Toutânkhamon ou non

Petits et grands s'improvisent archéologues le temps d'une enquête dans le tombeau le plus célèbre d'Égypte. Un stand d'énigmes où l'on s'amuse autant qu'on apprend.



Tout public	20-30	2 à 4	Sur papier
dès 8 ans avec un adulte	minutes d'enquête	joueurs par groupe	sans téléphone

28 NOVEMBRE 1922

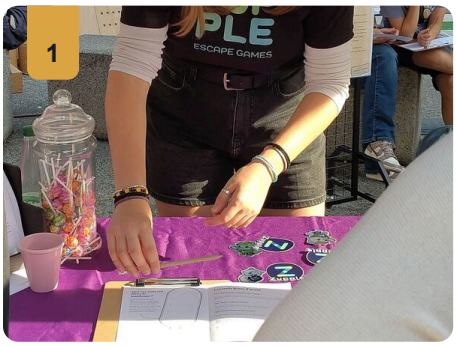
Et si ce n'était pas Toutânkhamon ?

Novembre 1922. Tous les experts sont unanimes : c'est bien le tombeau de Toutânkhamon. Pourtant, le soir même, l'égyptologue Zena Delcourt écrit le contraire dans son carnet.

Ses notes sont codées et personne ne les a jamais déchiffrées. Plus d'un siècle plus tard, les joueurs reprennent son enquête, objet après objet.

AU STAND

Comment se déroule une partie



On prend sa feuille de jeu

L'animateur accueille les joueurs et leur remet une feuille de jeu. Les documents d'enquête sont affichés tout autour du stand.



On enquête sur papier

Journal de 1922, carnet de Zena, photos d'objets : tout se joue sur papier, sans téléphone.



On lit le cartouche

Une fois les cinq hiéroglyphes dessinés, avec si besoin un coup de pouce de l'animateur, les joueurs apprennent à lire le cartouche et découvrent le nom écrit sur les objets du tombeau.

DEUX ENQUÊTES

Une enquête pour tous les curieux

PARCOURS FAMILLE

Qui est enterré dans le tombeau ?

Cinq objets retrouvés dans la première salle du tombeau, cinq énigmes, cinq hiéroglyphes à dessiner dans un cartouche. Une fois le cartouche complet, les joueurs apprennent à le lire et découvrent à qui appartenaient ces objets.

PARCOURS INITIÉ, À CHOISIR À LA COMMANDE

Les trois jours d'avant

Un billet de bagages, des lettres codées, une lettre sans signature. Les joueurs remontent les trois jours qui précèdent l'authentification pour comprendre ce que savait Zena.

POUR QUI

Une animation pensée pour les lieux de culture et de savoir

Médiathèques

Hiéroglyphes, archéologie, Égypte ancienne : une animation qui donne envie de chercher et de lire, et qui prolonge un fonds documentaire ou une exposition.

Villes et métropoles

Jusqu'à 200 joueurs par demi-journée avec deux animateurs, sur vos fêtes et festivals, avec un contenu culturel solide.

Écoles et parents d'élèves

Pour une kermesse ou la fête du sou des écoles : enfants et parents enquêtent ensemble, et lisent eux-mêmes un vrai nom de pharaon.

TARIFS ET DEVIS

Une demi-journée ou une journée

AVEC ANIMATEUR

Demi-journée

500 € HT

4 h de jeu, en journée ou en soirée
Jusqu'à 100 joueurs avec un animateur

+ 150 € HT Jusqu'à 200 joueurs avec un 2e animateur

AVEC ANIMATEUR

Journée

800 € HT

7 h 30 de jeu maximum
Jusqu'à 180 joueurs avec un animateur

+ 200 € HT Jusqu'à 360 joueurs avec un 2e animateur

Espace
Environ 20 m², pour un espace d'accueil et un espace d'enquête.

Matériel
Nous apportons les grilles et les documents d'enquête. Une table et une chaise suffisent : nous pouvons les fournir si besoin.

Déplacement
Offert dans le Grand Lyon. Au-delà, 1 € par kilomètre parcouru (aller et retour) depuis Oullins.

Collectivités
Paiement après service fait, factures déposées sur Chorus Pro, attestation d'assurance sur demande.

QUI SOMMES-NOUS

Zupple

Zupple crée et anime des escape games et des jeux de piste à Lyon depuis 2019. Notre salle « Bon vent, Mamie Arlette » compte parmi les meilleures salles francophones.

8 scénarios de stands d'énigmes, animés dans les grands festivals du jeu lyonnais comme OctoGônes et Japan Touch, dans des fêtes de quartier et en soirées d'entreprise.

24e meilleure salle francophone Goldenscapes 2025 · France, Suisse et Belgique
3e meilleure enseigne Escape Game Awards 2026 · Auvergne-Rhône-Alpes

Oullins Pierre-Bénite · Francheville · Tassin La Demi-Lune · OctoGônes · Japan Touch

Demander un devis

pro@zupple.fr
07 66 87 58 33

zupple.fr/stand-egypte