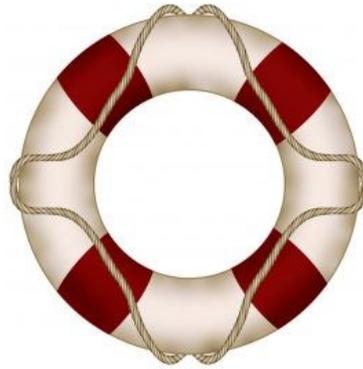


# Escape game

« le naufrage »



## Polices d'écriture utilisées :

- [Better Together](#)
- [Post-it Penscript](#)
- [Arial / Arial Black](#)
- [Pacifico](#)

**Scénario** : Le paquebot de croisière a heurté des rochers, le bateau va couler. Il faut évacuer. Les canots de sauvetage peuvent être descendus grâce à des clés qui activent le mécanisme. Il faut trouver ces clés que détient le directeur de croisière, dans son bureau.

THE ADVENTURE BEGINS

1<sup>ère</sup> pièce

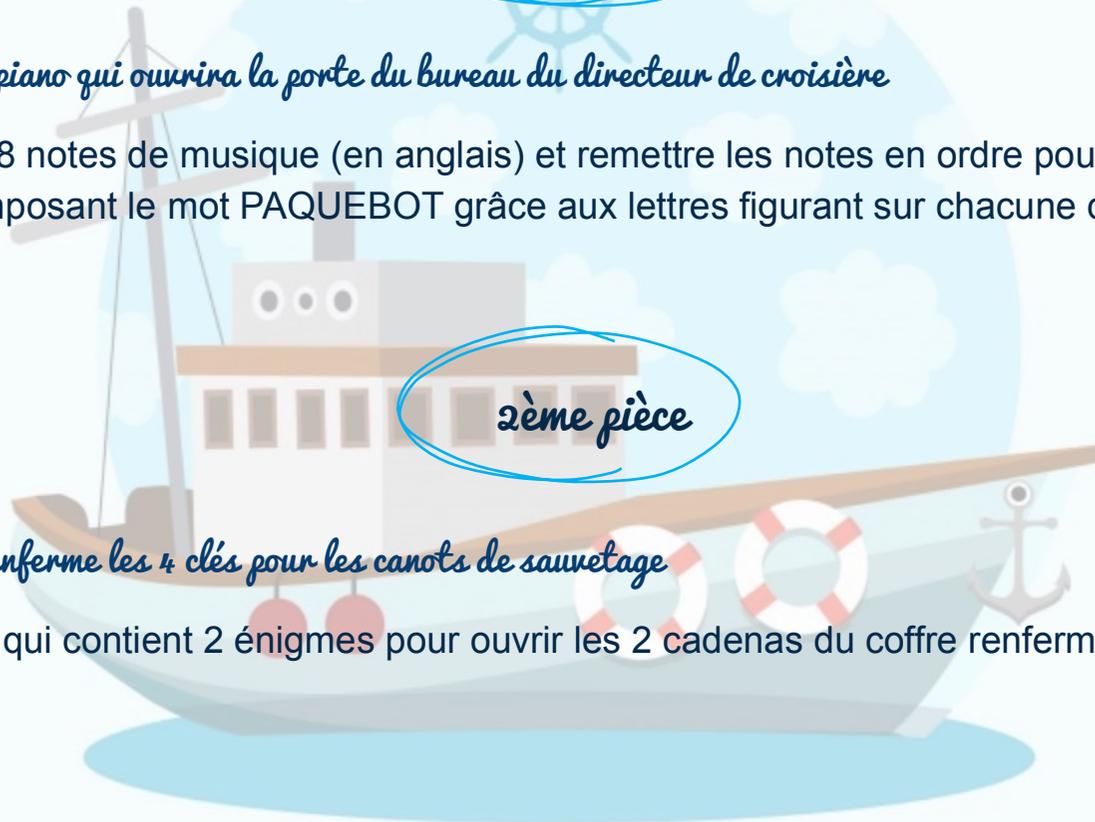
Objectif : jouer une mélodie au piano qui ouvrira la porte du bureau du directeur de croisière

Fouiller la pièce, trouver les 8 notes de musique (en anglais) et remettre les notes en ordre pour faire une mélodie. L'ordre sera trouvé en recomposant le mot PAQUEBOT grâce aux lettres figurant sur chacune des cartes « note ».

2<sup>ème</sup> pièce

Objectif : ouvrir le coffre qui renferme les 4 clés pour les canots de sauvetage

Ouvrir le cryptex à 4 chiffres qui contient 2 énigmes pour ouvrir les 2 cadenas du coffre renfermant les clés des mécanismes des canots de sauvetage.



# Matériel

- 4 clés (clés pour descendre les canots de sauvetage)

(imprimées en 3D pour moi à partir de ce fichier : <https://www.thingiverse.com/thing:1221615>)

- 4 boîtes labyrinthe (imprimées en 3D : <https://www.thingiverse.com/thing:185810>)
- 1 coffre
- 1 morillon (imprimé en 3D pour moi mais ça existe dans le commerce : <https://www.thingiverse.com/thing:1547143>)
- 2 cadenas (pour le coffre)
- 1 cryptex 5 lettres (imprimé en 3D : <https://www.thingiverse.com/thing:907249>)
- 1 cryptex 4 chiffres (imprimé en 3D : <https://www.thingiverse.com/thing:1196989>)
- 5 cartes vierges par équipe pour que les élèves puissent écrire les notes de musique qu'ils vont trouver dans les énigmes
- 1 valise avec : des lampes UV, des miroirs, du calque rouge
- 1 veste + clé du cadenas de la valise + carte d'identité du directeur de croisière
- Feuilles de couleurs (bleu, rouge, jaune, vert)
- Feuilles à plastifier
- Feutres d'ardoise

# Éléments de décor

- Une partition de l'hymne national anglais (le directeur de croisière est anglais)
- Une grille de correspondance des notes de musiques (notes anglaises différentes des notes françaises)
- Carte d'embarquement du directeur de croisière (à placer dans sa veste)
- Panneaux de porte (salon de musique, bureau de James Jones)
- Pot de crayons et matériel de bureau

## Plusieurs niveaux de difficulté

### Niveau 1 :

Le capitaine de la croisière indique aux passagers qu'il faut trouver/reconstituer 8 notes de musique anglaises et qu'il faut les mettre dans l'ordre en reconstituant un mot grâce aux lettres figurant sur chaque indice.

Chaque équipe a 10 indices/objets à trouver.

### Niveau 2 :

Le capitaine de la croisière indique aux passagers qu'ils doivent fouiller le salon de musique afin de trouver des indices qui permettront d'ouvrir la porte du bureau du directeur de croisière.

Chaque équipe a 21 indices à trouver.

Les 11 indices supplémentaires sont 9 pièces de puzzles et une fiche pour les coller, et le boulon qui est caché en 2 morceaux. Ce puzzle constitue un message codé (chiffrement César, on donne l'alphabet ou non). Ce message explique aux passagers qu'ils cherchent 8 notes de musique qu'il faudra remettre dans le bon ordre pour former une mélodie à jouer au piano.

→ Guider les élèves pour qu'un ou plusieurs passagers se concentrent sur ce message dès le début car il explique ce qu'ils cherchent.

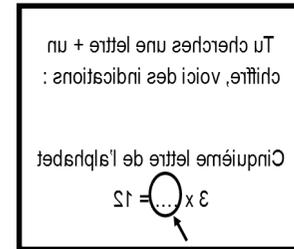
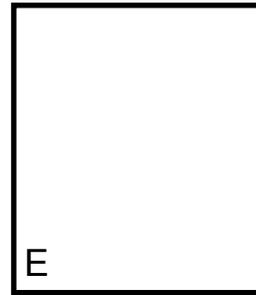
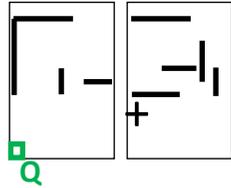
### Leviers de difficulté dans les épreuves :

- endroits où sont cachés les objets
- présence des indices dans des enveloppes de couleur ou non
- indiquer avec une fiche guide l'ordre des indices

Et bien sûr ne pas hésiter à donner des coups de pouce pour que le jeu ne se transforme pas en corvée !

# Résumé des 8 notes à trouver

C4	E4	G4	C5	C5	G4	E4	C4
P	A	Q	U	E	B	O	T



Stylo UV



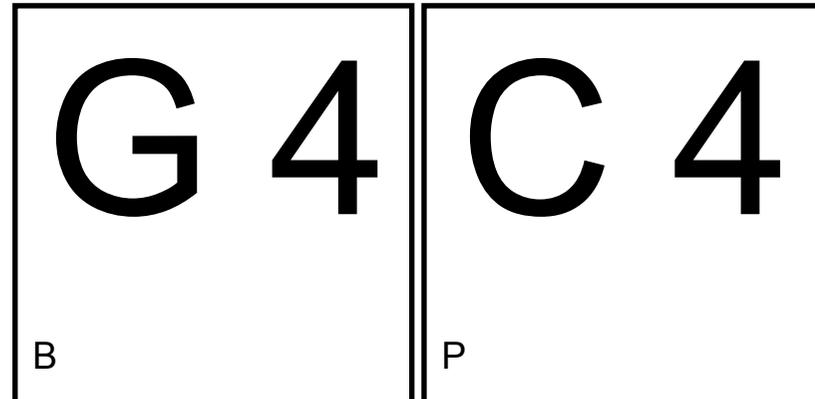
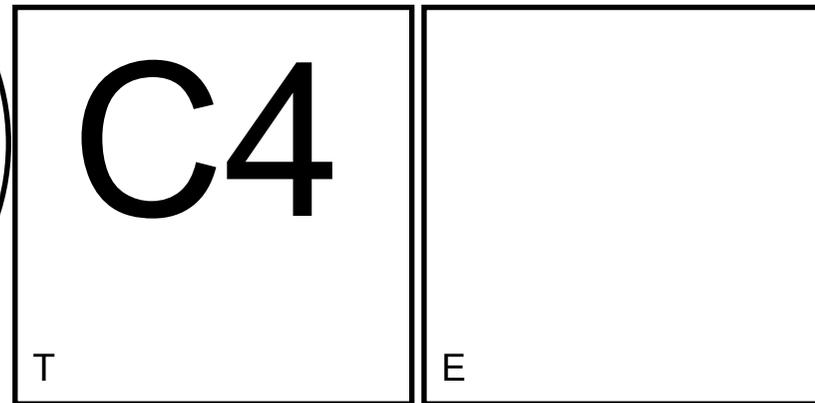
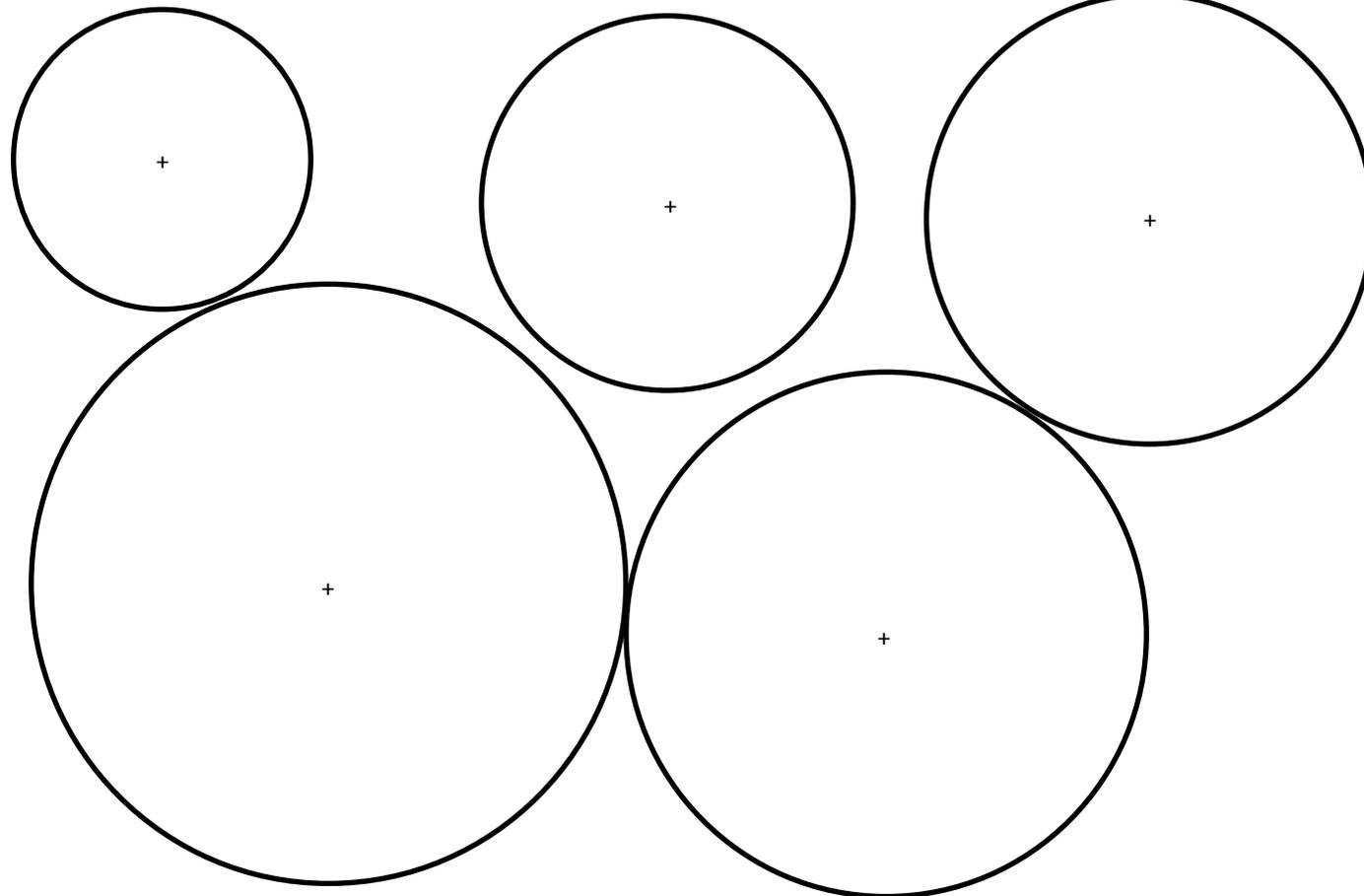
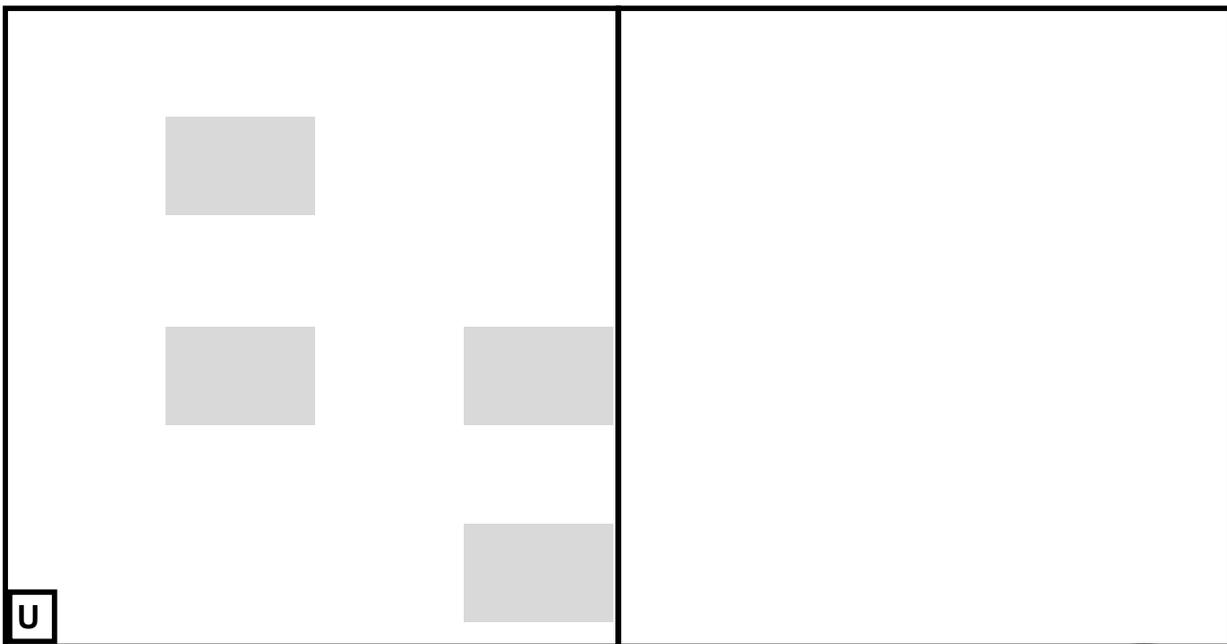
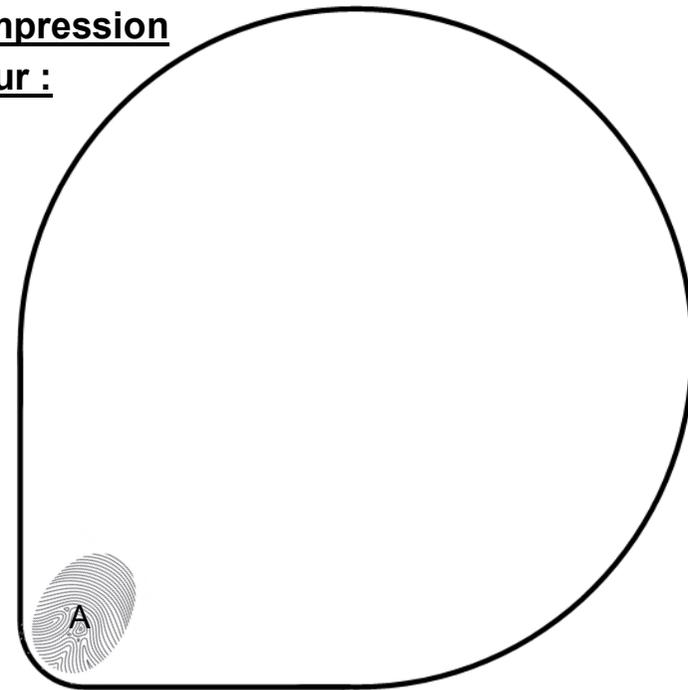
miroir



**Page pour impression**

**couleur :**

- 1 cache,
- un puzzle-rond,
- une carte pour marquage au stylo UV,
- une carte mise dans la boîte labyrinthe





Coller l'image du cryptex au dos de la carte  
« SPIAGGIA » pour indiquer que cette énigme ouvre  
cet objet.

→ Traduire SPIAGGIA avec l'application Google  
Traduction



SPIAGGIA = PLAGE

Il y a une carte « note » dans le cryptex (C4).



Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$3 \times \text{...} = 12$



Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$3 \times \text{...} = 12$



Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$3 \times \text{...} = 12$



Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$3 \times \text{...} = 12$




Carte trouvée dans la première salle.  
 Il faut utiliser le miroir pour la lire.  
 La note de musique à trouver est **E 4**.

Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$3 \times \text{...} = 12$



Piano mystère



QRcode qui permet d'accéder à l'application où les élèves devront jouer les notes de musique pour ouvrir la porte du bureau du directeur de croisière.



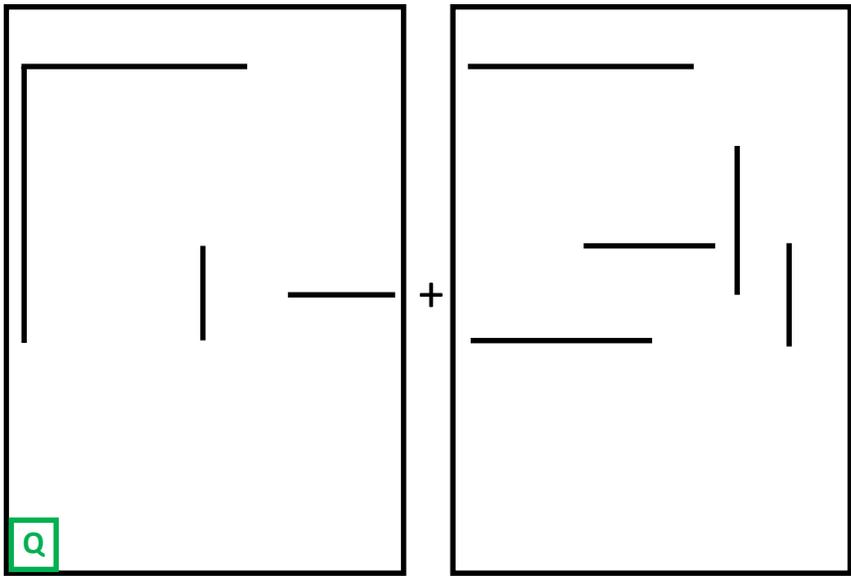
4ème	première	5ème	lettre
chiffre	3ème	3	2
alphabet	4	chiffre	dernière lettre
6	lettre	seconde	alphabet
3ème	1ère	4	+
2	chiffre	première	5

4ème	première	5ème	lettre
chiffre	3ème	3	2
alphabet	4	chiffre	dernière lettre
6	lettre	seconde	alphabet
3ème	1ère	4	+
2	chiffre	première	5

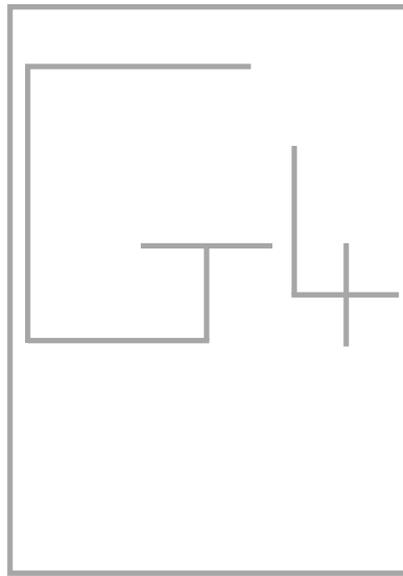
À plastifier ou à imprimer sur papier cartonné pour plus de solidité lors de la manipulation.

4ème	première	5ème	lettre
chiffre	3ème	3	2
alphabet	4	chiffre	dernière lettre
6	lettre	seconde	alphabet
3ème	1ère	4	+
2	chiffre	première	5

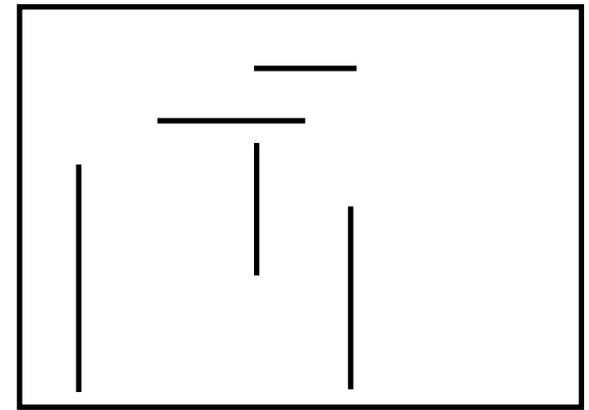
4ème	première	5ème	lettre
chiffre	3ème	3	2
alphabet	4	chiffre	dernière lettre
6	lettre	seconde	alphabet
3ème	1ère	4	+
2	chiffre	première	5



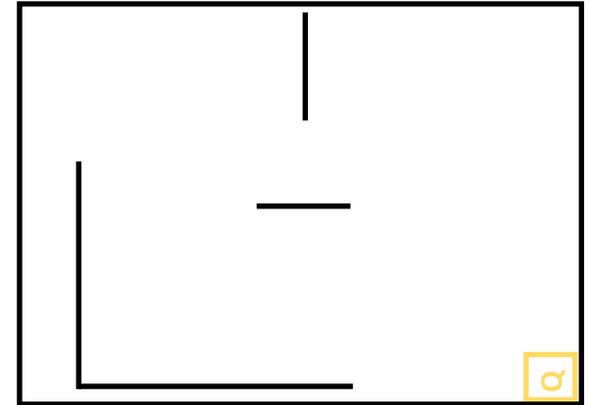
Modèles à imprimer sur papier calque



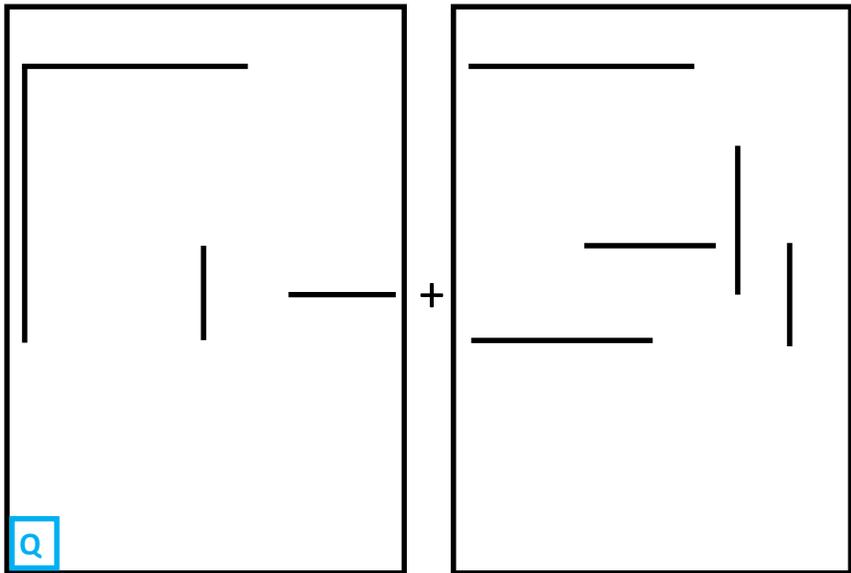
Production finale une fois les calques superposés.



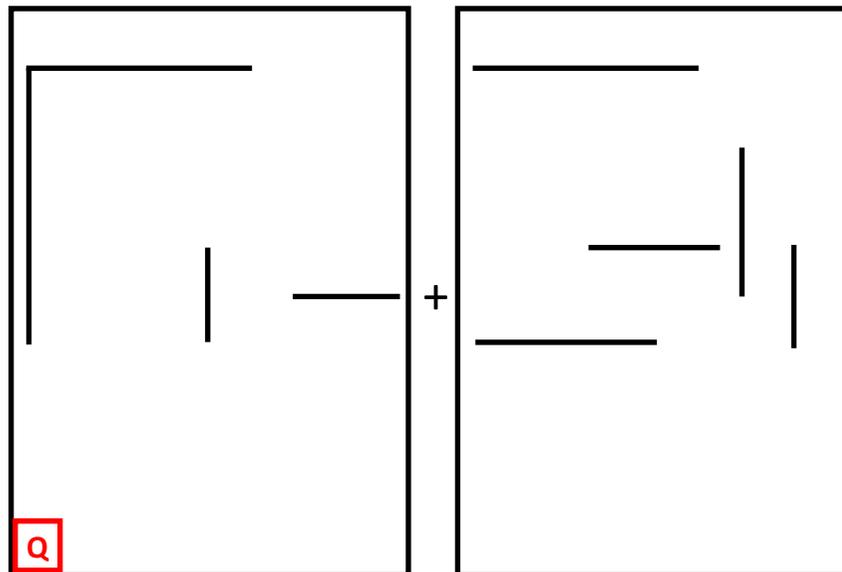
+



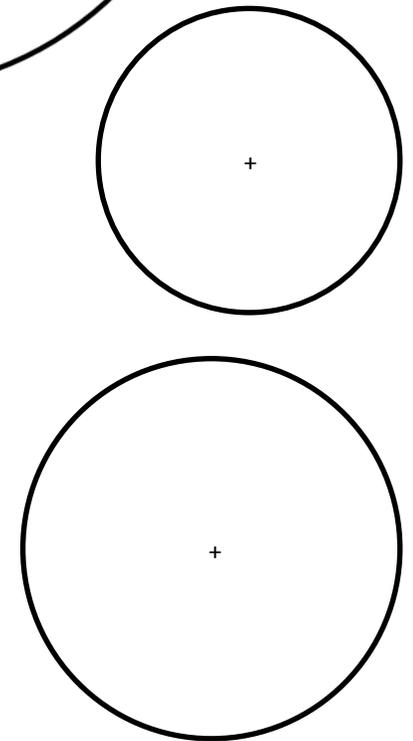
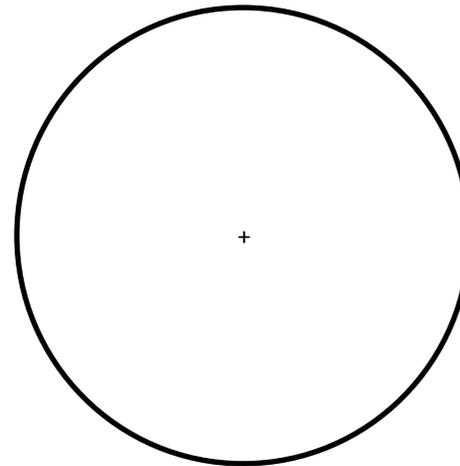
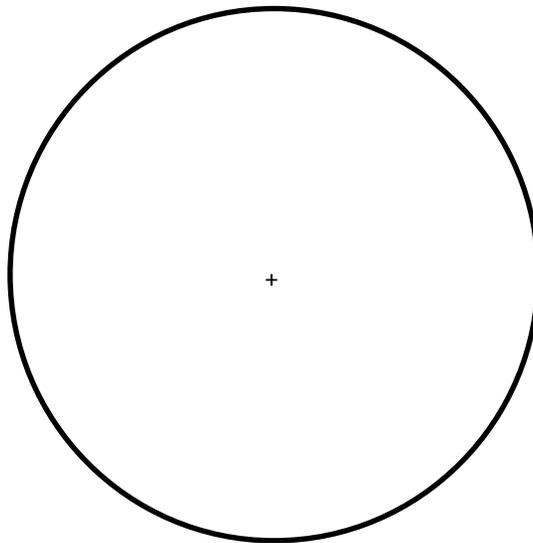
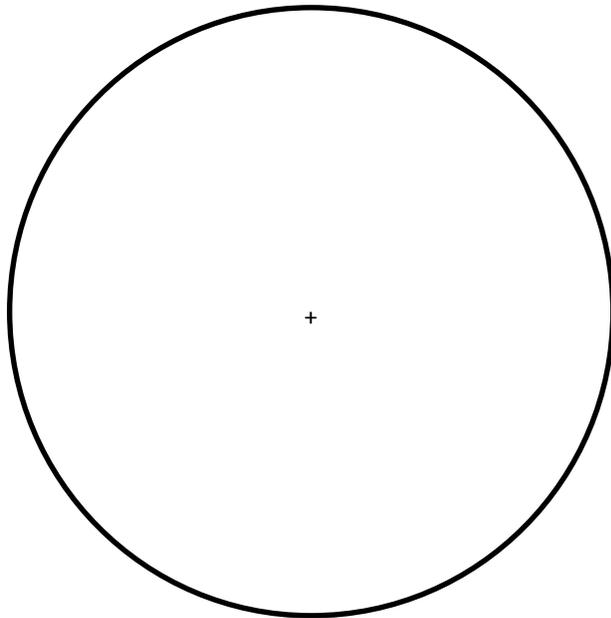
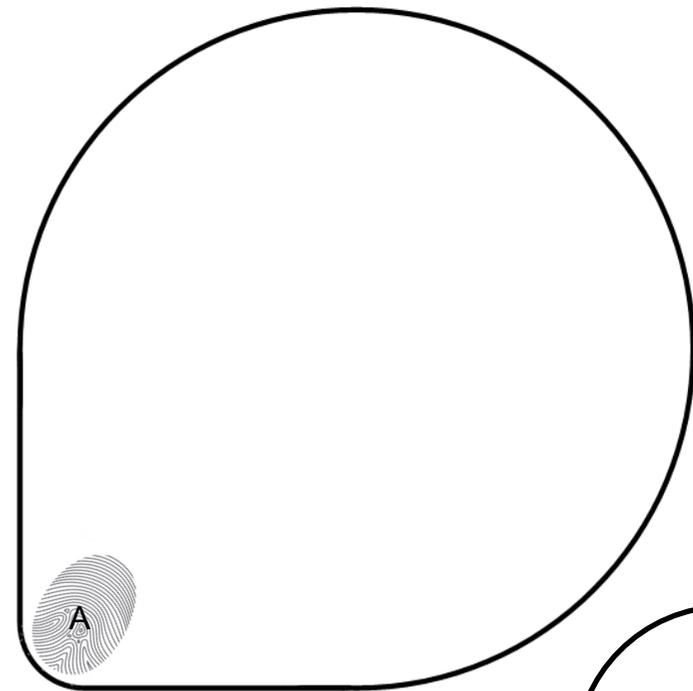
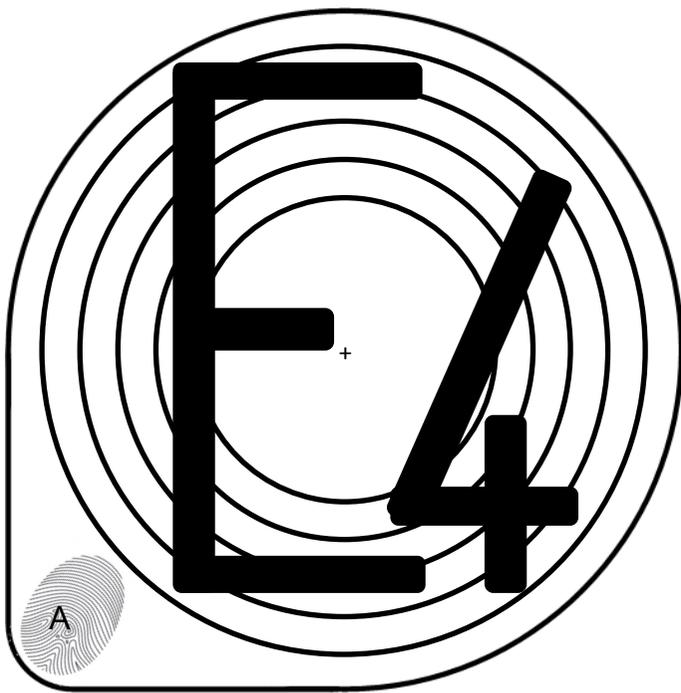
Note **G4**



Impression sur papier calque



# Patron du puzzle-rond



Cercles à découper et à assembler avec une attache parisienne. Ecrire « E4 » directement dessus au feutre, plastifier ensuite.

Les élèves doivent reformer la lettre et le chiffre en faisant tourner les cercles. Ils liront E4, ils peuvent écrire cette note sur une carte vierge.

**Enigme supplémentaire pour un niveau plus élevé :**

Rechercher les 9 morceaux de puzzle, les remettre dans l'ordre et le déchiffrer à l'aide de l'alphabet trouvé.

I	k	R	t					
H	j	Q	s	Z	b			
G	i	P	r	Y	a			
F	h	O	q	X	z			
E	g	N	p	W	y			
D	f	M	o	V	x			
C	e	L	n	U	w			
B	d	K	m	T	v			
A	c	J	l	S	u			

Alphabet codé à cacher dans la salle

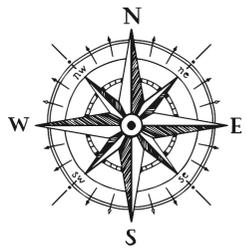


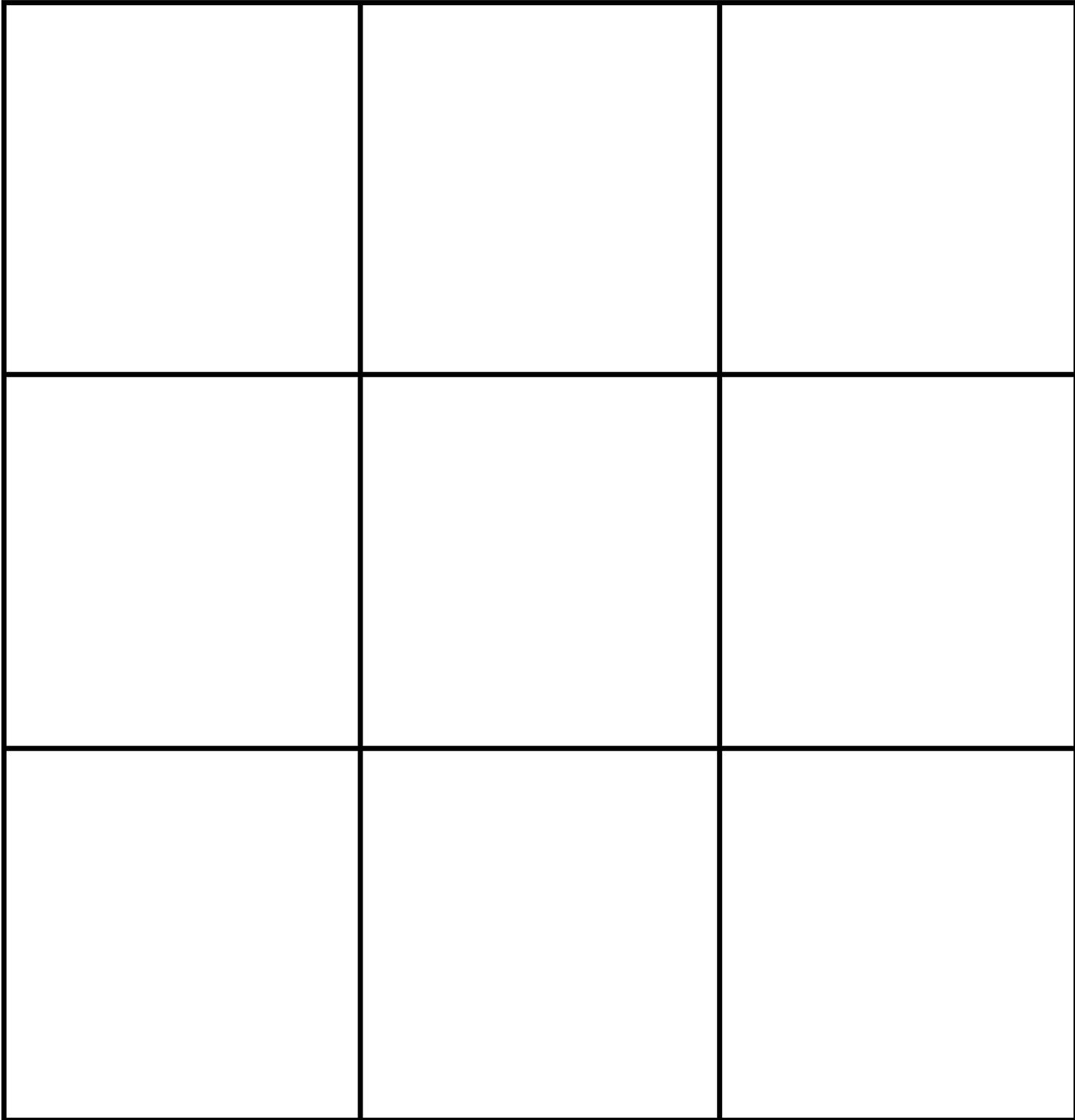
Message codé à découper en 9 morceaux et à disperser dans la salle.

Ce sont les explications de l'énigme du piano.

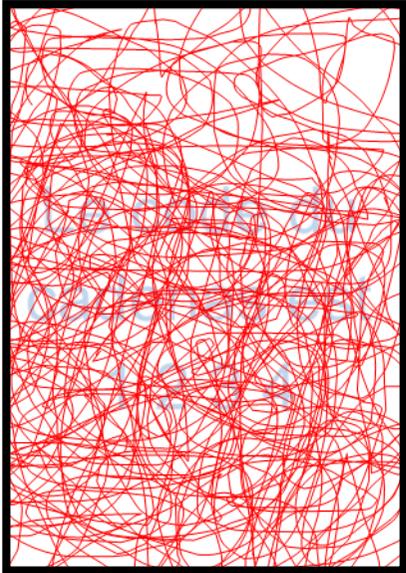


Trouvez les 8 notes cachées.  
Remettez-les dans l'ordre pour former un mot.  
Jouez les notes au piano.  
La porte de mon bureau s'ouvrira !





Quadrillage vierge pour reconstituer le puzzle.



Carte déposée devant le cryptex à 4 chiffres, à déchiffrer avec le calque rouge.  
Code qui apparait : **1234**



Dans le cryptex : un message  
« Choisissez 2 enveloppes sous la table, une pour chaque cadenas ».

« Choisissez 2 enveloppes sous la table, une pour chaque cadenas ».



Enigme du cadenas à lettres

**BINGO**

Enigme du cadenas à chiffres

**854**





Chiffre des dizaines de  
 $3 \times 9 + 58$

$11 \times \dots = 55$

two X two = ...



Chiffre des dizaines de  
5 486

$9 \times \dots = 45$

two X two = ...



Chiffre des dizaines de  
 $3 \times 4 + 73$

$8 \times \dots = 40$

two X two = ...

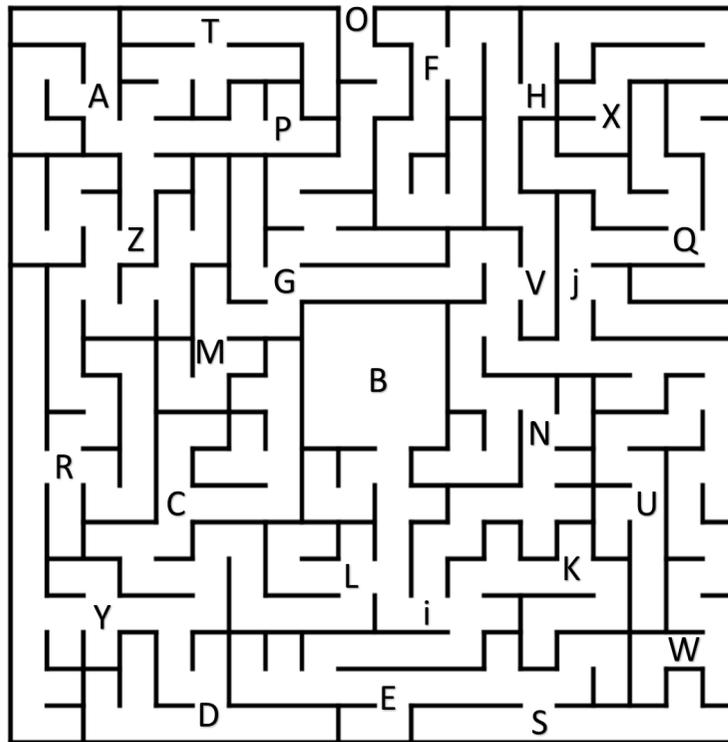
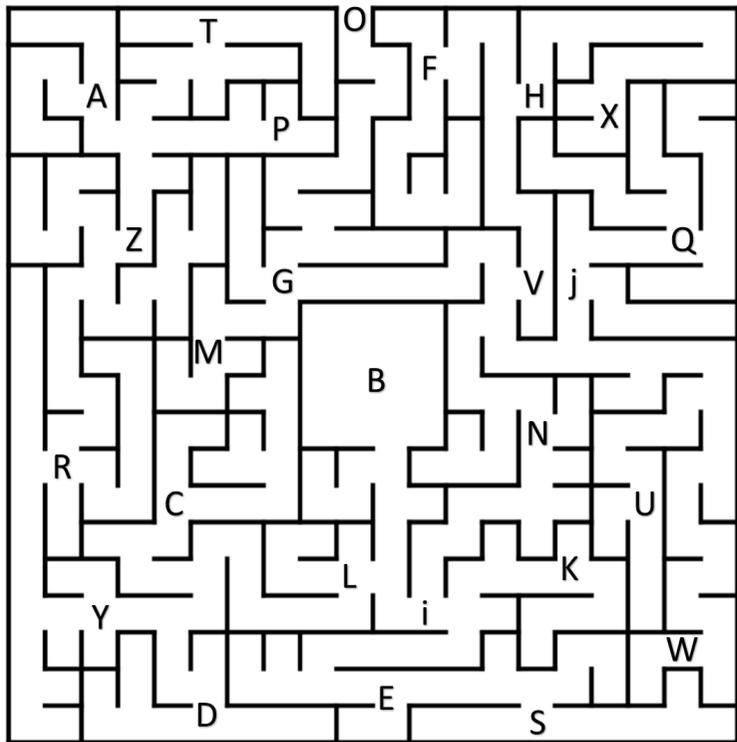
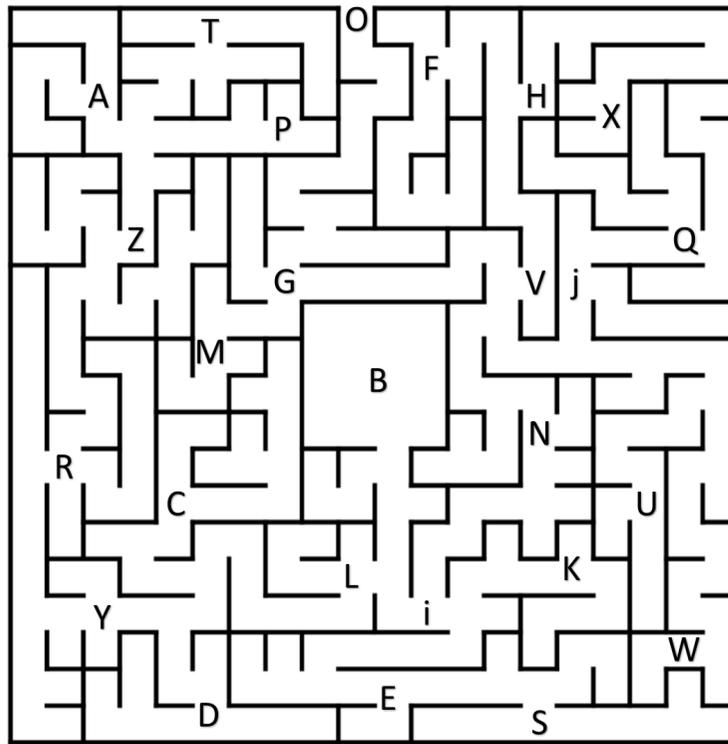
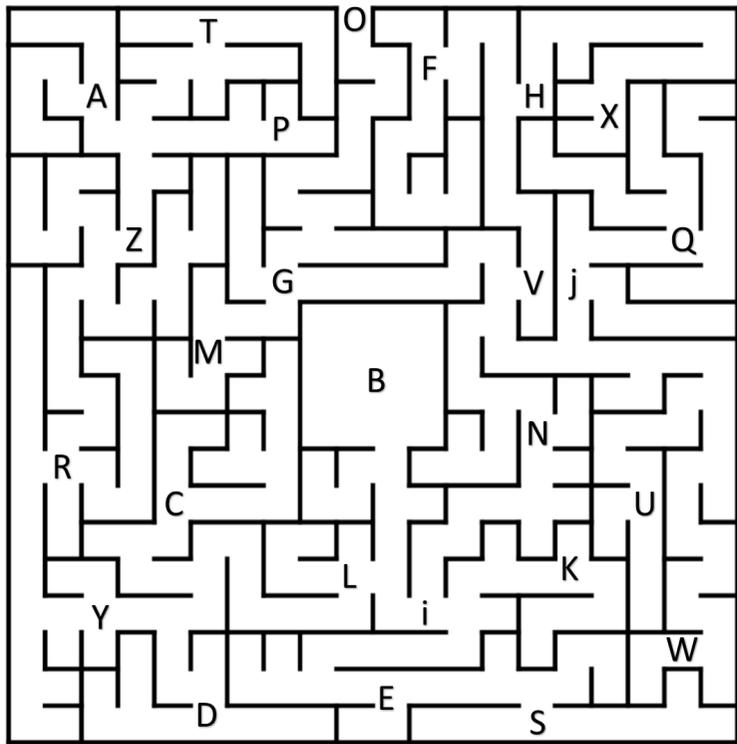


Chiffre des dizaines de  
1 365 984

$6 \times \dots = 30$

two X two = ...

Etiquettes à coller sur les enveloppes de la 2ème salle



# Page d'éléments modifiables

Trouvez les 8 notes cachées.

RPMSTCX JCQ 8 LMRGQ AYAFCCQ.

Remettez-les dans l'ordre pour former un mot.

PCOCRRCX-JCQ BCLQ J'MPBPC NMSP FMPKCP SL KOR.

Jouez les notes au piano.

HMSCX JCQ LMRGQ YS NGYLM.

La porte de mon bureau s'ouvrira !

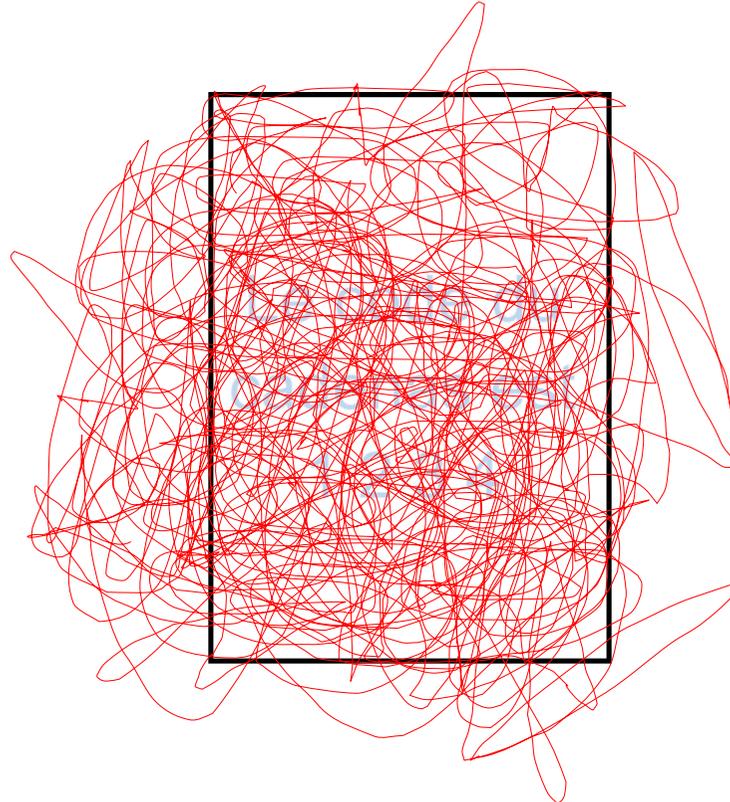
JY NMPC BC KML ZSPCYS Q'MSTPGPY !

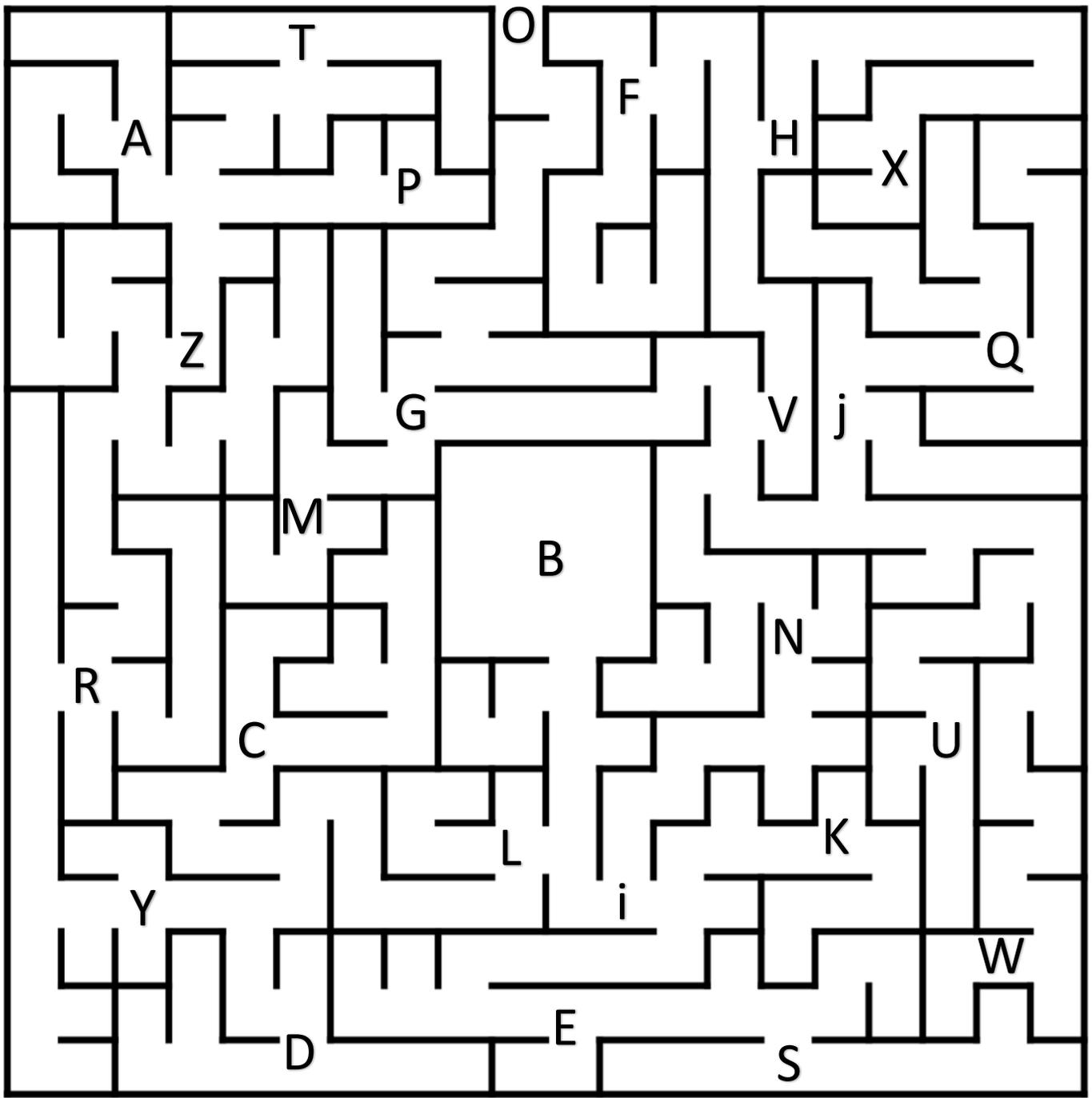
Tu cherches une lettre + un chiffre, voici des indications :

Cinquième lettre de l'alphabet

$$3 \times \dots = 12$$

Le code du  
cadenas est  
1 2 3 4







A - LA  
B - SI  
C - DO  
D - RE  
E - MI  
F - FA  
G - SOL



# Éléments de décor



## Salon de musique



*Croisières des mers du Sud*



*Croisières des mers du Sud*

**NOM :** JONES

**Prénom :** James

**Âge :** 55 ans

**Profession :** Directeur de croisière

**Lieu de résidence :** Londres, Angleterre

**Situation familiale :** Marié, 2 enfants



N° de carte d'embarquement : 3728



## Bureau de James Jones

- Directeur de croisière -



*Croisières des mers du Sud*



# God save the queen

## National anthem

Musical notation for the first system (measures 1-13). The score is written for guitar, with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The bass line is in a lower register. Chords are indicated above the staff: D7/F#, G, D, G, D, G, G, D, G, G, G, G/D, D7, G, C, G/D, D7, G, C, G/D, D7, G, C, G/D, D7, G. Dynamics include *f* (forte) and *fz* (forzando). Measure numbers 13 and 13 are marked at the beginning of the first and second staves respectively.

Musical notation for the second system (measures 14-21). The score continues with a treble clef and a key signature of one sharp. Chords are indicated above the staff: G, G/B, AMN/C, D, D/F#, G, EMN, AMN/C, G/D, D7, EMN, G, G/B, AMN/C, D, D/F#, G, EMN, AMN/C, G/D, D7, EMN. Dynamics include *mp* (mezzo-piano). Measure numbers 18 and 18 are marked at the beginning of the first and second staves respectively.

Musical notation for the third system (measures 22-29). The score continues with a treble clef and a key signature of one sharp. Chords are indicated above the staff: AMN, G/D, D, G, G, AMN, G/D, D, G, G, AMN, G/D, D, G, G, AMN, G/D, D, G, G. Dynamics include *mf* (mezzo-forte). Measure numbers 22 and 22 are marked at the beginning of the first and second staves respectively.