

# ESCAPE GAME

## Enigme n°3 :

Il faut calculer l'opération en décodant le deuxième chiffre puis reporter le résultat sur le plan pour trouver l'énigme suivante.

Chaque équipe reçoit la fiche énigme.

Plusieurs niveaux en fonction des niveaux de classe.

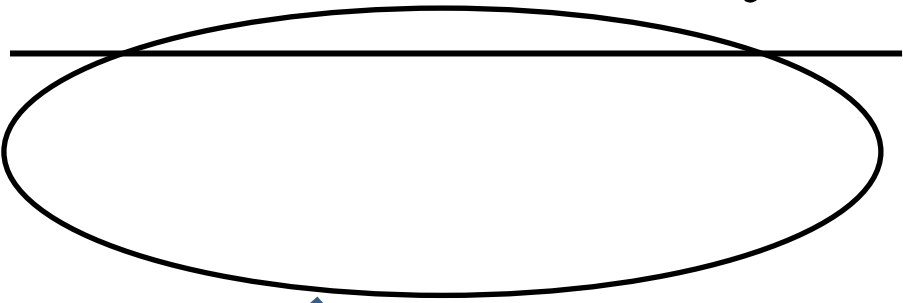
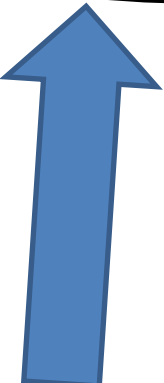
### A PREPARER :

- Par groupe : fiche énigme et plan (à cacher dans la cachette de l'énigme 2)
- Dans l'emplacement codé, cacher l'énigme

4

# ESCAPE GAME

ab = le numéro des pompiers  
c = le chiffre des dixièmes dans 54,13  
d = le tiers de 21  
e = le nombre d'unités dans 3006 millièmes  
f = le triple de la moitié de 6

1	8	2	5	3	7	
-	a	b	c	d	e	f
<hr/>						
						
						

*Insérer un plan de l'école (y noter les codes trouvés en résultat de l'opération ainsi que des codes erronés, proches du bon code).*