

L'ESCAPE GAME

À REMONTER LE TEMPS

À imprimer!

6-8 ans



Es-tu prêt jeune explorateur ?

Avrillé
Ville-Parc


coopéria

ESCAPE GAME

Le jeu

Bienvenus dans cet escape game à imprimer ! Jouez de chez vous avec vos enfants ! Pour le bon déroulement du jeu, veuillez lire attentivement les quelques pages suivantes.

Ce document est **à destination des adultes**, animateurs du jeu. Vous y trouverez les explications des différentes énigmes et leurs solutions qui sont illustrées par un cadenas rouge.



Le matériel nécessaire



Un téléphone ou une tablette avec une connexion internet



Trois crayons et une feuille de papier



Un lecteur de QR code installé sur le téléphone ou la tablette *



Les énigmes à imprimer



Une paire de ciseaux

* Téléchargez n'importe quelle application gratuite de lecteur de QR code

Caractéristiques du jeu



De 1 à 3 joueurs à partir de 7 ans



Temps de jeu compris entre 30 et 45 minutes



Accompagné par un adulte




30 minutes de préparation

Fonctionnement du jeu

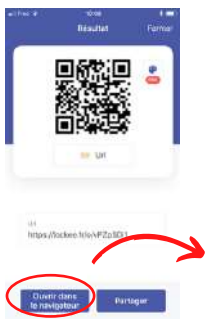
L'Escape Game est constitué d'énigmes destinées aux enfants.

Elles sont à résoudre suivant un ordre précis (de l'énigme 1 à l'énigme 6).

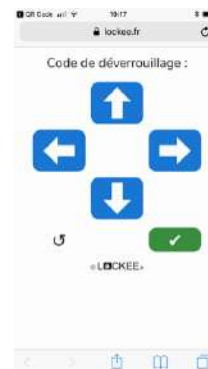
À chaque énigme, vous trouvez un QR code  que vous devez scanner à l'aide de votre portable /tablette.

Chaque QR code vous donne accès à un cadenas virtuel.

Vous pouvez uniquement passer à l'énigme suivante si vous avez trouvé la bonne combinaison du cadenas virtuel.



- Cliquez sur afficher dans le navigateur pour accéder au cadenas virtuel



Conseils pour animer l'escape Game

Avant de débiter le jeu, voici les consignes à donner aux joueurs :

- Fouillez à la recherche d'indices pour résoudre des énigmes ou mini jeux.
- Expliquez l'utilisation de l'application mobile pour scanner les QR Codes
- Définir et délimiter la pièce 1 pour limiter la zone de recherche

- Il est interdit d'ouvrir les portes avec les affiches sont pas été invités.



tant qu'ils n'y

La bonne réponse n'arrive pas tout le temps du premier coup. C'est normal. Laissez vos enfants se tromper et donner des indices de plus en plus précis en fonction de l'avancée dans l'enquête.

Résumé installation du jeu

Vous pouvez rajouter des éléments de décoration ou déguisements sur les thèmes Dinosaures, Moyen Age, Far West pour enrichir la décoration.

Pour augmenter la difficulté ou la durée du jeu, faites preuve d'imagination pour cacher l'ensemble des indices dans les différentes pièces.

À afficher dans les pièces

Cette horloge dans la pièce 1



Ces éléments dans la pièce 3



Cette horloge dans la pièce 2



À afficher sur les portes

Sur la porte de la pièce 2



Sur la porte de la pièce 3

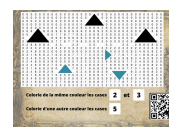


À cacher dans les pièces

Dans la pièce 1

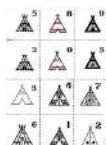


Dans la pièce 2



Deux crayons

Dans la pièce 3



Implantation type de l'Escape Game

Pièce 1

Etape 1 : puzzle dinosaure

Etape 2 : plan Moyen Âge et parchemin pour accéder à la Pièce 2

Pièce 3 :

Etape 4 : Jeu des différences FAR WEST

Etape 5 : Énigme symboles tipis

Pièce 2 :

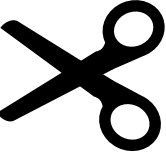
Etape 3 : Coloriage Moyen Âge

Etape 6 : Enigme avec les 3 horloges réparties dans les 3 pièces

Le jeu peut débuter

à imprimer

Découpez le QR code ci-dessous et donnez-le à votre enfant pour qu'il le scanne. Le code de ce premier cadenas virtuel est 2020.



2020



Énigme 1 : Puzzle Dinosaur



758

- Découpez le puzzle en suivant les pointillés.
- Cacher les différentes pièces du puzzle dans la pièce 1.



Si 2 ou 3 enfants jouent en même temps, n'hésitez pas à cacher les pièces du puzzle dans plusieurs endroits.



Énigme 2 : Plan médiéval et parchemin

Affichez le plan médiéval (page 7) ainsi que le symbole chevalier (page 15) sur la porte de la pièce 2 (chambre, buanderie...) . La porte est fermée et ne sera ouverte que lorsque le code sera trouvé.

- Le parchemin avec le QR code est à cacher dans la pièce 1.

Résoudre l'énigme

Le cadenas virtuel de l'énigme 1 vous a laissé un message qui vous indique que vous êtes au village et que vous devez vous rendre au château.

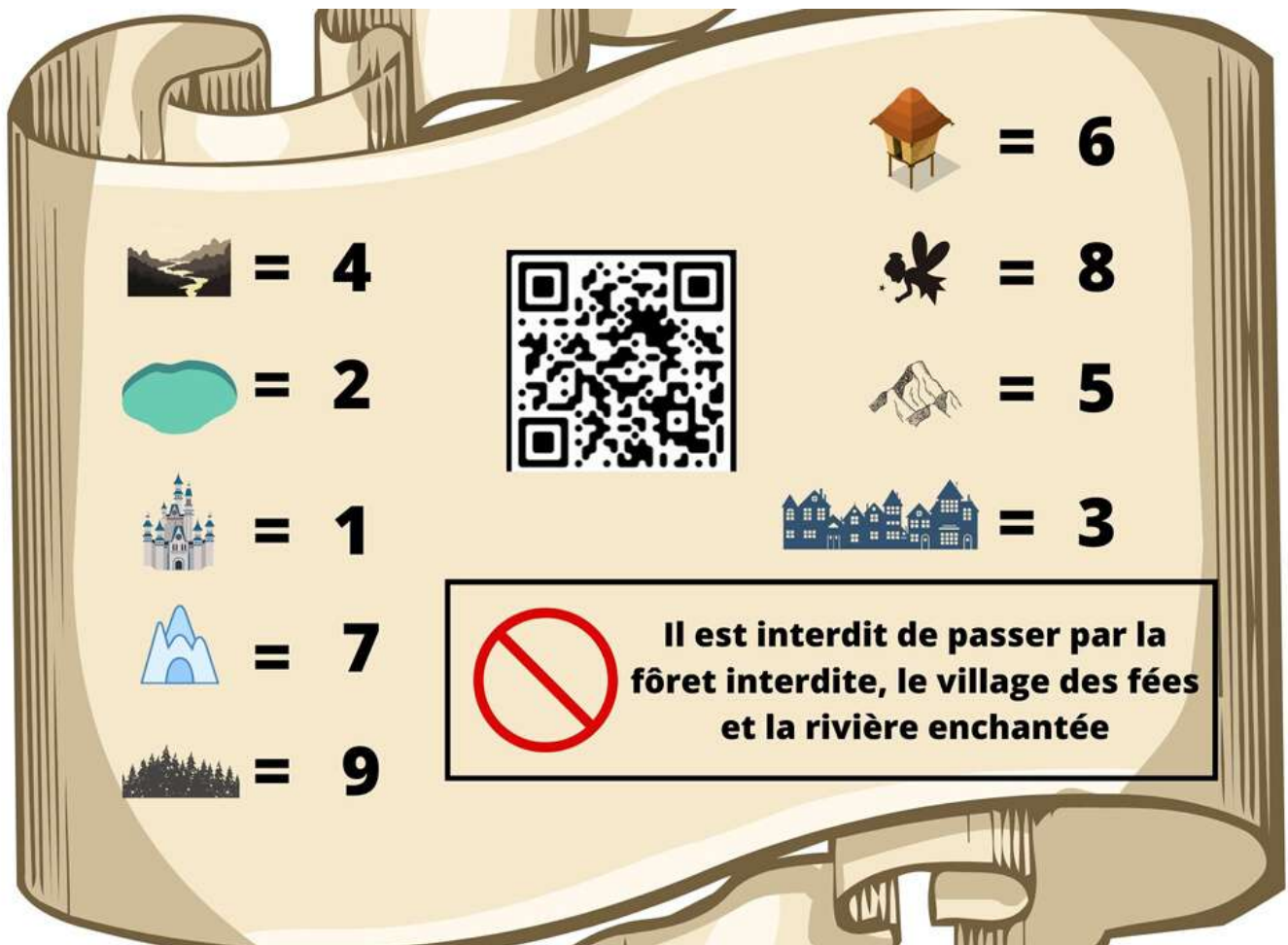
La route à suivre pour atteindre le château est Village/Caverne perdue/Montagne sacrée/Lac aux secrets/Cabane/Château.



375261

Ce code vous permettra d'entrer dans la pièce 2

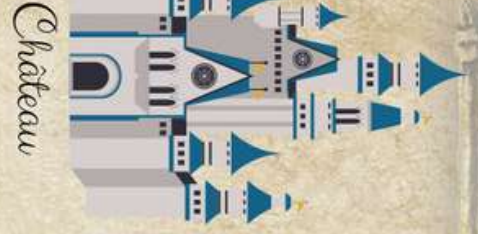
Le parchemin (à découper à vos souhaits)



Suite énigme 2 : Le plan médiéval à positionner sur la porte



à imprimer



Château



Cabane



Lac aux secrets



Rivière Enchantée



Montagne sacrée



Village des fées



Forêt interdite



Caverne Perdue



Village

Énigme 4 et 5 : Far West

Les énigmes 5 et 6 se déroulent dans la même pièce.

Affichez sur la porte de la pièce 3 le visuel de la page 15



Cachez dans la pièce, les dessins (page 11) du jeu des différences et les tipis découpés (page 12).



Les visuels de la page 10 sont à afficher dans cette pièce



Énigme 4 : Jeu des différences

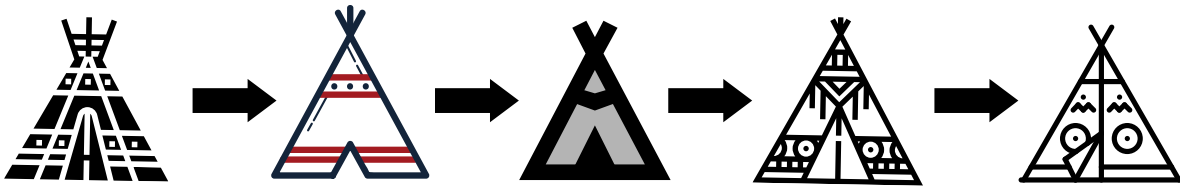
- Comptabiliser le nombre de différences entre les deux dessins



8

Énigme 5 : Énigme des tipis

- Découpez les tipis (page 12) et cachez-les dans la pièce du Far West
- Le cadenas virtuel de l'étape 5 donne l'image ci-dessous.



- Les tipis cachés dans la pièce sont à mettre dans cet ordre pour trouver le code.



58947

Étape 4

WANTED

MA MACHINE A VOYAGER DANS LE
 TEMPS EST TOUJOURS ENDOMMAGÉE*
 MES CAMERAS DOIVENT ETRE
 CASSEES*. LES IMAGES QUE JE VOIS
 A L'EXTERIEUR NE SONT JAMAIS
 IDENTIQUES*
 AIDE-MOI!

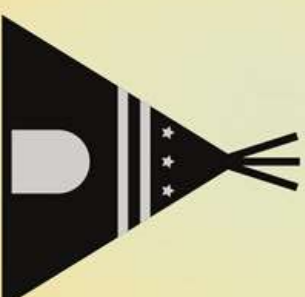
*MOT DE PASSE : L Y A *** DIFFERENCES



Étape 5

WANTED

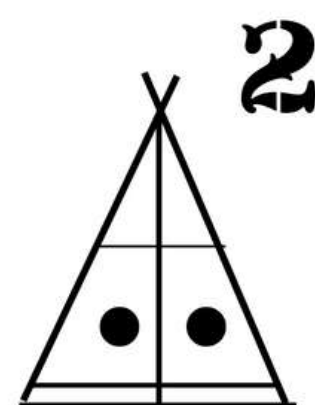
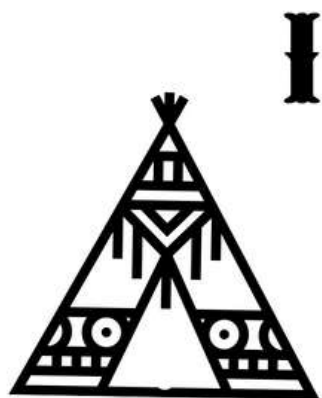
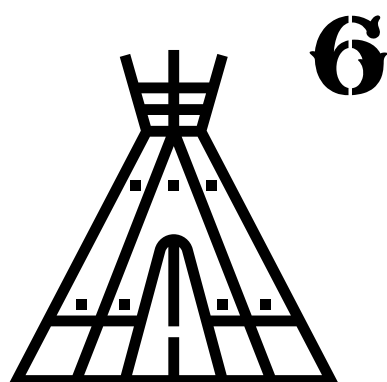
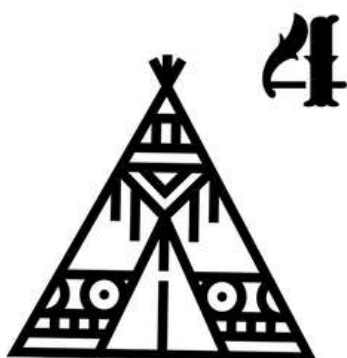
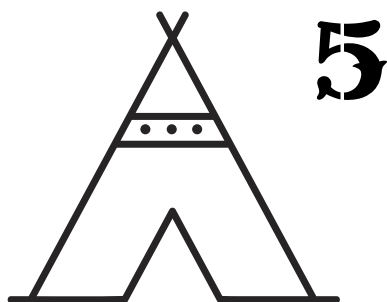
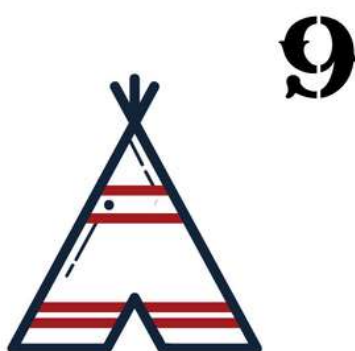
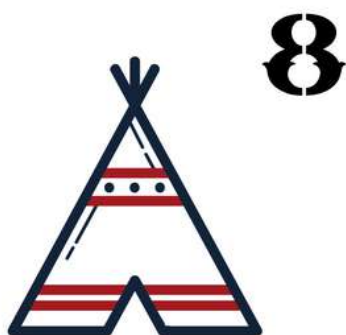
Attention vous entrez dans une
 réserve d'indiens !



Prenez garde aux flèches







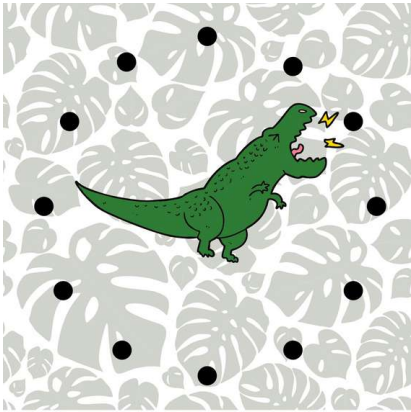
Énigme 6 : Les Horloges

- Installer l'horloge avec le dinosaure dans la pièce 1
- Installer l'horloge chevalier dans la pièce 2
- Installer l'horloge shérif dans la pièce 3

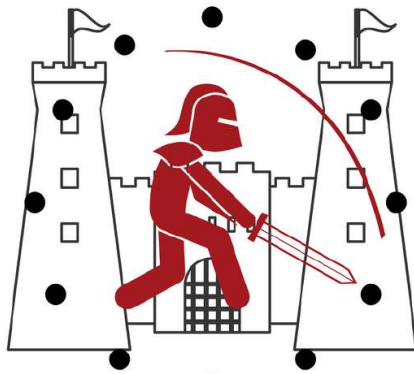
Le cadenas virtuel de l'énigme vous donne l'indice ci-contre. Il faut ainsi débiter par l'horloge dinosaure puis chevalier et enfin celle du cowboy

Le dinosaure indique les heures : 2 heures
Le chevalier indique les minutes : 20 minutes
Le cowboy indique les secondes : 45 secondes

 **22045**



2

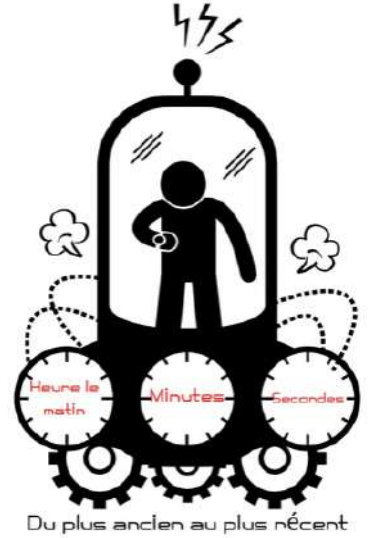


20

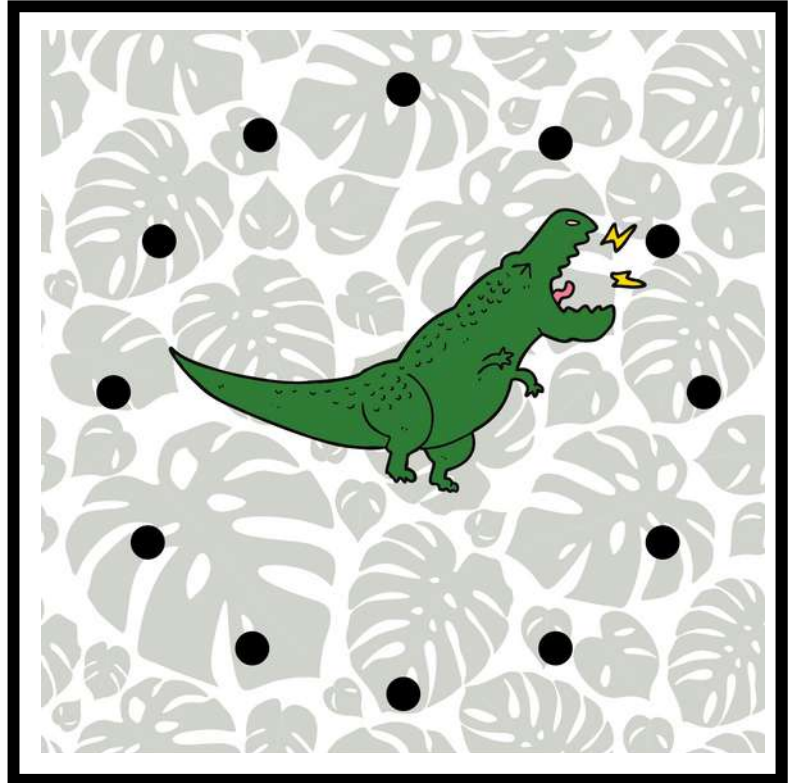
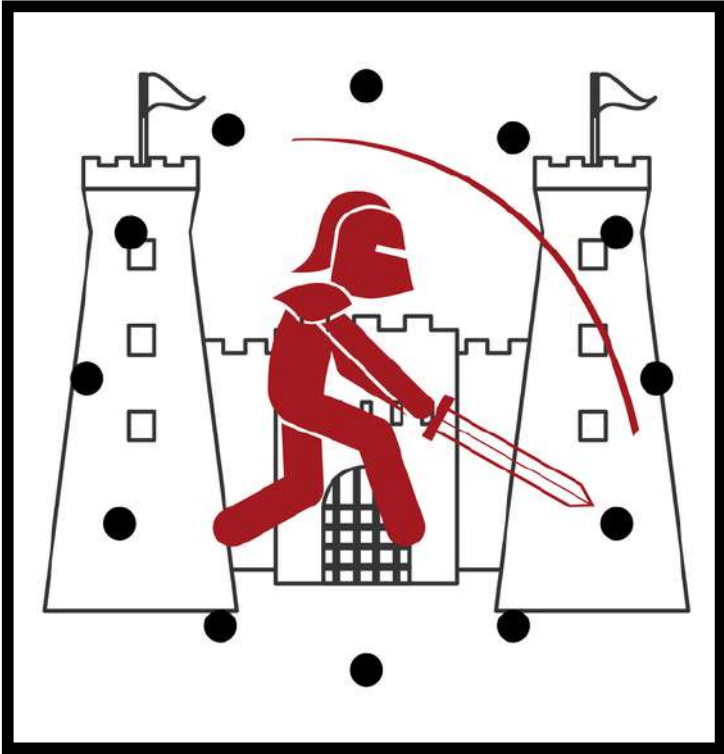


45

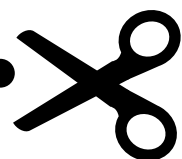
Vous y êtes presque! Encore une dernière étape avant de pouvoir me faire rentrer.



Les Horloges à découper



SYMBOLE À AFFICHER SUR LA PORTE DE LA PIÈCE 2



SYMBOLE À AFFICHER SUR LA PORTE DE LA PIÈCE 3

