

ESCAPE GAME

Enigme n°1 :

Il faut ranger les mots dans l'ordre alphabétique puis utiliser la dernière lettre de chaque mot.

Le mot code est « casier ».

A PREPARER :

- Une fiche par groupe (ajouter un numéro dans le rond)
- Une étiquette avec un numéro sur 6 tables éloignées dans la classe.
- L'énigme suivante cachée dans les casiers

Chaque équipe reçoit une fiche identique avec un numéro différent dans le rond. De cette façon ils pourront aller chercher l'énigme suivante dans le casier désigné par le numéro de leur version.

Pour les classes de CM, on peut ne pas donner la consigne afin de les faire réfléchir...

ESCAPE GAME

toi

vie

papa

échec

voilier

souris

□ □ □ □ □ □ ○