

FICHE ANIMATION - JEU

AGENT A

Public :
à partir de 8 ans
8 participants maximum
(groupe de deux).

Temps d'animation :
2H



- 4 iPad avec l'application AGENT A
- Installation du matériel avant la séance
- Aménagement de l'espace de jeu avec plusieurs tables et des chaises.

Objectifs

Développer :

- > la réflexion,
- > l'observation
- > la mémoire.

Conseils pour l'animation

- > Savoir utiliser un iPad
- > Tester l'animation jusqu'au bout avant de la présenter
- > 1 encadrant pour 2 à 4 participants

L'application coûte 1,99€. Disponible sur iOS et Android.

AGENT A

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants



- > Installation des joueurs participants
- > Présentation de l'application AGENT A et de l'iPad.
- > Chaque joueur doit attendre d'être invité à toucher l'iPad, il ne doit pas le manipuler sans autorisation.

2. Jeu



- > L'application consiste à résoudre des casse-têtes et à trouver des objets cachés afin de débloquer les pièces suivantes.

Les deux premiers chapitres durent 2 heures, sachant que 4 chapitres sont disponibles.

- > L'encadrant laisse la tablette avec le jeu à disposition pour que les enfants puissent la prendre. La tablette est confié à deux joueurs qui devront coopérer pour pouvoir avancer.

3. Debrief



- > Questionnement sur l'expérience vécue.
- > Réponses à certaines énigmes non résolues.