

De l'escape game à domicile pour les enfants

« Ozaventures » est un tout nouveau concept. Créé par un Caladois, le principe repose sur celui de l'escape game [jeu d'évasion], avec cette originalité : il est destiné exclusivement aux enfants, de 6 à 12 ans, à leur domicile. En piste.

« Le principe de cette activité est de remettre l'enfant au centre de l'action », explique Sébastien Chantraine. Ce Caladois d'adoption, qui s'installait en Beaujolais il y a 3 ans, a développé ce concept adapté aux plus jeunes. « Contrairement aux jeux vidéo, l'enfant ne s'associe pas au héros. Il est le héros, véritable acteur de l'aventure ».

Le principe est simple. Encore fallait-il y penser. « L'idée est de permettre à l'enfant d'investir un lieu familier en le transformant en un endroit pas commun, qu'il ne reconnaît pas, tout en le partageant avec des amis ».

De 6 à 12 ans, selon le scénario

Plusieurs scénarios ont été construits, qui correspondent à deux tranches d'âge : les 6 à 8 ans et les 10 à 12 ans. « Secret de pirate », « Les aventures du masque vert » ou encore « Alerte au laboratoire » entraînent les enfants dans d'incroyables aventures, selon les standards des héros des années 1980. « Nous sommes très proches d'Indiana Jones ou des chasseurs de fantômes » précise le créateur.

Si le jeu dure une heure, il nécessite un incontournable temps de préparation. « Dans un premier temps, je rencontre les parents et l'enfant afin d'expliquer le principe et de m'imprégner du lieu. Ensuite, une fois les invitations adressées aux participants et l'installation faite, tout le monde se retrouve à la maison. Le jeu peut commencer ». À partir de deux participants, les scénarios sont



■ Première énigme : découvrir la combinaison du cadenas qui ouvre le coffre. Photo DR

plutôt adaptés à plus de participants. « Dix maximum, l'idéal étant de 5 à 6 enfants », poursuit Sébastien Chantraine.

En mars, l'aventure entre à l'école

Cette « parenthèse extraordinaire », Sébastien Chantraine compte bien en faire profiter un public scolaire. « À partir de mars, nous proposerons ce principe aux élèves de CP-CE2, et CM1-6. L'enquête, qui dure 30 minutes, est adaptée au niveau des enfants ». L'univers ? Un complot ayant pour cadre le château de Versailles, sous le règne de Louis XIV. « En une matinée, quatre groupes peuvent participer ». Loin des consoles et des écrans numériques, pas de doute que les enfants, séduits par ces univers fantastiques et fantastiques, pourraient bien ne pas y échapper.



« À ce jour, à ma connaissance, ça n'existe nulle part ailleurs »

Sébastien Chantraine, concepteur animateur

Philippe Galland

PLUS d'informations : www.ozaventures.com

BIENTÔT

Que faire des enfants pendant la soirée du mariage ? Fort de ses observations, Sébastien Chantraine développera, à partir de mai, une alternative. « Pour les enfants, les repas assis ou les danses jusqu'au petit matin sont souvent bien longs et ennuyeux. Ozaventures vient à eux et les rassemble dans une aventure en équipe hors du commun. Pendant que les adultes s'amuse, les enfants vibrent. Des animateurs costumés les plongent dans un univers fantaisiste ».



■ Les enfants développent la réflexion et la logique. Photo Philippe GALLAND

« Par groupe de deux à dix participants, les enfants doivent chercher des indices disséminés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir avancer dans l'énigme et trouver la solution. »