

sur les traces

d'Agatha

JEUX D'ÉNIGMES

ET D'ENQUÊTES POLICIÈRES

Formule Magique

CREATION ET ORGANISATION D'ÉVÉNEMENTS

02 31 942 942



contact@formulemagique.com



sur les traces d'Agatha

JEUX D'ÉNIGMES

ET D'ENQUÊTES POLICIÈRES



Pour souder une équipe, créer un esprit de groupe, apporter une motivation dynamique, rompre les barrières hiérarchiques, ... sortez du cadre !

L'espace de quelques heures, en intérieur ou en extérieur, vos collaboratrices et collaborateurs vont devenir de véritables enquêteurs pour résoudre en équipe une énigme digne des plus grands polars.

Guidés par un maître du jeu, en lien avec les personnages du scénario, l'objectif est de découvrir des indices, procéder à des investigations, interroger le témoin, interpeler des suspects potentiels afin d'identifier le(s) véritable(s) coupable(s).

Nous disposons de plus de 20 scénarii à difficulté et durée variables. Plusieurs de nos enquêtes sont également disponibles en version anglaise.

*A vous de jouer
sur les traces d'Agatha !...*

2 types d'enquêtes où se mêlent judicieusement la réflexion, la perspicacité, la quête d'indices, la recherche d'une solution collective, ...

EXEMPLES DE SCÉNARI

En intérieur

Réunion tragique

L'un des consultants d'une entreprise notoirement connue vient d'être retrouvé sans vie.
Qui avait intérêt à le faire disparaître ?
Quel secret cachait-il ?

Vos enquêtrices et enquêteurs pourront-ils identifier le mobile et rassembler les indices pour interpeler le coupable ?

En extérieur

La quête de l'élixir

Un virus se propage, contaminant la population.
L'auteur des faits reste introuvable à ce jour.

Vos équipes sauront-elles rassembler les preuves et le démasquer pour procéder à son arrestation ?
Il y a urgence avant que la contagion ne devienne irréversible !

Versions
française et anglaise



La quête de l'élixir

3h d'enquête
en extérieur ...
de 10 à 150
participants

Synopsis

Le redoutable virus Hémoxa, conçu par le diabolique Professeur Moriarty, spécialiste en biologie moléculaire se répand sur la ville et a déjà contaminé plusieurs personnes...

La police traque le suspect depuis des mois, en vain. Nous savons qu'il est décidé à frapper en lançant à grande échelle une contamination bactériologique sur la ville.

Votre mission :
stopper la propagation du virus en démasquant le coupable.

principe

Chaque équipe a pour mission de partir à la recherche d'indices et d'informations pour **découvrir** quelle est l'**origine de la contamination**. Pour cela, des interactions avec un ou plusieurs personnages de l'histoire sont nécessaires, des pistes sont à explorer, des protagonistes à interroger, ...

Au terme des investigations, les éléments découverts par chaque équipe sont mis en commun afin de **résoudre** collégalement l'énigme et **identifier le coupable**.

missions principales des équipes

- retrouver les personnes infectées par un virus
- déterminer les ingrédients d'un antidote
- définir les sources de diffusion du virus
- récupérer les sources de la contamination
- identifier le criminel qui tente de propager l'épidémie



mode opératoire

> Les participants sont regroupés dans un lieu où est présenté le **principe du jeu** par un **animateur-commissaire**.
Après l'annonce de la composition des équipes, l'une des serveuses, qui apporte le café, perd soudainement connaissance...
Un médecin, présent dans l'assistance, pose rapidement le diagnostic après un bref examen : elle présente les symptômes d'un virus ...

Le commissaire de police arrive rapidement sur les lieux et explique le contexte. Pour résoudre l'énigme, il demande l'aide des participants.

> Le commissaire interroge ensuite la victime qui reprend connaissance et communique les premiers indices.
Chaque équipe se voit alors attribuer une ou plusieurs missions par le commissaire et devra sillonner la zone pour atteindre leurs objectifs. Pour les aider, un dossier leur est remis (carnet, stylos, documents explicatifs de la mission, plan de ville, gants en latex, écouvillons, sachet de scellé, pince bucelle, etc...).

> La victime se tient à disposition des équipes pour leur apporter, si elles le souhaitent, plus d'informations. Au terme de l'enquête, les équipes mettent en commun leurs informations et tentent de résoudre ensemble l'énigme.



exemple de timing

14h00

Mise en scène de lancement
Explication du jeu
Constitution des équipes
Distribution des dossiers d'enquêteurs

14h30

Départ des équipes en fonction de leur(s) mission(s)

16h30

Conclusions des équipes
Annonce des résultats

17h00

Fin du jeu



Réunion tragique

2h d'enquête
en intérieur ...
de 10 à 50
participants

Synopsis

L'un des principaux consultants de
chez Fender & Gibson,
le prestigieux cabinet de conseil,
a été retrouvé assassiné,
un crayon planté dans le coeur,
juste avant le début de la réunion.

Voulaît-on le faire taire ?
Cachait-il un secret ?
A qui profite le crime ?

principe

Un livret joueur est fourni à chaque équipe, préalablement constituée, avec des informations sur la situation, des indices, des faits...

Les participants sont alors libres d'organiser leur enquête à leur guise. Le commissaire de police, le témoin et éventuellement le(s) suspect(s) sont à leur disposition dans des espaces isolés pour répondre aux questions de nos futurs experts...

Au terme des investigations, chaque équipe fait part de ses conclusions et de sa solution.

missions principales des équipes

- observer la scène de crime et interroger les protagonistes de l'affaire
- découvrir les indices clefs
- identifier le criminel
- accéder aux analyses de la police scientifique



mode opératoire

- > Les participants sont regroupés dans une salle. Soudain, une personne fait une entrée théâtrale et annonce qu'un homme vient d'être découvert poignardé d'un coup de crayon. Ce témoin a vu et entendu un certain nombre de choses...
- > Rapidement, le commissaire de police arrive, explique les règles du jeu et distribue le dossier d'enquête aux équipes. Entretiens avec le témoin et les suspects, étude des indices de la police scientifique, analyse de l'autopsie, observation de la scène de crime... chaque équipe effectue une enquête approfondie, minutieuse et méthodique.
- > Ainsi, d'investigations en interrogatoires, chaque groupe va pouvoir collecter un certain nombre d'informations afin de rédiger au terme du jeu, la conclusion de son enquête et, peut-être, démasquer le coupable en déterminant le mobile du crime et le mode opératoire.



exemple de timing

14h00

Mise en scène de lancement
Explication du jeu
et constitution des équipes
Distribution des dossiers d'enquêteurs

14h15

Début de l'enquête
pour chacune des équipes

15h30

Conclusions des équipes
Annonce des résultats

16h00

Fin du jeu

Option : interrogatoires

Pour plus de réalisme au cours de l'animation, nous vous proposons de diffuser les **interrogatoires des suspects**.

L'espace alloué à l'animation doit comporter le matériel nécessaire (son et vidéo). Dans le cas contraire, nous vous chiffrons la location des moyens techniques en option.

Retour en images ...

