



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



THÈME Végétaux



4-6 ans



5-7



25 min

PUBLIC NON LECTEUR

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Un ordinateur ou smartphone et/ou un chronomètre

TYPE D'ACTIVITÉS

- Identification
- Immersion
- Jeu coopératif
- Jeu de mémoire
- Jeu d'évasion
- Manuelle
- Puzzle
- Scientifique
- Sensoriel

Dans cet escape game sur la thématique des plantes aromatiques, les enfants doivent fouiller la zone délimitée, résoudre des énigmes et rassembler dans une malle des informations sur les plantes.

OBJECTIFS

- Reconnaître quatre plantes aromatiques : la menthe, la sauge, le thym et la lavande.
- Découvrir l'odeur, le lieu de vie et une utilisation de chaque plante.
- Apprendre de façon ludique par la logique.
- Pratiquer la coopération.

SCÉNARIO

Mammouth utilise des plantes aromatiques quotidiennement. Un jour, il sort sa malle aromatique pour préparer son repas. À cet instant, une rafale de vent renverse la malle et toutes les plantes aromatiques s'envolent. Ses amis décident alors de lui offrir pour son anniversaire une nouvelle malle avec ses quatre plantes aromatiques préférées. Ils en profitent pour collecter des informations sur ces plantes.

Nous avons besoin de vous pour aider les amis de Mammouth à rassembler les informations sur les plantes avant le début de son anniversaire.

BUT DU JEU

Pour gagner l'escape game, les enfants doivent :

- Associer une plante à un animal.
- Rassembler les informations sur les plantes.
- Réussir à ouvrir le coffre.
- Réunir à l'intérieur de la malle les caissettes complètes des quatre plantes.



VIGILANCE

- Lors de l'installation des objets à fouiller, prendre des photos de leur emplacement.
- Vérifier toutes les pièces du jeu au moment du rangement.

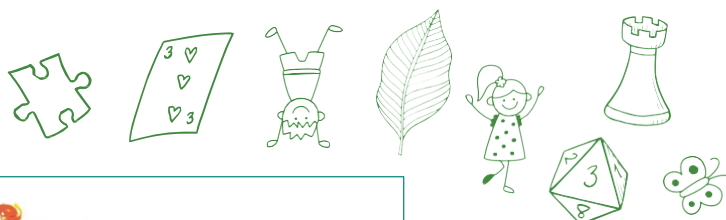
Conception :

Thibault CAILLOUX, Séverine DARQUES, Mélanie D'HAAYER, Théo CALAMAND, Justine DELPIERRE, Aurelly BORD, Céline MORANCHEL, Marie-Pierre DELTEIL, Johani LOPEZ

Conception graphique :

Johani LOPEZ, Lou FICHET et Ganaële PALUN

Édité le 01/07/2025





MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



PRÉPARATION DU MATÉRIEL

MISE EN PLACE DU JEU

Pour la mise en place, s'aider des photos des éléments de jeu sur la fiche « Contenu de la mallette » p.10.

Mise en place de l'environnement

- Choisir une pièce qui peut se fermer afin de créer un espace clos pour l'esprit du jeu d'évasion ainsi qu'un espace à l'extérieur de celle-ci pour introduire le début du jeu.
- Mettre en place au moins une table dans l'aire de jeu.
- Disposer les objets de décoration (panneaux, gâteau, chapeaux, banderole, cible...) et accrocher l'affiche.

Mise en place des énigmes dans la salle

 Pour tous les éléments cachés dans l'espace de jeu, noter si besoin l'emplacement des cachettes ou les photographier afin de pouvoir les retrouver.

Énigmes	Consignes de mise en place
Labyrinthe aimanté	• Positionner la capsule avec le tissu dans le fond du labyrinthe. Refixer le tissu à la capsule si besoin. Si l'odeur de menthe du tissu s'est dissipée, verser deux gouttes d'huile essentielle de menthe. Vérifier également les odeurs des trois autres tissus du présentoir (voir p.8). Ne pas hésiter à utiliser de nouveaux tissus le cas échéant. • Placer le labyrinthe sur la table et cacher l'aimant à proximité.
Seringue à piston	• Mettre en évidence le tube de la seringue en ayant pris soin d'insérer le faux médicament à l'intérieur à son emplacement. • Cacher le piston.
Boîte à fouiller	Positionner dans un coin de la salle la boîte remplie de polystyrène en ayant pris soin de cacher le faux savon à l'intérieur.
Puzzle	Mettre en évidence le support du puzzle dans la salle et cacher les pièces.
Ouverture de la malle 	• Positionner la résine de la lavande à sa place (en face de l'image du tigre à dent de sabre). Cacher les étiquettes des animaux en les recouvrant avec la pièce de bois amovible. Pour les plus jeunes, laisser les étiquettes apparentes. • Vérifier dans le tiroir et le fond de la malle de ne rien laisser d'autre que la résine. • Mettre en marche le système permettant d'activer la lumière. Le bouton est situé sur un élément en bois sur la gauche du tiroir une fois celui-ci ouvert. Si la lumière ne s'allume pas, pousser un peu la pile au fond de la malle. • Positionner le faux fond blanc. • Positionner enfin la pièce de bois à pousser à l'arrière de la malle de manière à ce qu'elle ne dépasse pas (il faut qu'elle soit « à fleur »). Cela permet de bloquer l'ouverture du tiroir. 



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



Énigmes	Consignes de mise en place
Ballon	Mettre le faux bonbon à la menthe dans un ballon. Le gonfler et le nouer puis le poser à côté de la cible. Positionner le ballon éclaté sur la cible grâce à une fléchette et les deux ballons plastifiés à côté.
Livre de cuisine	Mettre le sachet de thym à l'intérieur du livre.
Memory d'association	Disposer les huit cartes face cachée à l'extérieur de l'« escape room ».

ANIMATION ET DÉROULÉ DÉTAILLÉ DU JEU

⚠ Avant toute chose : faire attention (enfants et maître du jeu) aux éléments de l'escape game. Certains sont très fragiles. Notamment le système électronique permettant de bloquer l'ouverture de la malle. Le labyrinthe aimanté, le présentoir des tissus, le faux fond blanc ainsi que la malle n'ont pas besoin d'être déplacés pour la résolution des énigmes. Préciser aux enfants qu'il faut manipuler les éléments de jeux avec précaution.

1. Accueillir le groupe à l'extérieur de l'air de jeu. Expliquer le principe d'un escape game et les règles du jeu :

- Un escape game est historiquement un jeu d'évasion : les joueurs cherchent ensemble les indices et résolvent les énigmes dans un temps donné.
- Ici, il n'y a pas besoin de s'échapper d'une salle. Au vu de l'âge des enfants, le jeu a été orienté sur de la fouille et des énigmes. Une situation finale permet de désigner la fin du jeu.
- Préciser aux enfants de faire attention aux éléments de jeu, qu'il n'y a pas besoin de forcer les mécanismes pour résoudre les énigmes. C'est un jeu coopératif, inciter les enfants à discuter entre eux et partager les informations qu'ils récupèrent.

2. Lancer la vidéo d'introduction à partir de la clé USB, du lien ci-dessous ou du QR code ci-contre. Demander aux enfants d'être attentifs car la vidéo indique tout ce qu'ils doivent faire durant le jeu.

<https://www.ecolothèque.montpellier3m.fr/outils-pedagogiques/mallaromatique>



3. Demander aux enfants de répéter ce qu'ils doivent faire pour gagner l'escape game :

- Associer une plante à un animal.
- Rassembler les informations sur les plantes (odeur, lieu de vie, forme et utilisation).
- Réussir à ouvrir le coffre.
- Réunir à l'intérieur de la malle les quatre caissettes complétées.

4. Lancer la « musique d'ambiance 1^{re} partie » se trouvant à la suite de la vidéo d'introduction :

En l'absence de la musique d'ambiance, utiliser un chronomètre de 25 minutes.

5. À l'extérieur de la pièce « escape room », l'animateur commence par faire jouer le groupe d'enfants au memory afin d'associer chaque plante à un animal. Une fois le memory réussi, les enfants doivent scratcher les paires sur les caissettes. Préciser alors qu'à chaque fois qu'ils récupéreront un élément d'information sur une plante, ils devront la mettre dans la caissette adéquate afin de visualiser leur avancée dans le jeu.



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



6. **Faire rentrer le groupe dans « l'escape room » et lancer la « musique d'ambiance 2^e partie » se trouvant à la suite de la « musique d'ambiance 1^{re} partie ».** Dès lors, la fouille et la résolution d'énigmes peuvent commencer. Les éléments à trouver sont :

- Les pièces du puzzle
- Le piston de la seringue
- L'aimant
- Les résines des plantes de la menthe, du thym et de la sauge

7. **Aider les enfants à résoudre les énigmes**

Ne pas hésiter à recentrer les enfants sur ce qu'ils doivent faire. S'ils bloquent sur des énigmes, faciliter éventuellement certaines étapes en les conseillant ou en leur donnant des indices : se séparer en petits groupes, rassembler des éléments qui se ressemblent, continuer la fouille, leur indiquer à quoi pourrait servir tel objet etc.

FIN DU JEU ET CONCLUSION

Le jeu est terminé lorsque les enfants ont complété les quatre caissettes correctement et qu'ils les ont placées dans la malle. Ne pas refermer la malle car les résines étant à l'intérieur des caissettes, vous ne pourrez la rouvrir sans utiliser le fil de fer (voir p.7).

Lancer la vidéo de fin se situant à la suite de la « musique d'ambiance 2^e partie » ou à partir de la clé USB :

Féliciter les enfants et prendre un temps pour revenir sur l'expérience qu'ils ont vécu. Faire un point avec eux sur chaque énigme et sur les connaissances acquises. Vous pouvez les approfondir et donner éventuellement d'autres exemples que ceux utilisés dans le jeu.

- **Odeur** : revenir sur les odeurs en demandant aux enfants de décrire ce qu'ils sentent.
- **Lieu de vie** : parler des différents lieux où poussent ces plantes (la menthe et la sauge se trouve bien sûr à l'état sauvage).
- **Forme** : faire décrire aux enfants les plantes plus en détails.
- **Utilisation** : expliquer les nombreuses utilisations et bienfaits des plantes que l'être humain s'est approprié.

Ces éléments peuvent être repris et complétés par la suite avec des séquences pédagogiques autour des plantes aromatiques.

RANGEMENT DE L'ESCAPE GAME

 Attention lors du rangement à ne pas détériorer les éléments du jeu.
S'aider des photos des éléments du jeu sur la fiche « contenu de la mallette » p.10.

- Laisser les résines à leur place dans le tiroir.
- Ranger les quatre caissettes sans les résines et les tissus à leur place dans la malle.
- Ranger les cinq affiches, le présentoir à tissus avec les tissus et le labyrinthe dans la malle noire. Puis ranger la cible, les ballons plastifiés, le livre de cuisine, la seringue, l'aimant, le faux gâteau, la banderole ainsi que les décorations d'anniversaire et les huiles essentielles.
- La partie fixe du puzzle, la boîte à fouiller, la grande affiche et la malle ne rentrent pas dans la caisse noire.

Afin d'évaluer le jeu, merci de répondre au questionnaire en cliquant sur le lien ci-dessous ou en flashant le QR code ci-contre.

<https://tinyurl.com/mhd6c6pp>





MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



AIDE À LA RÉOLUTION DES ÉNIGMES

1^{re} PARTIE en dehors de « l'escape room »

Memory : association d'une plante à un animal



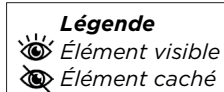
Faire jouer les enfants au memory



Réaliser des paires animaux/plantes



Scratcher les paires sur les caissettes



2^e PARTIE dans « l'escape room »

Énigmes : Cet escape game est non-linéaire, c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'ordre de résolution des énigmes. Il se peut que les enfants réussissent à ouvrir la malle avant de résoudre le reste. Cependant, il faudra tout résoudre pour pouvoir finir le jeu en remplissant les caissettes avec tous les éléments. Cette action est à faire au fur et à mesure.

Milieu de vie > puzzle



Trouver les 8 pièces du puzzle



Assembler les pièces au support

Labyrinthe aimanté > odeur menthe



Trouver l'aimant



Réussir le labyrinthe à l'aide de l'aimant pour sortir le tissu odorant de la menthe



Placer le tissu odorant de la menthe à sa place



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



Boîte à fouiller > savon à la lavande



Fouiller dans la boîte pour trouver le savon.



Seringue > médicament à base de sauge



Insérer le piston dans le tube de la seringue et le pousser pour faire sortir le médicament.



Faux livre > sachet de Thym



Ouvrir le livre de cuisine pour trouver le sachet de thym.



Ballon à éclater ou découper > bonbon à la menthe



Une fois que les enfants ont compris l'énigme, leur donner le ciseau.
Découper le nœud du ballon pour récupérer le bonbon à la menthe.





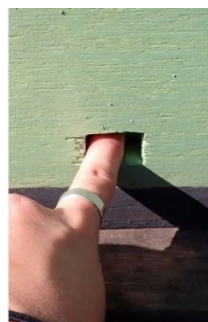
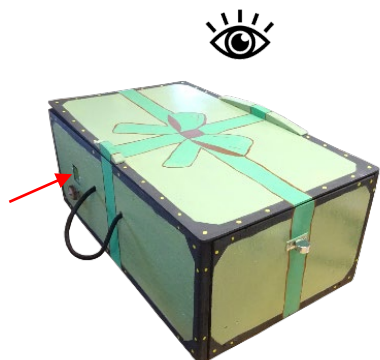
MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



Ouverture de la malle

a. Ouverture du tiroir



Regarder par la fente sur le devant gauche de la caisse (si besoin utiliser le porte-clés lumineux).

Faire tourner la roue vers la gauche à l'aide du rondin de bois afin de découvrir la solution de l'énigme puis suivre les indications.

Enfoncer jusqu'au bout la pièce de bois à l'arrière de la malle.

Tirer la poignée du faux côté sur la droite de la malle permettant d'ouvrir le tiroir.

b. Ouverture du couvercle



La résine de la lavande est déjà positionnée. **Pousser** la pièce de bois amovible vers le haut si vous avez décidé de cacher les illustrations d'animaux lors de la mise en place.

Trouver les 3 résines manquantes.

Placer les résines aux emplacements correspondants (s'aider des cartes sur les caissettes).



La **lumière** rouge devient **verte** lorsque les résines sont placées dans le bon ordre et **la malle peut s'ouvrir**.

IMPORTANT

Il se peut que les connectiques reliant les résines à la lumière et au déclenchement de la clenche ne s'activent pas correctement. Dans ce cas et ce malgré la bonne mise en ordre des résines, les bouger légèrement afin de bien faire connecter ces éléments, bouger sans forcer la poignée de la malle au moment de l'ouvrir. Si cela ne déclenche toujours pas le recul de la clenche, utiliser le petit fil de fer dans le sachet et l'insérer dans le petit trou au dessus de la lumière afin de pousser la clenche manuellement.



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



3^e PARTIE

Une fois le coffre ouvert, les enfants pourront voir grâce aux photos s'il manque des informations sur les plantes. Ils peuvent ainsi finir de **compléter les caissettes si besoin**.

Caissette T-rex : thym



Sachet de thym



Tissu odorant correspondant



Partie du puzzle correspondant



Résine de thym



Caissette Dodo : sauge



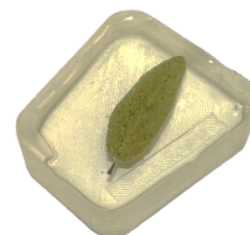
Médicament à la sauge



Tissu odorant correspondant



Partie du puzzle correspondant



Résine de la sauge





MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



Caissette Dents de sabre : lavande



Savon à la lavande



Tissu odorant correspondant



Partie du puzzle correspondant



Résine de lavande



Caissette Java : menthe



Bonbon à la menthe



Tissu odorant correspondant



Partie du puzzle correspondant



Résine de la menthe





MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



CONTENU DE LA MALLETTE (à cocher pendant le rangement)

☐ 1 classeur contenant :

- ☐ 1 document de présentation et de mise en place du jeu
- ☐ 1 document avec les énigmes résolues
- ☐ 1 clé USB contenant la vidéo d'introduction de l'escape game



☐ 1 malle



☐ 4 caissettes



☐ 8 pièces de puzzle



☐ 1 faux savon lavande



☐ 3 tissus odorants



☐ 1 tissu avec capsule



☐ 1 faux bonbon menthe



☐ 4 résines



☐ 8 cartes memory



☐ 1 faux médicament



☐ 1 sachet de thym



☐ 1 lampe



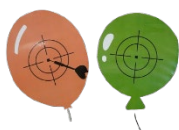
☐ 1 présentoir pour tissus



☐ 1 labyrinthe



☐ 1 aimant



☐ 2 ballons plastifiés



☐ ballons de baudruches



☐ 5 affiches



☐ 1 seringue



☐ 1 faux gâteau



☐ 1 cible avec les fléchettes



☐ Décorations d'anniversaire



☐ 4 huiles essentielles



☐ 1 paire de ciseaux



☐ 1 livre de cuisine creusé



☐ 1 partie fixe du puzzle



☐ 1 affiche
« Joyeux anniversaire »



☐ 1 boîte à fouiller



MALL'AROMATIQUE

L'ANNIVERSAIRE DE MAMMOUTH



Contexte de création : ce jeu a été conçu de manière collaborative dans le cadre des projets « réseaux » menés par l'Écolothèque dans le programme ÉcoMétropole.

Conception pédagogique : Thibault CAILLOUX, Séverine DARQUES, Mélanie D'HAeyer, Théo CALAMAND, Justine DELPIERRE, Aurelly BORD, Céline MORANCHEL, Marie-Pierre DELTEIL, Johani LOPEZ

Conception graphique : Johani LOPEZ, Lou FICHET et Ganaële PALUN

Édition : Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole

CRÉDITS PHOTOS, MUSIQUE, VIDÉO, DESIGN SONORE ET ILLUSTRATIONS

Vidéo d'introduction et de fin de l'escape game

Composition musical, orchestration, design sonore, animation, montage, mixage : Johani LOPEZ Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole

Avec les voix de : Thibault CAILLOUX (Dents de sabre), Aurelly BORD (T-rex), Lou FICHET (Dodo), Johani LOPEZ (Java)

Bruitage : les bruitages proviennent du site Mixkit

Illustration : Canva

Photos des plantes : Pixabay

Musique d'ambiance

Composition musical, orchestration, design sonore, montage, mixage :

Johani LOPEZ Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole

Bruitage : les bruitages proviennent des sites Mixkit et Pixabay

Photographies de l'escape game

Lou Fichet / Écolothèque de Montpellier Méditerranée Métropole

Affiche lavande

Bouquet de lavande : Canva

Savon : Canva

Abeille : Canva

Champ de lavande : © Hans / Pixabay

Affiche thym

Thym : © congerdesign / Pixabay

Cuillère : Canva

Affiche sauge

Sauge : © majdharma / Pixabay

Médicament : © Ralf1403 / Pixabay

Affiche menthe

Menthe : © KenStock / Pixabay

Thé à la menthe : © congerdesign / Pixabay

Bonbon : Canva

Affiche animaux : Canva