

EN FAMILLE Près de Rennes, un parc de loisirs couvert propose aux familles de résoudre des énigmes en faisant appel à leur intelligence collective

Percer les mystères d'Enigmaparc

RENNES

De notre correspondant régional

Après avoir glissé sa main dans l'ouverture d'un coffre en bois, à l'entrée d'une maison celte, les doigts effleurent une inscription en braille. Si l'on parvient à la déchiffrer, grâce au panneau explicatif, on pourra réussir l'une des nombreuses épreuves proposées par Enigmaparc, un parc de loisirs situé à Janzé (Ille-et-Vilaine), à quinze minutes de Rennes en voiture.

Ouvert il y a huit ans par la famille Grosbois, Enigmaparc propose toute l'année treize parcours d'action et de réflexion, réunis dans différents « mondes » à découvrir à l'abri des intempéries, dans un espace restreint de 2 400 m² : le dernier tombeau d'Égypte, la médina d'Aladin, Black Rock, la mine d'argent désaffectée... À chaque fois, il faut résoudre trois à quatre devinettes, toujours liées à l'univers découvert. « Mon mari Éric a créé la structure avec mon père, et mon frère Patrice Briou a réalisé tous les décors. Les parcours se veulent intergénérationnels, pour que tout le monde s'amuse, petits et grands. Notre objectif, c'est de dépayser le public avec des jeux intelligents », explique la directrice du parc, Christiane Grosbois, 45 ans.

Chaque année, la petite équipe d'Enigmaparc renouvelle les énigmes, histoire de fidéliser les « énigmaphiles ». Et tous les deux ans, elle ouvre un nouveau monde. Le dernier en date s'appelle Arcadia. Il plonge le visiteur dans l'histoire des jeux vidéo, depuis Atari et son jeu de tennis Pong (lancé en 1972) jusqu'à la Wii play d'aujourd'hui, en passant par le célèbre Tétris, symbole



« La cité du soleil », un parcours de mini-golf où l'on utilise des queues de billard pour pousser la balle.

des années 1980. Le tout sans console ni informatique ! « Nous nous sommes rendu compte que ce qu'apprécient les familles, c'est de pouvoir jouer ensemble sans électronique. Alors ici, pas d'écran, l'homme reprend la main sur la machine », précise Christiane Grosbois. Dans un décor futuriste, l'histoire des jeux vidéo défile, des premières consoles des années 1980 jusqu'aux dernières technologies virtuelles. Les salles mettent également en scène les dangers des jeux et d'Internet à travers un univers geek (pour les passionnés d'informatique), réunissant les grands noms des pirates de l'informatique. Arcadia permet aussi de découvrir les simulateurs de vols dans l'espace.

« Ce qu'apprécient les familles, c'est de pouvoir jouer ensemble sans électronique. Alors ici, pas d'écran, l'homme reprend la main sur la machine. »

Tout en jouant, on peut se retrouver aux manettes d'une navette de la Nasa ou d'une fusée Ariane. Un bond dans le passé et dans le futur à la fois.

Sorti de cet univers futuriste, le visiteur peut, après quelques pas, retrouver une ambiance bien différente, avec la médina d'Aladin. Dans

le dédale des couloirs et des salles décorées d'objets chinés dans des souks, les questions posées font appel à la culture générale, à l'inventivité et à l'adresse lorsqu'il s'agit de manipuler des jeux pratiqués au Maghreb.

Sur place, plusieurs enfants montrent une certaine dextérité dans ces exercices. Pour plusieurs d'entre eux, venir à Enigmaparc fait partie des occupations possibles lorsque le temps est pluvieux. Parents ou grands-parents aiment se retrouver en famille dans ce parc où le décor change régulièrement.

La plupart des groupes rassemblent des adultes et des enfants de tous âges qui apprécient de jouer ensemble. Il faut compter près de trois

EN PRATIQUE

- **Enigmaparc** : Z.A du Bois de Teillay, Bois de Teillay, 35 150 Janzé. Parking gratuit.
- **Navette gratuite pour les familles** : dans le cadre de son engagement en faveur du développement durable, Enigmaparc met à disposition du public une navette gratuite de huit places. Le véhicule est disponible sur simple réservation, à partir des gares SNCF de Corps-Nuds et de Janzé. Les familles pourront retrouver les horaires des trains TER sur le site www.breizhgo.com.
- **Compter au moins trois heures de visite.** Tarifs : 14 € pour les plus de 12 ans, 11 € pour les 5-11 ans, gratuit pour les moins de 5 ans.
- **Renseignements et réservations** : 02.99.47.07.65, www.enigmaparc.fr

heures pour découvrir l'ensemble des mondes proposés. Dont « la cité du soleil » : un parcours de mini-golf original, où l'on utilise des queues de billard pour pousser sa balle entre la pyramide d'Uxmal et les crânes des civilisations olmèques. Les propriétaires du parc se sont inspirés d'un de leurs voyages dans la cité de Bonampak au Mexique, dans la péninsule du Yucatan. Le décor représente certains personnages mayas, les décorations macabres des Aztèques, et l'artisanat des Incas. Les enfants rient devant la maladresse de leurs parents, et profitent des anecdotes qui ponctuent le jeu pour parfaire leur culture générale.

RAPHAËL BALDOS

CHINER

Les wagons à benne basculante

Les fêtes de Noël approchent et avec elles une multitude de drones, de tablettes, de consoles, de peluches interactives. Devant un tel déferlement de technologies, quelques grands-parents songent sans doute à leur Noël d'antan. La bûche dans la cheminée, le goût de l'orange et du sucre d'orge, l'envie rarement assouvie, du train électrique tournant dans les vitrines des magasins sans jamais parvenir jusqu'à leurs souliers. Mais il n'est jamais trop tard pour les collectionner et pourquoi ne pas commencer par un wagon à benne basculante dont les enfants se servaient dans les années 1920, pour transporter quelques morceaux de sucre ou quelques grains de riz.

Il s'agit alors d'un wagon équipé d'un système très simple. JEP et Hornby sont les premiers à fabriquer un jouet inspiré par les wagonnets Decauville en action sur les chantiers des années 1880 à 1920. Dès 1898 la célèbre marque de train Bing produit une reproduction de la Decauville d'environ 20 cm destinée aux trains mécaniques. En 1902, la marque fabrique des trains de sable destinés aux enfants jouant dans les parcs sur les tas de sable. Ce sont évidemment des trains sans rails comportant deux ou trois wagonnets « Decauville » à benne basculante. Son concurrent Märklin propose en 1902 un train de sable avec une locomotive et trois wagonnets Decauville. En France JEP produit en 1929 des trains-jouets pour voies à écartement « O ». Les wagonnets s'éloignent de la ligne Decauville car la firme utilise un châssis de wagon standard à deux essieux. Mais la benne et son système de bascule sont dans l'esprit des modèles originaux. Ces wagons ne subiront que peu de modifications au fil des années et pour connaître leur date de fabrication

les ferroviophiles (1) devront observer les systèmes d'attelage. De 1933 à 1951, ils seront « à croc », et de 1952 à 1964, dernière année de fabrication, ils seront dits « automatique-symétrique ». La benne, posée sur un châssis noir, est lithographiée en vert sombre à l'extérieur et rose à l'intérieur. Chez le fabricant anglais Hornby, les wagons à benne basculante modèle Decauville sont en France de couleur bleu foncé avant la guerre, mais dans les années 1945 la benne est jaune vif sur un châssis noir. En revanche, en Angleterre elles portent la marque des quatre compagnies traditionnelles ETAT, PLM, EST, NORD.

On peut chiner un de ces wagons pleins d'un charme désuet à partir de 45 € pour les modèles récents mais pour un modèle des années 1930, compter un minimum de 150 à 200 €.

HUBERT DUEZ

(1) Collectionneurs de trains-jouets.