

# PANDORA : L'ESCAPE GAME SUR LE CLIMAT

## OBJECTIF

Cette animation consiste à résoudre des énigmes en lien avec les thématiques traitées par l'ALEC 01 afin d'ouvrir une boîte mystérieuse qui contient LA solution pour un monde meilleur.

Il aborde plusieurs sujets : l'alimentation, les déplacements, l'énergie, la consommation responsable, la prévention des déchets.

## DESCRIPTIF

Composé de 4 boîtiers fermés par des cadenas à chiffres ou lettres, la résolution de chaque énigme permet de déverrouiller chacun des boîtiers puis PANDORA, la 5ème boîte.

Pour cela il faut un support comportant les énigmes, un crayon pour noter la solution de chaque énigme.

Les boîtiers sont sur pied, et sont à répartir dans différents espaces : utile pour inviter les personnes à déambuler dans des forums ou des festivals.

Facile à transporter, il est accessible aux enfants à partir de 10 ans et aux adultes. Outil intéressant également comme « brise-glace » et fédérateur.

Crédits photo :  
Sébastien Drecq, Fête de la  
science, 2018



PANDORA est un escape game conçu sur mesure par l'Agence locale de l'énergie et du Climat du Département de l'Ain.

## LA PÉPITE EN CHIFFRES

# + DE 100

JOUEURS À L'OCCASION DE  
LA FÊTE DE LA SCIENCE

TEMPS DE JEU

# 30

 MINUTES

RESSOURCES ANIMATION

ANIMATEUR POUR UN  
GROUPE DE 4 À 6 JOUEURS

FICHE DE  
PRÉSENTATION DU JEU

5 FICHES  
PÉDAGOGIQUES

CONTACT

Antoine RAT  
a.rat@alec01.fr