La compagnie Les enfants sauvages présente
un escape-game théâtralisé :

« Tombé du Ciel »

ou la fabuleuse épopée de l'aéropostale.

Qu'est-ce qu'un « escape-game théâtralisé » ?

Dans un escape-game classique, le but du jeu est de résoudre des énigmes pour sortir d'un lieu.

Dans un escape-game théâtralisé, le public résout des énigmes, accompagné par des comédiens, dans un univers créé pour l'occasion.

Le Projet

Le thème : L'aéropostale. Il s'agit d'une expérimentation de transport du courrier par avion pendant l'entre-deux-guerres.
A cette époque, une ligne aérienne permettait d'acheminer le courrier entre la France et l'Amérique du Sud. De grands pilotes français ont participé à cette aventure, comme Antoine de Saint-Exupéry et Jean Mermoz, pour ne citer qu'eux.

L'histoire : nous sommes en 1932. Antoine de Saint-Exupéry livre du courrier en provenance d'Amérique du Sud. Malheureusement, suite à une avarie de son moteur, il s'écrase en éparpillant lettres et cartes postales dans les rues de votre ville. Des fonctionnaires des PTT et du ministère de l'Air, interprétés par nos comédiens, demandent le secours de la population afin de récupérer les lettres et de les acheminer à leurs destinataires.

Le jeu

Il se déroule dans la ville, en extérieur, sur quatre endroits différents. Le choix des lieux précis se fait en fonction de la configuration du quartier, de l'arrondissement, du village, du parc, etc.

Les énigmes à résoudre s'adaptent au patrimoine urbain : monuments, nom des rues, statues, enseignes emblématiques, etc…

Un comédien est présent dans chaque lieu et emmène les participants dans l'univers du jeu. Leurs personnages improvisent pour faciliter le déroulement de la quête.

> > >

Le point de départ et le point d'arrivée sont installés au même endroit dans un parc ou sur une place. Une personne de notre équipe accueille les joueurs et leur explique les règles du jeu. Elle leur remet alors un plan du site. Puis elle leur montre l'avion écrasé, encore fumant et les invite à rejoindre Antoine de Saint Exupéry, tombé du ciel en parachute, sur le premier lieu de jeu.

Dans le premier lieu de jeu se trouve Antoine de Saint-Exupéry interprété par un comédien. Blessé à la jambe, il confie une lettre aux joueurs et les invite à se rendre à sa place au bureau de poste. Mais où se trouve le bureau de poste ? Pour le découvrir, ils doivent dénicher la boite noire de l'appareil, déchiffrer un code morse, ouvrir le cadenas du carnet de route et enfin démêler un *qui-est-ce* conçu avec des figures historiques de l'aéropostale.

Au bureau de poste (deuxième lieu de jeu) Jeanne, secrétaire lunatique et protocolaire, n'accepte que les anciens francs en échange du timbre requis. Il s'agit de repérer des coordonnées sur une carte de l'aéropostale, de faire apparaître un code secret, d'attraper une pièce à l'aide d'un aimant. Mais cela ne suffit pas ! Jeanne leur précise qu'ils doivent aussi apposer un tampon sur leur lettre. Ils se dirigent donc vers le Ministère de l'air !

Maryse, toujours aussi joviale et tête en l'air, les accueille **au Ministère de l'air** (Troisième lieu de jeu). Une maquette d'avion permet de pointer les lettres de l'alphabet, ainsi s'ouvre un cryptex (invention de Léonard de Vinci) qui révèle l'emplacement du tampon. Les joueurs rédigent un message au destinataire de la lettre. Puis ils se rendent au point de départ pour la faire valider et la poster (Les destinataires sont les participants de l'édition précédente).

Débriefing (lieu d'arrivée) : Notre expérience nous a montré que les participants apprécient d'échanger à la fin du jeu afin de se remémorer l'ensemble du parcours et d'évoquer les défis rencontrés. Notre équipe sera disponible à cette intention.

Mise en place

- Les participants s'inscrivent, par groupe de 4 à 6 personnes.

- Pour chaque équipe la durée sera d'une heure environ.

- Les départs sont possibles toutes les 15min, pendant 4h
(par exemple horaires de jeu de 14h à 19h. Dernier départ à 18h).

- Nous déterminerons les lieux précis de chaque action selon le site choisi et ses ressources urbaines ou rurales.

- Le jeu peut s'envisager également en intérieur dans la mesure où nous pouvons disposer de 4 pièces séparées.

La Compagnie

La compagnie Les Enfants Sauvages est une association basée à Thonon-les-Bains, en Haute-Savoie (74).

Elle a été créée en 2013 à Lyon, sous l'impulsion de Timothée Moynat. Devenue professionnelle en 2015 elle propose actuellement des spectacles familiaux et pour adultes.

Les textes présentés sont puisés dans le répertoire classique : Oscar Wilde, Lewis Caroll, Antoine de Saint-Exupéry, R. L. Stevenson, H. C. Andersen, Shakespeare, Cervantès…

Les créations des Enfants Sauvages sont riches en rythme et en interactions avec le public, elles gardent en salle les qualités du théâtre de rue.

Nous proposons depuis 2017 des escapes-game théâtralisés notamment dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine :

- A la recherche d'une oasis dans le désert (2017)
- Filature d'un criminel dans les bas-fonds londoniens (2018)
- La lutte du Dr Jekyll contre Mr Hyde (2019)
- Cours de médecine au XIXe siècle (2020)
- Immersion à l'époque de l'invention du Cinéma (2022)

En 2021, la création de « Tombé du Ciel » s'est faite en partenariat avec la Ville de Lyon dans le cadre du festival « Tout l'monde Dehors ».

LES ENFANTS SAUVAGES

VILLE DE LYON

TOUT L'MONDE DEHORS! VIVONS LA CULTURE

Conditions financières

Tarif de l'escape-game théâtralisé : 1400 € TTC
Association reconnue d'intérêt général
non assujettie à la TVA
(Art n°261-7-1 Code général des impôts)

Défraiements

Hébergement et repas :

- soit 5 défraiements journaliers à 108,30 € = 541 € TTC.
  (tarif selon convention nationale des entreprises artistiques et culturelles)
- soit repas et hébergement pour 5 personnes : chambres individuelles avec douche.

Forfait transport :

- Deux véhicules au départ de Thonon-les-Bains (74200) : 0,54€/km à partir de 20 km + péages.

Fiche technique

Durée du jeu :	1 h environ par groupe (session de 5 h avec 2 pauses de 15 min)
Durée de montage :	4 heures
Durée de démontage :	2 heures
Dimension de la zone de jeu :	comprise dans un cercle d'un kilomètre
Besoins électriques et autres (sur la zone de départ/arrivée)	- 2 prises 240V 16A - 1 table - 2 chaises - 1 barnum
Personnes en tournée :	5 personnes
Nombre de bénévoles à prévoir par l'organisateur pour compléter notre équipe :	2 bénévoles

Chaque zone de jeu doit être accessible en voiture avec une zone de stationnement dédiée.

Si le jeu se déroule en extérieur, merci de prévoir une solution de repli pour chaque atelier.

Mentions Légales

N° Siren : 812 633 071
N° Licence : L.2-1088835 / L.3-1088836

Contacts

Directeur artistique :

Timothée MOYNAT

06.68.39.24.90

contact@cielesenfantssauvages.com

Site internet :

www.cielesenfantssauvages.com