

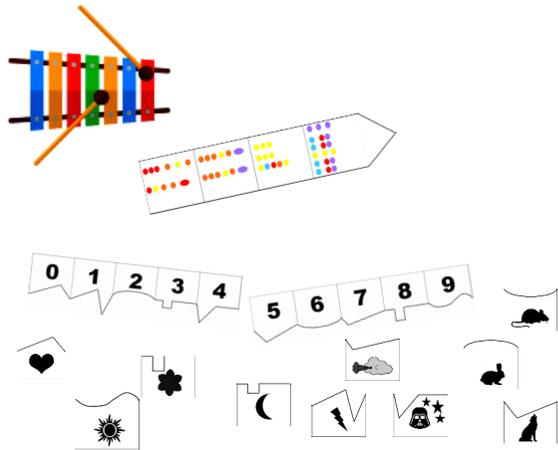
1

Lettre l'Olliver Smith, mystérieux directeur d'une école à l'étranger.

» → *Rendez-vous donné pour une rencontre en visioconférence*



EQUIPE 001



EQUIPE 002



2



Visioconférence avec Olliver Smith (vidéo diffusée en réalité), il met les élèves à l'épreuve pour entrer dans son académie secrète qui forme les agents infiltrés : ils ont 1h pour s'échapper de la salle et ainsi montrer leur potentiel en résolution d'énigmes à Olliver.



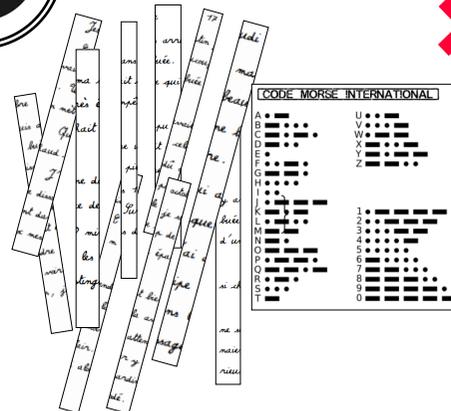
~~X~~ **BUÉE**



3

← « *Escape Game*

EQUIPE 004



EQUIPE 003



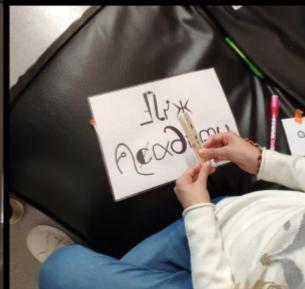
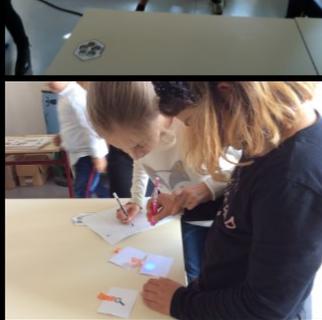
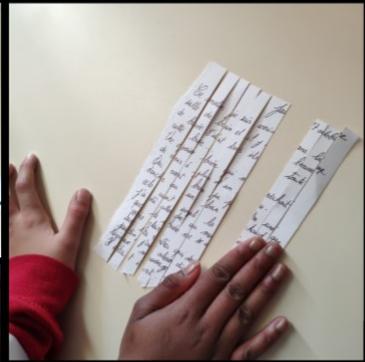
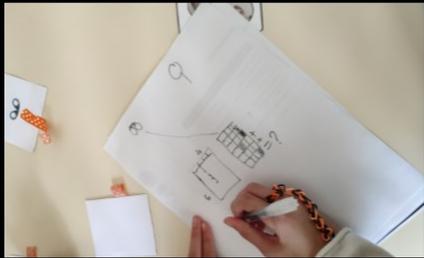
Les élèves ont reçu un mystérieux courrier d'un directeur d'école à l'étranger. Il souhaite nous rencontrer et nous présenter ses élèves. Le rendez-vous est donné pour le lendemain, par visioconférence.

Lors de cette visioconférence, Oliver Smith se présente et explique aux élèves qu'en réalité son école est secrète et forme des agents secrets.

Il leur propose de voir s'ils ont les capacités pour entrer dans son école en leur donnant le défi de s'échapper de la salle dans laquelle ils sont en 1h.

La porte se verrouille, le chrono est lancé, ils ont 1h pour trouver la clé...!





LISTE GENERALE DU MATERIEL

- Une vidéo de lancement (trouvez un bon acteur !)
- Un coffre (qui emprisonne la clé de la porte)
- Une clé de consignation pour mettre plusieurs cadenas sur le coffre (autant que d'équipes)
- 4 cadenas à codes (ici 2 à 3 chiffres, 1 à 4 chiffres, 1 à 5 chiffres)
- Un xylophone avec les notes en couleurs (gommettes ça marche, on peut aussi prendre un piano ou tout autre instrument simple à prendre en main et avec les notes en couleur)
- Un téléphone portable (dont on réglerà le code de verrouillage)
- Une boîte labyrinthe (boîte casse-tête qui renferme le code de déverrouillage du téléphone, peut être remplacée par n'importe quelle boîte, ou même retirée et on cache le code de déverrouillage dans la pièce)
- Un livre (dont on coloriera des lettres pour donner des indices)
- Un feutre noir
- Une vitre de fenêtre ou un miroir
- Des mots écrit façon « corbeau » : BUEE, CHAUD, MIROIR
- Des abaisse-langue pour écrire un alphabet codé (7)
- 2 Stylos UV
- Une tasse de Sirius Black thermo réactive (qui fait apparaitre son numéro de matricule -390-, achetée à GIFI)
- Une bouilloire
- Les docs imprimés
- Tout élément de décor jugé pertinent !
- Un cryptex à lettres transparent qui renferme la clé et qui s'ouvre en mettant le mot AGENT (traduit du japonais) (pas nécessaire, la clé peut simplement se trouver dans le coffre !)
- Connexion internet
- Cloud pour le stockage d'une image



Polices d'écriture spéciales
utilisées dans les documents

TOP SECRET

SECRET AGENCY



Chers élèves de CM/CM2,

Cela fait quelques temps que je suis vos aventures sur Twitter où vous racontez régulièrement vos activités de classe. Je trouve cela très intéressant.

Vous faites preuve de créativité et j'aime l'esprit de coopération qui semble régner entre vous.

Je suis directeur d'une école à l'étranger et j'aimerais vous proposer d'échanger avec mes élèves.

Pour cela, je vous donne rendez-vous en salle de visio-conférence vendredi 18 octobre, à 13h50.

Encore merci pour vos partages.

Hope to meet you soon,

Oliver Smith



Script de la vidéo de lancement
de l'escape game

Bonjour,

Je suis Olliver Smith, directeur de la Flix Academy.

Je vous ai contactés car vous semblez avoir le profil des élèves que je recherche.

Mon académie recrute des élèves au profil assez particulier, des élèves qui font preuve de curiosité, de persévérance, d'humilité, de confiance en eux et envers les autres, de discrétion et qui savent coopérer.

En réalité, mon académie est une académie secrète qui forme de futurs agents secrets, que j'envoie en mission tout autour du monde.

Je vais donc vous mettre à l'épreuve pendant 1 heure : je vous enferme dans cette pièce et je vous laisse trouver comment en sortir.

Pendant toute la durée de ce test, je vous observerai et je saurai ainsi lesquels d'entre vous pourront intégrer mon académie secrète.

Surprenez moi !!!



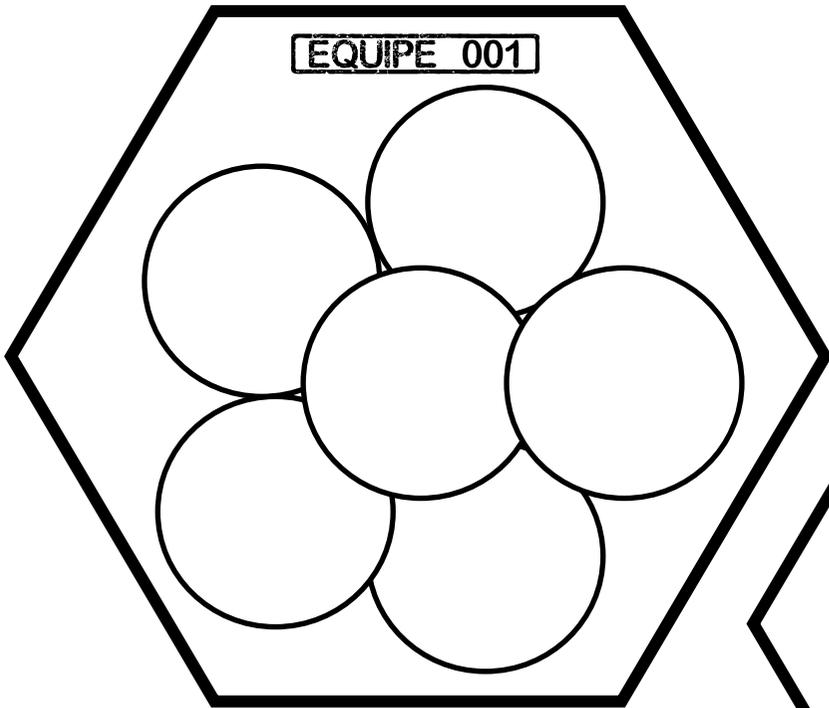
ИиЖ

Reedemy

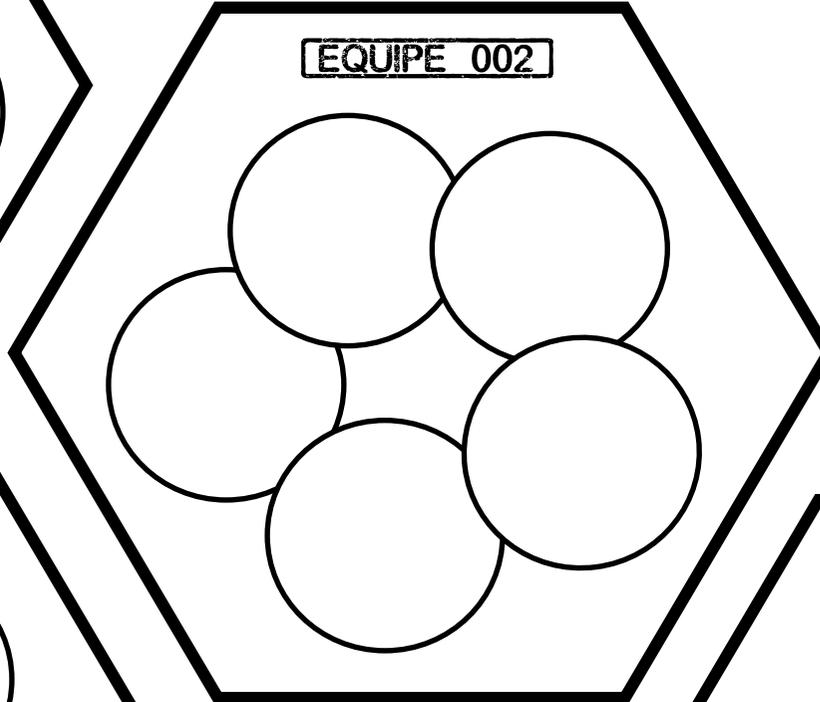
Remplir les cercles blancs avec les photos des élèves

- Cartes à poser quand le jeu commence -

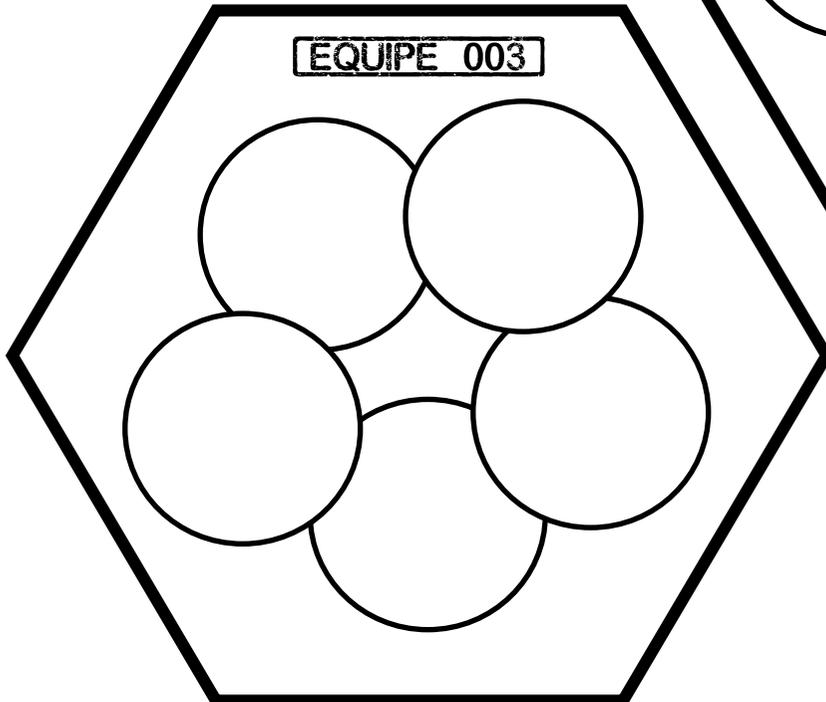
EQUIPE 001



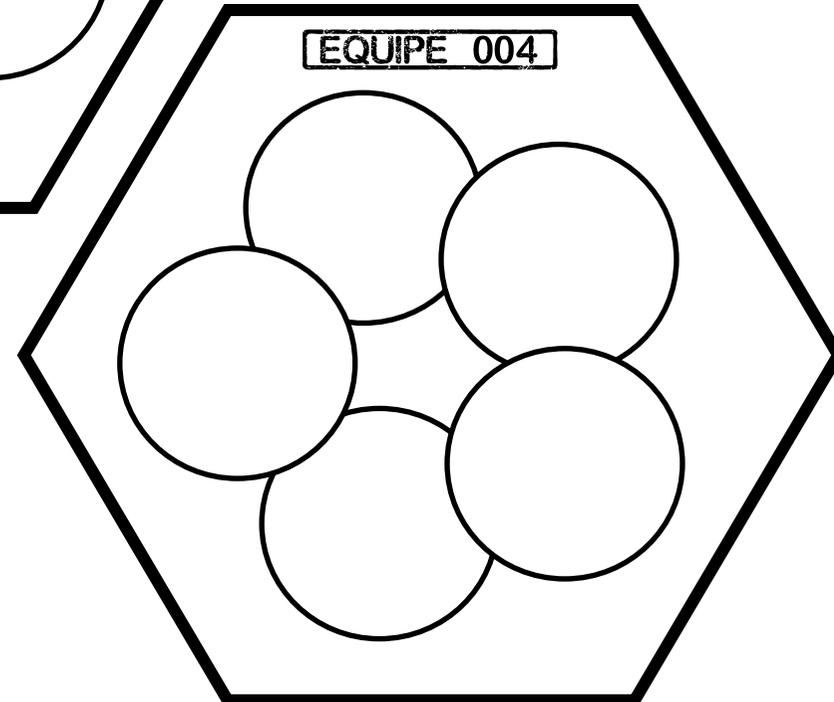
EQUIPE 002



EQUIPE 003



EQUIPE 004



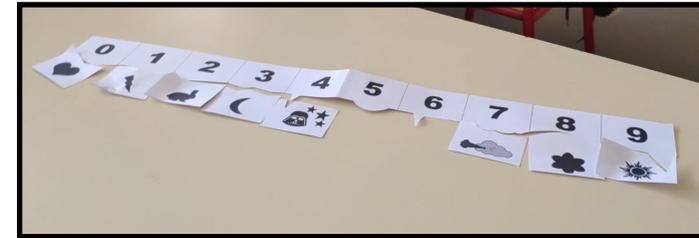
EQUIPE 001

À trouver :

- un xylophone avec les notes en couleurs
- Une baguette de xylophone
- Un bande de partition en couleurs
- 11 pièces de puzzle à assembler

Matériel associé :

- Un cadenas à 4 chiffres, réglé sur 3674, accroché sur le coffre



L'énigme racontée :

Les élèves trouvent le xylophone et la partition avec les ronds de couleurs qui correspondent aux notes.

En parallèles ils trouvent les symboles qu'il faut associer aux chiffres (puzzle).

En jouant la première mélodie, ils reconnaissent « Au clair de la Lune » et cherchent le symbole lune qui est associé au chiffre 3. Le premier chiffre du cadenas est donc 3.

Ils procèdent ainsi pour les 3 autres chansons et trouvent le code 3674.

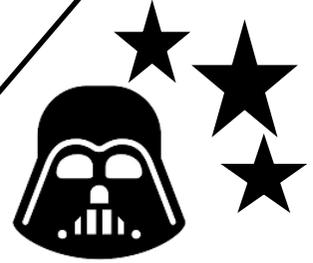
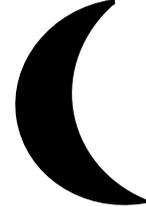
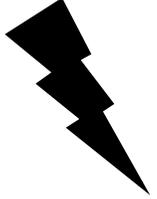
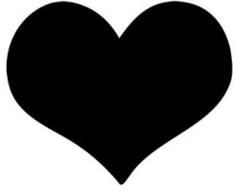
0

1

2

3

4



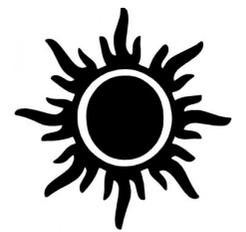
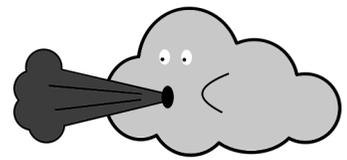
5

6

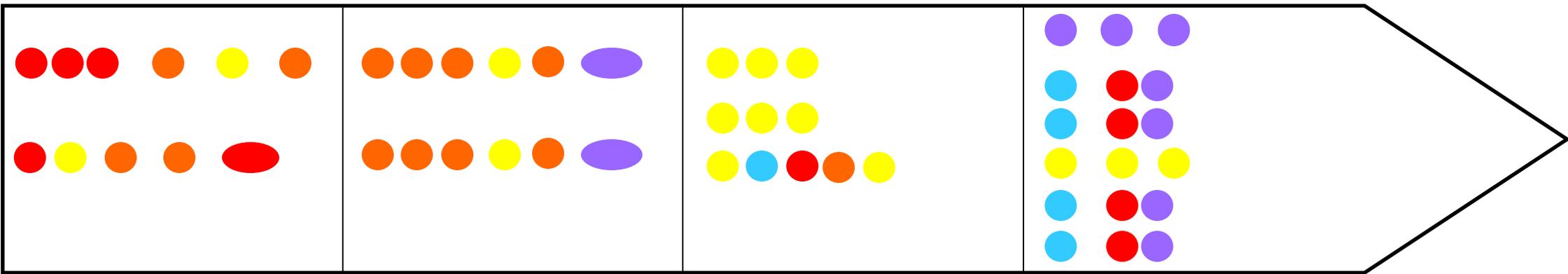
7

8

9



EQUIPE 001



SOLUTIONS

Au clair de la Lune

DO DO DO RÉ MI RÉ
DO MI RÉ RÉ DO

Une souris verte

RÉ RÉ RÉ MI RÉ LA
RÉ RÉ RÉ MI RÉ LA

Vive le vent

MI MI MI
MI MI MI
MI SOL DO RÉ MI

Star Wars

La la la
Sol do la
Sol do la
Mi mi mi
Sol do la
Sol do la

EQUIPE 002

À trouver :

- Un téléphone portable (avec appli lecteur de QR code + Google trad + un message dans les notes qui dit « Penser à acheter le dernier roman de Mickael Connely »)
- Une boîte labyrinthe avec dedans un code pin de téléphone (schéma de déverrouillage)
- Un qr code texte à compléter (à faire ici : <http://mal-den-code.de/>), avec ce message (une fois flashé) :

J'ai beaucoup aimé les pages 7, 11, 13, 15, 18, 20, 22, 23, 38, 41, 44, 51, 58, 71, 82, 87, 89, 91, 99, 102, 106, 107, 111, 114, 267, 318, 383 du livre de Mickael Connely.

- Un livre de Mikael Connely avec des lettres coloriées
- Un feutre noir
- Sur le tableau collectif, une Une de journal avec des chiffres entourés, ce sont ceux à colorier dans le QR code

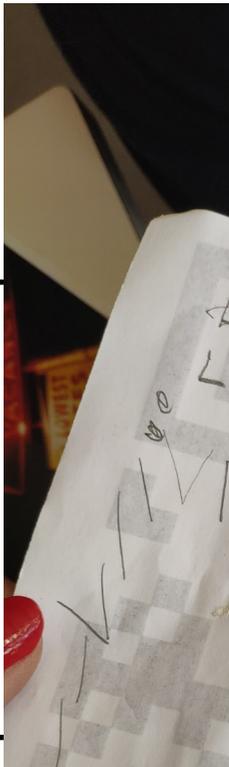
Matériel associé :

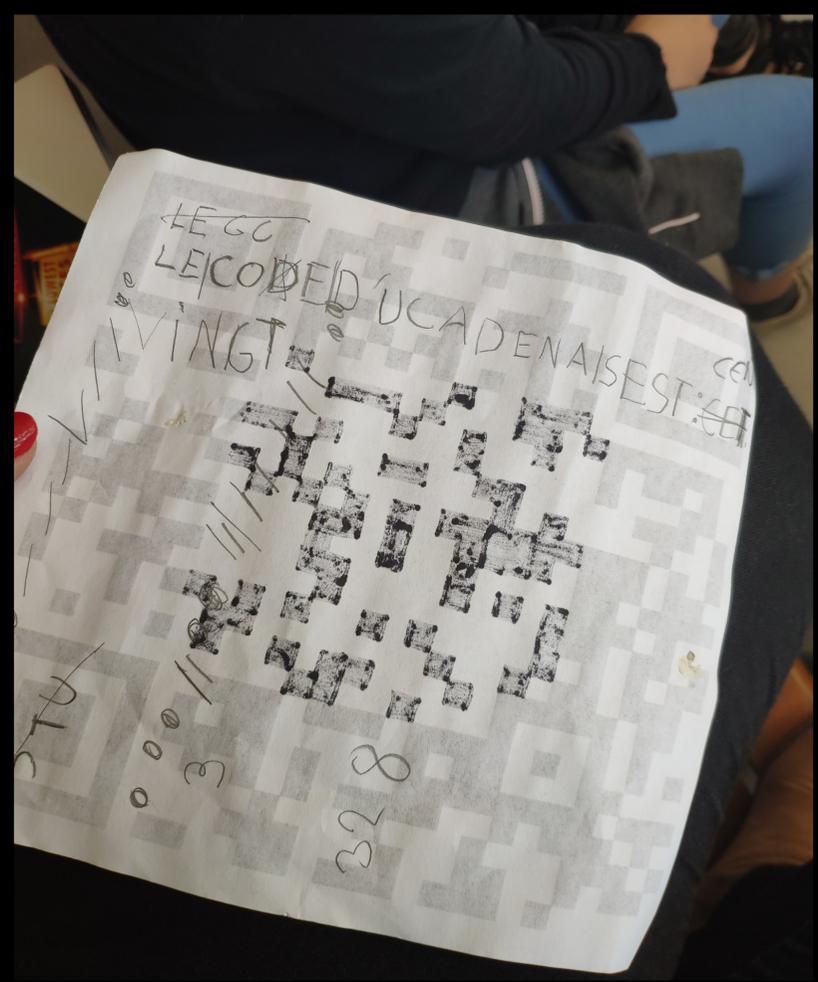
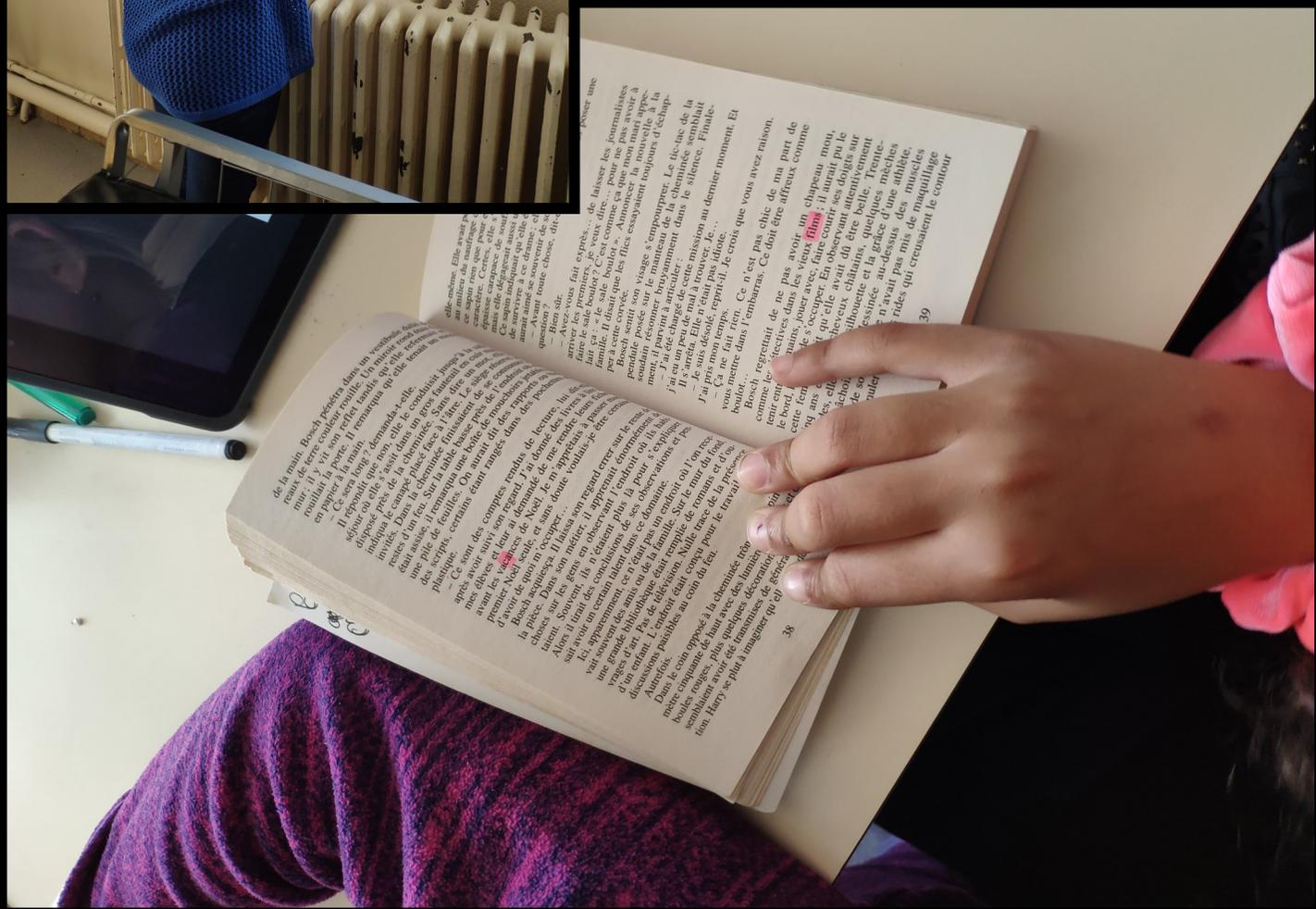
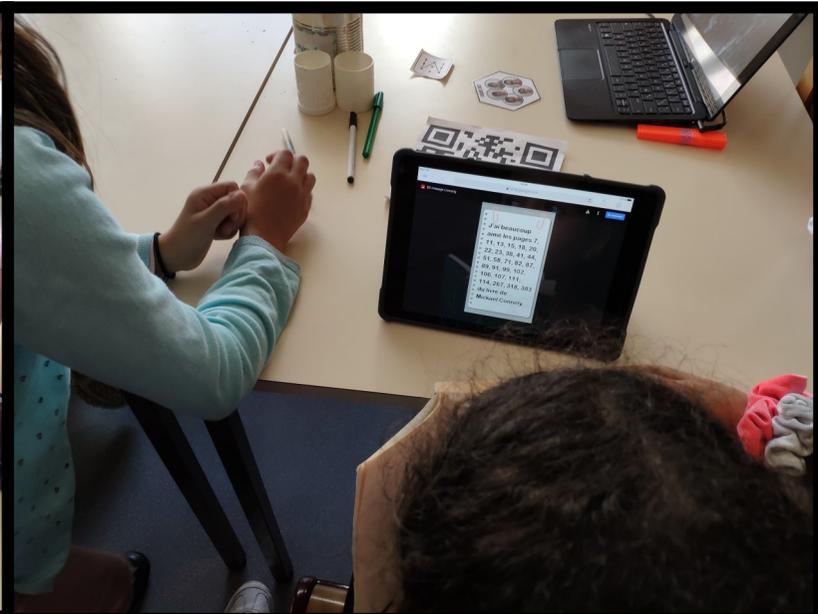
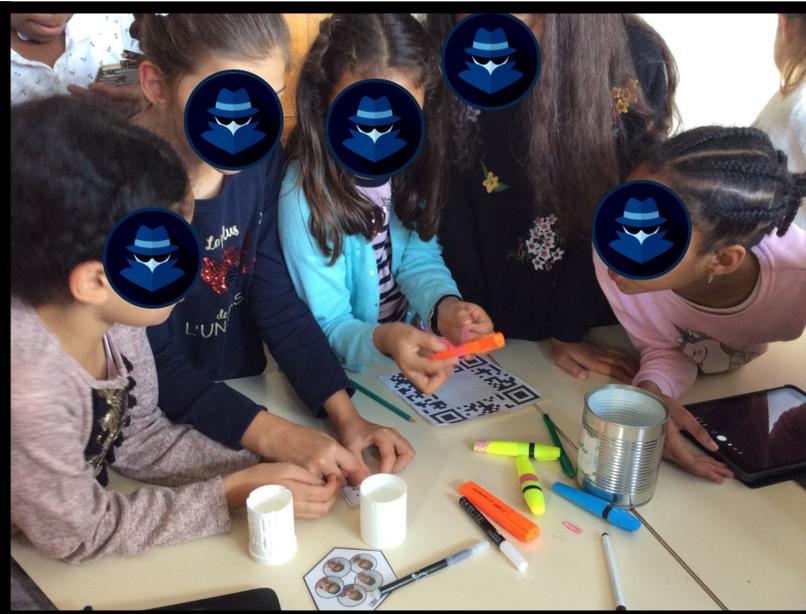
- Un cadenas rouge réglé sur 120, accroché sur le coffre

L'énigme racontée :

Les élèves trouvent le téléphone portable, qui est verrouillé. Ils réussissent à ouvrir la boîte labyrinthe qui renferme un code de déverrouillage. En accédant au téléphone, ils ont un lecteur de QR codes, l'application Google Traduction et une application de notes. Dans celle-ci figure le message qui dit de regarder dans le livre.

Ils trouvent un QR code à compléter mais n'ont pas les chiffres à colorier. Ils sont entourés sur la une de journal disposée sur le mur général. Ils peuvent colorier et flasher le QRcode qui indique quelles pages du livre regarder. Sur les pages indiquées, une lettre est coloriée. Il faut les noter dans l'ordre pour avoir le

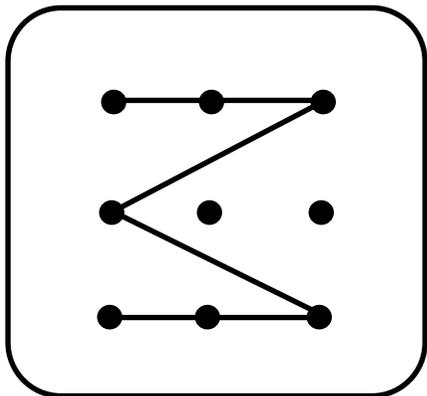




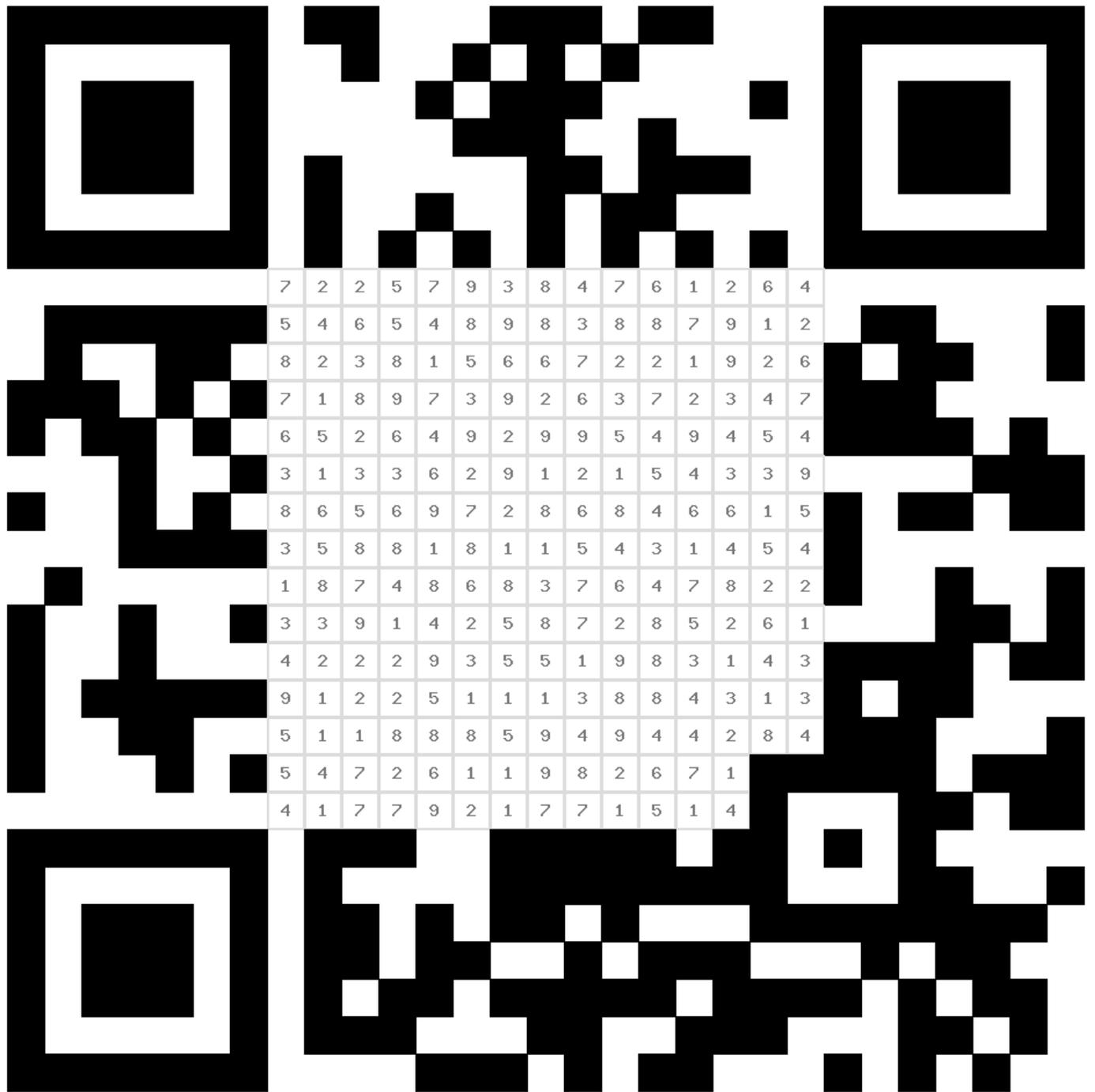
EQUIPE 002

J'ai beaucoup aimé les pages 7, 11, 13, 15, 18, 20, 22, 23, 38, 41, 44, 51, 58, 71, 82, 87, 89, 91, 99, 102, 106, 107, 111, 114, 267, 318, 383 du livre de Mickael Connely.

Image stockée sur un cloud, résultat du QR code flashé



Code PIN du téléphone



Ils sauront quels chiffres colorier grâce à un affichage commun aux 4 groupes qui présentera des aides (Une de journal)



QR code colorié

Sont à colorier les 1, 5, 6 et 9

Auszumalen sind: 1, 5, 6, 9

NICHT auszumalen sind: 2, 3, 4, 7, 8

EQUIPE 003

À trouver :

- 10 morceaux d'une page de journal intime à reconstituer, qui présentera le message proposé page suivante
- Une vitre où on aura écrit pour que ça soit visible avec de la buée le nombre 428 en morse
4 ● ● ● ● ■■■ 2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■ 8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ●
- Sur le tableau collectif, le code morse et plusieurs mots écrits façon « Corbeau » : BUEE, CHAUD, MIROIR. Sur le mot BUEE, placer une grosse gommette et la même sur la vitre là où se trouve le message secret

Matériel associé :

- Un cadenas à trois chiffres réglé sur 428, accroché sur le coffre

L'énigme racontée :

Les élèves trouvent les morceaux d'une page de journal intime. Ils la reconstituent et comprennent qu'il faut aller voir sur une vitre et faire de la buée.

Le mot BUEE est présent sur le panneau général, avec une croix à côté. Une croix identique est présente sur une vitre. C'est à cet endroit qu'il faut faire de la buée.

La buée fait apparaître un message en morse. Sur le tableau général il y a l'alphabet morse. Cela permet de décoder 3 chiffres, c'est le code du cadenas.

Jeudi 17 octobre

Le matin je suis arrivée dans la salle de bain et il y avait beaucoup de buée. C'était très étrange toute cette buée...

Une épaisse buée qui m'empêchait de voir à plus d'un mètre.

J'ai pu avoir bien pu prendre une douche ou un bain si chaud que cela avait rempli la pièce de buée? J'ai dû attendre au moins 10 minutes que la buée ne se dissipe pour y voir clair.

Sur les vitres qui donnaient dans le jardin, j'ai alors distingué un mystérieux message.

Il était écrit :

Jeudi 17 octobre

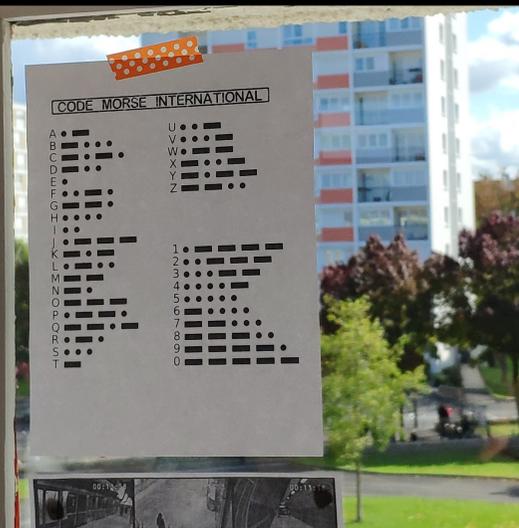
Le matin je suis arrivée dans la salle de bain et il y avait beaucoup de buée. C'était très étrange toute cette buée...

Une épaisse buée qui m'empêchait de voir à plus d'un mètre.

J'ai pu avoir bien pu prendre une douche ou un bain si chaud que cela avait rempli la pièce de buée? J'ai dû attendre au moins 10 minutes que la buée ne se dissipe pour y voir clair.

Sur les vitres qui donnaient dans le jardin, j'ai alors distingué un mystérieux message.

Il était écrit :



Jeudi 17 octobre

Le matin je suis arrivée dans la salle de bain et il y avait beaucoup de buée. C'était très étrange toute cette buée...

Une épaisse buée qui m'empêchait de voir à plus d'un mètre.

J'ai pu avoir bien pu prendre une douche ou un bain si chaud que cela avait rempli la pièce de buée? J'ai dû attendre au moins 10 minutes que la buée ne se dissipe pour y voir clair.

Sur les vitres qui donnaient dans le jardin, j'ai alors distingué un mystérieux message.

Il était écrit :

Jeudi 17 octobre

Ce matin je suis arrivé dans ma salle de bain et il y avait beaucoup de buée. C'était très étrange toute cette buée. Une buée épaisse qui m'empêchait de voir à plus d'un mètre.

Qui avait bien pu prendre une douche ou un bain si chaud que cela avait empli la pièce de buée ?

J'ai dû attendre au moins 10 minutes que la buée ne se dissipe pour y voir clair. Sur les vitres qui donnaient dans le jardin, j'ai alors distingué un mystérieux message codé.

Il était écrit (LETTRE DÉCHIRÉE À CET ENDROIT, LA FIN EST MANQUANTE)

EQUIPE 004

À trouver :

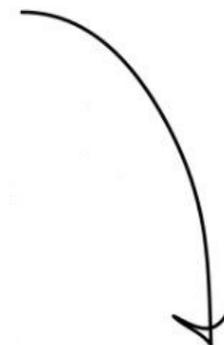
- Le mur avec les 24 portraits robots d'affichés en 6 lignes de 4
- 7 abaisse-langue contenant le code de l'alphabet runique
- 3 cartes à symboles avec des messages codés
- Une tasse thermo réactive de Sirius Black
- Une bouilloire d'eau chaude
- Des stylos UV
- Sur le tableau collectif, un message qui dit quoi faire de ces symboles :



Cela donne le code du cadenas

Matériel associé :

- Un cadenas à 5 chiffres réglé sur 54 329, accroché sur le coffre



Enfant 1 47 190	Enfant 2 23	Enfant 3 895	Enfant 4 6647
Enfant 5 9632	Enfant 6 468	Nancy Wake 5896	Enfant 7 21
Enfant 8 3978	Enfant 9 4210	Enfant 10	Enfant 11 3690
Joséphine Baker 8697	Enfant 12 712	Enfant 13 6547	14 680
Enfant 15 7423	Enfant 16 9963	Enfant 17 1029	Enfant 18 8865
Enfant 19 586	Enfant 20 4216	Enfant 21 9933	Sirius Black À trouver ! (390)

L'énigme racontée :

Les élèves trouvent des cartes avec des symboles, un stylo UV et découvrent des schémas/inscriptions au dos de ces cartes.

Ils doivent faire des calculs avec les numéros de matricule des agents affichés sur le panneau principal.

Sur la carte « microscope » il faut additionner les matricules de l'agent BAKER et du 1er agent. On ne sait pas qui est Baker mais les noms des agents inconnus (les autres se sont les élèves) sont écrits dans un alphabet crypté.

Il faut utiliser les abaisse-langue pour retrouver cet alphabet. En faisant coïncider le nom de la flix academy sur les batonnets, l'alphabet se décode. On peut ainsi trouver qui est l'agent Baker et prendre son numéro de matricule.

Pour la carte « jumelles » il faut additionner les numéros de matricule de 2 agents plus celui de Sirius Black (connu des enfants). Il est visible sur la tasse thermo réactive. En mettant de l'eau chaude dedans, le numéro apparaît.

Tous les calculs effectués (opération donnée sur le tableau général : « jumelles » x « loupe » - « microscope »), le code du cadenas est trouvé !



Texte à écrire au stylo UV sur le recto

Texte à écrire au stylo UV sur le recto

Texte à écrire au stylo UV sur le recto

			BAKER
	BAKER		
			BAKER

SOLUTION

$$3690 + 712 + 390 = 4792$$

	BAKER		

SOLUTION

23

Agent BAKER + first agent

Trouver BAKER grâce à l'alphabet runique, et donc prendre son numéro

First agent = agent en haut à gauche

SOLUTION

$$8697 + 47\ 190 = 55\ 887$$

$$4792 \times 23 - 30\ 560 = 110\ 216 - 55\ 887 = 54329$$

AFFICHAGE COLLECTIF

Éléments de décor



Mettre également du papier brouillon, des crayons et tout autre élément de décor (plante, chapeau, veste...)



TOP SECRET



AGENT

PF < MR

- 5896 -

Art Academy

TOP SECRET



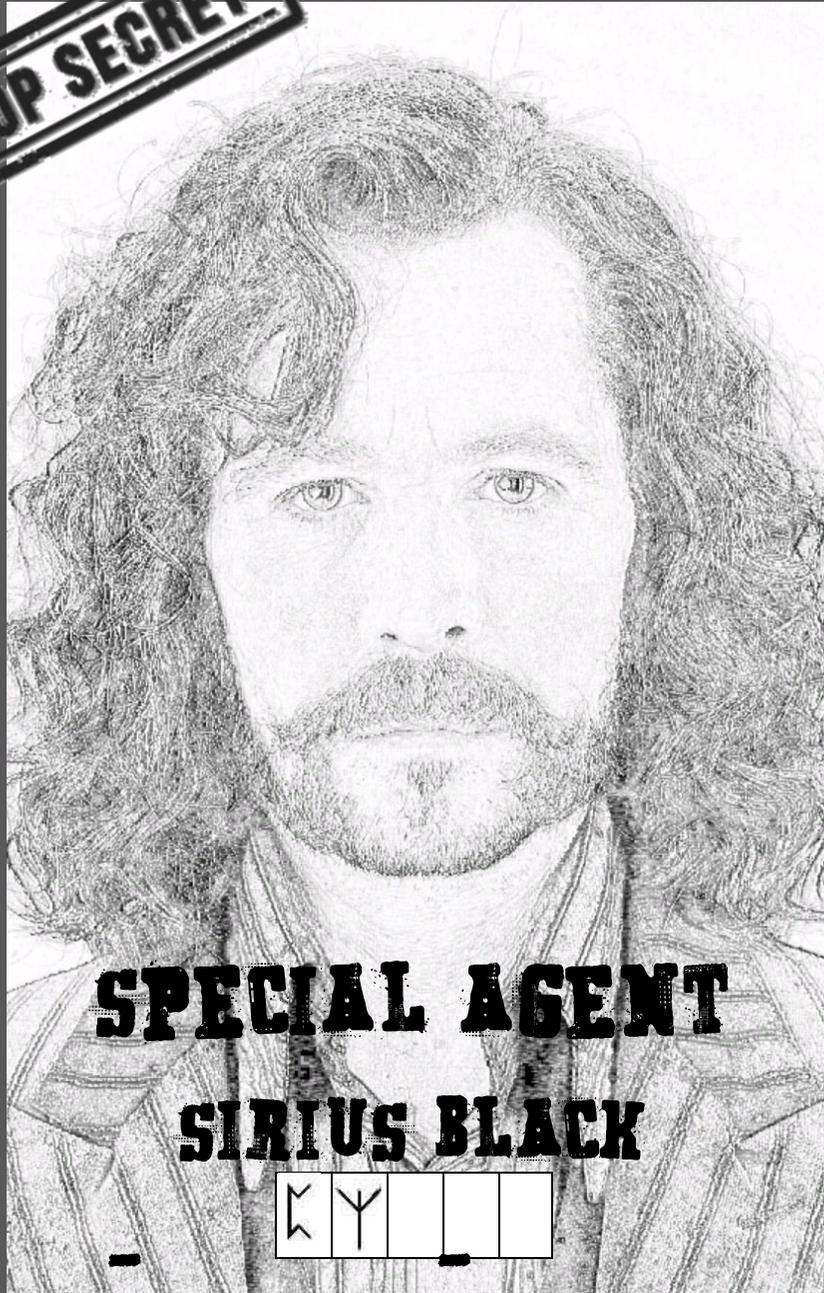
AGENT

BF < MR

- 8697 -

Art Academy

TOP SECRET



SPECIAL AGENT

SIRIUS BLACK

—

K	Y			
---	---	--	--	--

 —

TOP SECRET



AGENT

-21-

TOP SECRET

AGENT

- -

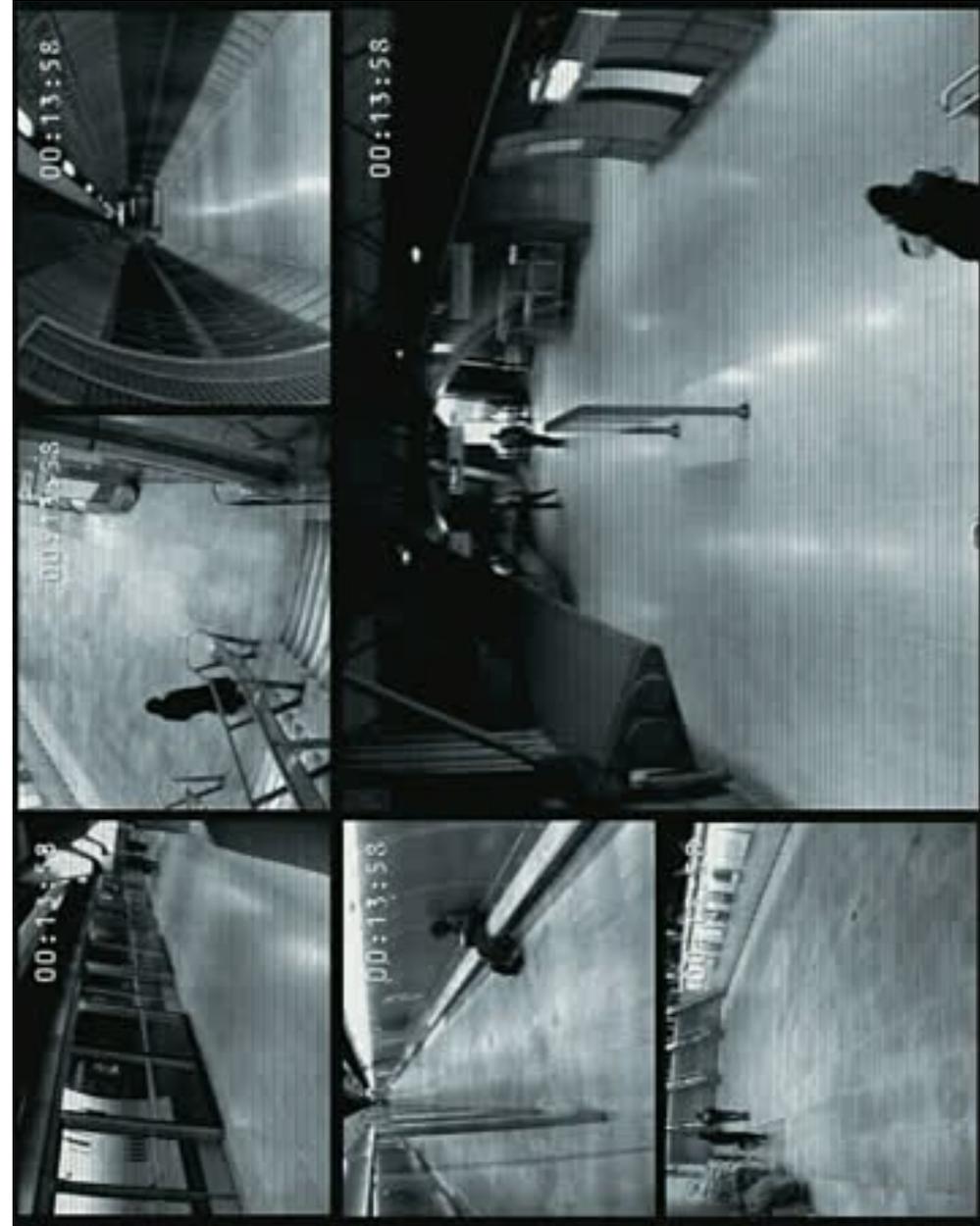
TOP SECRET

AGENT

- -

CODE MORSE INTERNATIONAL

A	● —	U	● ● —
B	— ● ● ●	V	● ● ● —
C	— ● — ●	W	● — —
D	— ● ●	X	— ● ● —
E	●	Y	— ● — —
F	● ● — ●	Z	— — ● ●
G	— — ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● — — —		
K	— ● — —	1	● — — — —
L	● — — ● ●	2	● ● — — —
M	— — —	3	● ● ● — —
N	— ●	4	● ● ● ● —
O	— — — —	5	● ● ● ● ●
P	● — — — ●	6	— ● ● ● ●
Q	— — — ● —	7	— — — ● ● ●
R	● — — ●	8	— — — — ● ●
S	● ● ●	9	— — — — — ●
T	—	0	— — — — —



Beginnings of Finger-printing — 1859 & 1860 — Selected originals, and Enlargements

An early experiment in finger-printing



29 years interval

An early experiment in finger-printing



54 years interval
The longest known proof of persistence.

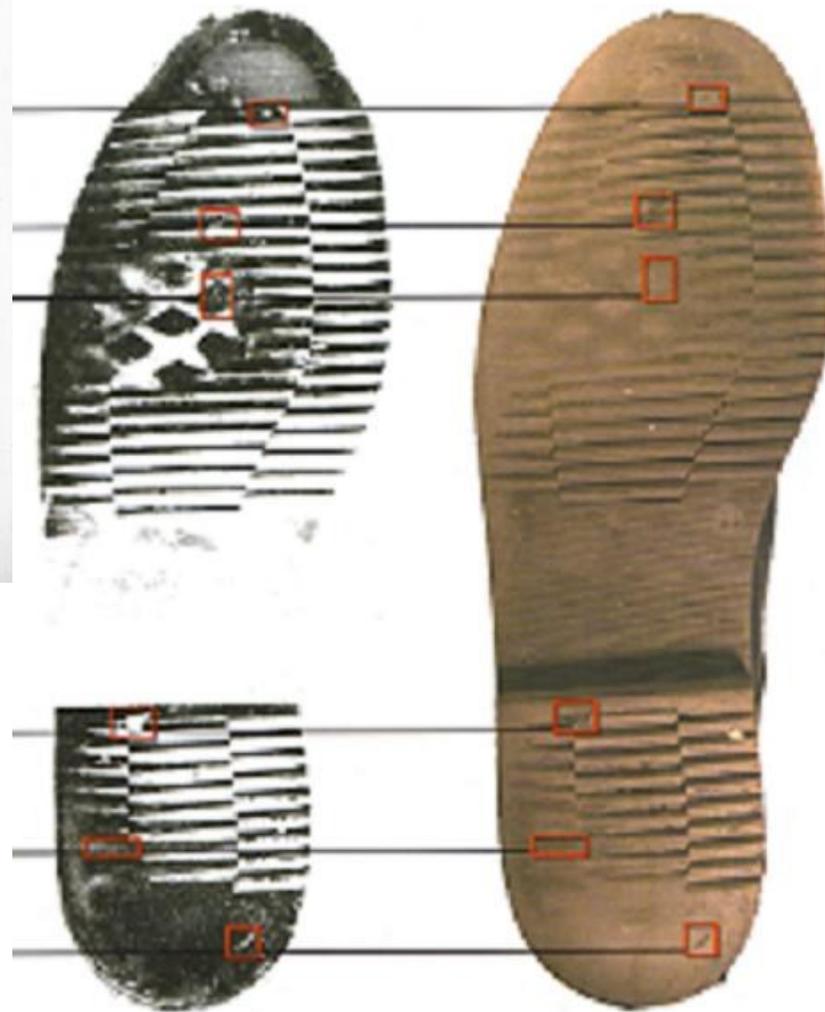
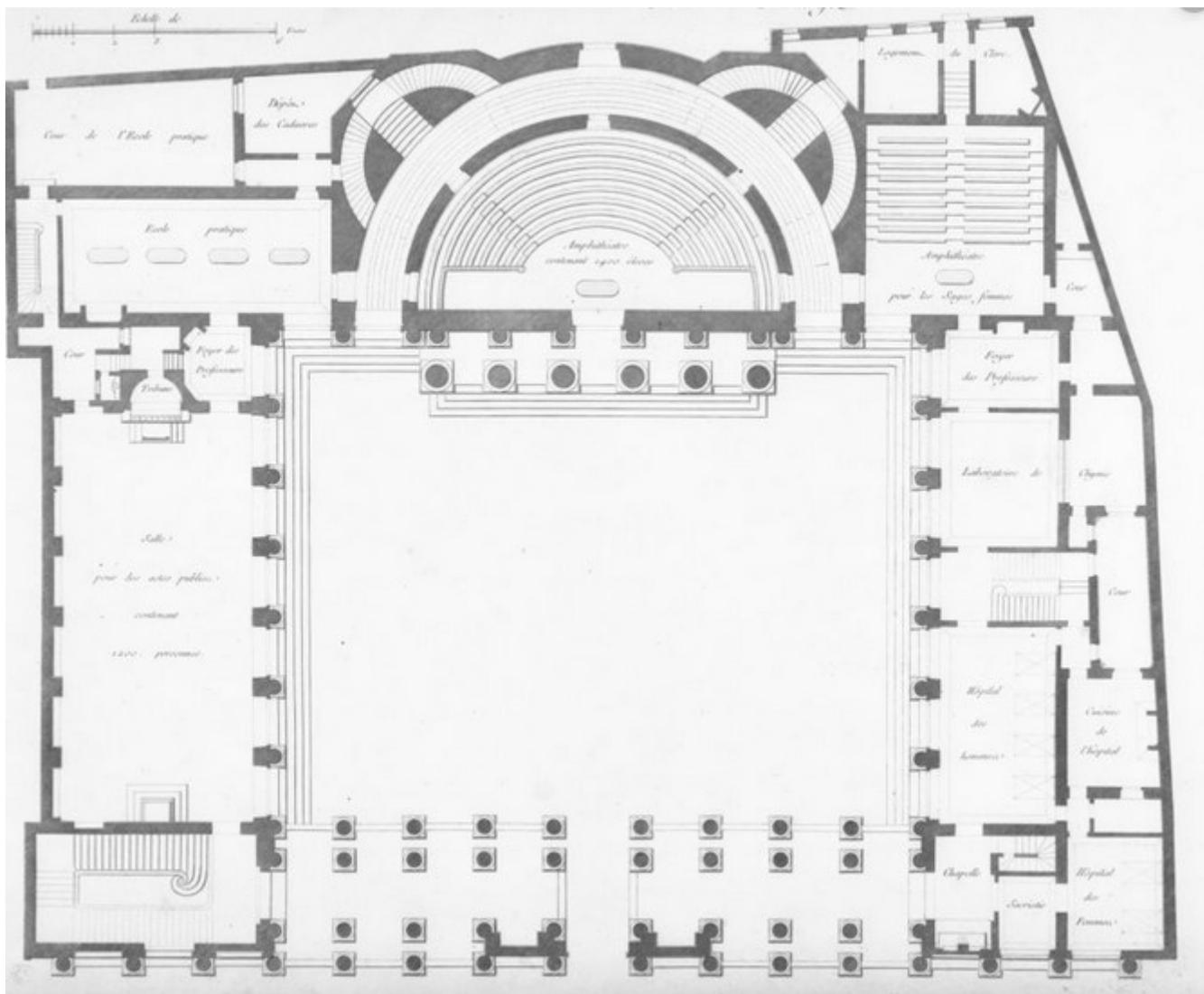


Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Empreinte_digitale#/media/Fichier:Fingerprints_taken_by_William_James_Herschel_1859-1860.jpg

エージエント

À traduire, code du cryptex

Élément de décor



DE L'ESPIONNE A LA DANSEUSE

Vie et Parcours de Joséphine Baker

Edito

Joséphine Baker, nom de scène de Freda JosEphine McDonald, née le 3 juin 1906 à Saint-Louis dans l'État du Missouri, aux États-Unis, et morte le 12 avril 1975 dans le 13e arrondissement de Paris, en France, est une chanteuse, danseuse, actrice, meneuse de revue et résistante française d'origine américaine.



Découvrez toute son histoire en images et avec des témoignages exclusifs dans notre dossier spécial de 5 pages.



PARIS

Soleil radieux et journée agréable



RUGBY

Coupe du monde au Japon, ça approche !

FAITS DIVERS

la découverte préhistorique

SANTE

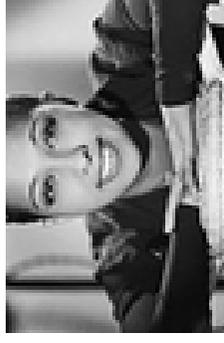
De nouveaux résultats pour la recherche

POLITIQUE

Le plus vieux maire de France se représente... à 98 ans

HISTOIRE

Son rôle dans le contre-espionnage



VOYAGES

Son tour du monde



Affaire Ramstakov

Les 5 suspects ont livré des indices accablants.

p3



Que l'aventure commence...!