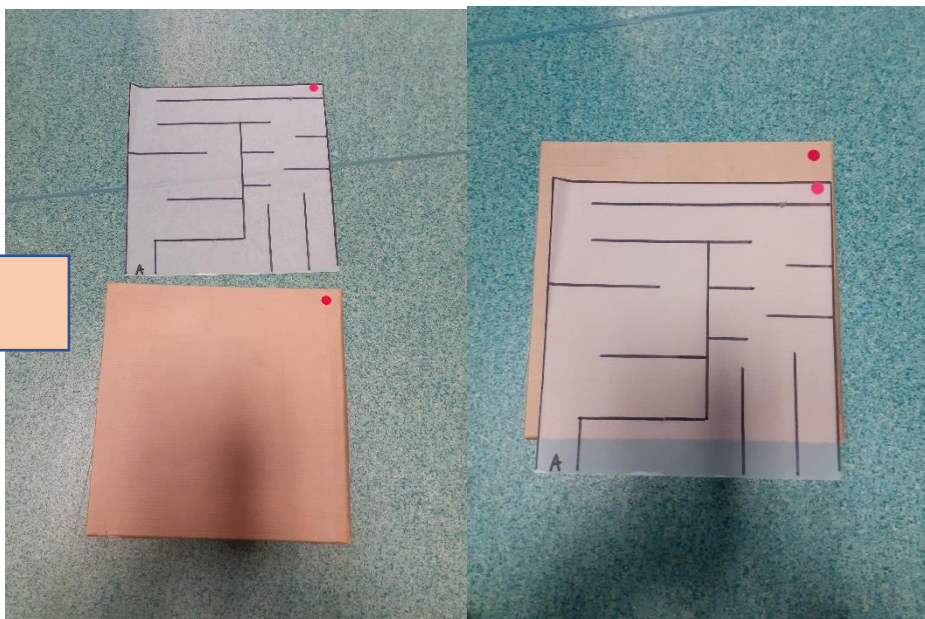
●	● ●	● ● ●
5	3	4

5) Pour découvrir le dernier, active un aimant au dos du labyrinthe. Une fois le code à 4 chiffres en main trouvé

Les participants doivent maintenant disposer le calque sur le labyrinthe.

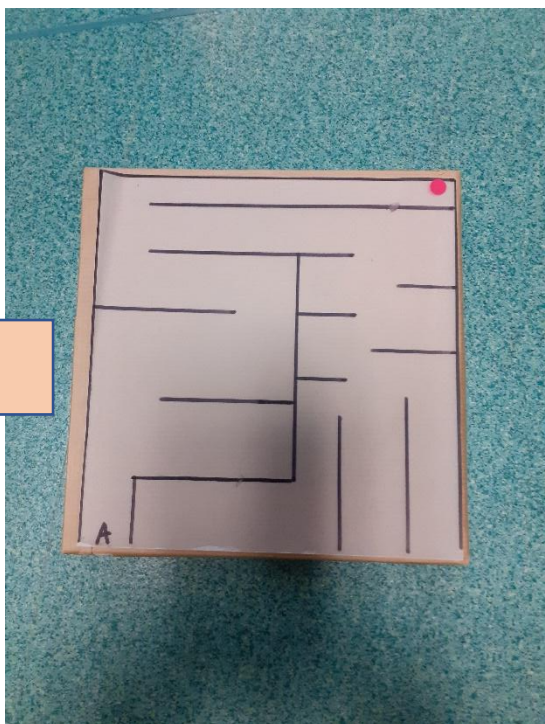
Sur le support labyrinthe en carton, une gomme rose est positionnée dans un coin + la lettre A à l'entrée du labyrinthe.

Les participants doivent faire concorder, superposer la gomme rose du calque et la gomme du support cartonné. Le « A » doit également être positionné de manière concordante.



Etape 1

Etape 2



Etape 3



A sortir du labyrinthe avec un aimant plus gros.

Les chiffres qui ouvre la boîte à clés.

**5 3 4** (lexidata)

**+ 1** (aimant)

6) *Ouvre la boîte et cherche une source de lumière. Comme par magie, tu découvriras la première émotion cachée du jeu !*

Utilisation de la lumière d'un téléphone portable

7) *Retrouve le symbole correspondant à cette émotion et viens le coller sur la ceinture du petit robot pour le recharger !*



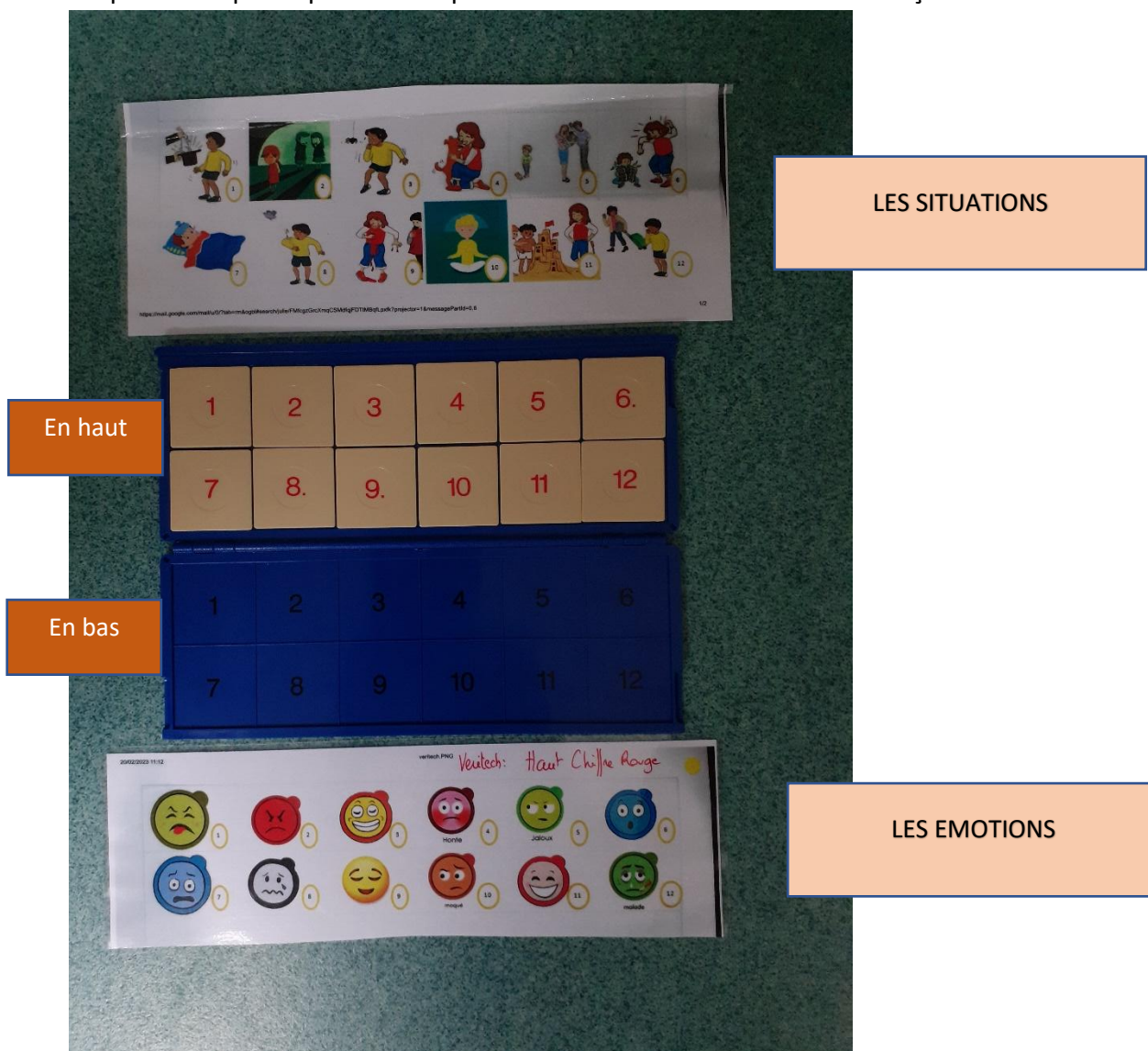
1- *Retrouve dans la pièce tous les éléments marqués d'une gommette jaune*

Les participants récupèrent 8 objets

- la feuille de route avec le point jaune
- le veritech (boîte bleue)
- 2 fichiers plastifiées
- 4 cartes d'identité

2- *Dispose les pièces du VERITECH sur la table et retrouve les réponses au fichier sur les caractéristiques des émotions.*

Proposer aux participants de disposer le boîtier et les fiches de cette façon :



Définir pour chaque situation l'émotion en le posant comme le schéma ci-dessous :

Situation n°1 est la « surprise »

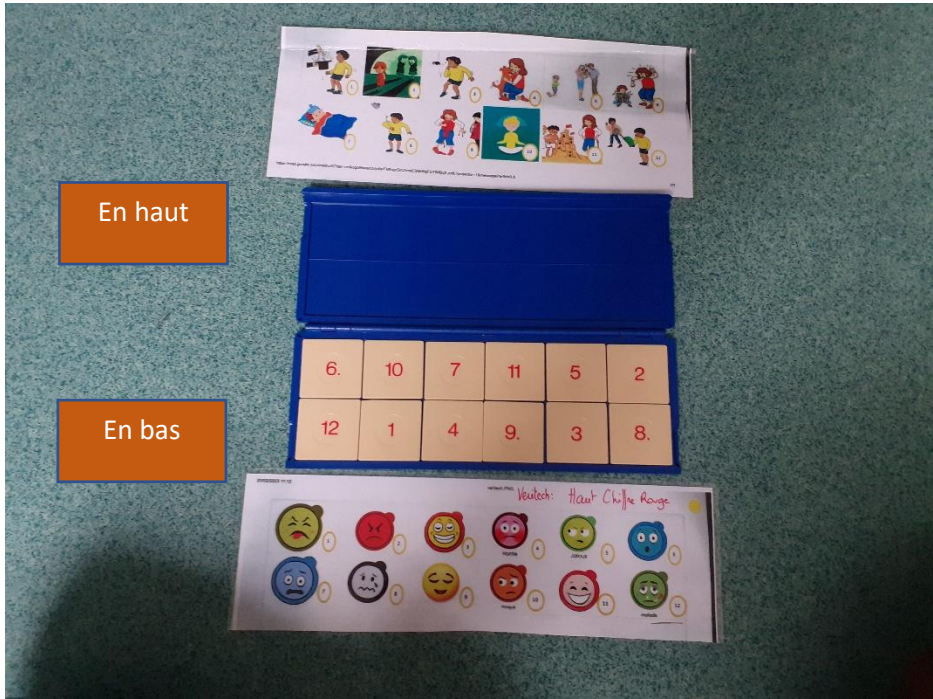
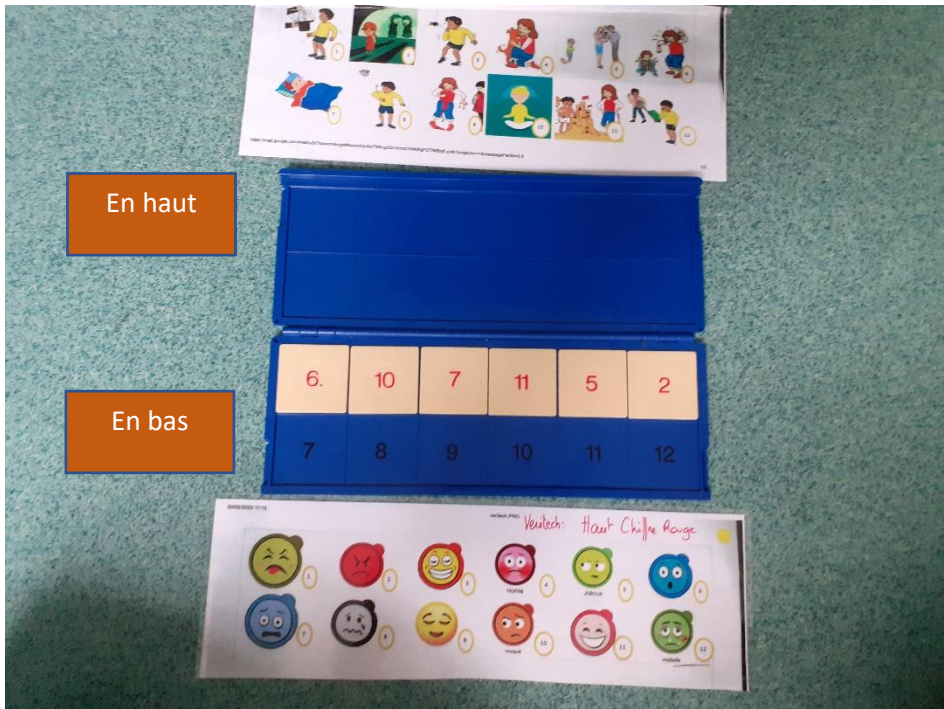
En haut

En bas

The image shows an educational activity on a green surface. At the top is a strip of 12 small illustrations of children in various situations. Below this is a 2x6 grid of numbered cards (1-12) on a blue background. At the bottom is a strip of 12 emotion cards, each with a number and a face. A blue arrow points from the top strip to the grid, and another blue arrow points from the grid to the bottom strip. The blue emotion card with the number 12 is circled in red.

1	2	3	4	5	
7		9	10	11	12

6	8	3	4	5	6
7		9	10		12



3- Une fois que tu as terminé, ferme le boîtier et retourne-le. Tu découvriras un dessin.

Le bon schéma est celui-ci !



4- Retrouve-le sur une des pièces d'identité et tu trouveras le QR code qui te permettra de visionner une vidéo.

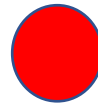


Le professeur Sheldon est le personnage recherché. LE QR code caché sur la carte d'identité de M. Sheldon permet d'avoir accès à une vidéo (téléphone portable).

5- Regroupe tous tes copains et regardez la vidéo tous ensemble ! BRAVO, Tu viens de découvrir dans la vidéo le deuxième symbole !

Le téléphone portable est utile à ce moment du jeu.

6- Retrouve le symbole associé à cette émotion dans la pièce et viens le mettre à la ceinture de petit robot.



Les participants récupèrent 6 objets

- la feuille de route avec le point rouge
- 4 feuilles plastifiées avec des lettres de toutes les couleurs
- 1 boîte « calm » avec cachée à l'intérieur le filtre rouge.

1- Réunis les 4 fichiers avec une gommette rouge et un filtre rouge pour déchiffrer le message codé



2- As-tu deviné de quelle émotion il s'agit ?



Les fiches plastifiées sont numérotées dans l'angle en haut à droite.

Fiche n°1 : le capitaine

Fiche n°2 : Haddock

Fiche n°3 : la ressent

Fiche n°4 : souvent.

La phrase est la suivante : le capitaine Haddock la ressent souvent.

Bravo, cherche le symbole correspondant à l'émotion et viens le positionner sur la ceinture de petit



*1- Regroupe tous les éléments avec une gommette verte.*

Les participants récupèrent 7 objets

- la feuille de route avec le point vert
- 2 sacs blancs en tissus
- 1 sac bleu étanche
- 1 paire de lunettes occultante
- 1 bocal plastique avec cadenas
- 1 fiche plastifiée avec les codes

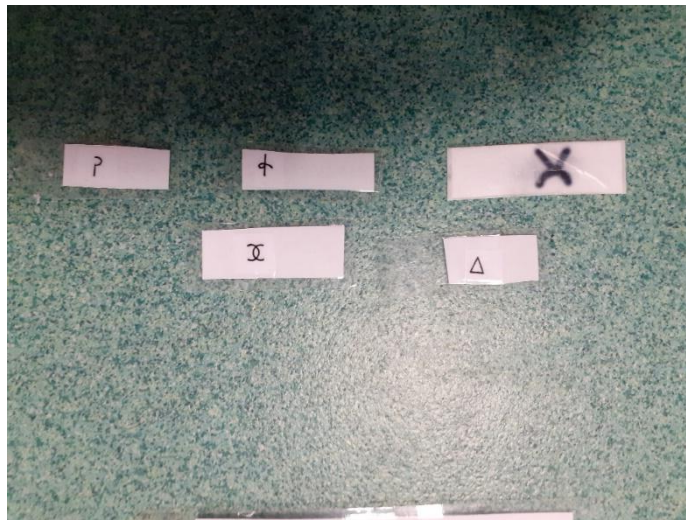
*2- Trouve les sacs avec une gommette verte. L'un d'entre vous cherchera 5 mots cachés dans des sacs. Cette épreuve doit se dérouler à l'aveugle à l'aide de lunettes tintées.*

Vous aurez disposé au préalable les 5 étiquettes entre les deux sacs blancs et le sac étanche bleu.

Sur le recto des étiquettes : des mots en lien avec le dégoût

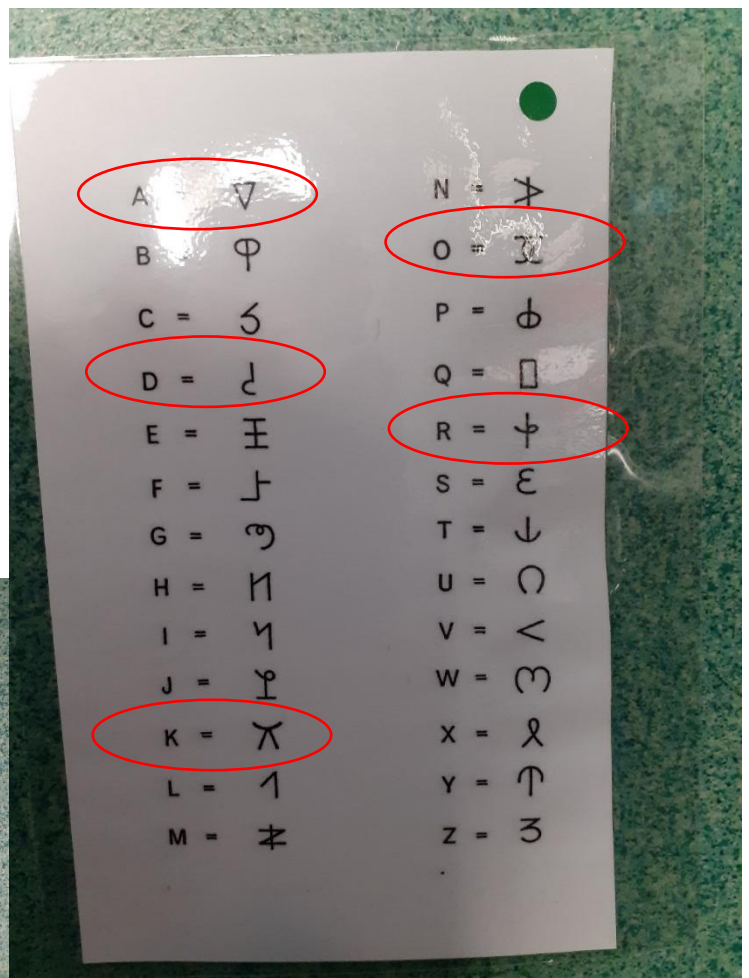
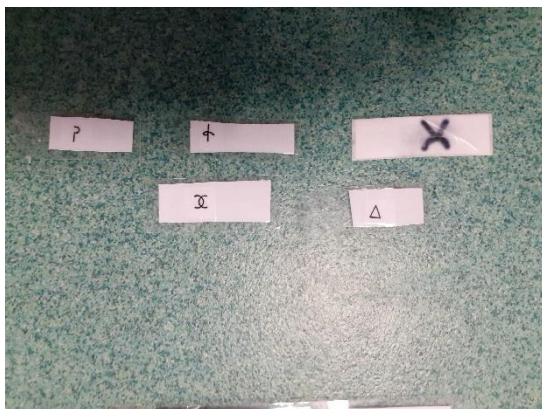


Sur le verso des étiquettes : un code un peu spécial



Vous pouvez également proposer de prendre trois membres différents au sein de votre équipe. Il y a trois sacs (deux blancs et un bleu étanche).

3- Sur chaque mot figure un symbole. A l'aide de l'alphabet mystère reconstitue le mot clé qui permettra de découvrir l'émotion cachée dans le bocal avec une gommette de la même couleur.



Les lettres à A D K O R apparaissent.

Remises dans l'ordre, elles forment le mot : **KRADO**



Ce code permet d'ouvrir le cadenas et de récupérer le sticker du dégoût positionné dans le bocal plastifié.

*4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.*



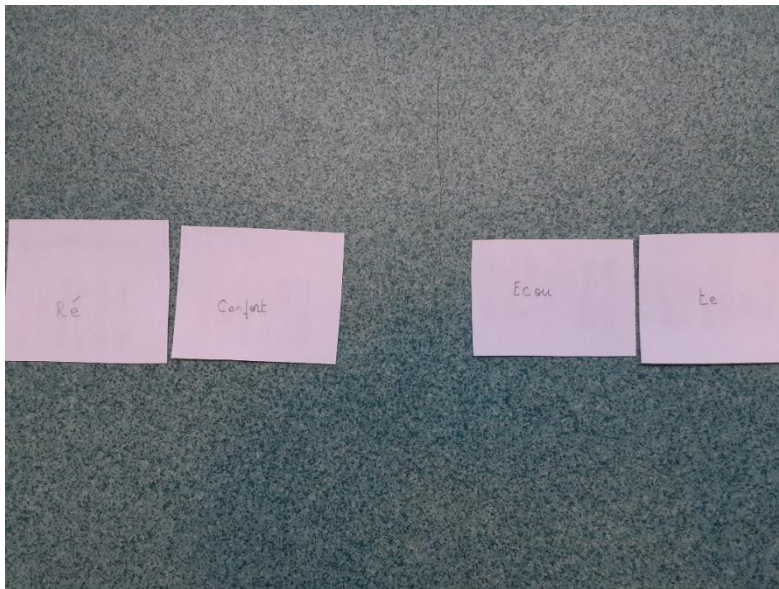
*1- Retrouve tous les éléments avec une pastille bleu dans la pièce.*

Les participants récupèrent 4 objets

- la feuille de route avec le point bleu
- le xylophone avec ses deux baguettes en bois
- une enveloppe avec un point bleu (à l'intérieur 4 morceaux de partition)
- un fichier plastifié codé
- un bocal plastifié avec son cadenas

*2- Dans l'enveloppe, une partition de Happy Birthday n'est pas dans l'ordre. Remets la dans l'ordre et découvre 2 mots cachés. Ces deux mots expriment le besoin lié à l'émotion ressentie.*





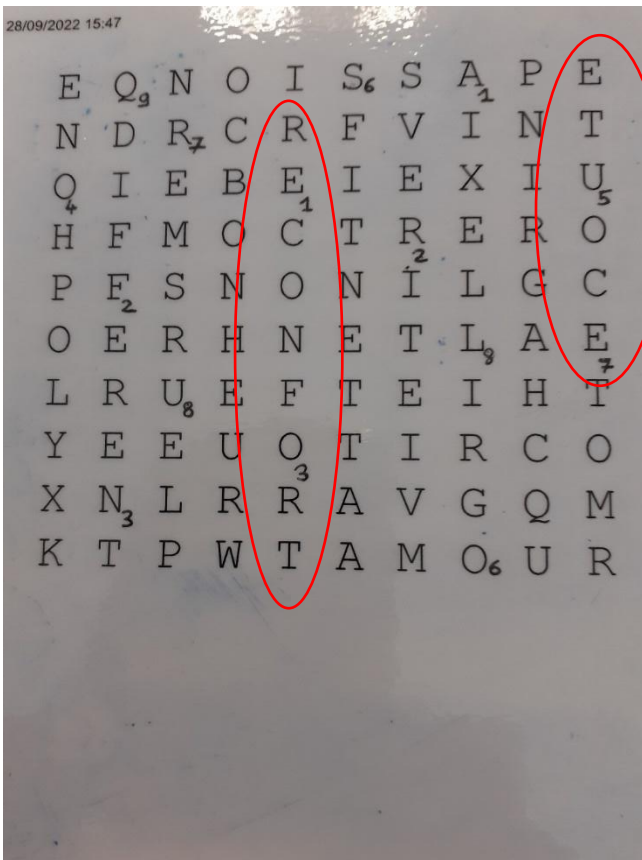
La partition dans le désordre

Permet en retournant les étiquettes de voir apparaître deux mots

RECONFORT

ECOÛTE

3- Replace les deux mots sur une grille de mots mêlés. A chaque mot correspondent 4 chiffres qui permettrons d'ouvrir le cadenas estampillé d'une gommette bleu.



Les deux mots sont disposés dans la grille.

Le mot « réconfort » a deux lettres associées à un numéro

- le E = 1
- le R = 3

Le mot « écoute » a deux lettres associées à un numéro

- le E = 7

- le U = 5

Le code pour ouvrir le cadenas est donc le **1 3 7 5**

*4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.*



Les participants récupèrent uniquement la feuille de route et ils en suivent le déroulé.

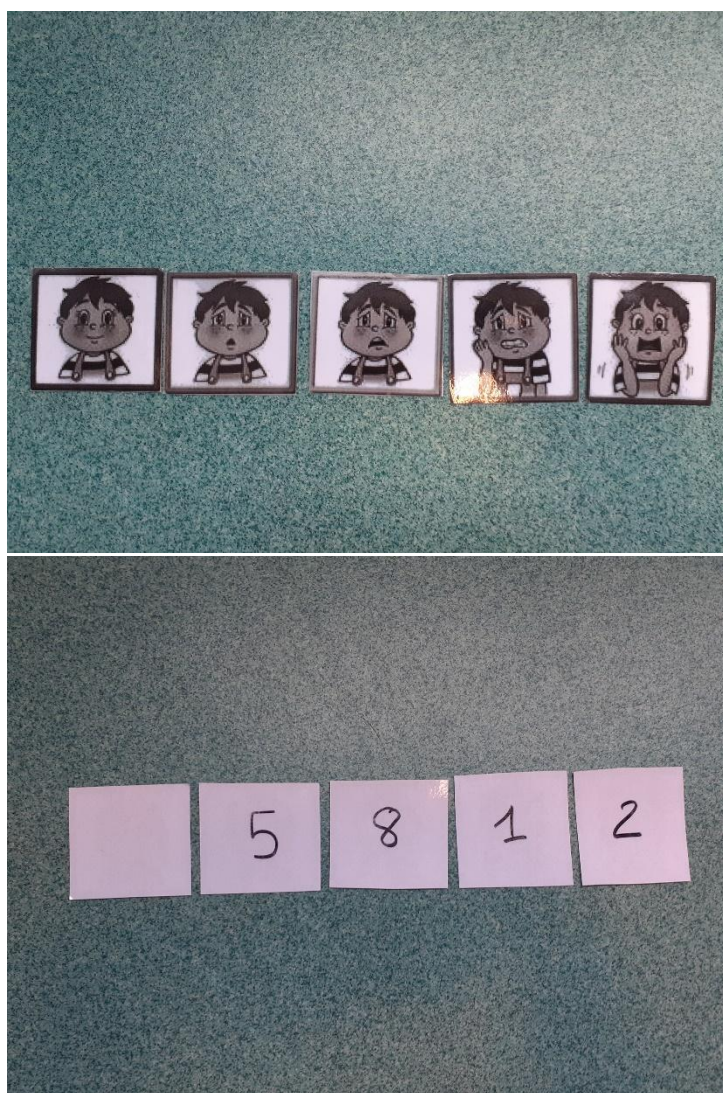
*1- Retrouve les 12 pièces de puzzle cachées dans la pièce, reconstitue-le. Tu viens de découvrir le lieu de l'épreuve suivante.*



*2- Aide-toi de la lampe ultra violette pour faire apparaître un message codé. Suis les instructions.*



3- Classe les images selon l'intensité de l'émotion. Un code te permettra d'ouvrir le cadenas du bocal estampillé d'une gommette noire



Recto :  
Ordre  
Des images

Verso :  
Chiffres  
Pour le code du cadenas

4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.

#### Pendant l'animation

L'adulte est là pour réguler, expliquer, accompagner les enfants dans le jeu. Plusieurs éprouvent des difficultés à s'organiser. Une fois une énigme résolue, n'hésitez pas à regrouper le matériel et à l'enlever de l'espace de jeu le temps que les autres groupes terminent leurs épreuves.

Lorsqu'un groupe termine l'ensemble des épreuves avant les autres, il peut venir en soutien ou alors, vous pouvez leur proposer de réaliser une énigme supplémentaire. Ils aiment manipuler ou refaire certaines épreuves.

## Clôture et debrief

Les joueurs ont vécu +/- 45 min intenses où les énigmes sont parfois passées rapidement. Il s'agit de prendre le temps pour échanger sur les différents messages clefs et leurs ressentis personnels.

Il y a fort à parier que ce qui va ressortir en premier ce sont les émotions vécues pendant le jeu : émerveillement, dégoût, peur, surprise, fierté, frustration, agacement...

L'écape game ayant une visée pédagogique, il faut avoir en tête les principales caractéristiques des émotions :

### ✓ Vitales

Vous pouvez leur lire les caractéristiques de chaque émotion et les enfants doivent retrouver **le rôle** de chacune (vous pouvez en sélectionner 4 : colère, peur, tristesse et dégoût)

### ✓ Involontaires

Vous pouvez proposer à un enfant de mettre la main dans le sac bleu et demander aux autres enfants d'observer sa réaction. Vous pouvez expliquer que c'est pareil pour la colère, on ne décide pas de se mettre en colère. La colère comme les autres émotions sont totalement involontaires. Elles servent à nous protéger.

### ✓ Empêche la réflexion

Le rôle de l'émotion étant de nous protéger, l'émotion empêche la réflexion. Exemple : vous n'arrivez pas à faire un exercice de maths, si la maitresse vous gronde, vous perdez vos moyens. Vous êtes envahis par l'émotion.

### ✓ Déclenche du mouvement

Si vous reprenez l'exemple de la main dans le sac, vous voyez que l'émotion s'accompagne d'un mouvement de recul. Si vous avez peur, vous fuyez...

L'émotion se lit sur notre visage (mimiques faciales), notre posture (on bouge). C'est également intéressant de montrer ce qui se passe dans notre corps d'un point de vue physiologique (notre corps se prépare à agir : monter d'adrénaline, augmentation du rythme cardiaque, transpiration...) C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il n'est pas recommandé de regarder des dessins animés ou films qui font peur le soir avant d'aller de coucher. Les émotions que nous vivons, libèrent de la cortisol (hormone du stress) qui va mettre beaucoup de temps à s'évacuer, même au fond de son canapé !



**N'oubliez pas, face à une situation, chacun ressent ses propres émotions !**

**Une chose est certaine, la joie et la bonne humeur se transmettent, alors gardez le sourire et transmettez votre énergie positive. Les enfants le ressentiront et se sentiront bien dans votre centre.**

## Quelques outils pour mieux réguler les émotions :

### BOUGER

Favoriser le mouvement chez l'enfant permet d'évacuer les émotions et de les réguler. Prévoyez d'alterner les temps de jeux libres, de concentration et de défoulement en extérieur. Ce principe garantit le bien-être de l'enfant.

### SOUFFLER

Apprenez aux enfants quelques jeux autour du souffle. Faire des bulles, souffler sur un nuage imaginaire... permet de réduire le stress. Ces moments peuvent être ritualisés sur les temps un peu plus stressant pour les enfants, notamment l'accueil du soir. L'attente du parent est difficile à gérer. Faire des bulles géantes permet de passer ce temps le plus agréablement possible.

### L'ECOUTE ACTIVE

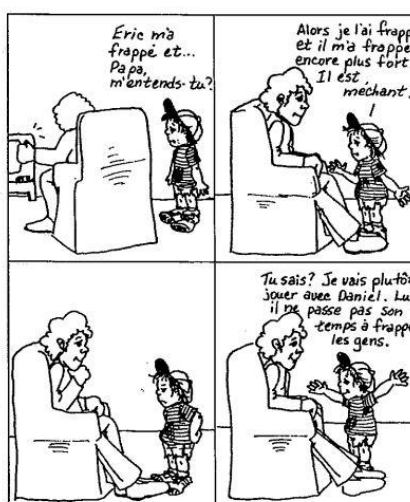
C'est l'outil le plus efficace :

#### Au lieu d'écouter à moitié...



Il peut être décevant d'essayer de capter l'attention de quelqu'un qui écoute d'une oreille distraite.

#### 1. Écoutez attentivement



C'est beaucoup plus facile de dire ses problèmes à quelqu'un qui est réellement à l'écoute. Pas besoin de répondre. Souvent, tout ce dont l'enfant a besoin, c'est d'un silence empathique.

### S'ISOLER

Pensez à aménager un coin de repli, cocooning dans vos accueils pour permettre aux enfants de se ressourcer à tout moment de la journée.

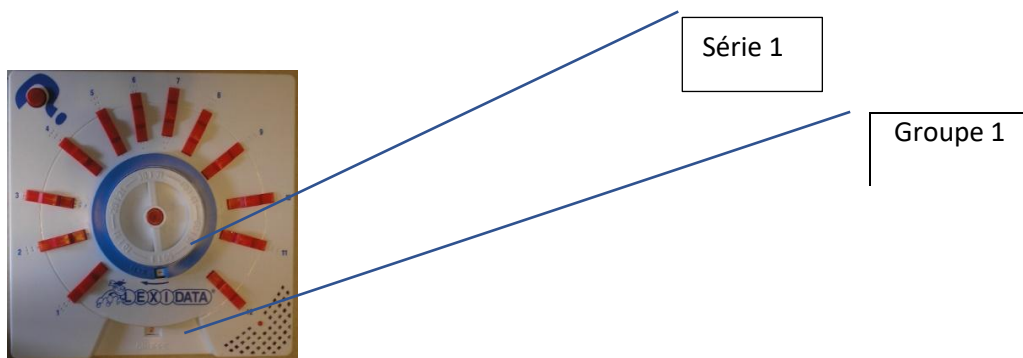


## 6- Les feuilles de route pour les participants

### Epreuve N° 1



- 1) Récupère dans la pièce tous les éléments marqués d'une gommette rose
- 2) Retrouve le Lexidata et assure-toi de la bonne combinaison série/groupe



- 3) Répond aux questions en déplaçant les curseurs selon la réponse sur



Si tu as les bonnes réponses tu le sauras grâce au petit bonhomme



- 4) Comptabilise le nombre de réponses  ,  et  tu obtiendras la première partie du code pour ouvrir le boîtier avec la gommette rose. Pour découvrir le dernier, active un aimant au dos du labyrinthe. Une fois le code à 4 chiffres en main trouvé, ouvre la boîte et cherche une source de lumière. Comme par magie, tu découvriras la première émotion cachée du jeu !
- 5) Retrouve le symbole correspondant à cette émotion et viens le coller sur la ceinture du petit robot pour le recharger !

## Epreuve N°2

1- Retrouve le boîtier VERITECH estampillé d'une pastille jaune



2- Dispose les pièces du VERITECH sur la table et retrouve les réponses au fichier sur les caractéristiques des émotions.



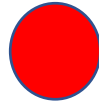
3- Une fois que tu as terminé, ferme le boîtier et retourne-le. Tu découvriras un dessin.



4- Retrouve-le sur une des pièces d'identité et tu trouveras le QR code qui te permettra de visionner une vidéo.

5- Regroupe tous tes copains et regardez la vidéo tous ensemble ! BRAVO, Tu viens de découvrir dans la vidéo le deuxième symbole !

6- Retrouve le symbole associé à cette émotion dans la pièce et viens le mettre à la ceinture de petit robot.



- 1- Réunis les 4 fichiers avec une gommette rouge et un filtre rouge pour déchiffrer le message codé



- 2- As-tu deviné de quelle émotion il s'agit ?
- 3- Bravo, cherche le symbole correspondant à l'émotion et viens le positionner sur la ceinture de petit robot.



- 1- Retrouve les 12 pièces de puzzle cachées dans la pièce, reconstitue-le. Tu viens de découvrir le lieu de l'épreuve suivante.
- 2- Aide-toi de la lampe ultra violette pour faire apparaître un message codé. Suis les instructions.
- 3- Classe les images selon l'intensité de l'émotion. Un code te permettra d'ouvrir le cadenas du bocal estampillé d'une gommette violette
- 4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.





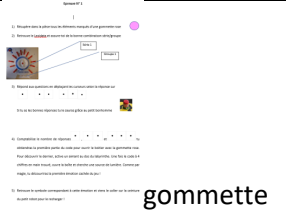





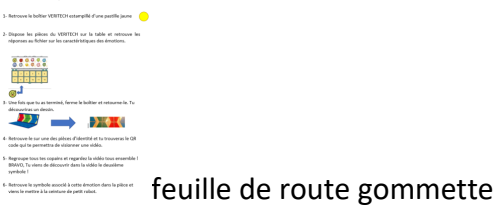


- 1- Retrouve tous les éléments avec une pastille bleue dans la pièce.
- 2- Dans l'enveloppe, une partition de Happy Birthday n'est pas dans l'ordre. Remets la dans l'ordre et découvre 2 mots cachés. Ces deux mots expriment le besoin lié à l'émotion ressentie.
- 3- Replace les deux mots sur une grille de mots mêlés. A chaque mot correspondent 4 chiffres qui permettront d'ouvrir le cadenas estampillé d'une gomme bleue.
- 4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.




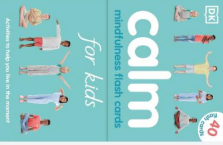







- 1- Regroupe tous les éléments avec une gommette verte.
- 2- Trouve les sacs avec une gommette verte. L'un d'entre vous cherchera 5 mots cachés dans des sacs. Cette épreuve doit se dérouler à l'aveugle à l'aide de lunettes teintées.
- 3- Sur chaque mot figure un symbole. A l'aide de l'alphabet mystère reconstitue le mot clé qui permettra de découvrir l'émotion cachée dans le bocal avec une gommette de la même couleur.
- 4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.








**BRAVO**, vous avez réussi à recharger petit robot. Vous l'aurez compris, les émotions sont vitales. L'émotion est un indicateur précieux de ce qui se passe en nous et reflète la manière dont nous réagissons à un événement.




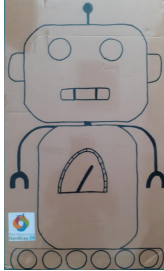


# 7- L'inventaire

 <p>feuille de route rose</p> <p>gommette</p>	1	
 <p>lexidata</p>	1	
 <p>Boîtier</p>	1	
 <p>lunette</p>	1	
 <p>marron</p> <p>calque / labyrinthe</p>	1	
 <p>fiche lexidata</p>	1	
 <p>feuille de route gommette</p> <p>jaune</p>	1	
 <p>veritech</p>	1	
<p>cartes d'identité (utiliser une téléphone portable pour lire les QR code)</p> 	4	

 <p>fichier veritech</p> <p>Emotions et situations</p>	1	
<p>Epreuve n°3</p> <p>1- Réunis les 4 fichiers avec une gommette rouge et un filtre rouge pour déchiffrer le message codé.</p>  <p>2- A-tu deviné de quelle émotion il s'agit ?</p> <p>3- Bravo, cherche le symbole correspondant à l'émotion et viens le positionner sur la ceinture de petit robot.</p> <p>feuille de route</p> <p>gommette rouge</p>	1	
 <p>feuilles de jeu lettres</p> <p>colorées</p>	4	
 <p>boîte de jeu</p>	1	
 <p>filtre</p>	1	
<p>Epreuve n°4</p> <p>1- Regroupe tous les éléments avec une gommette verte.</p> <p>2- Trouve les sacs avec une gommette verte. L'un d'eux vous cachera 5 mots cachés dans des sacs. Cette épreuve doit se dérouler à l'arrêlé à l'aide de lunettes bleues.</p> <p>3- Sur chaque mot figure un symbole. A l'aide de l'alphabet mystère reconstitue le mot de qui permettra de découvrir l'émotion cachée dans le sac et avec une gommette de la même couleur.</p> <p>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</p> <p><b>BRAVO</b>, vous avez réussi à déchiffrer petit robot, vous l'avez compris, les émotions sont vitales. L'émotion est un indicateur précieux de ce qui se passe en nous et elle est la source de nos réactions à un événement.</p> <p>feuille de route</p> <p>gommette verte</p>	1	
 <p>sac en toile</p>	2	
 <p>sac étanche</p>	1	
 <p>entonnoir</p>	1	
 <p>bouteille de billes</p> <p>d'eau</p>	1	

	<p>étiquettes</p>	<p>5</p>	
	<p>fichier avec codes</p>	<p>1</p>	
	<p>bocal plastique avec gommette verte</p>	<p>1</p>	
	<p>cadenas à code avec lettres</p>	<p>1</p>	
	<p>Lunette occultante</p>	<p>1</p>	
<p>Epreuve n°5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Retrouve tous les éléments avec une pastille bleu dans la pièce.</li> <li>2- Dans l'enveloppe, une partition de Happy Birthday n'est pas dans l'ordre. Remets la dans l'ordre et découvre 2 mots cachés. Ces deux mots expriment le besoin lié à l'émotion ressentie.</li> <li>3- Remplace les deux mots sur une grille de mots mêlés. A chaque mot correspondent 4 chiffres qui permettront d'ouvrir le cadenas estampillé d'une gommette bleue.</li> <li>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</li> </ol>	<p>feuille de route avec gommette bleue</p>	<p>1</p>	
	<p>xylophone avec ses deux baguettes en bois</p>	<p>1</p>	
	<p>fiches plastifiées dans une enveloppe avec une gommette bleue à remettre dans l'ordre</p>	<p>4</p>	
	<p>fichier codé</p>	<p>1</p>	
	<p>bocal avec gommette bleue</p>	<p>1</p>	
	<p>cadenas</p>	<p>1</p>	

<p>Epreuves n°4 ●</p> <p>1- Retrouve les 12 pièces de puzzle cachées dans la pièce, reconstitue-les. Tu viens de découvrir le lieu de l'épreuve suivante.</p> <p>2- Aide-toi de la lampe ultraviolette pour faire apparaître un message codé. Suis les instructions.</p> <p>3- Classe les images selon l'intensité de l'émotion. Un code te permettra d'ouvrir le cadenas du bocal estampillé d'une gomme violette ●</p> <p>4- Place le symbole associé à l'émotion sur la ceinture de petit robot.</p> <p style="text-align: center;"><b>feuille de route avec gomme violette</b></p>	1	
 <p style="text-align: center;">tipi</p>	1	
<p>les toiles d'araignées et araignées en plastique</p>	1	
<p>têtes de mort plastifiées</p> 	2	
 <p style="text-align: center;">squelettes en plastique</p>	3	
 <p style="text-align: center;">miroir avec le message codé de manière invisible.</p>	1	
<p>cadre blanc du puzzle</p>	1	
 <p>Cadre 3 D fille peur</p>	1	
 <p>puzzle</p>	1 / 12 pièces	
<p>Lampe / crayon ultraviolet</p> 	1	

 <p>Pictogrammes émotions</p>	1	
 <p>bocal avec gommette noire</p>	1	
 <p>cadenas</p>	1	
<p>Support robot</p> 	1	
<p>Fiches à mettre au mur</p> 	3	
<p>Stickers emotions</p> 	6	