

#découvrir

#écologie

#habitat

#jeu

## ESCAPE GAME : ENIGMA BOTANICA – 60 MINUTES POUR TROUVER LA PLANTE QUI VOUS SAUVERA

Structure : Tela Botanica

Difficulté : facile



Associations

Education

France

Tela Botanica a développé un escape game\* éducatif sur la botanique, afin de proposer un jeu simple pour découvrir ou faire découvrir cette science de façon ludique. Plusieurs thématiques sont abordées à travers les énigmes : Architecture d'une fleur, classification par familles, modes de reproduction, écologie et habitats, clé dichotomique, ethnobotanique,...

### Le 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 !

## Liens

<https://www.tela-botanica.org/ressources/ressources-ludiques/escape-game-enigma-botanica/>