

# TRAME ESCAPE GAME

## TROIS ÉLÉMENTS À TROUVER

- Qui a enfermé Ryan et Sarah ?
- Dans quel but ?
- Comment sortir de la drague ?



## PREMIÈRE SALLE – ENIGME DÉCOUVERTE DU JEU

5 mins

Contenu du sac de Sarah : vieille caméra, quelques cahiers de cours, agenda, trousse (stylo, crayon de papier, règle, gomme, compas, équerre, surligneur), lampe de poche et cahier de brouillon (pour prendre des notes).

### ANAGRAMME

→ Cartes de jeu trouées dissimulées dans l'agenda. Chaque trou correspond à un emplacement dans les cahiers de cours. L'ensemble des lettres découvertes donnent le nom « DRAGUE ».

La réponse donne accès à la seconde salle avec ouverture par le fantôme (big up à Mumu) de l'autre côté lorsqu'il entend la réponse. Les élèves doivent **garder** le sac de Sarah pour la deuxième salle.

## DEUXIÈME SALLE

Documents et objets appartenant à la société New Yorkaise Or & Argent, le père de Ryan représentant de la société secrète du Crâne et Joe Bush (le fantôme de la drague). Il va falloir que les élèves se répartissent pour pouvoir rassembler le plus d'indices possibles, sinon il sera compliqué de finir dans les temps.

→ **Le maître du jeu** doit rappeler les **deux mots clés** pour réussir : **répartition des tâches** et **communication**.

## ÉLÉMENTS DE DÉCOR AUX MURS

MATIÈRE	ÉLÉMENT	FONCTION
<b>ANGLAIS, FRANÇAIS &amp; MATHS</b>	Photographies de mineurs avec légende (histoire des mines d'or aux EU) et dates à laquelle les images ont été prises.	✓ Les indications textes sur les légendes sont justes informatives mais ne mènent à aucune piste. <b>Recentrer les élèves</b> s'ils s'attardent trop longuement dessus. ✓ Les <b>dates sont importantes</b> pour la toute dernière étape créée par les élèves de Benoît.
<b>MUSIQUE &amp; MATHS</b>	Légende pour décoder le morse.	✓ Nécessaire pour déchiffrer le code de l'énigme de Joe Bush.
<b>FRANÇAIS</b>	Carte des symboles de l'alchimiste	✓ Nécessaire pour trouver le nom du coupable.
<b>FRANÇAIS</b>	Photographies de la ville de Skeleton Creek, portraits des habitants, avec légendes inquiétantes et anecdotes angoissantes.	✓ Éléments de décor qui permettent de plonger dans l'ambiance de la salle mais ne donnent <b>aucune information pour l'avancée dans le jeu</b> . <b>Recentrer les élèves</b> s'ils s'attardent trop longuement dessus.

**PREMIÈRE ÉTAPE** – Environ **15 mins**

SUSPECT	OBJETS & DOCUMENTS DANS LA SALLE	MATIÈRE	ÉNIGME
La société New Yorkaise Or & Argent	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Articles de presse</li><li>✓ Documents confidentiels de la société</li><li>✓ Dictionnaire anglais / français</li></ul>	<b>ANGLAIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Cacher des <b>fausses pistes</b> dans certains documents</li><li>✓ <b>Anagramme</b> dans les documents.</li></ul> Les lettres remises dans le bon ordre indiquent <b>un lieu dans la salle</b> (ex. « derrière le tableau ») dans lequel se cache un élément d'enquête.
Joe Bush	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Bleu de travail avec objets dissimulés dans les poches</li><li>✓ Pioche</li><li>✓ Pépites d'or</li><li>✓ Bottes en caoutchouc</li></ul>	<b>MATHS &amp; MUSIQUE</b>  Possibilité de faire deux codes différents un en maths et un en musique.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Papiers codés dans différents objets (poches du bleu de travail, bottes, symboles sur la pioche...). Glisser un ou deux faux morceaux de code.</li><li>✓ Création d'un code en morse qui indique un message du style « Ne touchez pas à mon or ! ».</li><li>✓ Légende pour décoder le morse (affichée au mur).</li></ul>
Le père de Ryan	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Matériel de pêche</li><li>✓ Photographie de Joe Bush</li></ul>	<b>FRANÇAIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Derrière la photo de Joe Bush code chiffres / lettres à décoder pour trouver un message caché</li></ul>

→ Cette première étape de fouille permet de trouver le **mobile de chacun des suspects**.

**DEUXIÈME ÉTAPE** – 5 mins

**FRANÇAIS**

Dans les affaires de chacun des personnages se trouve un bout de symbole. Une fois assemblés, cela indique le nom du coupable.

→ Cette deuxième étape permet de trouver le **nom du coupable**.

**TROISIÈME ÉTAPE** – Environ **10 mins**

**MATHS**

Création d'une énigme mathématique avec **les dates des photographies** des mineurs sur les murs. La réponse doit être **un code à quatre chiffres** permettant d'ouvrir le cadenas qui ouvre le cadenas de la porte de sortie.

→ Cette troisième étape permet de **finir le jeu**.