

Fiche BRICOLAGE

Des labyrinthes et des aimants

© Christine RABAN pour S'CAPE

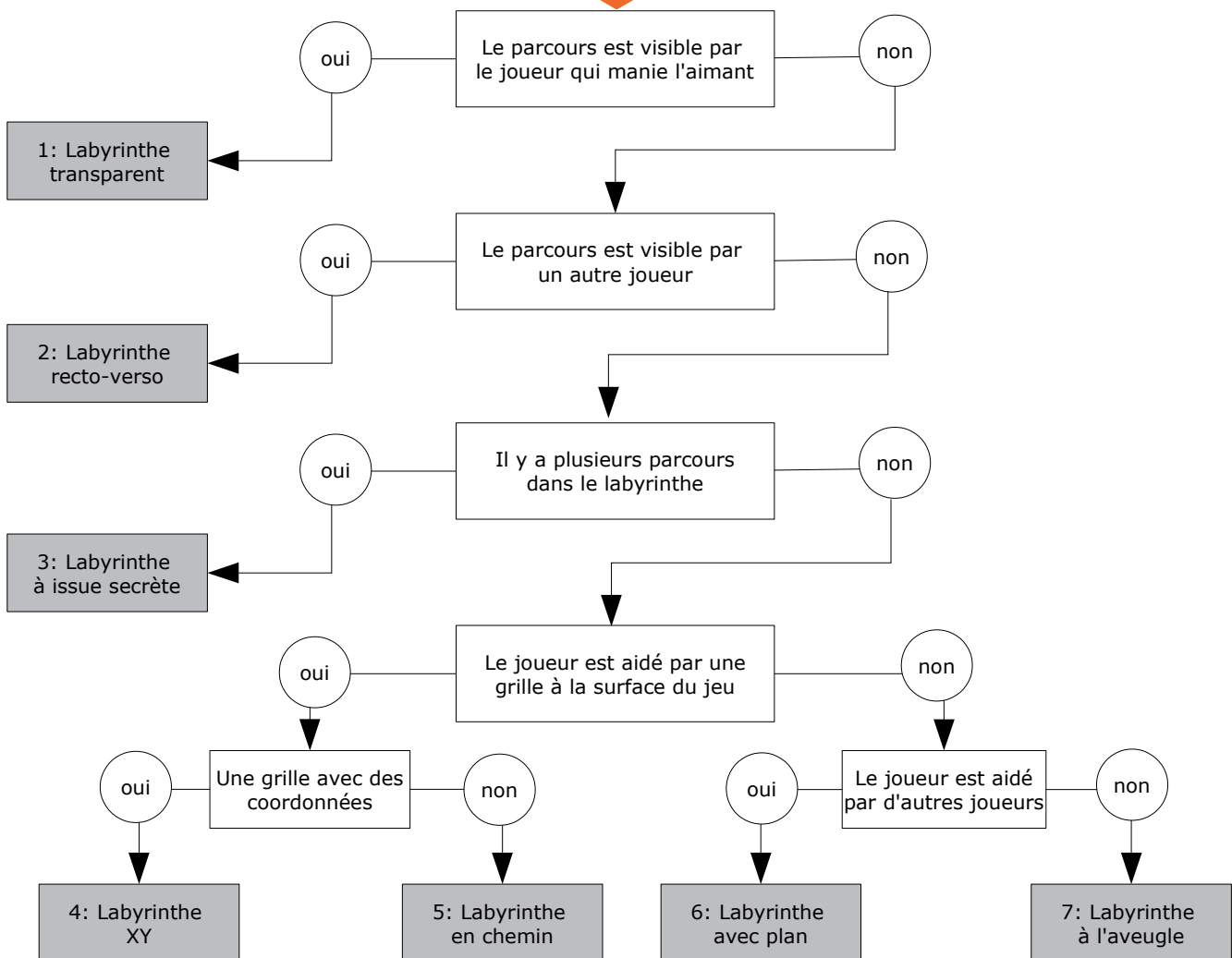
LE JEU :



Grâce à un aimant (trouvé à un autre moment de l'Escape Game) un palet doit sortir du labyrinthe afin de dévoiler le code collé dessous.

À partir de la même base, on peut imaginer plusieurs variantes :

Un labyrinthe + un aimant = 7 possibilités



Variantes possibles :

Ce n'est pas un code qu'il faut récupérer pour accéder à une autre étape de l'Escape Game, mais :

1. soit une petite clé accrochée au palet. (*idée soufflée par Patrice Nadam*)
2. soit un aimant. L'aimant se trouve alors à l'intérieur et le guide extérieur est un simple élément métallique (collé par exemple sur un tourillon de bois pour une meilleure maniabilité).



VERSIONS 1 et 2



Simple adaptation d'un cadre du commerce.

Coût :



Niveau en bricolage :



Temps :



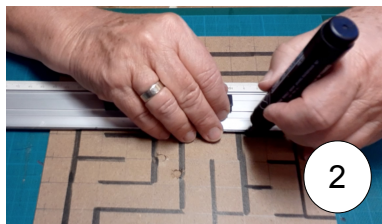
NB : Dans ces deux versions, le labyrinthe doit être vertical (accroché au mur ou fixé sur un socle) de façon à ne pas pouvoir être résolu par simple manipulation, sans l'aimant.

MATERIEL

- 1 cadre pour photo. Sur l'exemple, il s'agit d'un modèle 20X20 (moins de 2€ en solderie)
- Un aimant assez puissant (à tester avec le palet et la vitre).
- Un palet métallique, épaisseur 3mm environ. Par exemple quelques petites rondelles superposées et collées. On peut aussi remplacer ce palet par un autre aimant -ce que j'ai fait dans l'exemple (dans ce cas attention aux polarités).
- 4 bandes de carton épais (type calendrier de banque):
 - Longueur = tour du cadre,
 - Largeur = hauteur de la rondelle + 1 à 2mm.
- Pistolet à colle et bâtons.

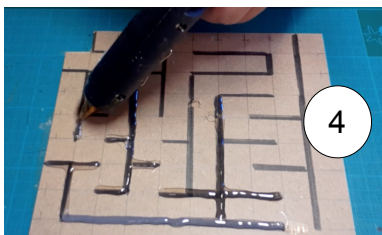


La version en vidéo (5mn) est visible [ici](#).



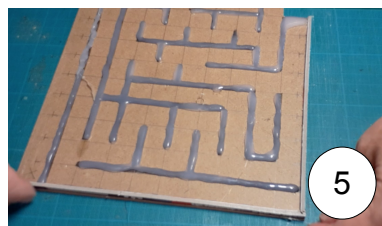
1. Démontez le cadre, enlevez les éléments de blocage et d'attache.

2. Sur le fond du cadre, dessinez votre labyrinthe (*). Attention à la largeur des couloirs, à adapter en fonction du diamètre du palet pour lui permettre de se déplacer facilement (pensez à l'épaisseur des murs en colle).



3. Découpez la sortie (pour récupérer le palet).

4. Repassez sur les murs avec le pistolet à colle. La colle déposée formera les "murs" du parcours.



5. Collez tout autour du fond des bandes de carton qui permettront à la rondelle d'être prise en sandwich entre le fond et la vitre.

(*). Dessinez d'abord une grille qui permettra de concevoir plus facilement votre parcours. Ou générez un labyrinthe (par exemple sur [maze generator](#)) puis le reportez sur le fond.

En annexe, vous retrouverez ce parcours ainsi qu'une grille vierge à imprimer. Vérifiez toutefois que cela correspond à votre cadre mais aussi à votre palet.

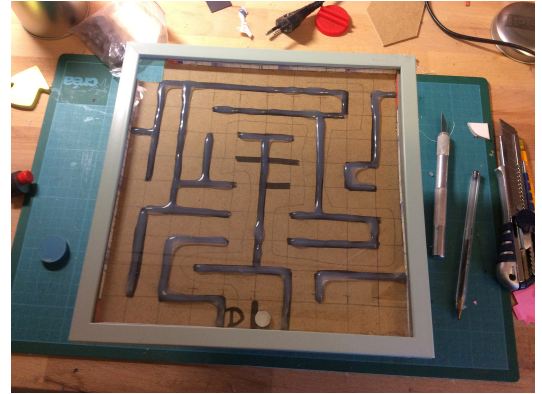
VERSION 1 : Labyrinthe transparent.



C'est la version la plus simple, la seule vraie difficulté pour le(s) joueur(s) étant de trouver l'aimant qui servira de guide, et de comprendre le rapport entre les deux éléments.



- Reconstituer le cadre avec fond à l'arrière et vitre au dessus.
- Fixer l'ensemble solidement avec du scotch ou du kraft gommé.
- Conseil : pour ne pas rayer la vitre en verre (ou en plastique), coller un morceau de feutre sur l'aimant.



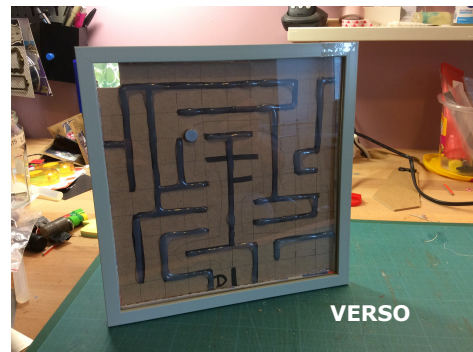
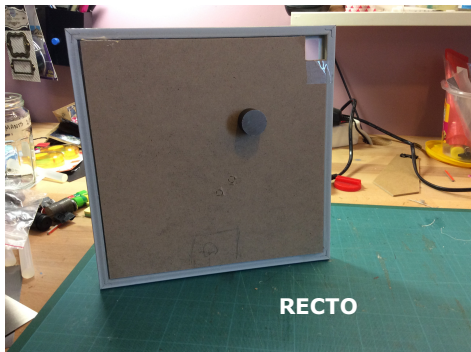
VERSION 2 : Labyrinthe recto-verso



Une version plus intéressante, qui permet la collaboration entre joueurs.

Recto : le joueur A qui déplace l'aimant ne voit pas le parcours.

Verso: le joueur B voit le parcours et guide le joueur A.



- Reconstituer le cadre avec vitre à l'arrière et fond au dessus.
- Fixer l'ensemble solidement avec du scotch ou du kraft gommé.
- Le cadre doit être placé verticalement par exemple :
 - sur un pied (avec un dispositif pour cacher le labyrinthe -sauf au joueur B) , par exemple un rideau.
 - sur une grille d'affichage, avec rideau également.
 - dans une fenêtre ménagée dans un grand carton dans lequel le joueur B regarde.


VERSIONS 3 à 7



Dans les versions qui suivent, le parcours n'est plus visible du tout. Il est donc effectué grâce à des indications portées dessus, grâce à des aides extérieures... ou sans aide !



On peut donc s'affranchir de la vitre. Le labyrinthe est alors simplement pris "en sandwich" entre deux cartons.

Coût : 

Niveau en bricolage :

Temps :  ou 

(selon les versions)



MATERIEL

- Idem matériel de la page 2.
- Remplacer simplement le cadre du commerce par une plaque de carton fort (pas de carton d'emballage, pas assez rigide). Un vieux calendrier de banque fait parfaitement l'affaire.

Opérations de base

1. Couper le carton en deux (ou prendre deux cartons si on souhaite un très grand labyrinthe).
2. Sur une des deux parties (qu'on appellera "le fond"), dessiner son parcours (Cf. page 2).
3. Repasser sur les murs avec le pistolet à colle (Cf. page 2).
4. Coller tout autour du fond des bandes de carton en ménageant une ouverture pour la sortie du palet, qui se fera cette fois dans l'épaisseur :



5. Ne pas pas coller le dessus tout de suite car il faudra d'abord le préparer en fonction de la version choisie. On peut le peindre puis dessiner dessus ; mais le plus propre et le plus présentable est de dessiner (ou imprimer) les éléments sur une feuille et de coller cette feuille dessus.



Pour tous les labyrinthes sur lesquels on doit coller un parcours ou une grille, on doit être attentif à ce que ce document soit bien "raccord" avec le parcours à l'intérieur.

VERSION 3 : Labyrinthe à **issue secrète**



Trois parcours différents sont dessinés sur le dessus. Au joueur de choisir le bon, sinon tout est à recommencer (après avoir refait le mauvais parcours à l'envers...).



Sans doute la version la plus longue à réaliser, à cause des 3 parcours différents à créer et des 3 sorties, qui compliquent légèrement le travail.

Coût :



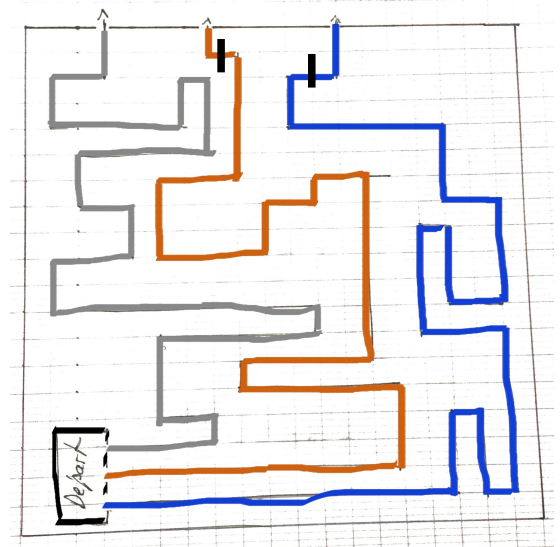
Niveau en bricolage :



Temps :



- Dessiner trois parcours, à départ commun et issue différente, qui ne doivent pas se croiser (exemple sur le croquis ci-contre). Attention, les lignes colorées sont les parcours et non les murs (qui sont à dessiner -comme d'habitude- au pistolet à colle).
- Photocopier ce dessin, qui sera collé sur le dessus pour servir de guide au joueur.
- Bloquer les deux "mauvais" chemins à la fin du parcours par un trait de colle ou un petit morceau de carton (*)



(*) Pour que cela ne se voie pas de l'extérieur en regardant par les issues, le faire avant le dernier virage. Exemple sur le croquis : chemins gris et orange.



On peut aussi placer sur chaque parcours des lettres à collecter, qui permettront de former un mot, utile dans la suite de l'Escape Game.



Si on ne colle pas le labyrinthe de façon définitive (mais en le fermant par exemple avec des pinces à dessin) il sera possible de changer les sorties en fonction des besoins, de façon à ce que le jeu puisse servir plusieurs fois avec d'autres choix.

Privilégier dans ce cas le blocage avec morceau de carton, plus facile à enlever sans abîmer le jeu que la colle

VERSION 4 : Labyrinthe XY



Une grille de coordonnées est visible sur le dessus.

Le joueur doit suivre un chemin sur cette grille à partir de coordonnées trouvées lors d'étapes précédentes du jeu (et numérotées)



- Dessiner/ imprimer en 2 exemplaires une grille de coordonnées (correspondant aux cases).
- Sur une des grilles, dessiner le parcours. Photocopier la feuille et en coller un exemplaire sur le fond du jeu.
- Procéder comme d'habitude pour poser les murs au pistolet à colle, poser le tour en carton et fermer la boîte.
- Sur le dessus, coller la grille vierge.
- Le deuxième exemplaire de la grille avec le parcours sera une référence pour le maître du jeu afin de construire les indices à trouver dans le cours de l'EG.

11											
10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K

Grille collée sur le dessus du jeu

11											
10											
9											
8											
7											
6											
5											
4											
3											
2											
1											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K

Parcours à l'intérieur



Indices à trouver

VERSION 5 : Labyrinthe en chemin



Une grille est visible sur le dessus, avec des lettres disséminées d'une façon qui semble aléatoire.

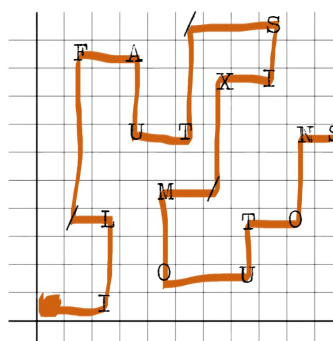
Pour sortir du labyrinthe, il faut suivre un chemin à partir de mots préalablement trouvés dans l'EG.



Pas de difficulté particulière pour construire cette version. Il faut juste être attentif au choix des lettres à poser sur le dessus, de façon à ne pas créer de confusion. Exemple :

		F	A	/					S		
					B	X		I			
			R								
				U	T				N	S	
						M	/				
		/	L		E		T		O		
		X									
					O						
			I								

Grille collée sur le dessus du jeu



Parcours à l'intérieur

NB : Les espaces sont notés (par convention) avec un /

La phrase code est "IL FAUT SIX MOUTONS" (ne me demandez pas pourquoi, j'avais juste besoin de 13 caractères en tout...)

VERSION 6 : Labyrinthe avec plan

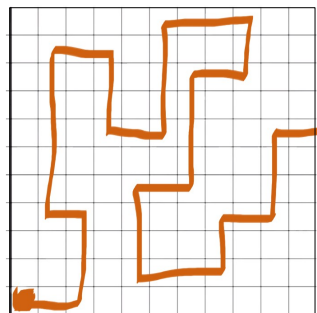


Rien n'est visible sur le dessus du jeu. Le joueur A en charge de l'aimant doit se repérer uniquement avec les indications données par d'autres joueurs qui peuvent lire un plan affiché à un endroit éloigné.

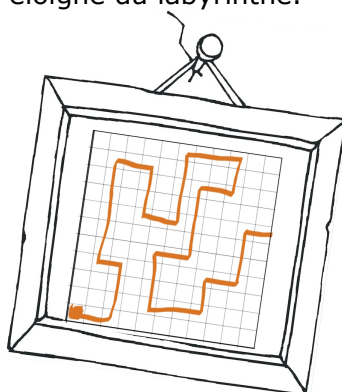
Ce système oblige à une collaboration étroite entre joueurs, les échanges devant être fréquents et clairs pour l'avancée du joueur A.



- Dessiner/ imprimer une grille et y dessiner le parcours.
- Photocopier la feuille et en coller un exemplaire sur le fond du jeu.
- Procéder comme d'habitude pour poser les murs au pistolet à colle, poser le tour en carton et fermer la boîte.
- Le dessus du jeu peut être décoré comme on le souhaite : peinture, papier déco....
- Le deuxième exemplaire de la grille avec le parcours est affiché dans un endroit éloigné du labyrinthe.

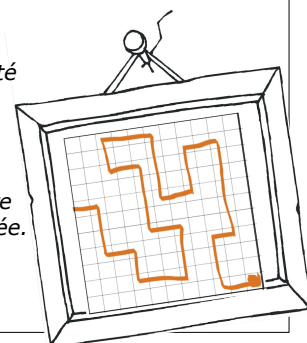


Parcours à l'intérieur



Affichage

Variante : pour corser le jeu - et si l'âge des joueurs le permet- le plan affiché peut avoir été modifié (mal orienté ou imprimé symétriquement). Il est alors utile de donner aux joueurs un indice pour comprendre la modification effectuée.



VERSION 7 : Labyrinthe à l'aveugle



Rien n'est visible sur le dessus du jeu. Le joueur en charge de l'aimant doit se repérer uniquement en fonction des blocages ressentis lors du déplacement de l'aimant.

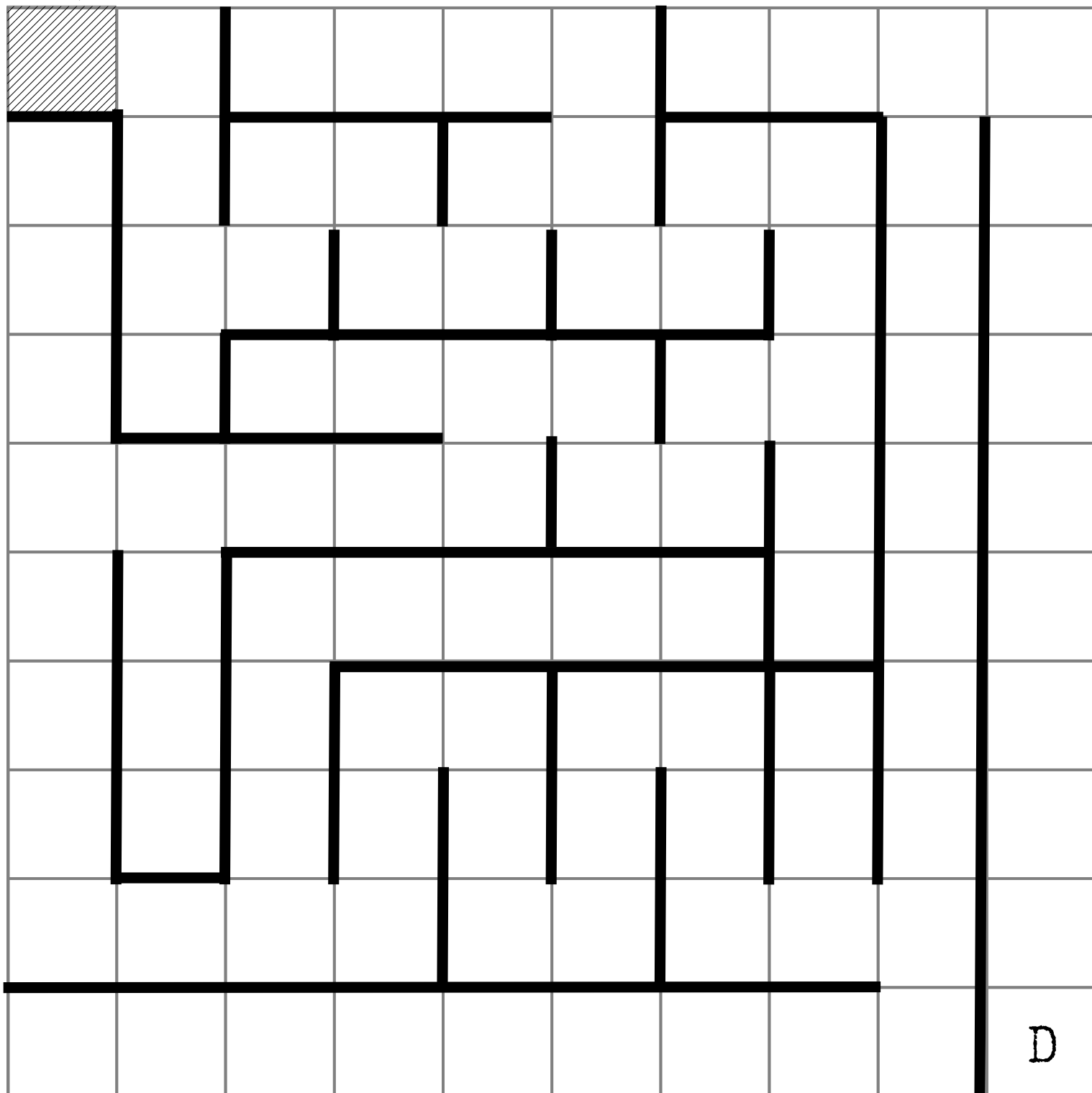


Cette version est la plus simple (et la plus rapide!) à construire. Il faut juste être attentif à ne pas trop compliquer le parcours, le joueur en charge de l'aimant n'ayant aucune aide lui permettant d'avancer.

- Dessiner le parcours sur le fond
- Procéder comme d'habitude pour poser les murs au pistolet à colle, poser le tour en carton et fermer la boîte.
- Le dessus du jeu peut être décoré comme on le souhaite : peinture, papier déco....

Annexe 1 : parcours 20X20 À imprimer

Arrivée à découper



Annexe 2 : grille vierge 20X20
À imprimer

