

ENIGMES ET ESCAPES

RÉFLÉCHIR AVEC ARC-EN-CIEL!

FICHE N° 1 ENIGME : DÉFIS CÉRÉBRAUX

FICHE N° 2 ESCAPE : MACHINE À REMONTER LE TEMPS

FICHE N° 3 ESCAPE : NOUVEAU JOB AU ZOO

FICHE N° 4 ESCAPE : MAUDITE PIÈCE



DÉFIS CÉRÉBRAUX

FICHE N°1

RÉFLECTEUR AVEC ARC-EN-CIEL!



12 MIN.



1



INT./EXT.

MATÉRIEL

- 4 défis imprimés
- Un chronomètre
- Une feuille de brouillon
- Un petit miroir de poche
- Un crayon ou un bic

BUT

Remplir sa feuille en moins de 3 minutes pour remporter la partie.

CONDITIONS

Pour chaque mission, lance le chronomètre et suis les consignes de ta planche de jeu. 3 minutes se sont-elles écoulées ?

VARIANTES

- Défie d'autres joueurs en comparant vos temps de mission respectifs
- Si tu as moins de 7 ans, ajoute une à deux minutes au temps de jeu et fais-toi aider.

CORRECTIF

Adventure game mission espion

1. Vipère-G-L-3-J
2. Orange vert orange vert, donc 1er fil vert + 1er fil rouge à couper
3. 6417
4. Serpent

Défis & énigmes, enquête spéciale

1. Lire à l'envers – ville de New York
2. Chaussure de ville marrons (garçons)
3. Lunettes
4. B

Adventure game, dans le désert

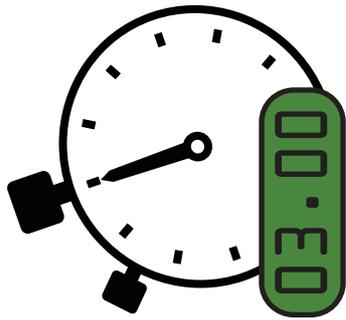
1. Jarre n°3
2. Temple – Lune
3. Chemin n°2
4. Médaillon n°5

Jeu d'énigmes, activité ludique

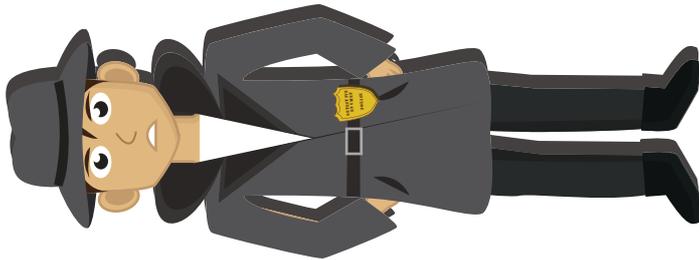
1. Succès
2. Masque = entre les deux yeux, petit rond à gauche, couleur à droite
3. Caramel
4. Château

Défis & énigmes

Enquête spécial



Lance-toi un défi & retrouve le voleur en moins de 3 minutes chrono !



1 Déchiffre ce courrier-mystère pour savoir le lieu où se cache le voleur

jiu7ne t29'2 ruelov 9J
 9lliv 9bne7p 9nu 2nebb
 no'up rzinu-2767J 29b
 92207p 6J iz2us 9ll9qq6
 • 9mmoaq
YN

2 Identifie les chaussures du voleur grâce à ses traces de pas :



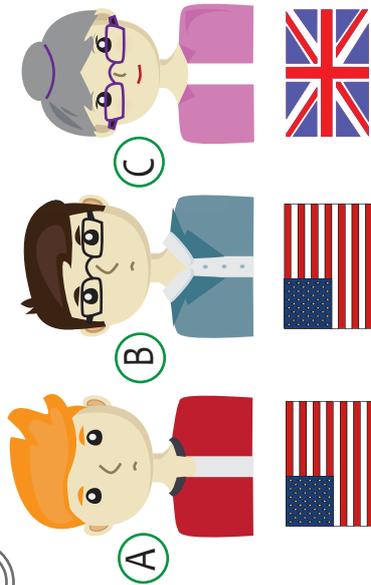
Alors garçon ou fille ?

3 Déchiffre ce tableau (lignes & colonnes) pour découvrir un nouvel indice :

1	2	3	4	5
1) a	b	c	d	e
2) f	g	h	i	
3) j	k	l	m	n
4) o	p	q		
5) r	s	t	u	v
6) w	x	y	z	

L3 / C3 =
 L5 / C4 =
 L3 / C5 =
 L1 / C5 =
 L5 / C3 =
 L5 / C3 =
 L1 / C5 =
 L5 / C2 =

4 Nomme le coupable ?



Adventure game

Aventures dans le désert

7/10 ans



Lance-toi un défi & déchiffre ces 4 énigmes en moins de 3 minutes !

1

Trouve la seule jarre différente des autres. Elle contient un message secret pour entrer dans le temple :



Réponse :

3

Réussis à traverser le labyrinthe sans te faire piquer par un serpent jaune :



Réponse :

2

Décode ce message. Il t'indiquera dans quel temple se cache le trésor :

T	N	E
P	K	M
A	L	U

Le symbole du temple est la



Réponse :

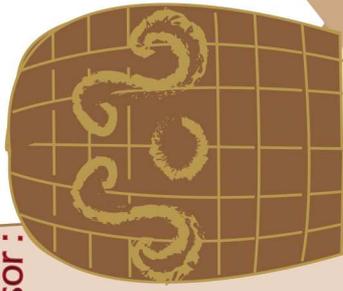
4

Dans le temple, trouve le vrai trésor :

- Le trésor est vert
- Le trésor est en or
- Le trésor porte le symbole du temple



Réponse :



7 ans +

Jeu d'énigmes

Activité ludique

Lance-toi un défi & déchiffre ces 4 énigmes en moins de 3 minutes !

Jeu
Aventure

1) Regarde bien l'alphabet codé

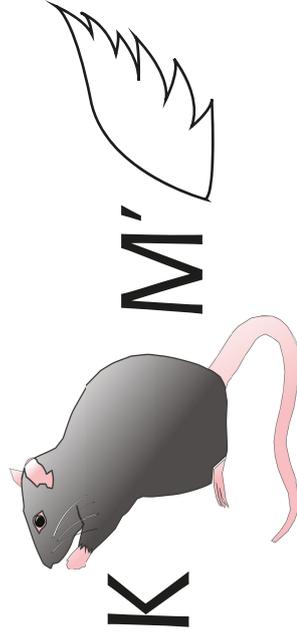
S	T	E	I
E	R	A	D
A	U	O	O

Puis décode ce message :



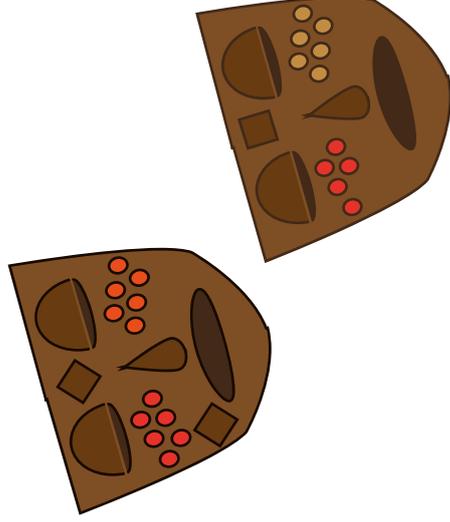
Réponse :

2) Déchiffre ce rébus :



Réponse :

3) Trouve les 3 différences :



4) Trouve cette énigme :

Mon premier est un animal qui aime le lait
Mon deuxième est le contraire de tard
Mon tout est une maison de Roi

Réponse :



Astuce :

Solutions disponibles dans la description du jeu sur la page produit



MACHINE À REMONTER LE TEMPS

Nous voilà en 2030, tu es au travail, tu sirotes tranquillement ta boisson verte et violette assis à ton bureau, c'est bientôt la fin de la pause. Tu profites du temps qu'il te reste. Devant toi se trouve la chose la plus précieuse de ta vie : ton ordinateur. À ta droite, il y a la dernière invention technologique : une petite machine qui te permet d'arrêter le temps, de revenir en arrière et d'annuler certaines actions : le NAXG 1. Tous tes collègues en ont reçu aussi ! Tu ne l'as pas encore testée mais tu as hâte d'avoir une occasion de le faire ...

Soudain, tu reçois une notification ! Elle te fait sursauter et tu lâches maladroitement ta boisson. Tu la vois tomber presque sur ton ordinateur chéri. Quelle horreur ! À la vitesse de l'éclair, tu t'empreses d'allumer ton NAXG 1 et tu arrives à suspendre le temps juste avant que la boisson n'atteigne ton ordinateur. Ouf, sauvé ! Maintenant, il ne te reste plus qu'à revenir en arrière et à ne pas te laisser surprendre par ta notification.

Tu fais les réglages nécessaires pour revenir en arrière de trois minutes, mais la machine te demande un code pour pouvoir confirmer l'action. Mince. Tu as un trou de mémoire. Impossible de te souvenir de ce code. Heureusement, tu te rappelles qu'il est le même pour tous tes collègues. Ni une, ni deux, tu fonces dans le bureau de ton collègue de droite pour lui demander de l'aide. Malheureusement, il est absent aujourd'hui.

Mais tu sais qu'il a mis ce code quelque part sur son bureau, il ne te reste plus qu'à fouiller un peu partout pour le retrouver... Le moins qu'on puisse dire, c'est que son bureau n'est pas en ordre. Observe la photo attentivement et rends-toi au numéro de la page, indiquée par l'élément qui pourrait te révéler un indice sur ce que tu cherches... Tu peux effectuer tes recherches dans l'ordre que tu veux.

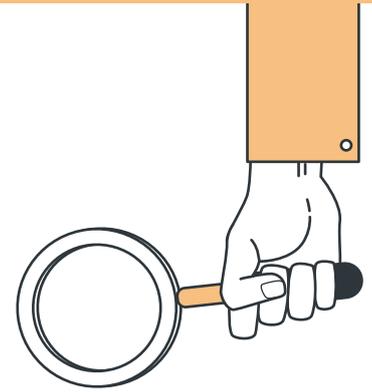
PAGE PRINCIPALE



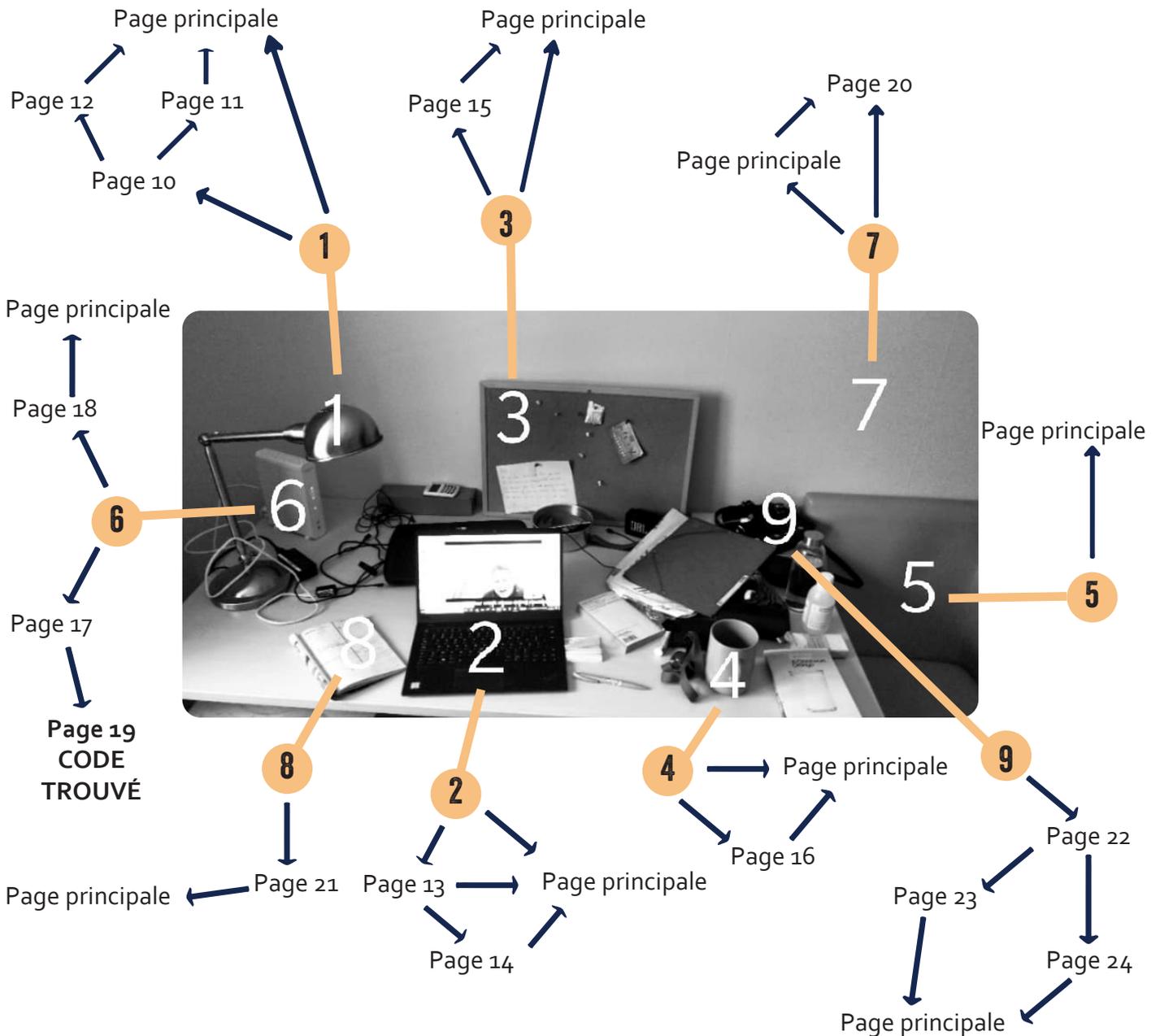
CONSIGNES DE JEU POUR L'ACCOMPAGNANT

Chers encadrants,

Voici la version manuscrite d'un escape game destiné aux jeunes dès 10 ans. Le joueur sera capable de lire, de faire des choix et de se déplacer pour trouver les pages du livre que vous aurez affichés aléatoirement dans un espace de jeu clair et annoncé. Donnez- lui la page principale et réservez- lui une période de jeu en toute autonomie. Celui-ci durera au gré de sa chance.



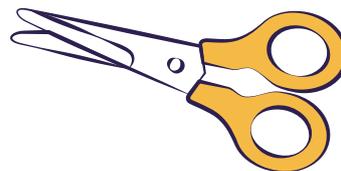
SQUELETTE DES RÉPONSES



PAGES À DÉCOUPER ET À PLACER DANS LA PIÈCE

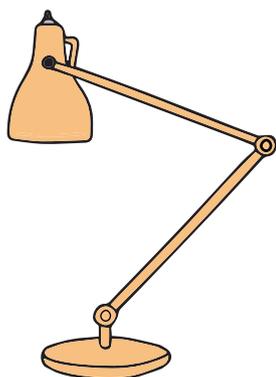
Chers encadrants,

Découpez les pages en suivant les pointillés et placez-les dans l'espace de jeu que vous aurez déterminé (intérieur ou extérieur).



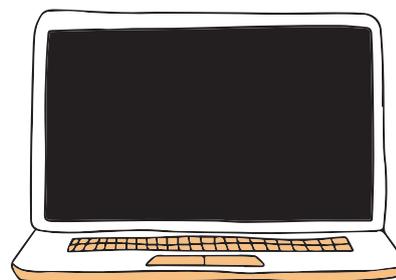
1

La lampe : tu essayes de l'allumer, pour y voir un peu plus clair. Elle ne s'allume pas. Rends-toi à la page 10 si tu décides de te pencher sous le bureau pour voir si la prise est branchée. Si tu penses ne pas avoir besoin de lumière, retourne à la page principale.



2

L'ordinateur : il est encore allumé, ton collègue a dû oublier de l'éteindre avant de s'en aller. Rends-toi à la page 13 si tu décides de fureter dans son ordinateur. Retourne à la page principale si l'idée ne t'inspire pas.



4

La tasse : et si le code était en dessous de cette tasse ? Rends-toi à la page 16 si tu décides de la soulever ou retourne à la page principale si cette idée ne t'inspire pas.



3

Le tableau à messages : il y a des petits mots épinglés dessus ... peut-être que le code s'y trouve. Rends-toi à la page 15 pour le découvrir. Retourne à la page principale si tu penses que c'est une mauvaise idée.

5

Le fauteuil : tu décides de t'asseoir un petit peu pour réfléchir à l'endroit où le code pourrait se situer... Quand c'est fait, tu retournes à la page principale.

6

Le modem : il clignote étrangement et sa lumière est dérangement. Va à la page 17 si tu décides de l'éteindre. Si tu choisis simplement de le déplacer pour voir s'il y a quelque chose en dessous, rejoins la page 18.

7

Le mur : tu as l'impression qu'il y a quelque chose d'écrit au crayon sur le mur. Pour pouvoir t'approcher plus près et déchiffrer ce qui est écrit, rends-toi à la page 20. Si tu as oublié tes lunettes et que tu n'as pas envie de déchiffrer ce qui est écrit en tout petit, tu retournes à la page principale.

9

Un sac : si tu veux regarder son contenu, va à la page 22.



11

Tu branches la prise et la lampe s'allume ! C'est vrai qu'on y voit quand même beaucoup plus clair ici. Une bonne chose de faite ! Retourne à la page principale.

12

Tu te redresses et pratiques quelques étirements car la santé de ton dos est fragile. Retourne à la page principale.

15

Tu t'approches et tu prends le grand papier blanc en main, tu essayes de déchiffrer. C'est de l'anglais et malheureusement, tu ne comprends pas ce qui est écrit. Tu reposes le papier. Retourne à la page principale.

8

L'agenda : tiens ! Un agenda, un support idéal pour noter un code, penses-tu. Rends-toi à la page 21 pour regarder ce que ton collègue a noté le jour où tout le monde a reçu le code.

10

Tu te penches sous le bureau, et comme tu le pensais, la prise n'est pas branchée ... ça marche quand même beaucoup moins bien comme ça. Va à la page 11 si tu décides de brancher la prise de la lampe ou à défaut, va à la page 12 si tu as peur de te coincer un nerf en rampant sous le bureau.

13

Tu t'assieds sur la chaise qui est juste derrière toi et tu commences à ouvrir les dossiers. Il y en a vraiment beaucoup ... retourne à la page principale si ce constat te décourage ou rejoins la page 14 si tu décides de fouiner dans un dossier qui a attiré ton attention : le dossier « photos de petits chats ».

14

Tu cliques pour ouvrir ledit dossier, et à ta grande surprise, il y a seulement des photos de petits chats. Bon, ce n'est pas vraiment ce que tu cherchais, mais c'est quand même très mignon. Déçu, tu retournes à la page principale.



16

Tu soulèves la tasse et « BEURK », elle est pleine de café froid et malodorant. Tu décides de mettre la tasse le plus loin possible de toi. Tu regardes en dessous, mais à part des emballages de bonbons, tu n'y trouves pas de code. Retourne à la page principale.

18

Tu soulèves le modem. Rien. Tu es un peu déçu et tu commences à te demander où peut bien être ce code... Reviens à la page principale.

20

Tu déplaces le fauteuil pour y voir plus clair, mais tout ce que tu peux lire sur le mur c'est une date : « 23/08/1999 ». Il s'agit d'une très vieille date, mais tu ne vois pas comment elle pourrait t'aider à y voir plus clair. Tu remets le fauteuil à sa place et tu reviens à la page principale.

22

Tu prends le sac dans tes mains, mais il est beaucoup plus lourd que tu ne le pensais. Le sac tombe et tout ce qu'il y a dedans est maintenant dispersé sur le sol ... Va à la page 23 si, gêné, tu remets immédiatement tout dans le sac. Va à la page 24 si tu penses que ce sera plus facile pour chercher si tout est éparpillé au sol.

24

Maintenant que tout est étalé par terre, tu commences à regarder le contenu méticuleusement. Il y a un livre, un bic, des photos de petits chats, une trousse avec des petits chats, et une boîte à tartines avec des... petits chats dessus. Beaucoup de petits chats dans un si petit sac, mais toujours aucune trace de ton code. Tu abandonnes le contenu du sac, en te disant que tu rangeras plus tard... en attendant, tu retournes à la page principale.

17

Tu prends le modem en main et essaye de trouver le bouton pour l'éteindre. En passant ta main sous le modem, tu sens quelque chose ! Va à la page 19 pour découvrir ce que c'est !

19

Tu retournes le modem pour y voir plus clair et là tu vois un post-it, tu le lis. C'est le code que tu cherchais (« ID3IV7UV76 »). Tu te dépêches de revenir à ton bureau pour pouvoir l'encoder dans la machine. Opération réussie ! Ton ordinateur est sauvé et tu as pu revenir en arrière de trois minutes. Cette fois-ci, tu n'as même pas sursauté quand tu as reçu ta notification. Félicitations !

21

Tu tournes les pages de l'agenda jusqu'à arriver à la semaine dernière. À part une série de rendez-vous et des numéros de téléphone, rien d'intéressant, retourne à la page principale.

23

Tu t'efforces de remettre tous les éléments dans le sac, ni vu ni connu. Tu ne remarques rien qui pourrait ressembler à un code. Tu remets le sac sur le bureau et tu reviens à la page principale.

NOUVEAU JOB AU ZOO



Les escape games d'Arc-en-Ciel

Cher joueur,

À la simple vue de ce personnage, tu te retrouves transformé en gardien de Zoo. Voici ton histoire...

Nous sommes en l'an 2001, dans une petite ville nommée RIKIKI qui comporte uniquement un ZOO et quelques maisons non loin de là pour les employés. C'est le plus grand parc animalier de la région. Alors que l'un de tes collègues, José, est en train de vérifier si tous les animaux ont assez à manger, toi, tu vérifies que tous les enclos soient bien verrouillés. Tu te mets en direction de ceux des lions, des tigres, des lamas, des cochons, des différentes sortes d'oiseaux, des éléphants et des serpents.

Après une heure de ronde, tu termines par l'espace des singes et tu t'aperçois qu'il y a un problème avec l'un d'eux. Roger, le plus jeune, a le bout de la queue coincé. Tu rentres dans l'enclos. Tu es stressé car c'est ton premier jour de travail en tant que gardien du zoo. Tu t'approches en douceur pour ne pas l'effrayer et rapidement, tu parviens à régler le problème. Fort heureusement, Roger n'est pas blessé. En voulant regagner l'extérieur, tu marches sur une trappe et ni une ni deux, celle-ci cède sous ton poids, tu te retrouves coincé au sous-sol dans cet espace sombre. Tu as beau crier à l'aide, personne ne t'entend ! Tu ne sais que faire pour échapper à ton destin, tout semble bel et bien réel.

Pars à l'exploration des différents éléments de cet espace clos pour espérer trouver une issue victorieuse. Les numéros correspondent à ceux des pages à lire en fonction de ce que tu veux explorer. Ainsi, pour trouver un indice près du chapeau, par exemple, rends-toi à la page 1. Tu peux effectuer tes recherches dans l'ordre que tu veux. Fais les bons choix. Bonne chance...

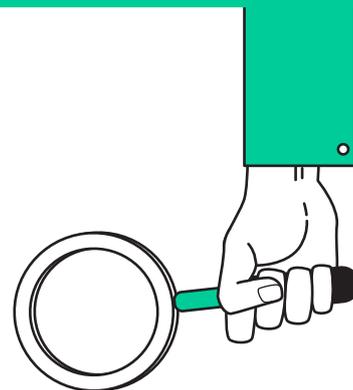
PAGE PRINCIPALE



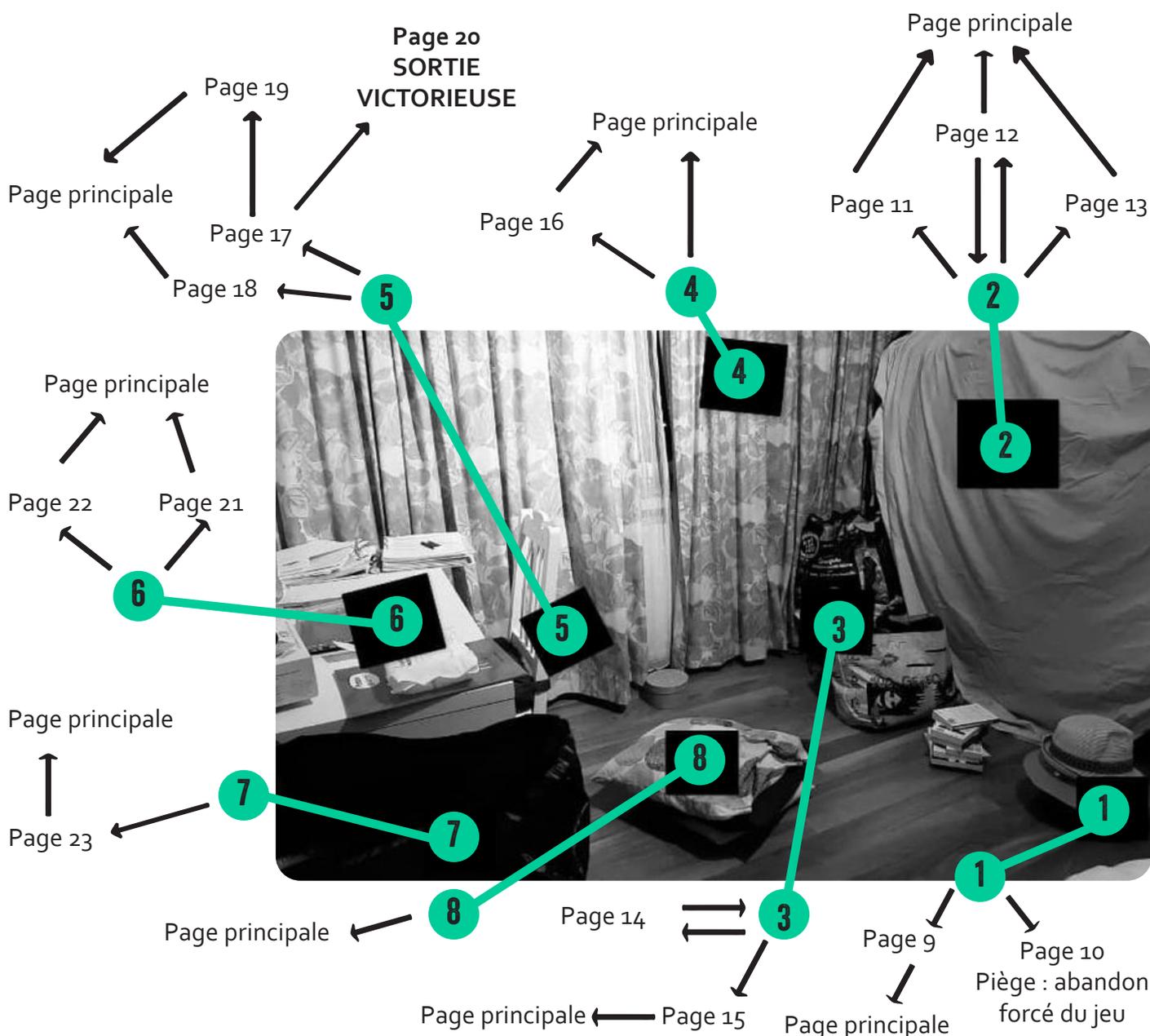
CONSIGNES DE JEU POUR L'ACCOMPAGNANT

Chers encadrants,

Voici la version manuscrite d'un escape game destiné aux jeunes dès 10 ans. Le joueur sera capable de lire, de faire des choix et de se déplacer pour trouver les pages du livre que vous aurez affichés aléatoirement dans un espace de jeu clair et annoncé. Donnez- lui la page principale et réservez- lui une période de jeu en toute autonomie. Celui- ci durera au gré de sa chance.



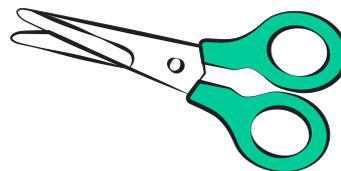
SQUELETTE DES RÉPONSES



PAGES À DÉCOUPER ET À PLACER DANS LA PIÈCE

Chers encadrants,

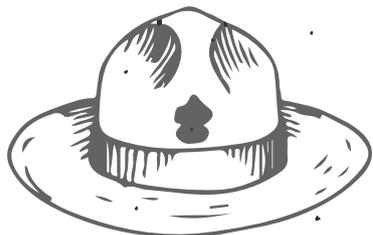
Découpez les pages en suivant les pointillés et placez-les dans l'espace de jeu que vous aurez déterminé (intérieur ou extérieur).



1

Le chapeau : étant donné que tu te retrouves dans un sous-sol poussiéreux, ne serait-il pas prudent de te protéger la tête ? Cela ne va pas peut-être pas t'aider à sortir mais au moins à te sentir plus confortable. Et puis, il y a peut-être quelque chose caché dessous... ?

Si tu décides de te protéger la tête, rends-toi à la page 9. Si tu n'y vois pas d'utilité, dirige-toi à la page 10.



3

Des sacs de courses : peut-être y a-t-il quelque chose d'intéressant dedans ? Tu décides de le découvrir. Tu tâtonnes et déniches une lampe frontale qui n'éclaire pas bien mais qui te libère les mains puisqu'elle peut se fixer sur ton front. Il y a aussi une lampe de poche traditionnelle, un peu lourde, qui ne te laissera qu'une main libre mais qui éclaire beaucoup mieux.

De quoi décides-tu de te servir ?

La lampe frontale ; va à la page 14.

La lampe de poche traditionnelle ; va à la page 15.

2

Le drap : il recouvre peut-être une trappe par laquelle t'échapper ! Tu décides de le vérifier. Ce que tu découvres est un talkie-walkie, un vieux livre et une peau de banane en état de décomposition. Lequel de ces objets pourrais t'aider à sortir d'ici ?

Rends-toi à la page 11 si tu optes pour le talkie-walkie, à la page 12 pour le vieux livre et la page 13 pour la peau de banane pourrie.

4

Les rideaux : à les observer, tu te dis qu'ils n'ont pas bonne mine, ils tombent littéralement en lambeau, le bas est comme rongé par des rats. Crois-tu qu'un nid est caché derrière ?

Si tu décides d'ouvrir ces rideaux malgré tes doutes dans l'espoir de trouver une fenêtre à ouvrir, rends-toi à la page 16. Sinon, fais demi-tour et retourne fureter après une autre échappatoire à la page principale.

5

La chaise : et si tu t'en servais comme d'une échelle pour remonter par le trou duquel tu es tombé dans la trappe ? Mais est-ce vraiment l'objet le plus haut de la pièce ? Note que si elle ne sert pas d'échelle, un escabeau peut aussi être pratique... Si tu pars dans l'idée de te servir de la chaise comme montoir, poursuis l'histoire à la page 17. Si tu veux user d'un support plus élevé, rends-toi à la page 18.

6

Le bureau : un beau bureau en acier bien lourd, support d'une série de papiers, de classeurs et de trucs bizarres en tout genre. Je suis certain que je suis au bon endroit, te dis-tu. Je vais trouver un indice pour sortir. Si tu souhaites agir avec calme et mettre de l'ordre sur ce bureau poussiéreux dans l'espoir de tomber sur une consigne de sortie, rejoins la page 21. Si tu comptes agir sans méthode, dans la précipitation car tu commences à avoir les crocs au fil des heures et que ça te rend nerveux, rejoins la page 22.

8

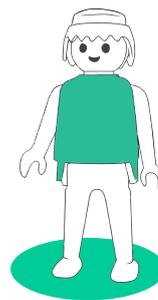
Le coussin : Tu t'y assieds 5 minutes en prenant ton visage dans tes mains, l'air désespéré. Te voilà maquillé comme un militaire en mission camouflage avec les traces noires que tu viens d'y déposer. Tu ne t'en rends compte qu'après coup à la vue de tes mains noires de poussière. Bon, ce n'est pas grave. C'était l'occasion de prendre une pause et de remettre tes idées en place. Allez, courage, il faut trouver une sortie ! Retourne à la page principale.

10

Un nuage de poussière vient de te tomber dessus. C'est certainement un singe qui joue juste au-dessus de toi faisant trembler le plafond qui s'effrite. Te voilà aveuglé, tes yeux piquent très fort, l'aventure est finie pour toi, tu dois être évacué d'urgence du jeu.

**7**

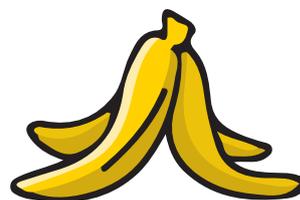
Un énorme sac tout noir poussiéreux : encore et toujours cette saleté de poussière. Tu te demandes s'il renferme un objet qui servirait à ton évasion. Tu y trouves des Playmobil. Ce n'est pas le moment de jouer ! Par contre, l'idée qu'il recouvre un tunnel pour t'échapper te traverse l'esprit. Rends-toi à la page 23 pour en avoir le cœur net.

**9**

Tu t'approches du chapeau et l'ôte du sol. Dommage, il n'y a rien qui puisse t'aider pour ton évasion en-dessous. Tu le mets sur ta tête. C'est plus prudent de le porter. Si une grosse araignée surgit, tu seras heureux de ne pas la toucher pour t'en défaire. Retourne maintenant à la page principale.

13

Tu t'assieds sur la chaise qui est juste derrière toi et tu commences à ouvrir les dossiers. Il y en a vraiment beaucoup ... retourne à la page principale si ce constat te décourage ou rejoins la page 14 si tu décides de fouiner dans un dossier qui a attiré ton attention : le dossier « photos de petits chats ».



11

Le talkie-walkie : tu te jettes littéralement dessus espérant de toutes tes forces qu'il s'allume encore. Tu pousses sur un bouton, sur un autre, tu testes en laissant ton doigt longtemps appuyé sur une touche ou de pousser deux fois de suite rapidement pour lui donner vie. Rien n'y fait, ce vieux talkie-walkie minable, penses-tu, n'est bon qu'à être jeté ! Tu tentes en vain la technique offensive en tapant dessus et en le secouant, il est vraiment mort, semble-t-il !

Super déçu, tu retournes à la page principale.

**14**

Tu as choisi la lampe frontale malgré la faible luminosité. Tu aurais dû anticiper et prédire que sa durée de vie était menacée. Elle vient de s'éteindre, pas de bol ! Retourne à la page 3 pour faire l'autre choix et voir ce que cela t'apporte.

15

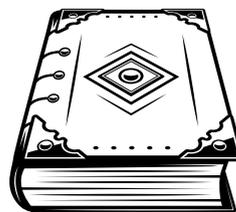
Le choix de plus de clarté est judicieux, d'autant que tu es assez paniqué. Un peu de réconfort n'est pas mal venu. Pars explorer un autre élément à la page principale maintenant que tu es mieux armé.

16

Tu es très courageux, tu as ouvert les rideaux. Pas de rats en vue mais malheureusement pas de fenêtre non plus ! Zut, retourne à la page principale explorer d'autres éléments.

12

Le vieux livre : l'enfermement effrayant dans le sous-sol où tu te trouves accompagné de ton désespoir d'arriver à en sortir te fait penser que seul un miracle serait la solution. Un monde fantastique s'immerge dans ton cerveau, tu te mets à penser qu'il y a peut-être une formule magique dans ce livre, soyons fous ! Tu souffles dessus pour retirer la couche de poussières qui le recouvre et l'ouvre hasardeusement à la page 148. Mais c'est du chinois bon sang ! Que des symboles et des calculs mathématiques ! Tu inspectes les autres pages, c'est le même charabia ! Ne perds pas de temps, laisse tomber ce livre et retourne à la page principale ou à la page 2 pour faire un autre choix.

**17**

Dans l'idée de te servir de la chaise comme escabeau, tu tires la chaise vers toi. Tu es surpris de t'apercevoir qu'elle est ancrée au sol, comme collée ou carrément vissée au plancher. Tu tires de toutes tes forces jusqu'à te retrouver par terre, un morceau de bois dans la main ! Ben mince alors, t'as cassé la chaise !

Par contre, en te retrouvant en plein milieu de la pièce les 4 fers en l'air, tu remarques qu'il y a un écriteau affiché sur le plafond au-dessus du bureau. Il faut que tu parviennes à le déchiffrer.

Rends-toi à la page 19 si tu te sers du drap de la pièce que tu lances vers le plafond comme un chiffon pour retirer la couche de poussière. Va plutôt à la page 20 si tu décides de jeter le morceau de bois que tu as en main sur la pancarte dans l'espoir qu'elle se détache.

18

Après réflexion, tu te dis que la chaise n'est pas l'objet le plus haut de la pièce. Tu cherches ce qui pourrait constituer au mieux l'échelle de tes rêves. Tu regardes l'ensemble des éléments de la pièce et tu optes pour le bureau qui selon toi fera idéalement l'affaire. Le problème est qu'il est en acier et qu'il t'est impossible de le déplacer en dessous du trou d'où tu es tombé dans cette trappe. Retourne à la page principale.

19

Franchement, ton intelligence est épatante ! Tu as réellement de la suite dans les idées. Grace au drap, l'écrêteau est désormais lisible. Par contre, certains mots sont écrits en trop petit, tu ne comprends pas le message. Rebrousse chemin et fais un autre choix au départ de la page principale.

21

Tu optes pour la sagesse, tu te motives pour opérer à un rangement radical de ce bureau. Tu prends le temps de regarder le recto et le verso de chaque objet qui te passe par la main. Après 1h de périlleux travaux, tu jettes l'éponge ! En plus tu n'arrêtes pas d'éternuer, ça devient insupportable toute cette poussière. Retourne à la page principale fureter après une autre issue.

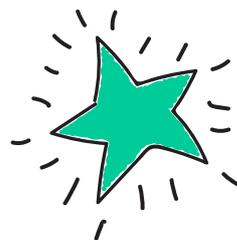
23

Tu soulèves le sac pour élucider le mystère. Il n'y a qu'un vieux cadavre de cafard ratatiné. Cette découverte ne t'avance guère. Pour la peine, tu choisis un Playmobil dans le sac et le conserve dans ta poche comme souvenir. Retourne à la page principale.

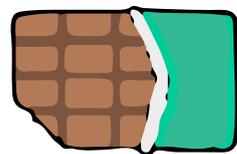
20

C'était risqué de jeter ton bout de bois en l'air, l'écrêteau pouvait te tomber sur la tête. Mais vif comme un chat, tu as tendu tes bras pour réceptionner la pancarte. Tu souffles dessus, retire la poussière et lis ceci : « Warning, poussez sur le bouton d'urgence pour déclencher l'alarme incendie ou l'évasion d'un animal ».

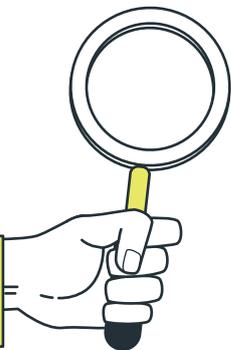
Ni une ni deux, une poussée d'adrénaline s'empare de tout ton être, de la tête aux pieds. Tu te mets à fouiller partout après ce bouton rouge. Sous le bureau, bingo ! Tu déclenches l'alarme et en moins de temps qu'il faut pour le dire, ton collègue José te localise et vient te sortir d'affaire ! Quelle aventure ! Félicitation pour ta persévérance et ta témérité ! Tu es le héros de cette histoire ! .

**22**

Tu retournes tout ce que tu trouves et jettes même toutes les feuilles par terre. Tu as recouvert ton nez avec ton t-shirt et plisses les yeux car tu es en train de créer un beau nuage de poussière. Au terme de tes fouilles, rien. Rien...mais dans la foulée, tu as trouvé une barre de chocolat. Tu jubiles. Tu l'avales sans même regarder la date de péremption. Heureusement pour toi, elle est récente. Ça te donne des forces pour continuer tes recherches. Retourne à la page principale.



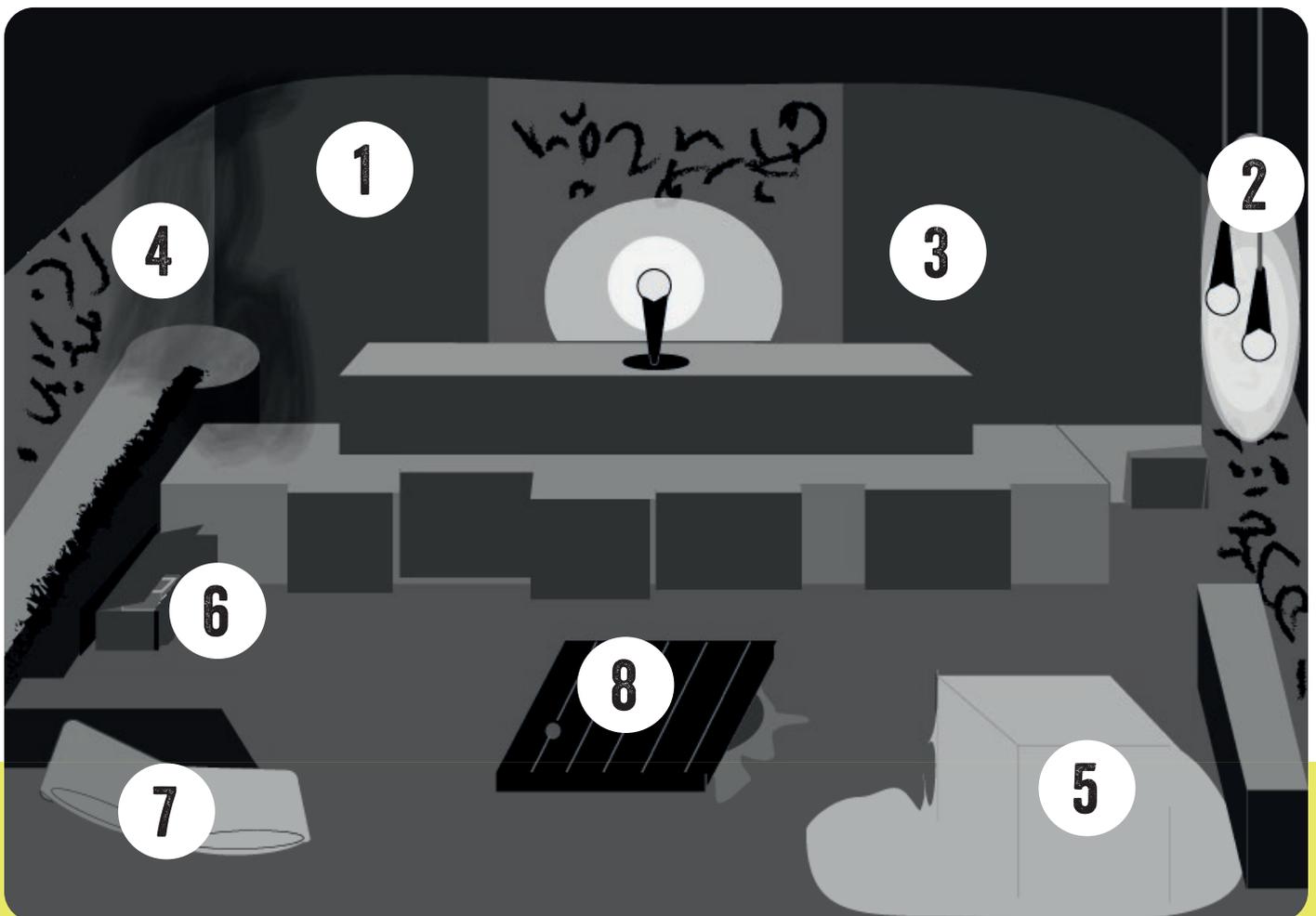
MAUDITE PIÈCE



Cher joueur,

Ton récit d'aventures commence instantanément à la vision de cette image. Elle t'illustre la pièce où tu te retrouves soudainement enfermé ! Tu as beau crier à l'aide, personne ne t'entend ! Tu ne sais que faire pour échapper à ton destin, tout semble bel et bien réel. Pars à l'exploration des différents éléments de cet espace clos pour espérer trouver une issue victorieuse. Les numéros correspondent à ceux des pages à lire en fonction de ce que tu veux explorer. Ainsi, pour trouver un indice près des spots de lumière, par exemple, rends-toi à la page 2. Tu peux effectuer tes recherches dans l'ordre que tu veux. Fais les bons choix. Bonne chance...

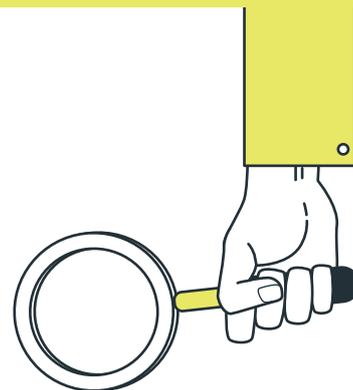
PAGE PRINCIPALE



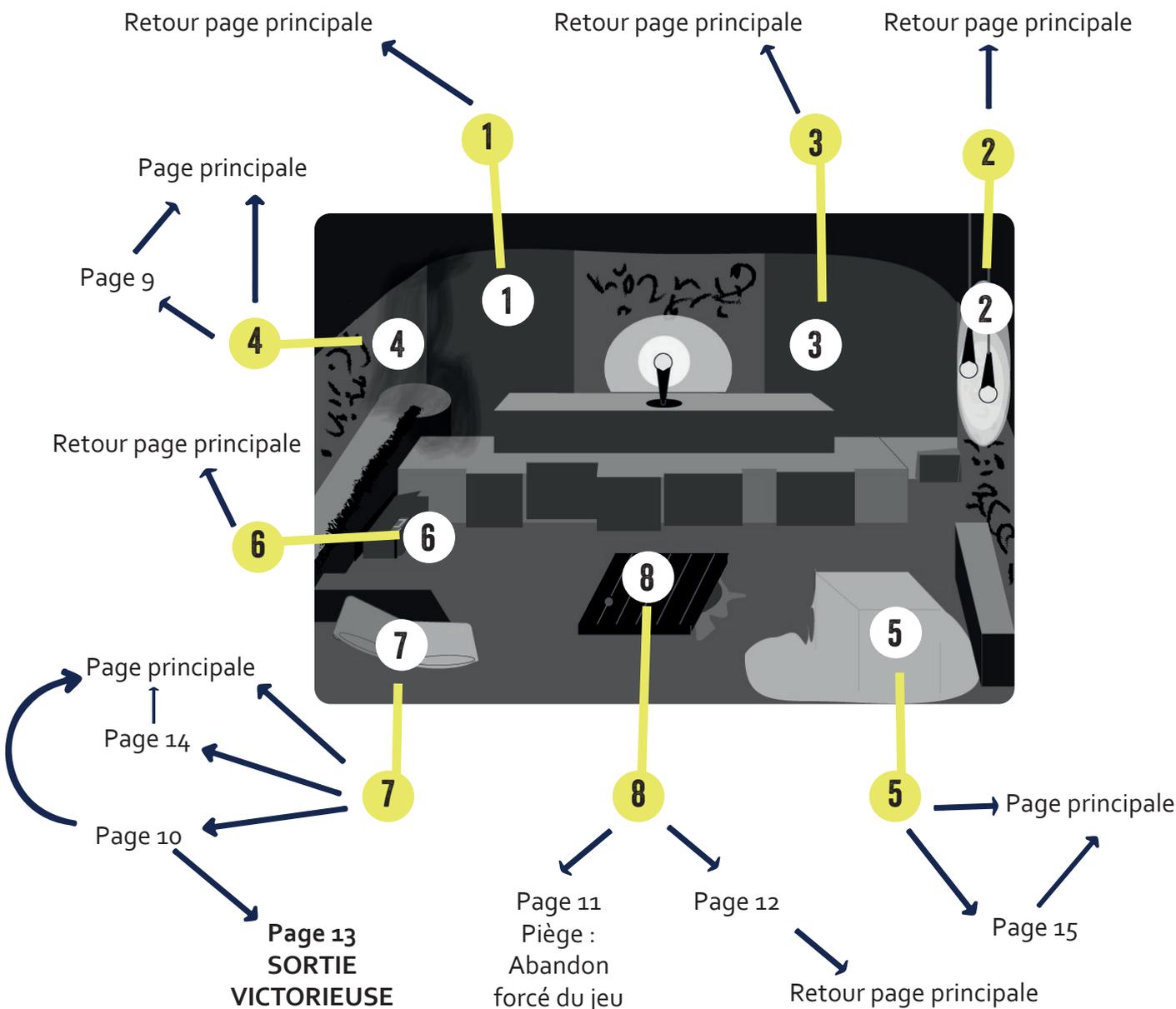
CONSIGNES DE JEU POUR L'ACCOMPAGNANT

Chers encadrants,

Voici la version manuscrite d'un escape game destiné aux jeunes dès 10 ans. Le joueur sera capable de lire, de faire des choix et de se déplacer pour trouver les pages du livre que vous aurez affichées aléatoirement dans un espace de jeu clair et annoncé. Donnez-lui la page principale et réservez-lui une période de jeu en toute autonomie. Celui-ci durera au gré de sa chance.



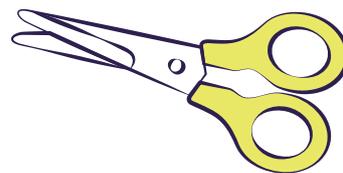
SQUELETTE DES RÉPONSES



PAGES À DÉCOUPER ET À PLACER DANS LA PIÈCE

Chers encadrants,

Découpez les pages en suivant les pointillés et placez-les dans l'espace de jeu que vous aurez déterminé (intérieur ou extérieur).



1

Il n'y a rien à voir à part des inscriptions sur le mur, dont la moitié a été effacée par le temps. La plupart n'ont aucun sens pour toi. Retourne à la page principale.

2

Les ampoules semblent bien reliées au réseau électrique ! Ceux qui s'en sont occupés devaient être de sacrés bricoleurs, te dis-tu, les mains sur les hanches. Retourne à la page principale.

4

Sur le mur, tu distingues des graffitis assez illisibles... Et un même dessin qui revient tout le temps. Si tu décides de suivre avec ton doigt le symbole qui se répète pour sentir son relief, rends-toi à la page 9. Sinon retourne à la page principale.

3

C'est tellement sombre dans ce coin que tu n'oses pas t'y risquer. Ça te rappelle de drôles d'émotions que tu as pu vivre un jour en tombant dans un tunnel. Retourne à la page principale.

5

En soulevant une bâche en plastique, tu dévoiles un ordinateur des temps anciens. Sous le moniteur gigantesque, aux lignes dures, s'étire un clavier auquel est intégré le processeur. Une étiquette annonce Acer Svwg. Tu te dis : « waw, quel dinosaure ce truc-là ! » Il est encore branché, mais il serait étonnant qu'il fonctionne encore. Sur le côté tu remarques la fente d'un lecteur. Tout cela semble très ancien et fragile.

Pourtant, contrairement à ta première impression, à en voir la couche de poussière qui a été ôtée sur certaines touches, tu comprends que quelqu'un s'est servi de l'appareil récemment. Si tu décides d'allumer l'ordinateur, rends-toi à la page 15. Sinon retourne à la page principale.

6

Tu découvres l'intérieur d'un coffre en bois. Tu y trouves une vieille boîte métallique un peu rouillée que tu t'empresses d'ouvrir : des centaines de timbres anciens t'apparaissent. Tu prends le temps de les contempler car ils sont esthétiquement plaisants à regarder. C'est un peu des œuvres d'art miniatures. Ça te rappelle ton grand-père qui détenait une collection de plus de 10 000 exemplaires. Cela te donne du courage pour trouver la sortie de cette pièce. Retourne à la page principale.



7

Des coussins jonchent le sol, pourtant ils ont échappé à la pourriture. Ils n'ont pas pris l'humidité, ils ne doivent pas être si vieux que ça. Si tu décides de soulever le premier, rends toi en page 14 ; si tu décides de soulever le second, rends-toi en page 10. Si aucun de ces choix ne t'attire, rejoins la page principale.

9

Tu t'attends à ce qu'un portail magique se dresse face à toi, une issue féérique qui t'emmènerait vers la sortie. C'est beau de rêver... Retourne à la page principale.

12

Tu agis avec précaution et pourtant, dès ton avancée vers elle, la planche cède et tombe dans le vide. Tu as juste le temps de t'éloigner du bord pour ne pas glisser dans le trou ! Tu recules, le cœur battant à cent à l'heure. Il vaut mieux s'éloigner de là avant qu'un malheur t'arrive, retourne à la page principale.

13

Félicitation, ta témérité aura eu raison de toute cette histoire ! En buvant cette potion, te voilà libre comme l'air ! Tu as réussi ta mission !

**15**

Rien n'y fait, tu pousses pourtant sur tous les boutons, l'ordinateur ne s'allume pas, tu n'en tireras rien. Retourne à la page principale.

8

Tu pars à la découverte de cette planche de bois. Tu remarques qu'elle recouvre un trou. Tu décides de regarder cela de plus près. Si tu t'approches calmement, va à la page 12. Si tu es pris d'impatience pour savoir ce qu'elle recouvre, tu te précipites et te rends à la page 11

10

Tu n'en crois pas tes yeux ! Le second cousin cache une fiole de liquide jaune fluo annotée de ce message : « bois et ta liberté tu retrouveras ». Tu ne prends pas le risque, cela paraît louche, on n'est pas en Gaule avec Astérix et Obélix ! -> retourne à la page principale. Tu n'hésites pas un instant-> rends-toi à la page 13.

**11**

Tu t'approches du trou pour examiner rapidement les lieux. Malheur ! Ton pied glisse sur la planche vermoulue. Tu sens ton corps tomber au ralenti dans le trou béant. Tu ne peux rien faire pour arrêter la chute. Quand tu heurtes le sol, ta cheville gauche craque et une douleur fulgurante te traverse. Tu es au bord de l'évanouissement. L'aventure est finie pour toi, tu dois être évacué d'urgence, le jeu est terminé.

14

Tu découvres une canette de jus de pomme. Tu regardes la date de péremption, elle date des années 1990 ! Cela ne t'avance pas beaucoup... Retourne à la page principale.