

Enigma Botanica

60 MINUTES POUR TROUVER LA PLANTE QUI VOUS SAUVERA

Un escape game pédagogique proposé par Tela Botanica

Scénario :

Les joueurs sont des descendants d'une famille de botanistes français : la famille De Jussieu. Ils sont réunis aujourd'hui dans l'ancien cabinet d'Antoine De Jussieu, médecin botaniste du 18ème siècle reconnu pour avoir entre autres, expérimenté l'effet de certaines plantes contre les fièvres. La salle regorge de plein de trésors poussiéreux mais le cabinet va être détruit en même temps que le bâtiment dans 60 minutes !

En fouillant la pièce, ils tombent sur une lettre datée du 3 Janvier 1715 d'une amie de l'ancêtre, Anna Maria Sibylla Merian qui était exploratrice et qui explique dans sa lettre qu'elle a contracté la « malaria » ou paludisme qui se transmet par une piqûre de moustique. La tribu dans laquelle elle se trouve la soigne avec une plante qui à l'air d'avoir un effet positif. Elle envoie donc toutes les informations sur cette plante à son ami Antoine De Jussieu et lui demande de faire des recherches et des analyses sur cette plante et ses composés.

Apparemment, l'ancêtre des joueurs (Antoine De Jussieu) n'a pas eu le temps de faire des recherches sur cette plante, car le paludisme frappe toujours aujourd'hui, et fait 1 million de victimes par an dans le monde ! Il faut fouiller le cabinet pour trouver le nom de cette plante avant qu'il ne soit trop tard ! Des millions de vies sont en jeu !

Matériel nécessaire :

- 1 salle quelconque (salon, salle de réunion,...) avec bureau, chaise, quelques livres
- Une imprimante couleur
- Autre petit matériel (voir le guide du maître du jeu)

Public :

Pour 4 à 6 joueurs, à partir de 12 ans
Durée : 60 minutes (+ préparation et debriefing)

Toutes les productions réalisées pour ce jeu sont sous licence Creative Commons.
Vous êtes autorisés à partager, copier, distribuer et communiquer le matériel en veillant à mentionner l'auteur : **Tela Botanica**.

Toutes modifications ou reproductions à des fins commerciales sont interdites.



Ce projet a été possible grâce au projet LABbota, co-financé par le fond européen de développement régional

UNION EUROPEENNE