



Tourbière de Logné

RÉSERVE NATURELLE RÉGIONALE

"Sauvons la tourbière de Logné"

Un **escape game** itinérant ?

Plongez dans un univers mystérieux
où **la nature et les énigmes** se
rencontrent !

Crédit photographique : Charles Martin

Outil conçu par



Avec le soutien financier de



Et l'appui
de



SUCÉ SUR-ERDRE
L'ESCALE NATURE



Pôle-relais
TOURBIÈRES



“ C’est quoi un escape game ? ”

Un escape game est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe. Les joueurs évoluent généralement dans un lieu clos et thématisé. Ils doivent résoudre une série de casse-tête dans un temps imparti pour réussir à s'échapper ou à accomplir une mission.

Présentation de la Réserve naturelle régionale (RNR)

La RNR de la tourbière de Logné, nichée dans les marais de l'Erdre, est la plus méridionale des trois tourbières bombées du Massif Armoricaïn. D'une surface de 71 ha, la Réserve naturelle abrite de nombreux habitats rares et uniques, tels que les bas-marais et les tourbières. Ce site étant fermé au public pour raisons de sécurité et fragilité, cet escape game a été imaginé pour découvrir les secrets que recèle la tourbière de Logné sans y poser le pied.

Scénario de l'escape game

La tourbière de Logné est en danger : la conservatrice de la Réserve s'est rendue sur place afin de protéger la biodiversité du site et de tenter de stopper les projets des investisseurs qui menacent de la détruire. Dans le bureau de la Réserve, des informations précieuses sur l'état de conservation de la tourbière sont dispersées et cachées. Les investisseurs sont en route vers le bureau afin de détruire toutes ces données ! Pour l'aider à protéger ce site exceptionnel, la conservatrice est à la recherche de personnes courageuses pour rassembler les informations et les diffuser aux médias afin de stopper la construction.



10 énigmes

1h de jeu + temps
d'échanges

Niveau débutant
ou confirmé

De 4 à 6
joueurs/session

À partir de 12 ans

Objectif du jeu

- Découvrir une tourbière.
- Enquêter sur un milieu naturel peu connu.
- Apprendre à lire des données et à utiliser des méthodes scientifiques.
- Apprendre avec ses 5 sens.
- Apprendre en jouant.
- Savoir coopérer et s'entraider pour résoudre l'enquête.

Modalités et pré-requis

- Il faut prévoir une journée pour l'installation et une demi-journée pour le rangement de l'escape game.
- Deux salles pour l'installation du jeu :
 - Une pièce pour le bureau d'environ 8-10 m²
 - Une pièce pour le labo d'environ 6-8 m²
 - Nécessité d'une porte entre les deux pièces qui se ferment à clé, si possible.
 - Des murs vierges avec des supports (crochets) pour fixer certains éléments de décoration ou des grilles d'exposition.
- Un espace devant la salle de jeu.
- Un maître du jeu (ou game master) est nécessaire pour accueillir le public et introduire le jeu. Il lance la partie et guide les participant.e.s. Il est le garant des règles du jeu et du matériel. En cas de blocage, il aiguille les joueurs.

Crédit photographique : Charles Martin

Contact

Une question, envie de l'installer dans votre établissement, besoin d'un complément sur les modalités de réservation ?

Contactez nous : education-nantes@bretagne-vivante.org / 02.40.50.13.44.

