

Animation Tablette #1

The Room (1, 2, 3, Old Sins)

Pour qui ? Public adolescent

Combien de personnes ? 10 personnes maximum

Quand ? En soirée, quand la bibliothèque est fermée

Combien de temps ? 2h30

Où ? Dans la médiathèque

Matériel ? 5 tablettes avec l'application The Room, 1 vidéoprojecteur, 1 câble HDMI, 1 adaptateur si tablette Apple, 1 zone de projection, 1 système de son, un compte à rebours.

Bibliothécaires ? 2 : 1 maître du jeu et 1 aide.

Mise en place : Coussins confortables ou table et chaises en cercle. Les joueurs seront placés sur l'extérieur du cercle, de manière à regarder vers le centre. Disposer une tablette pour 2 joueurs. Lumière tamisée. Compte à rebours projeté en grand sur une surface bien visible de tous. Diffuser la musique du jeu avant l'arrivée des joueurs afin qu'ils soient tout de suite dans l'ambiance.

A l'arrivée des joueurs, le maître du jeu leur fait un petit discours, leur expliquant qu'ils doivent percer le mystère de la boîte s'ils veulent sortir vivants. Le maître du jeu doit être à l'aise avec le fait de prendre la parole devant tous et de jouer un rôle mystérieux, un peu angoissant pour les joueurs. L'ambiance sera pour beaucoup dans la réussite de la soirée.

Comment procéder ?

Les joueurs commencent par faire le didacticiel qui démarre automatiquement quand l'application est lancée. Une fois cette étape passée, on lance le compte à rebours et le jeu commence. A chaque fois qu'une équipe arrive à résoudre une partie de la boîte, le maître du jeu fait retentir une clochette pour faire monter la pression.

Si une équipe avance très vite par rapport aux autres, le maître du jeu peut leur faire faire une pause dans le jeu et leur donner une énigme, un puzzle, quelque chose à décrypter pour leur faire perdre quelques minutes.

OU

Le maître du jeu choisit un stade d'avancement et quand les équipes l'atteignent, elles doivent arrêter leur progression pour résoudre une énigme dans la médiathèque. L'épreuve peut être plus ou moins difficile suivant le classement de l'équipe (la première équipe arrivée fait l'épreuve la plus difficile, la deuxième en fera une un peu moins compliquée et ainsi de suite jusqu'à la dernière).

Aide de jeu : Une personne est chargée d'autoriser les joueurs qui le demandent à regarder les aides de jeu. A chaque fois qu'une équipe regarde une aide de jeu, elle comptabilise une pénalité. Au bout de trois pénalités, elle doit résoudre une énigme dans la pièce avant de recommencer à jouer. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder l'aide sans autorisation, même si l'application le leur suggère ! L'équipe qui regardera l'aide sans demander aura une pénalité et devra regarder son écran pendant 3 minutes sans avoir le droit d'y toucher.

Quand le compte à rebours est terminé : si personne n'a réussi à percer le mystère de la boîte, la lumière s'éteint sur une musique angoissante. On attend une minute sans rien dire, puis on rallume la lumière pour les libérer.

Pré-requis d'animation : Avoir joué à The Room avant de proposer la soirée.

Prédéfinir les étapes du jeu souhaitées.

Créer une série de mini-jeux et énigmes.

VARIANTE POSSIBLE

Tous les joueurs sont ensemble. Il ne faut qu'une seule tablette dont l'écran est projeté. On sépare les 10 joueurs en 2 groupes qui doivent résoudre des énigmes pour gagner du temps de jeu et faire avancer la résolution de la boîte.

On lance alors 2 Chrono : l'un pour l'espace temps du jeu (1h30 ou 2h). L'autre qui comptabilise le temps gagné par les épreuves. Quand ce chrono là est terminé, les joueurs doivent résoudre d'autres énigmes pour ajouter des "crédits temps".

Si au bout de ce temps ils n'ont pas percé le mystère de la boîte, la lumière s'éteint sur une musique angoissante. On attend une minute sans rien dire, puis on rallume la lumière pour les libérer.