

Escape game/coopération « Lucky Luke » 5/6^e

Carine Brandt, animation pédagogique 2022-23, établissement de Grandson, inspiré et certains éléments repris de : Corinne Bornand Streit, Magali Bovas et Lara Barloggio

Vous incarnez Lucky Luke. Alors que vous venez de poser le pied à la gare de Crazy Town, le chef de la station vous barre la route, il est complètement paniqué. Il vous apprend que les Dalton ont saboté un train : ils ont mis des bâtons de dynamite sous le train, mais personne ne le sait. Vous avez deux périodes avant qu'ils n'explodent et donc sauver les passagers ... Ni une ni deux, vous enfourchez Jolly Jumper et partez à la recherche du train.



- 2 tours de salle en courant

Jeu de réaction : Lucky Luke, les Dalton et les Indiens

Quelques minutes plus tard, ça y est la locomotive est en vue ! Une fois à sa hauteur vous sautez à bord. Vous apercevez les Dalton, mais sur le train les Indiens s'y trouvent aussi et d'autres bandits... Quelle pagaille ! Tout le monde veut attraper tout le monde !

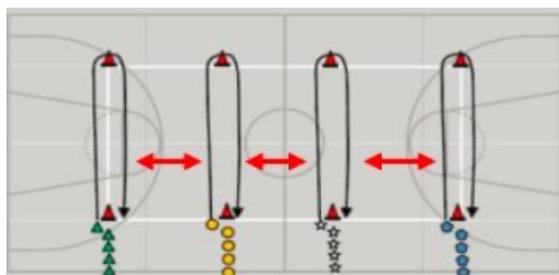
- Matériel : sautoirs rouges (indiens), bleus (Lucky Luke), jaunes (les Dalton) et verts (les bandits)
Comment ? Jeux de poursuites : toucher les adversaires : Lucky Luke chasse les Daltons, les Daltons chassent les bandits, les Bandits chassent Lucky Luke, les Indiens sauvent les touchés en leur passant sous les jambes.

Hélas, il ne s'agit pas des vrais frères Dalton, ni des autres d'ailleurs ! Des touristes se sont déguisés et ils vous ont embrouillés. Décidemment ce n'est pas votre meilleur jour... toutefois, vous apercevez des bâtons de dynamites, il faut les éjecter du train...

Jeu de vitesse : Les bâtons de dynamite

Matériel : 20 quilles – 4 ballons

Comment ? Estafette, 4 équipes ci-dessus. Chaque équipe dispose de 5 bâtons de dynamite (quilles) posées couchées en face et de 5 ballons. Le premier élève sprinte, redresse une quille et à son retour donne le départ à son coéquipier en lui frappant dans la main. Dès que l'équipe a redressé tous les bâtons de dynamite, elle doit les renverser pour les éjecter du train en roulant les balles depuis une ligne de démarcation.



Fausse alarme. Les bâtons de dynamite n'explodent pas, c'étaient des pétards de la fête dans le train. Le conducteur vous confirme que rien n'est à signaler. Vous vous êtes trompés de train ! Vous repartez !

- 2 tours de salle

Mince, les indiens vous ont barré le chemin...ils vous laisseront passer si vous arrivez à reconstruire le totem de la paix

Jeu de collaboration : la construction des totems

4 équipes, aux 4 coins de la salle avec 5 objets du totem, un tapis et 4 cordes à sauter.

Les E de chaque équipe doivent s'organiser pour apporter les éléments du totem (un seul élément à la fois et interdiction de les lancer) dans le cercle central (1 E a le droit de s'y trouver au départ du jeu) et le reconstruire, sans pénétrer dans l'espace sacré (= entre le « coin de salle »/le piquet et le cercle central) et en s'aidant du tapis et des cordes.



Fantastique ! Ils vous laissent passer ! Vous reprenez votre chemin

- 2 tours de salle

Vous vous retrouvez face à une inondation !! Pas possible d'aller plus loin sans s'aider des 2 planches à disposition pour traverser.

Jeu de collaboration : Estafette tapis

Chaque équipe a 2 petits tapis et doit se déplacer, toute l'équipe en même temps, d'un côté de la salle à l'autre en ne marchant que sur les petits tapis !

Vous avez passé l'inondation, mais vous n'avez plus Jolly Jumper pour avancer...heureusement, des habitants du coin vous prêtent leur diligence pour continuer. (en fonction du matériel de la salle ou du temps à disposition, vous pouvez faire soit la Diligence, soit les boulets de prisonniers):

Jeu de coopération : La Diligence

Matériel : Par équipe : un couvercle de caisson et 5-6 cannes suédoises

Comment ?

Un coéquipier (ou un medecin ball) prend place dans la diligence. Un élève est derrière (pousseur) et les deux autres s'occupent de placer des cannes suédoises devant sous l'engin pour qu'il roule.



Les Daltons ont posé de grosses pierres sur votre route pour bloquer le passage, il faut les transporter de l'autre côté pour passer

Jeu de coopération : Le transport des boulets



Matériel : ballons lourds, bâtons
Comment ? Par deux, transporter le boulet (ballon) posé sur deux bâtons jusqu'à l'autre côté du terrain. Si la balle tombe, recommencer dès le début.

Variante : Transporter le boulet (balle de rythmique ou balle jaune) posé sur un anneau et tenu par des cordes.

Les Dalton ont pris la fuite, mais la dynamite n'est sûrement pas loin !

- 2 tours de salle

Vous arrivez au train, mais impossible d'y entrer pour évacuer les passagers sans assembler le code :



Chaque équipe reçoit un code à assembler. Pendant ce temps, 1 E par équipe à la fois, doit aller chercher des petits bâtons de dynamite (1kapla à la fois) et les poser dans un cerceau! *On peut décider d'arrêter le jeu dès qu'une ou deux équipes ont fait le code et dire qu'ils ont pu ouvrir les autres wagons de l'intérieur...*

Vous avez réussi à sauver le train et désamorcer les bâtons de dynamite ! Bravo ! Vous avez déjoué le plan des Daltons ! Les voyageurs sont sains et saufs ! Mais maintenant, il faut attraper les Daltons ! Vous les apercevez derrière des cactus, boulets en main...

Jeu final pour l'Escape Game La Capture Des Dalton



Matériel

- 2-3 Lucky Luke avec une étoile de shérif (sautoirs jaunes)
- 7 arbres, des cactus de circonstance, dans des cerceaux
- 10 Daltons, avec boulets (ballons de basket, portés ou dribblés)

Comment ?

Si Lucky Luke touche un Dalton, celui-ci s'assied, en tenant son boulet. Un Dalton libre peut alors venir sauver son copain : il lui prend son boulet et emmène son camarade vers un cactus. Il donne alors le boulet du prisonnier au cactus, qui devient un nouveau Dalton, l'ancien devenant le nouveau cactus. Pendant le déplacement vers le cactus et pendant l'échange, les 2 Daltons sont intouchables.

Lucky Luke, fatigué, peut donner son étoile à un cactus pour qu'il le remplace.

