

# ESCAPE GAME de RENTRÉE - CP

Les documents pour la maitresse

Dans ce fichier :

- ★ Le principe de l'escape game avec le détail des différentes énigmes
- ★ Les réponses pour chaque énigme
- ★ Les aides « techniques » pour réaliser chaque énigme

# Escape Game : principe

Mission générale : Un trésor a été enfermé dans une boîte par un magicien maléfique. Il faut à tout prix le délivrer. Mais le sorcier est malin : non seulement il a caché la boîte dans un endroit mystérieux mais en plus, il a accroché un cadenas à la boîte.

Il a laissé 6 énigmes pour se souvenir où il a caché la boîte et quel est le code du cadenas. Si vous voulez trouver le trésor il va falloir résoudre toutes les énigmes.

## Première énigme : Qu'est-ce que c'est ?

⇒ Les élèves doivent faire identifier les 3 photos présentes

## Après la résolution de la première énigme

⇒ A l'issue de la première énigme résolue, la maitresse indique la cachette de la seconde énigme (à mettre dans une enveloppe avec le numéro de l'équipe)

- Equipe 1 : l'indice est « sous une chaise ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe sous la chaise de son bureau.
- Equipe 2 : l'indice est « regarde l'affiche de porte ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe derrière l'affiche de porte.
- Equipe 3 : l'indice est « la porte du placard ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe sur l'intérieur de la porte du placard.
- Equipe 4 : l'indice est « le tableau ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe derrière le tableau.
- Equipe 5 : l'indice est « sous la table ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe sous une des tables de la classe.
- Equipe 6 : l'indice est « l'ordinateur ». En fait, la maitresse aura patafixé une enveloppe sous l'ordinateur portable de la classe.

## Deuxième énigme : Mots mêlés à forme (CP)

- ⇒ Les élèves trouvent cette énigme dans une enveloppe, à l'endroit où l'a cachée la maitresse.
- ⇒ Il s'agit d'un mot mêlé.
- ⇒ Les élèves réalisent ces mots mêlés avec les prénoms de la classe. Après avoir colorié les prénoms, ils vont obtenir une sorte de « QR-code ». Il suffira de le retrouver, affiché dans la classe, pour passer à l'énigme suivante.
- ⇒ Ne pas oublier de découper le titre au-dessus de chaque « QR-code » sinon les élèves sauront qu'il s'agit de leur équipe. Mais, on peut le marquer derrière pour s'en rappeler.

## Deuxième énigme : Pixel arts codés (CE1)

- ⇒ Les élèves trouvent cette énigme dans une enveloppe, à l'endroit où l'a cachée la maitresse.
- ⇒ Il s'agit d'un pixel art codé. Celui-ci donne la forme d'un cœur, d'une couleur différente pour chaque équipe.
- ⇒ Quand les élèves découvriront le cœur, ils devront le retrouver dans la classe (on aura affiché 6 cœurs de 6 couleurs différentes, avec derrière, l'énigme numéro 3).

## Troisième énigme : Le tangram

- ⇒ Les élèves trouvent cette énigme derrière le cœur (s'ils sont en CE1) ou derrière le « QR-code » (s'ils sont en CP) qu'ils ont décodé dans la deuxième énigme
- ⇒ Pour cette troisième énigme, il s'agit de reproduire un tangram
- ⇒ Une fois le tangram réalisé, il faut le faire valider par la maitresse.
- ⇒ Une fois validé, la maitresse donne un code à 3 chiffres. Ce code doit être retrouvé quelque part dans la classe. Il sera accompagné d'une pochette plastifiée contenant un stéréogramme

## Quatrième énigme : Le stéréogramme

- ⇒ Il faut trouver ce que représente le stéréogramme.
- ⇒ Une fois que le stéréogramme est identifié, il faut aller chercher le cache-cache accroché au tableau, qui a le logo de ce qu'on vient de voir dans le stéréogramme. (on veillera à mettre un cache-cache de plus, afin que le dernier groupe ne soit pas avantagé).

## Cinquième énigme : Le cache-cache

- ⇒ Les cache-cache sont à sélectionner ici : <http://cycle2.orpheecole.com/2013/02/blasons-dautonomie/>
- ⇒ Les élèves cherchent tous les éléments du cache-cache.
- ⇒ Dès que tous les éléments sont trouvés, la maitresse donne le cœur tressé à réaliser

## Sixième énigme : Le cœur tressé

- ⇒ Les élèves doivent réaliser un cœur tressé.
- ⇒ Une fois qu'il sera complètement réalisé, ils trouveront une combinaison de 3 chiffres, qui leur permettra d'ouvrir le cadenas.
- ⇒ Concrètement, sur chaque « carré » réalisé par le cœur tressé, il y aura des numéros. Une fois le cœur tressé réalisé, seuls les numéros du « dessus » apparaitront. Il faudra ensuite apposer un cache préparé par la maitresse pour voir apparaitre les 3 numéros du code.
- ⇒ Pour le cache : l'imprimer tel quel et évider les cases qui possèdent un rond.

## Le cadenas

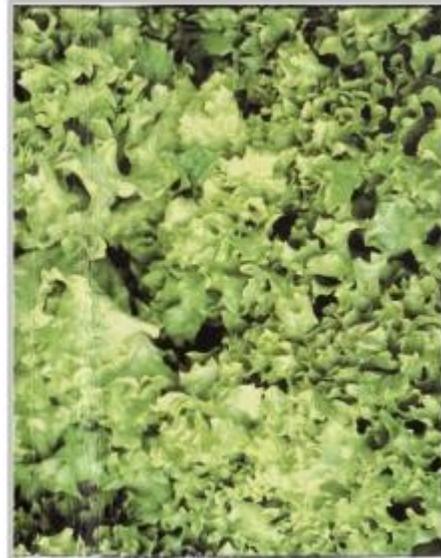
- ⇒ Les élèves ouvrent le cadenas et trouvent un petit cadeau pour leur équipe

# Document réponse - Enigme I

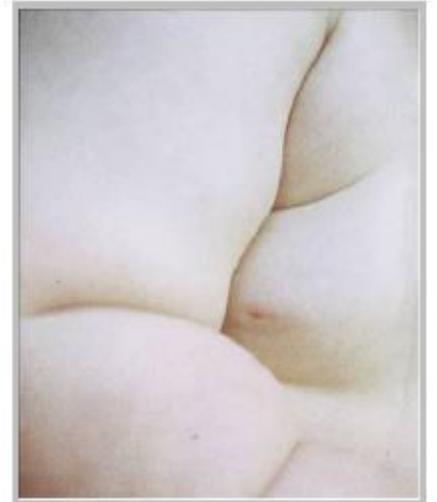
Equipe 1



Le pneu d'une voiture

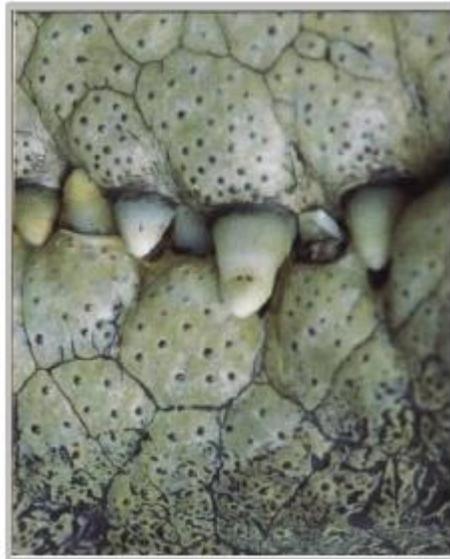


De la salade



Le bras et le buste d'un bébé

Equipe 2



Des dents de crocodile



Des spaghettis



Une plume de paon

Equipe 3



La queue d'un éléphant



Un ver de terre



Un kiwi

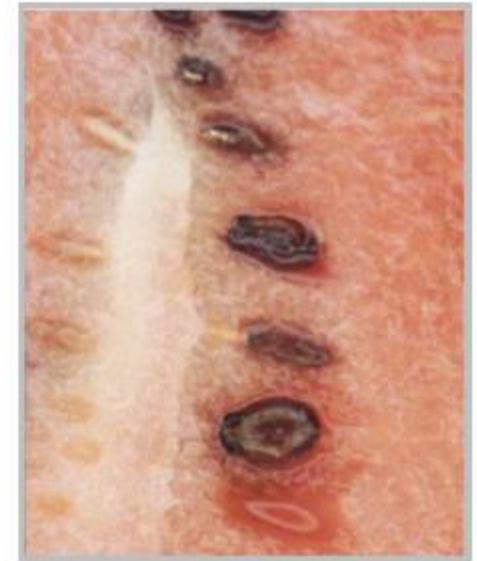
Equipe 4



Un œil de poisson



La mie du pain

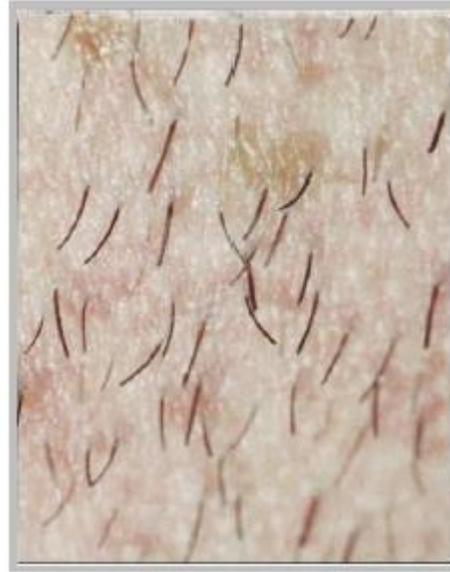


Une pastèque

Equipe 5



Une toile d'araignée



Des poils de barbe

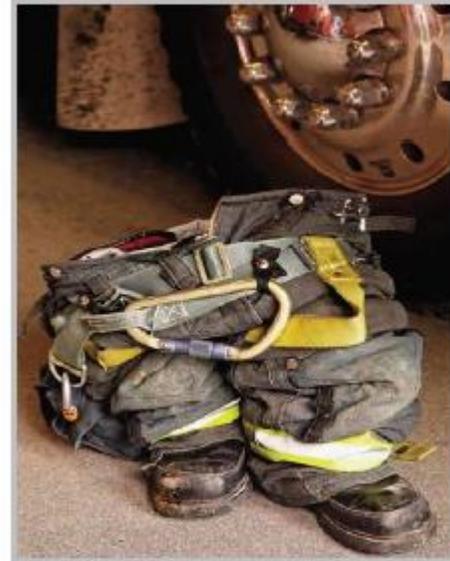


Le bout d'une banane

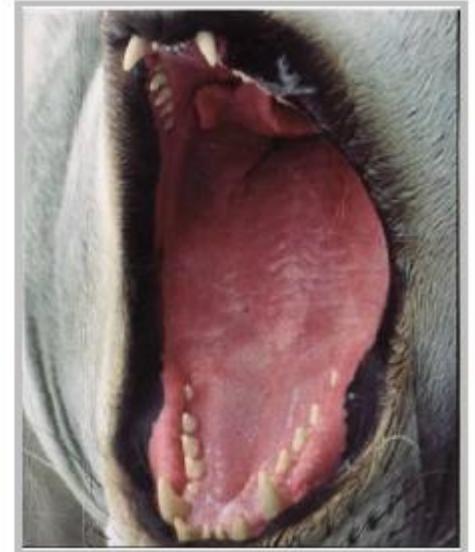
Equipe 6



La bouche d'un cheval



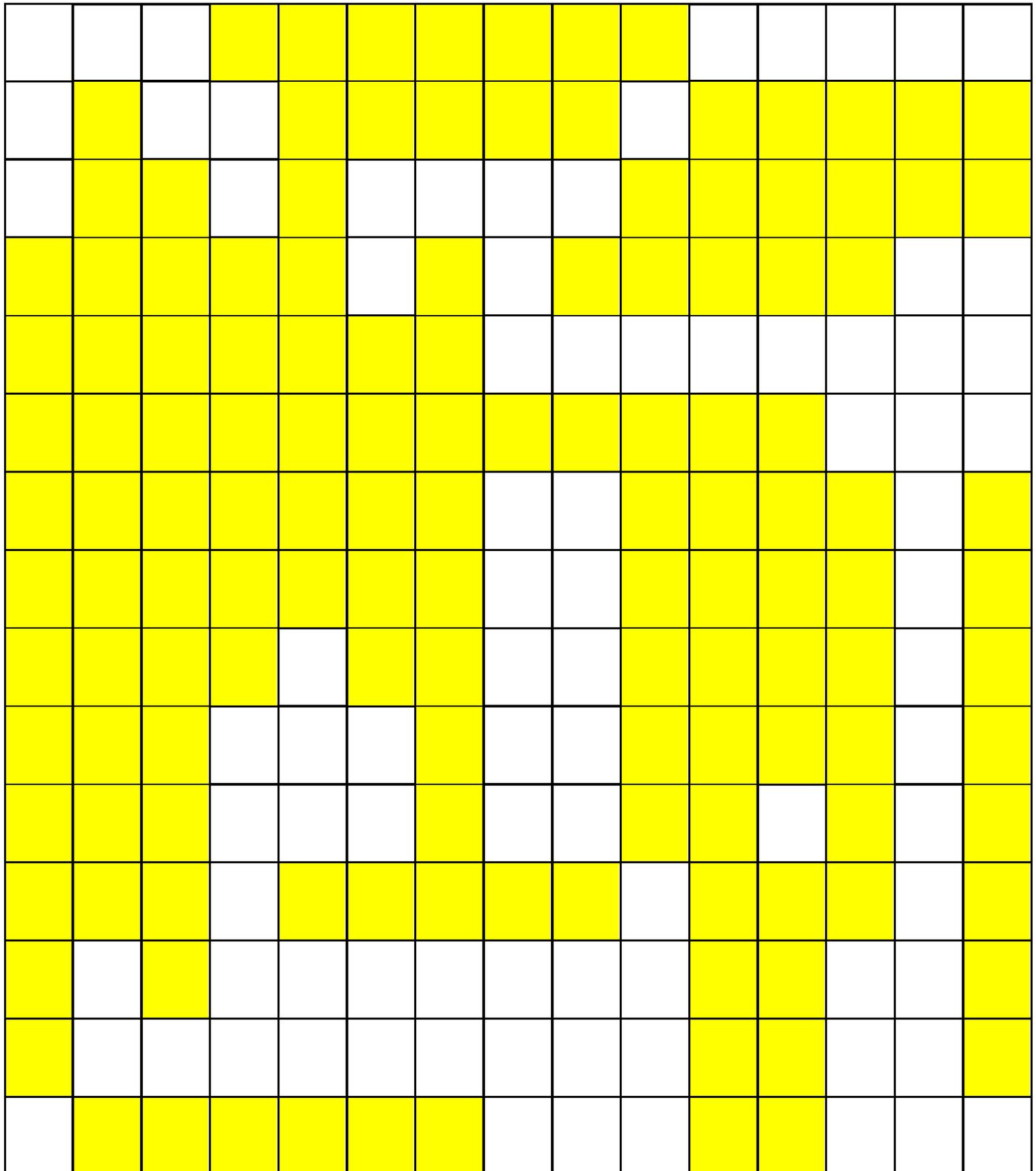
La tenue d'un pompier



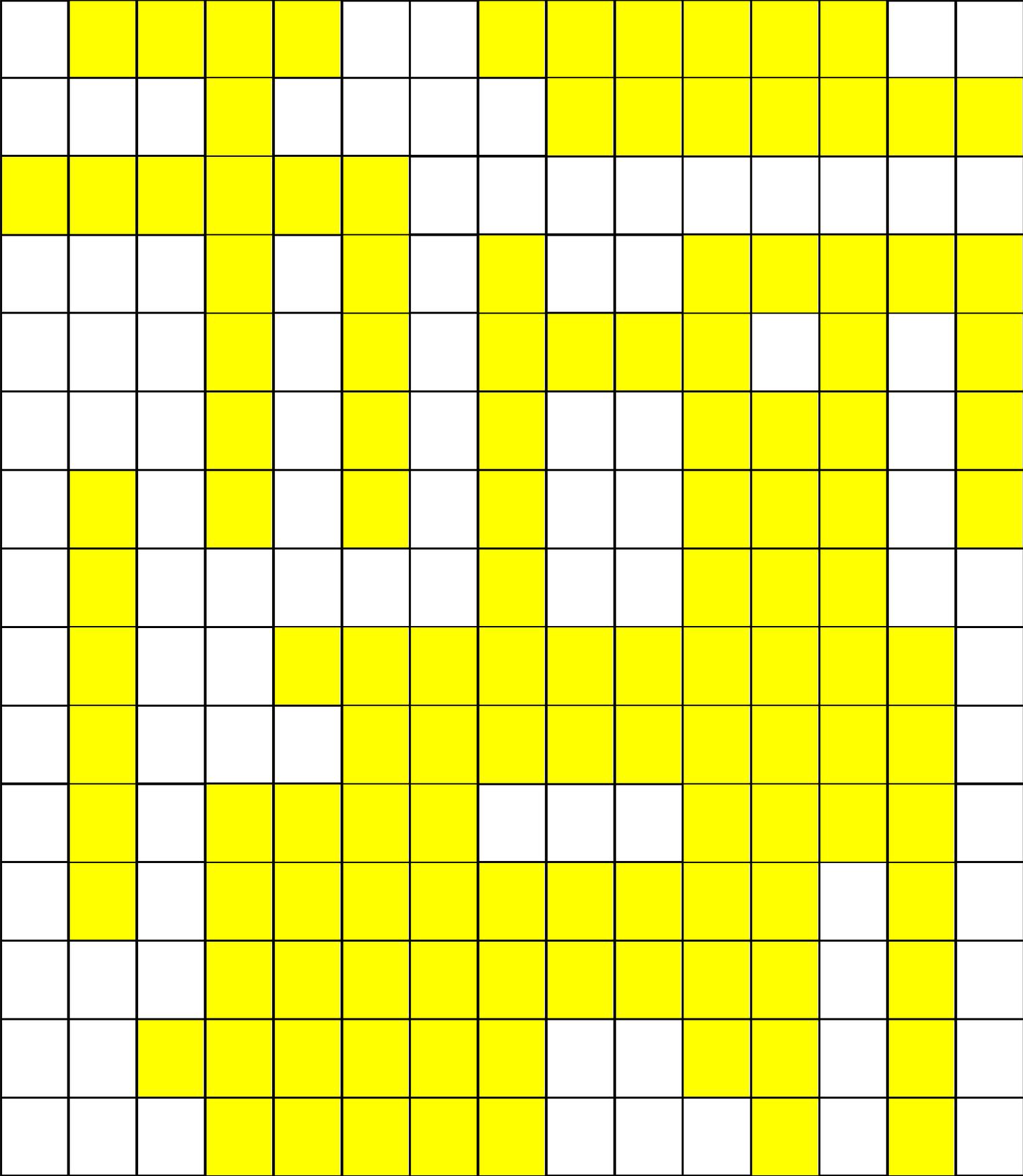
La gueule d'un phoque

# Document réponse - Enigme 2

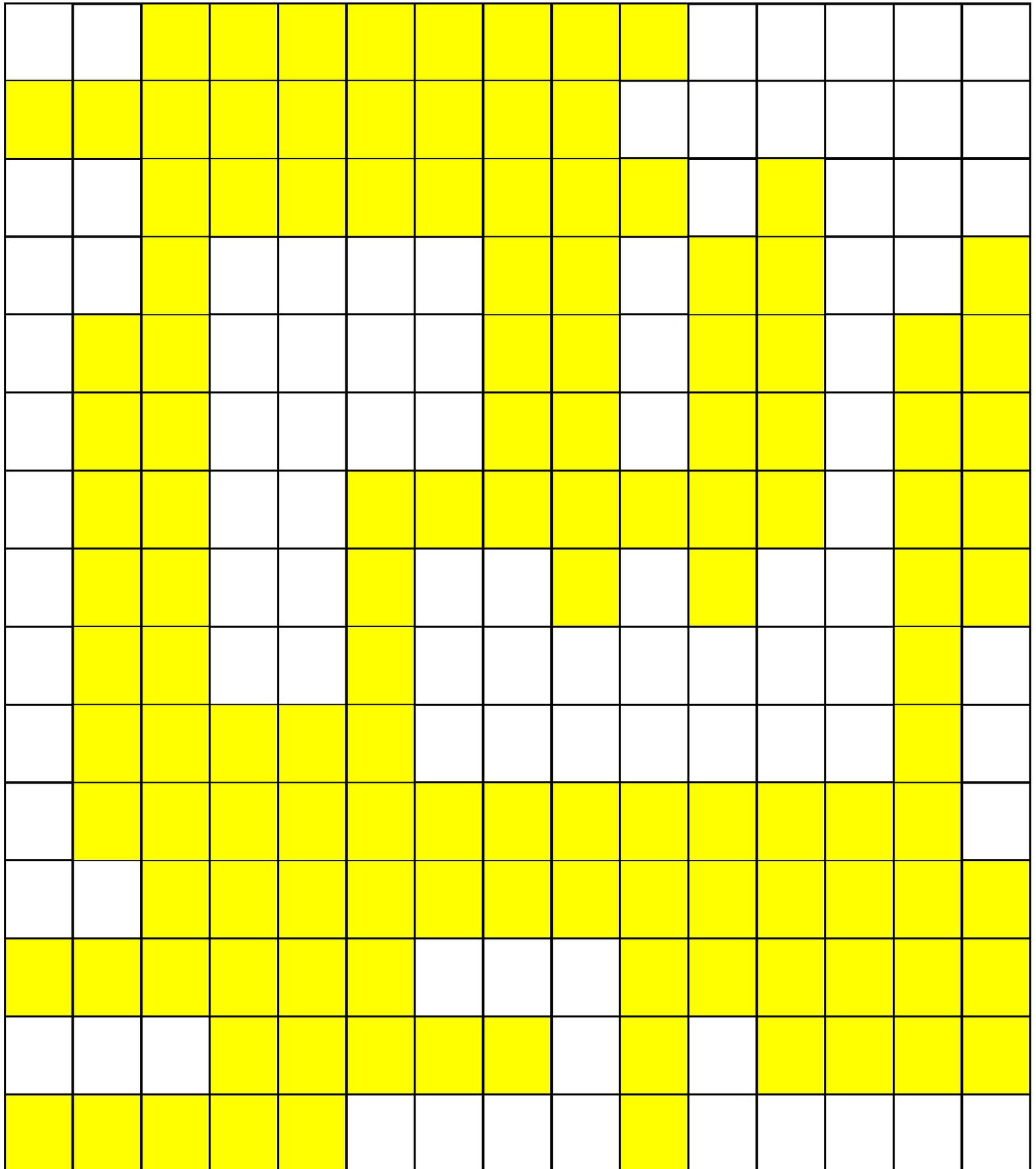
L'équipe 1 doit retrouver cette image dans la classe



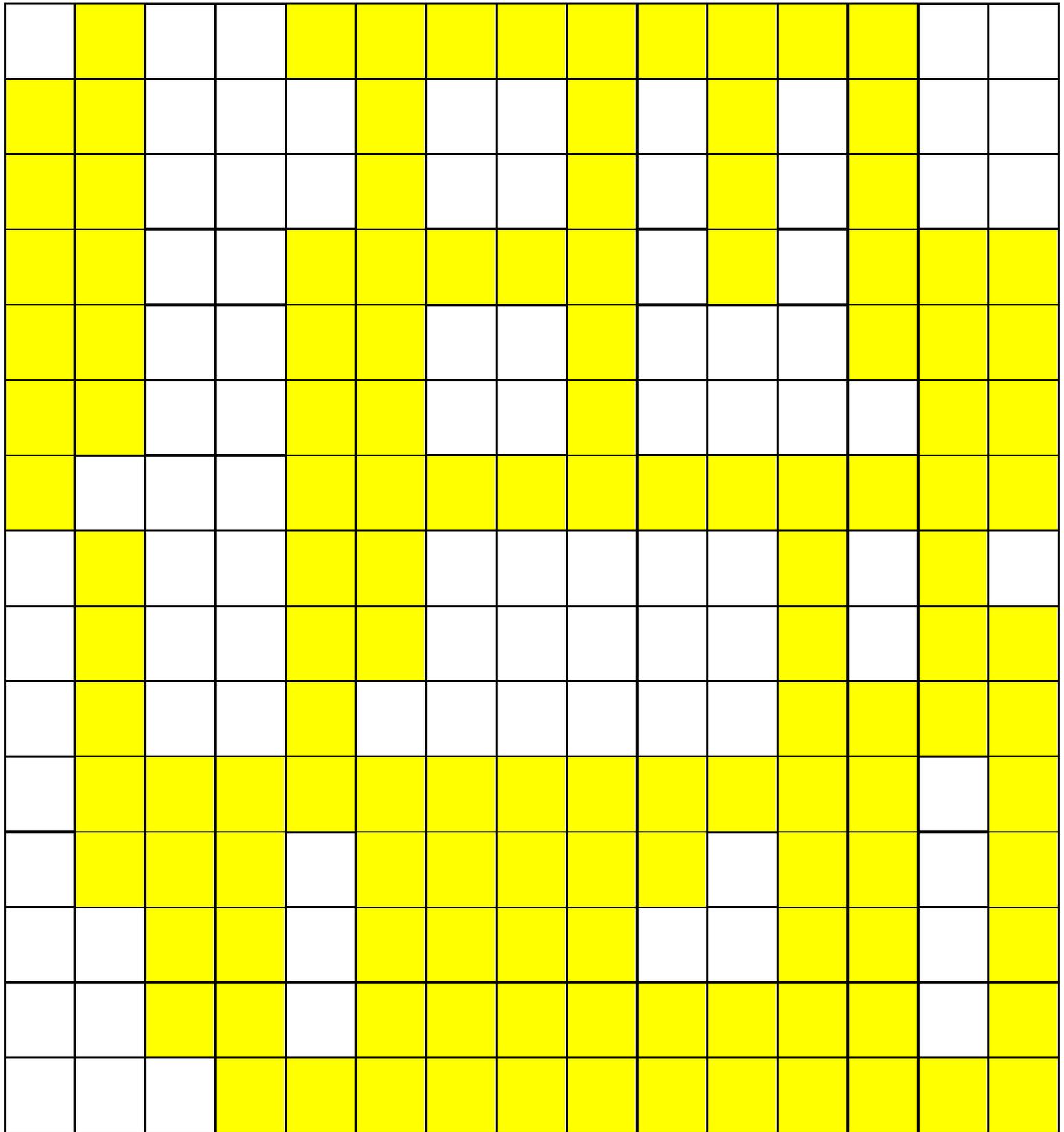
L'équipe 2 doit retrouver cette image dans la classe



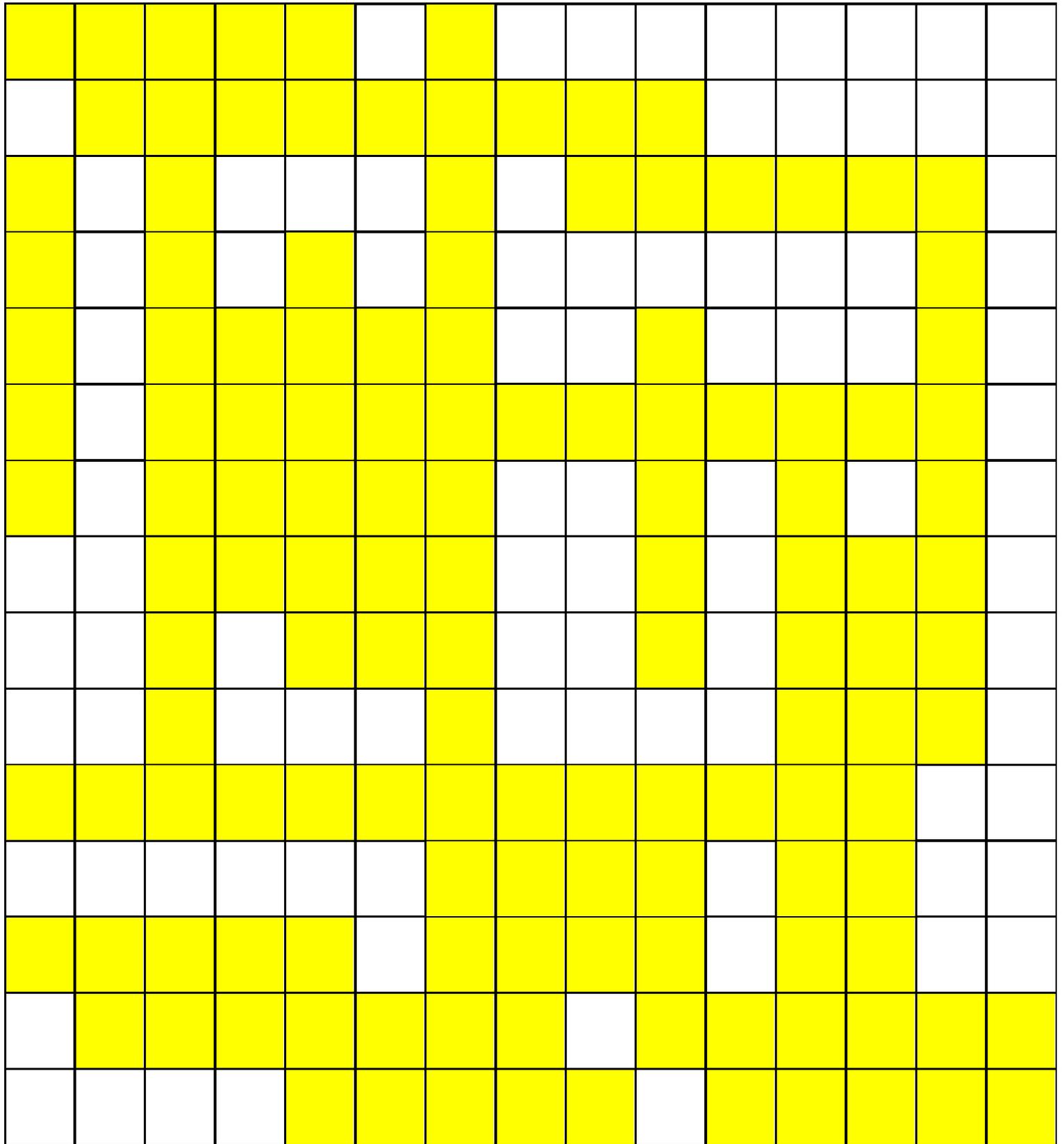
L'équipe 3 doit retrouver cette image dans la classe



L'équipe 4 doit retrouver cette image dans la classe



L'équipe 5 doit retrouver cette image dans la classe







## Document réponse - Enigme 3

Pour coller sur les pochettes

1-2-3

4-5-6

7-8-9

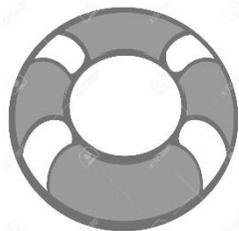
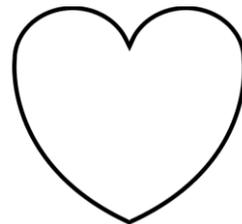
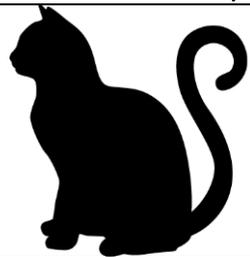
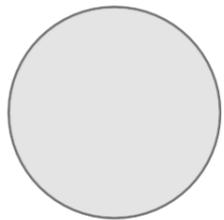
2-4-6

1-3-5

3-6-9

## Document réponse - Enigme 4

Selon les stéréogrammes choisis, les petites images réponses peuvent être collées sur les cache-cache choisis.



## Document réponse - Enigme 5

⇒ Les cache-cache sont à sélectionner ici : <http://cycle2.orpheecole.com/2013/02/blasons-dautonomie/>

# Document réponse - Enigme 6

Sur feuille blanche : (pour 2 équipes)

A

1

3

5

7

8

9

2

4

6

0

1

2

3

4

5

6

A

1

3

5

7

8

9

2

4

6

0

1

2

3

4

5

6

Sur feuille de couleur : (pour 2 équipes)

B

2

5

2

9

4

1

5

0

3

0

6

9

0

1

2

5

B

2

5

2

9

4

1

5

0

3

0

6

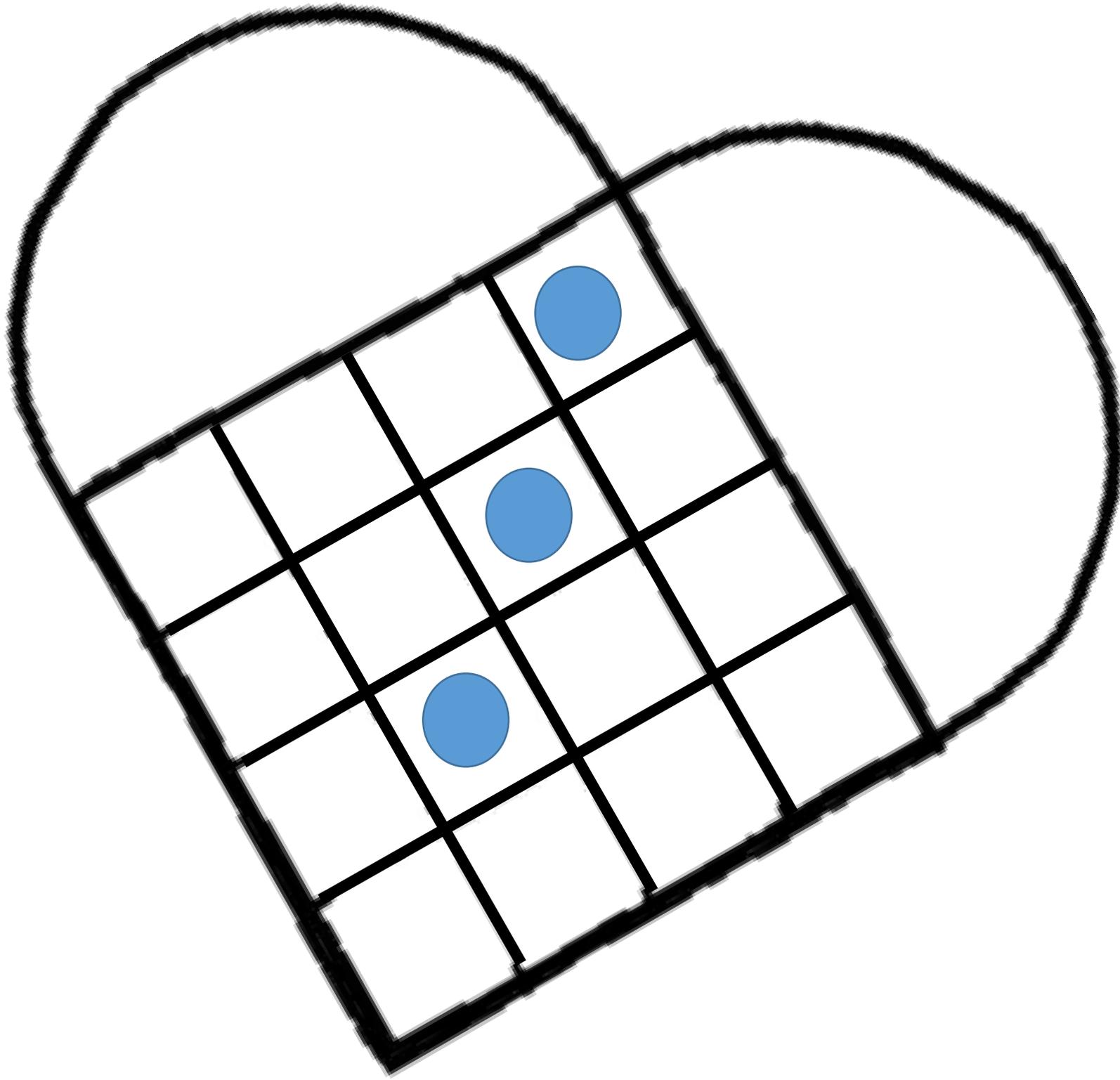
9

0

1

2

5



# Aides techniques

## Pour faire les mots mêlés avec d'autres prénoms

Aller à cette adresse : <http://tice.avion.free.fr/fswordfind/fswordfinder.php>

Noter les noms des élèves, sans les tirets ou accents. Choisir un carré de 15 x 15 et sélectionner les bonnes options de difficulté :

Générateur de Mots Mêlés

Titre de la grille  
(Optionnel, 20 lettres et/ou nombres seulement)

Entrez vos mots  
(Séparés par des virgules, espaces, ou un par ligne)

Sofia  
HelMaria  
Omaima  
WinnLuca  
Berti  
Nerma  
Emmy  
Nozdine  
Maya  
Gloria  
Sherazade  
Eliot  
Jericho  
Lehann  
Gabriel

10200 caractères restants - [Tout sélectionner] - [Vider]

OU

Mots à choisir au hasard dans la base (600 max.)

Liste de mots : English Baseball

Lignes (10-100) : 15

Colonnes (10-100) : 15

Style de grille (La personnalisation nécessite javascript et cookies actifs) : Rectangulaire

Taille de fonte (par défaut 5.0) : 5.0 mm

Couleur arrière-plan (par défaut white) : white

Couleur fonte (par défaut black) : black

Couleur surlignage (par défaut yellow) : yellow

Mots à choisir au hasard dans votre liste de mots

Langue de la grille : French

Orientation des mots :

Gauche -> Droite

jamais en diagonale

Haut en bas / Bas en haut

Une fois la feuille générée, sélectionner (sans les prénoms) et copier dans une feuille word.

Dans word, sélectionner le tableau et l'élargir à la taille de la page. Puis mettre les bordures du tableau.

Uniformiser la largeur des colonnes :

Escapade game de rentrée maître - Word (Échec de l'activation du produit)

FICHER ACCUEIL INSERTION CRÉATION MISE EN PAGE RÉFÉRENCES PUBLIPOSTAGE RÉVISION AFFICHAGE Font PDF Outils de tableau

CRÉATION DISPOSITION

Rechercher Remplacer Sélectionner

Modification

Options de collage :

Insérer

Supprimer le tableau

Uniformiser la hauteur des lignes

Uniformiser la largeur des colonnes

Styles de bordure

Ajustement automatique

Orientation du texte...

Insérer une légende...

Propriétés du tableau...

Nouveau commentaire

Insérer Supprimer

SOFIA  
HELMARIA  
OMAIMA

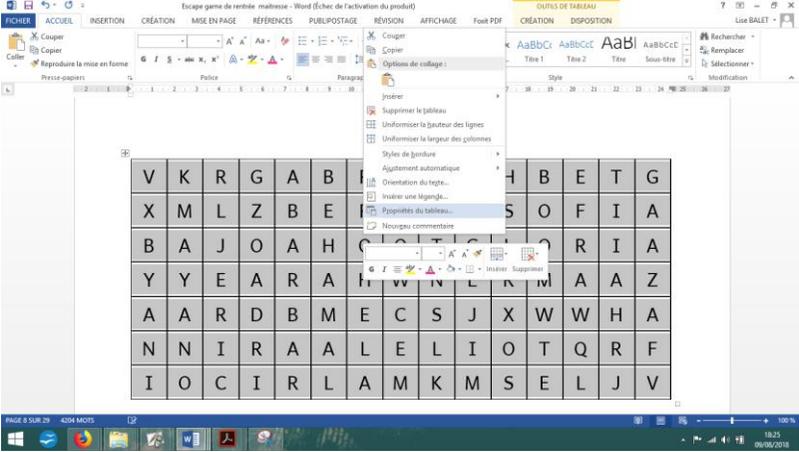
Equipe 1

V	K	R	G	A	B	R	I	E	L					
X	M	L	Z	B	E	R	T	I	T					
B	A	J	O	A	H	O	O	T	G	L	O	R	I	A
Y	Y	E	A	R	A	H	W	N	E	R	M	A	A	Z

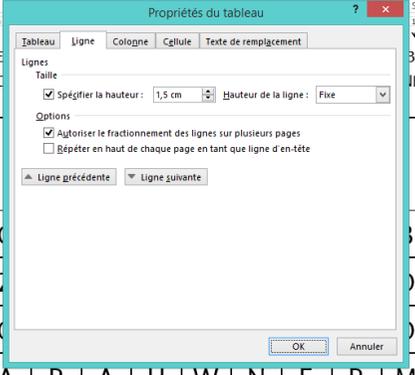
PAGE 7 SUR 29 4202 MOTS

18:25 09/08/2018

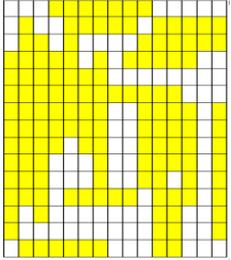
Aller dans les propriétés du tableau :



Spécifier la hauteur :



Sélectionner le tableau ainsi modifié et le copier juste en dessous. Réaliser soit même le mot mêlés en mettant les lettres des prénoms en jaune  
Supprimer ensuite les lettres pour obtenir seulement une sorte de QR-code



Afficher cela dans la classe et c'est derrière cette « image » que les élèves trouveront l'énigme suivante.  
Refaire cela autant de fois que d'équipes (on peut générer plusieurs fois la grille avec les mêmes propriétés, sans que les prénoms ne se retrouvent au même endroit).