

# ESCAPE GAME DE RENTREE

## Touffu's Music

### OBJECTIFS

Coopérer dans le cadre d'une activité  
Travailler en groupe  
Mettre en œuvre une logique  
S'organiser au sein d'un groupe  
Soudier les élèves dans chaque maison

### HISTOIRE

C'est la panique à l'école ! La harpe qui joue de la musique pour Touffu, l'énorme chien à 3 têtes s'est arrêté. Touffu est complètement déchaîné. Si personne ne l'arrête, aucun élève ne pourra sortir en récréation jusqu'au retour d'Hagrid, à la fin de la semaine!  
Mais vous pouvez encore réussir à l'apaiser...trouvez la mélodie qui lui permettra de se rendormir...attention toute note manquante risquerait de l'énerver encore plus!

### DEROULEMENT

Lieu: dans la cour de l'école  
Etape 1 ; trouver les 2 enveloppes de la couleur de la maison  
Etape 2 : résoudre les énigmes des 5 première enveloppes  
Etape 3 : décoder les notes de musique  
Etape 4 : composer la mélodie sur la tablette auprès d'un enseignant (site [www.musicaa.com/fr/piano](http://www.musicaa.com/fr/piano) )

### MATERIEL

8 enveloppes soit 2 par maison (1 avec les 5 énigmes, 1 avec le codage)  
Enigme 1 : carte énigme  
Enigme 2 : carte énigme  
Enigme 3 : carte énigme  
Enigme 4 : 1 vis par maison, un gros pot avec des boulons de toute taille  
Enigme 5 : carte énigme  
Codage et cartes codées (x4 pour chaque)  
Crayon gris, gomme, règle, ardoise, feutre  
Tablette ou téléphone