



ESCAPE GAME

MISE EN
PLACE

Préparation :

° Fabriquez un puzzle de Saint-Max (livret « jeux 9 » de l'APMEP) ou un autre puzzle géométrique. Imprimez les différentes pièces jointes. Construisez la roue de décryptage de César (le trou est à faire sous la lettre A de façon à voir les nombres correspondants au décalage.). Notez un code, à l'encre invisible sous les 9 pièces du 9 carrés (livret « jeux 9 » de l'APMEP). Notez le code 9642 sous la carte centrale. Creusez un livre pour pouvoir cacher les pièces du puzzle au CDI. Demandez au documentaliste de coder le livre pour que les élèves puissent le retrouver au CDI.

° Rédigez, sur une feuille A4, la lettre suivante ou une autre, le but est de poser un cadre ou une histoire :

« A vous qui lisez ce courrier,
Mes élèves et moi-même sommes en plein désarroi. Les mathématiques ne plaisent plus. Trop souvent nous entendons « Mais à quoi ça sert ? ». pour nous la réponse est évidente ! Et devant tant d'ignorance, nous avons décidé de quitter les lieux.

Mais pleins d'espoir, nous avons laissé derrière nous différents indices qui vous permettront de rejoindre le lieu dans lequel nous nous sommes retranchés pour continuer à nous cultiver.

Prouvez nous votre valeur, suivez nos traces et affrontez à nos côtés l'énigme ultime.

Lardy, le 15 Juin 2018

Marie Fauvère et ses élèves »

Pour le pliage en enveloppe : Origami-Senbazuru
www.youtube.com/watch?v=bYT46ol8w

° Rédigez, sur une feuille A5, la lettre de rendez-vous suivante ou une autre :

« Vous possédez, décidément bien des qualités ...
ou peut-être savez-vous, à merveille tricher !

La dernière épreuve nous permettra de trancher.

Rendez-vous immédiatement au CDI munis des différents objets récupérés.

Un dernier code, sous la lumière, vous livrera le secret. »

Ecrire sur la lettre, à l'encre invisible, le code du livre du CDI à trouver.

Mise en place :

° Sur le bureau, placez la lettre, les 4 clés de décodage et des brouillons utilisés pour coder.

° Préparez les deux bocaux ou boîtes pouvant être fermées par un cadenas.

- Dans le premier, placer les 4 première pièces du puzzle de Saint-Max.

Fermer le bocal à l'aide d'un cadenas à 4 chiffres (9642 : code obtenu avec le 9 carrés) et d'un cadenas à 3 chiffres (827 : code obtenu avec le Trio). Cacher le bocal.

- Dans le deuxième bocal, placer la lettre de rendez-vous ainsi qu'un stylo lumineux pour l'encre invisible. Fermer par un cadenas à 4 chiffres (1218 : code obtenu avec le chiens et chats). Cacher le bocal.

° Préparez une enveloppe ou une boîte plate pouvant être fermée avec un cadenas. Placez y la roue de César, puis fermez avec un cadenas à 3 chiffres (234 : code obtenu avec nombres et solides). Cachez l'enveloppe.

° Répartissez les différentes énigmes dans la salle :

- une première table avec la feuille de nombres et solides, la règle codée, des brouillons et des crayons.

- une deuxième table avec le jeu neuf carrés (en fonction du temps deux ou trois pièces peuvent être déjà correctement placées sur la table : pensez à les scotcher pour que les élèves ne bougent pas tout ou sinon tant pis pour eux), la feuille de message codée, des brouillons avec des débuts de recherche et des crayons). La règle du jeu doit être scotchée sous la table.

- une troisième table avec le jeu trio : soit le plateau déjà prêt soit le jeu placé avec les différentes pièces du trio, la règle codée.

- une dernière table avec l'énigme codée de chiens et chats , des brouillons et des crayons.

° Placez les pièces de puzzle restantes dans le livre creusé, y ajouter la feuille rebus du puzzle de Saint-Max et ranger le livre au CDI en fonction de son code.

Il ne reste plus qu'à faire entrer les élèves.