

QUEST

ROOM

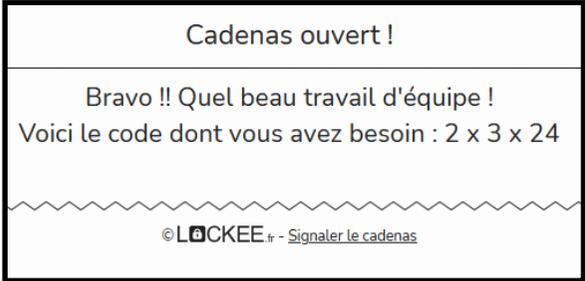
Ce jeu coopératif a été pensé pour la rentrée des classes.

Le coffre fermé sera disposé au milieu de la classe et les 11 énigmes réparties autour.

Les enfants devront s'organiser pour résoudre ces énigmes, venir écrire les mots au tableau au fil de leurs découvertes et trouver le mot vertical COOPERATION.

En cliquant sur le coffre, une page s'ouvre et on leur demande le mot de passe. En tapant « coopération », un message apparaît pour valider leur mot et leur donner un dernier indice pour avoir le code du cadenas du coffre.

Dans le coffre il y a des paquets individuels prévus avec des petites fournitures de rentrée.



### Pour l'enseignant :

- observer les comportements des élèves pendant un jeu collectif (leaders, suiveurs, actifs, passifs...)

### Pour les élèves :

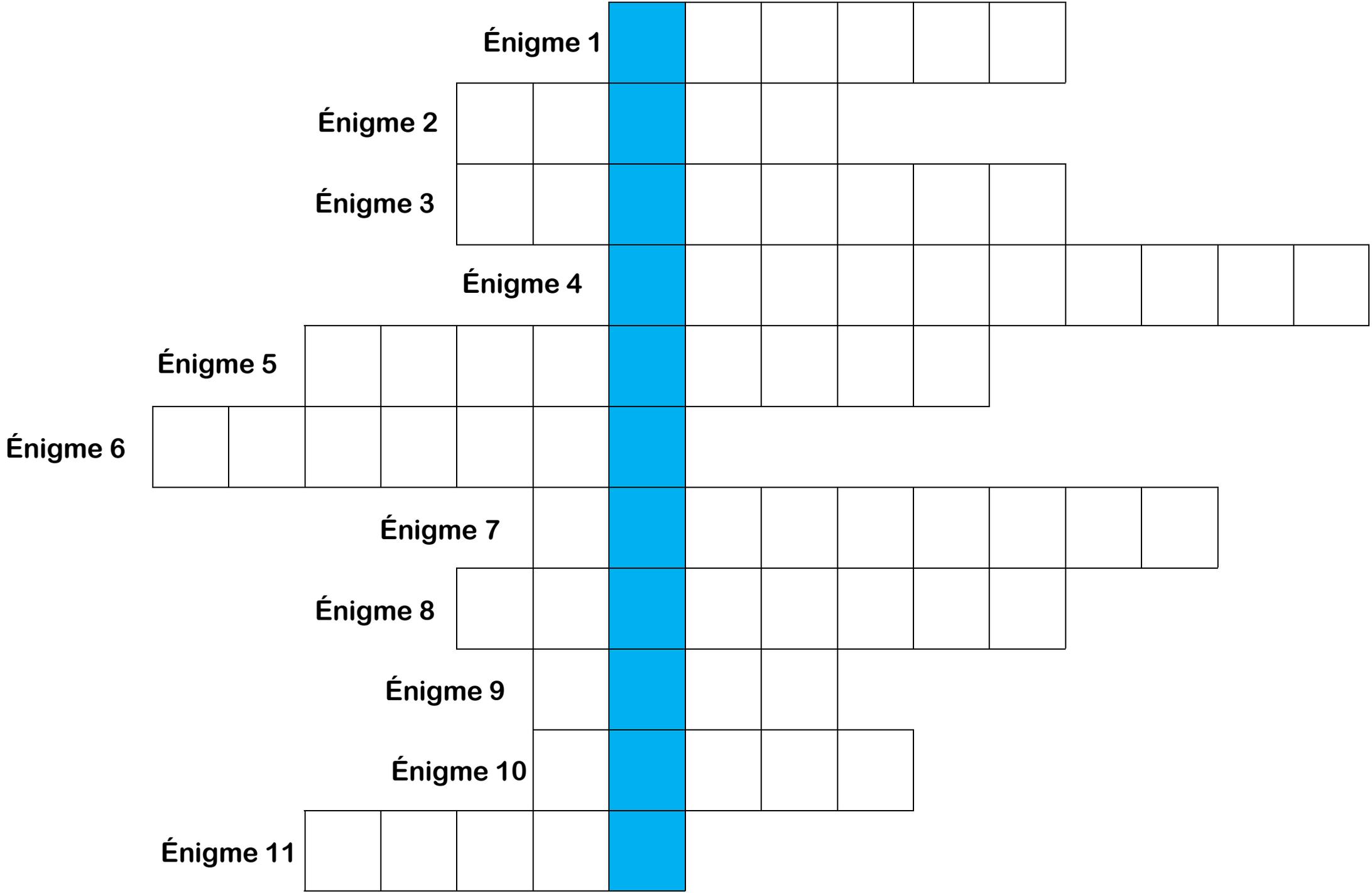
- participer à un jeu collectif
- s'organiser à plusieurs pour résoudre une énigme
- s'entraider, coopérer
- s'écouter

### Matériel nécessaire :

- un coffre qui puisse fermer avec un cadenas
- un cadenas
- le TNI
- une connexion
- les énigmes imprimées
- crayons, gommes, papier pour les recherches ou ardoises + feutres
- le cadenas numérique personnalisé sur le site lockee.fr

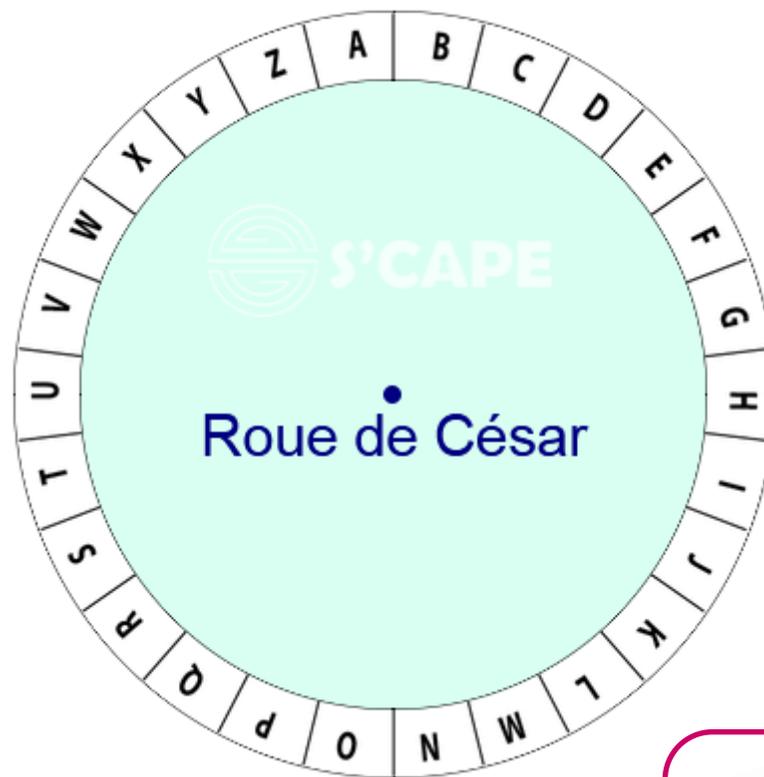
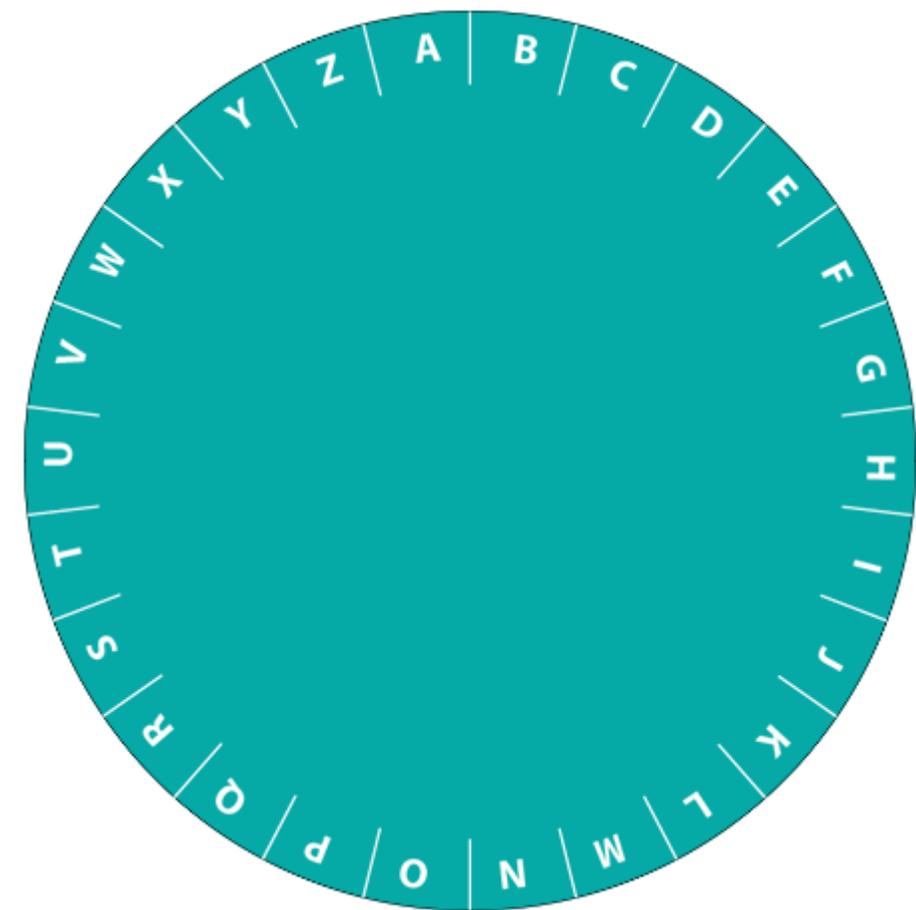
### Plan B :

- une boîte qui ferme à code ou sur laquelle on peut mettre un cadenas
- pas de cadenas ni physique ou virtuel : les élèves donnent le mot de passe à l'enseignant
- la grille de mots imprimée en A3





# Enigme 1 et 6 (CLASSE et PLAISIR)



Le décalage utilisé est de  
1 : A=B  
B=C...

Enigme 1

**dmbttf**

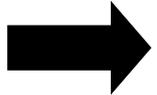
Enigme 6

**qmbjtjs**

# Enigme 2 (ECOLE)

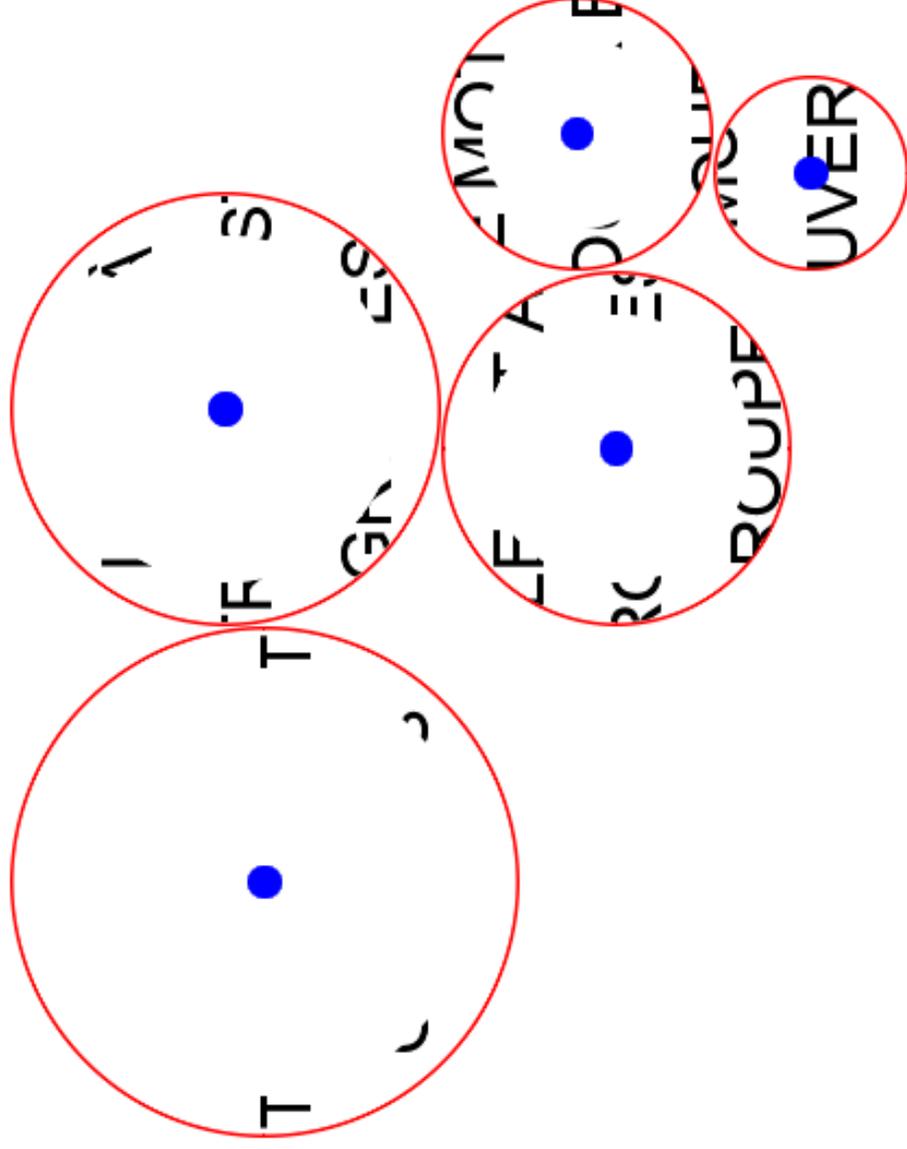
A	S	F	T	U	J	O	P	M	O	B	F	S	Z	S
H	Q	L	U	F	D	Q	W	X	C	V	T	I	F	E
S	A	M	L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	O	O
E	R	E	Z	C	O	Z	T	U	I	O	L	M	P	M
L	N	G	C	C	S	E	I	Y	O	P	D	S	Z	T
R	E	Z	S	D	G	E	H	Q	L	U	F	D	Q	E
L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	G	T	F	T	Q
C	S	E	E	C	V	N	I	O	O	Z	U	B	I	A
V	T	L	U	I	O	L	M	P	O	F	D	B	H	R
A	S	F	T	U	J	O	S	V	F	O	I	B	V	N
E	H	A	T	S	Z	T	B	V	N	P	I	O	I	E
O	O	Z	C	V	N	I	O	O	J	Z	Z	J	M	K
Y	B	R	O	O	Z	B	F	P	E	Z	S	D	G	O
E	Z	S	D	G	T	U	I	O	L	M	C	S	E	O

A	S	F	T	U	J	O	P	M	O	B	F	S	Z	S
H	Q	L	U	F	D	Q	W	X	C	V	T	I	F	E
S	A	M	L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	O	O
E	R	E	Z	C	O	Z	T	U	I	O	L	M	P	M
L	N	G	C	C	S	E	I	Y	O	P	D	S	Z	T
R	E	Z	S	D	G	E	H	Q	L	U	F	D	Q	E
L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	G	T	F	T	Q
C	S	E	E	C	V	N	I	O	O	Z	U	B	I	A
V	T	L	U	I	O	L	M	P	O	F	D	B	H	R
A	S	F	T	U	J	O	S	V	F	O	I	B	V	N
E	H	A	T	S	Z	T	B	V	N	P	I	O	I	E
O	O	Z	C	V	N	I	O	O	J	Z	Z	J	M	K
Y	B	R	O	O	Z	B	F	P	E	Z	S	D	G	O
E	Z	S	D	G	T	U	I	O	L	M	C	S	E	O

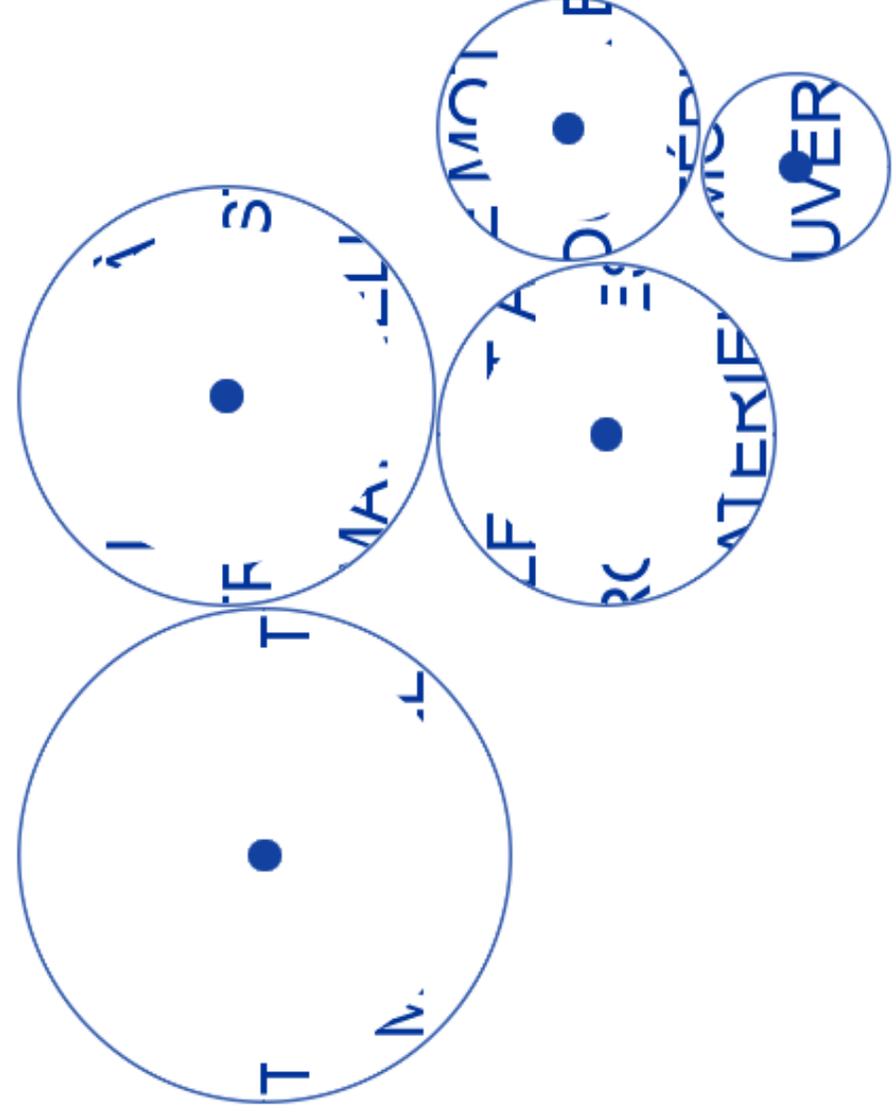
	 4	 5	 7	 2
--	---	---	--	---

# Enigme 3 et 8 (GROUPES et MATERIEL)

Le ConcentrX de S'CAPE 



Le ConcentrX de S'CAPE 





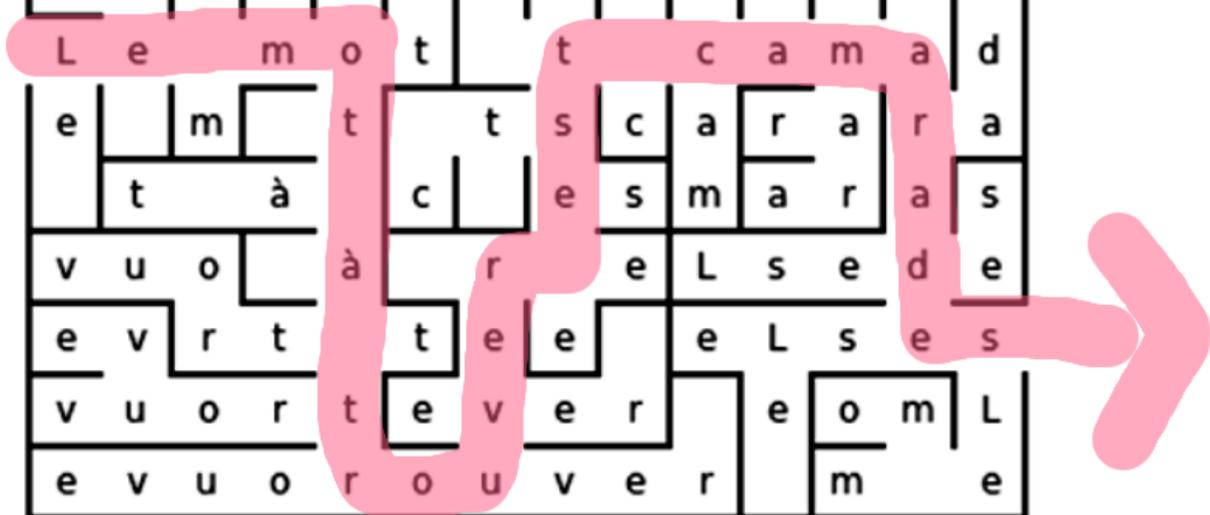
## Enigme 5 (APPRENDRE)

**APPRENDRE**

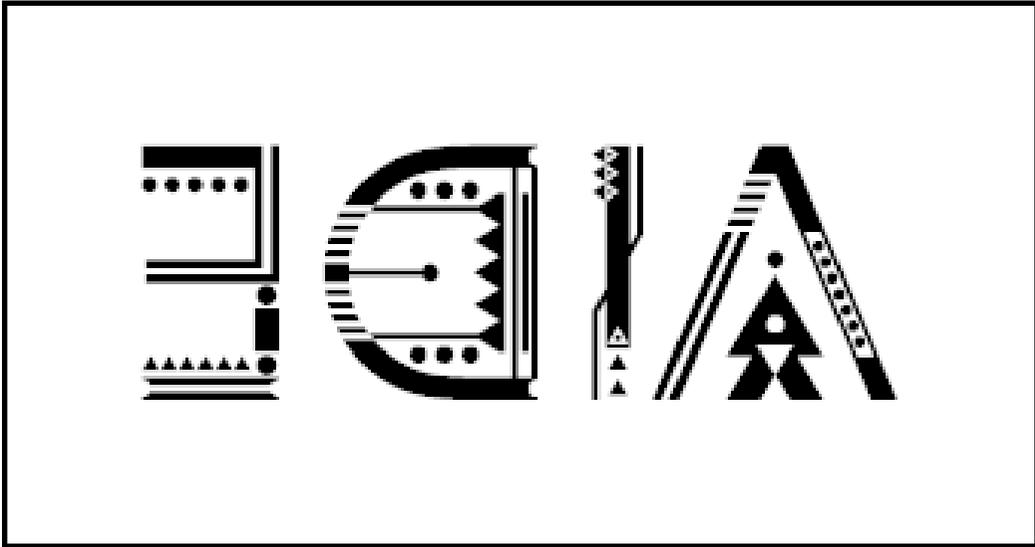
# Enigme 7 (CAMARADES)

r	e	v	u	o	u	d	e	s	a	d	L	e	L	
	à	u	o	r	t	a	r	a	r	a	s	e	s	
t		à		à		m	a	r	a	r	e	d	e	
o	t	o	t		à	a	m	a	m	a	r	a	d	
m		m	o	t		c		c	a	m	a	r	e	
L	e	m	o	t		t		c	a	m	a	d		
e		m		t		t	s	c	a	r	a	r	a	
	t		à		c		e	s	m	a	r	a	s	
v	u	o		à		r		e	L	s	e	d	e	
e	v	r	t		t	e	e		e	L	s	e	s	
v	u	o	r	t		e	v	e	r		e	o	m	L
e	v	u	o	r	o	u	v	e	r		m		e	

r	e	v	u	o	u	d	e	s	a	d	L	e	L	
	à	u	o	r	t	a	r	a	r	a	s	e	s	
t		à		à		m	a	r	a	r	e	d	e	
o	t	o	t		à	a	m	a	m	a	r	a	d	
m		m	o	t		c		c	a	m	a	r	e	
L	e	m	o	t		t		c	a	m	a	d		
e		m		t		t	s	c	a	r	a	r	a	
	t		à		c		e	s	m	a	r	a	s	
v	u	o		à		r		e	L	s	e	d	e	
e	v	r	t		t	e	e		e	L	s	e	s	
v	u	o	r	t		e	v	e	r		e	o	m	L
e	v	u	o	r	o	u	v	e	r		m		e	

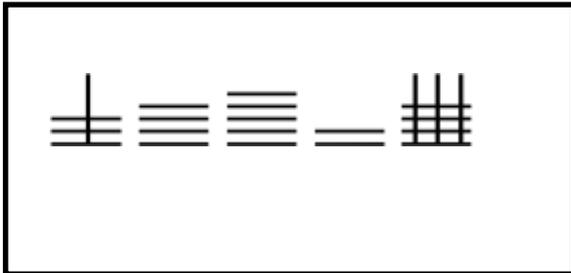


## Enigme 9 (AIDE)



Mot AIDE en miroir

## Enigme 10 (JOUER)

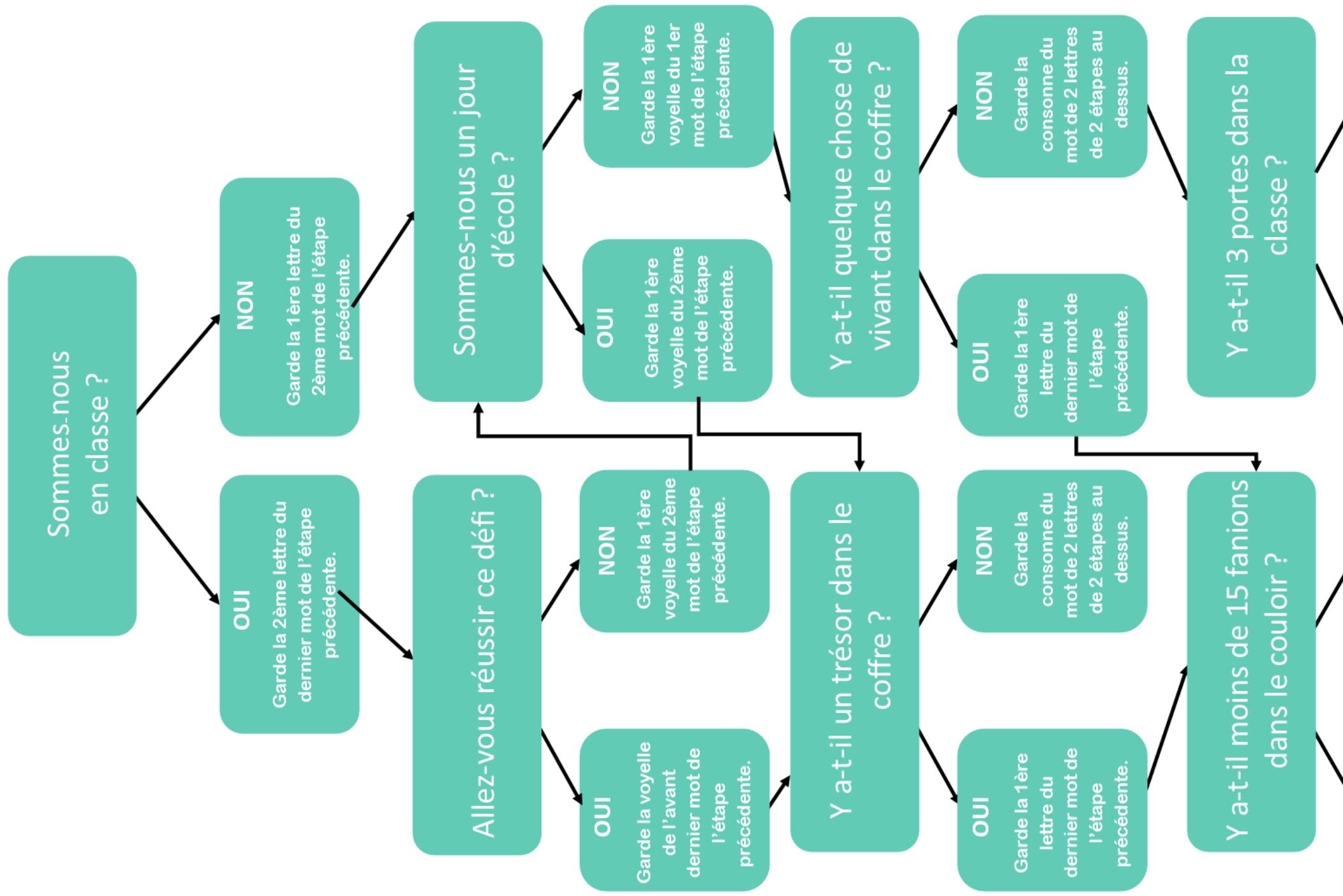


### Code Samourai

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z				

dcode.fr

# Enigme 11 (LECONS)



Sommes-nous en classe ?

OUI

NON

Garde la 2ème lettre du dernier mot de l'étape précédente.

Garde la 1ère lettre du 2ème mot de l'étape précédente.

Allez-vous réussir ce défi ?

OUI

NON

Garde la voyelle de l'avant dernier mot de l'étape précédente.

Garde la 1ère voyelle du 2ème mot de l'étape précédente.

Sommes-nous un jour d'école ?

OUI

NON

Garde la 1ère voyelle du 2ème mot de l'étape précédente.

Garde la 1ère voyelle du 1er mot de l'étape précédente.

Y a-t-il un trésor dans le coffre ?

OUI

NON

Garde la 1ère lettre du dernier mot de l'étape précédente.

Garde la consonne du mot de 2 lettres de 2 étapes au dessus.

Y a-t-il quelque chose de vivant dans le coffre ?

OUI

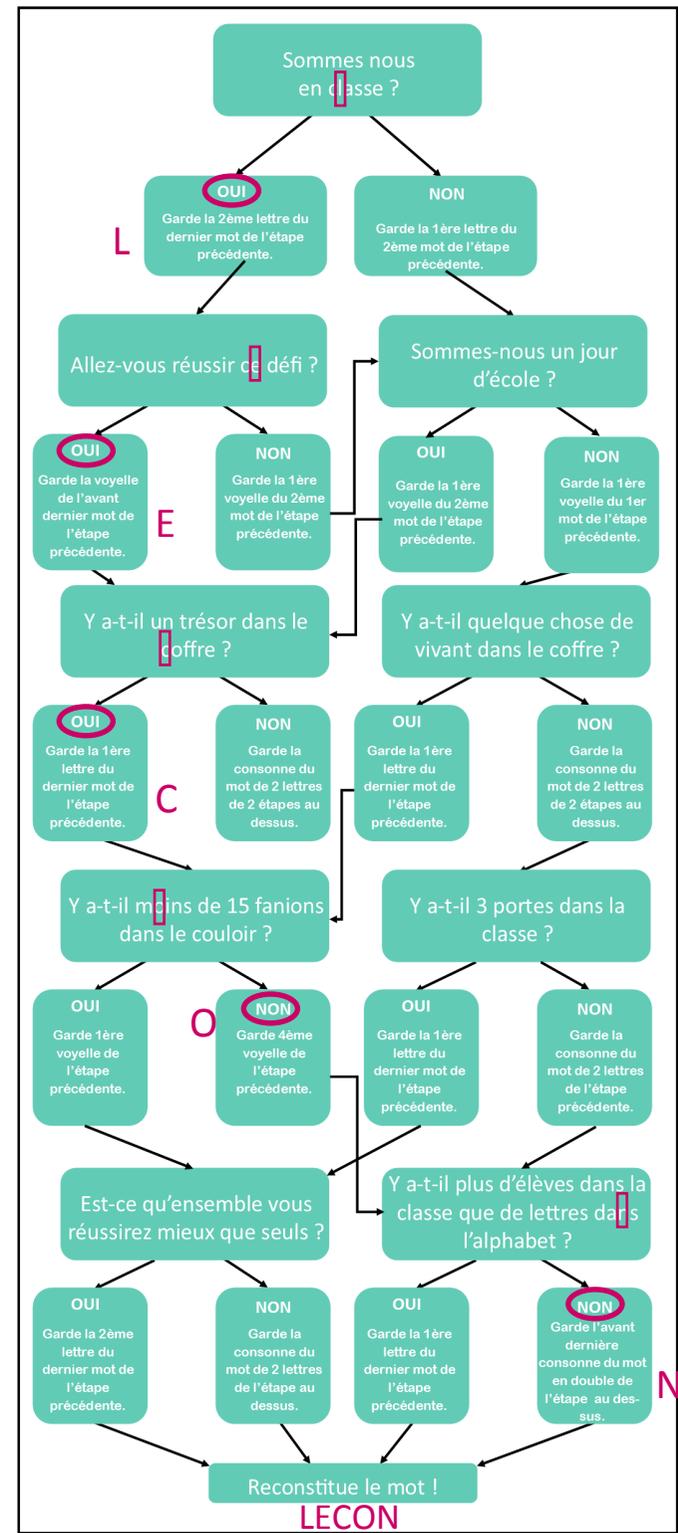
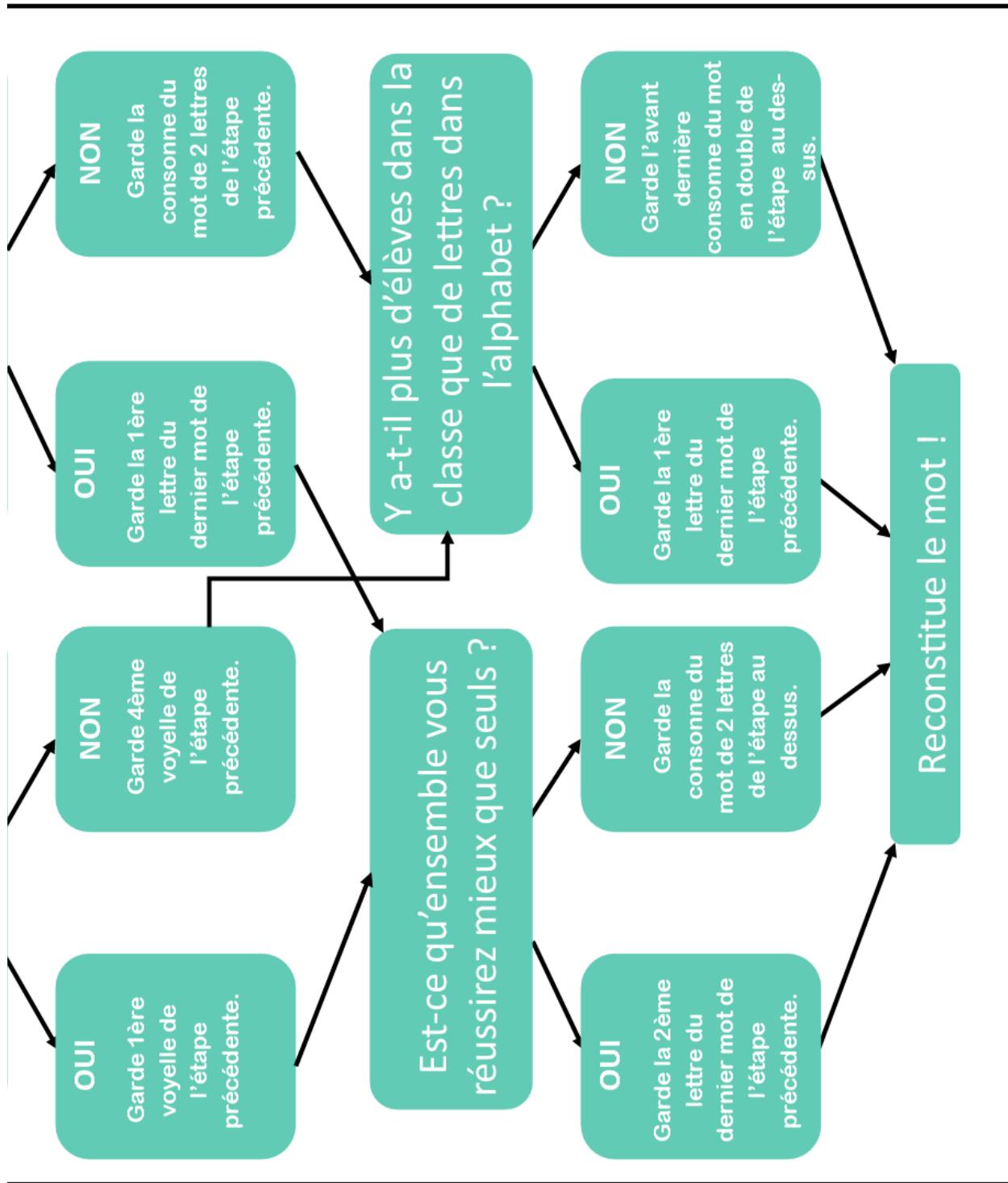
NON

Garde la 1ère lettre du dernier mot de l'étape précédente.

Garde la consonne du mot de 2 lettres de 2 étapes au dessus.

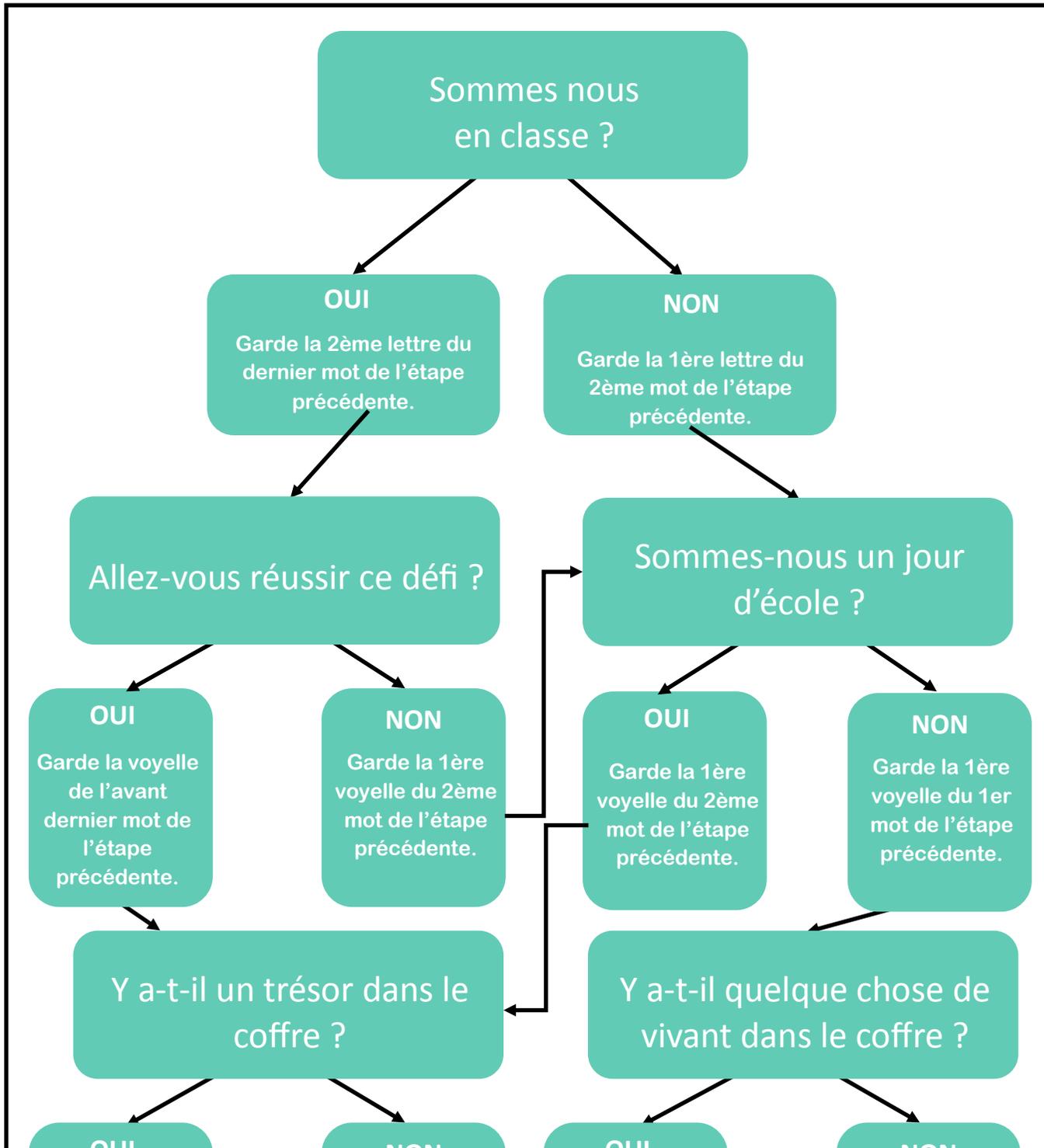
Y a-t-il moins de 15 fanions dans le couloir ?

Y a-t-il 3 portes dans la classe ?

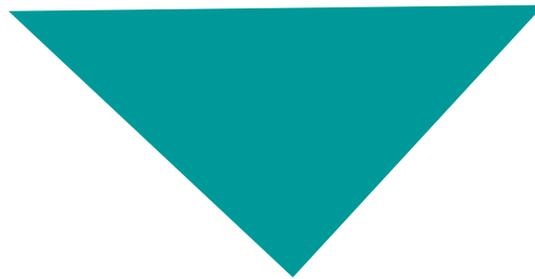


# Enigme 11 (LECONS)

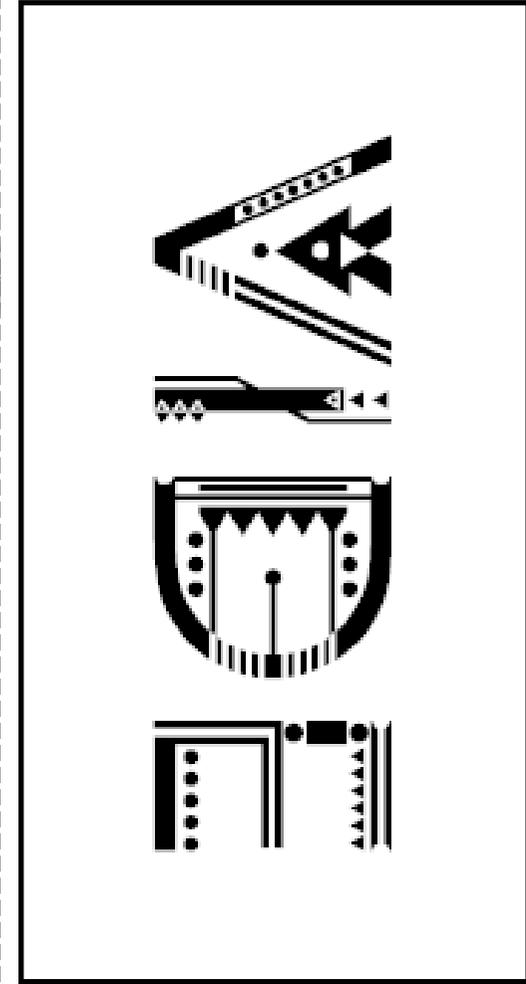
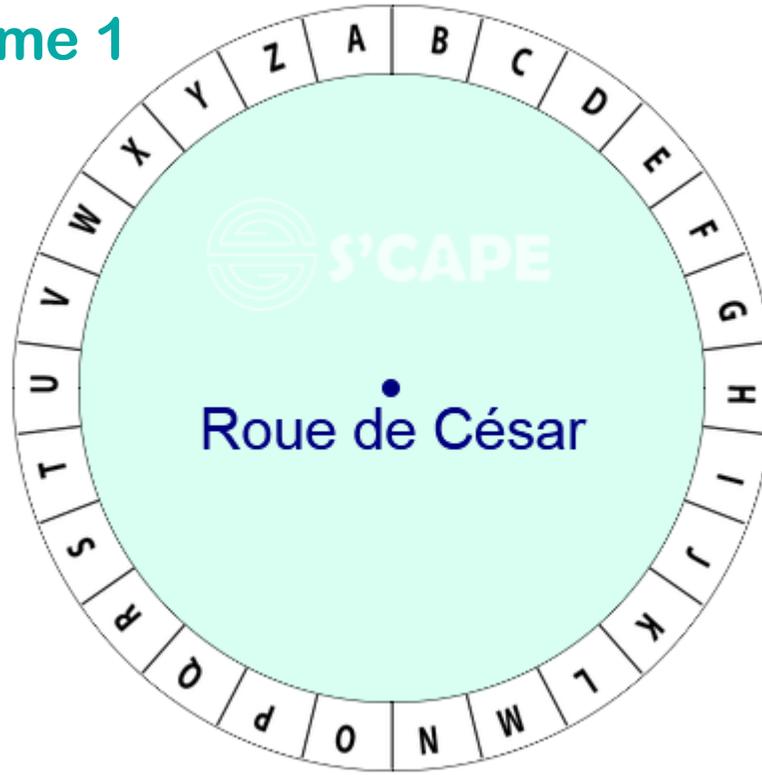
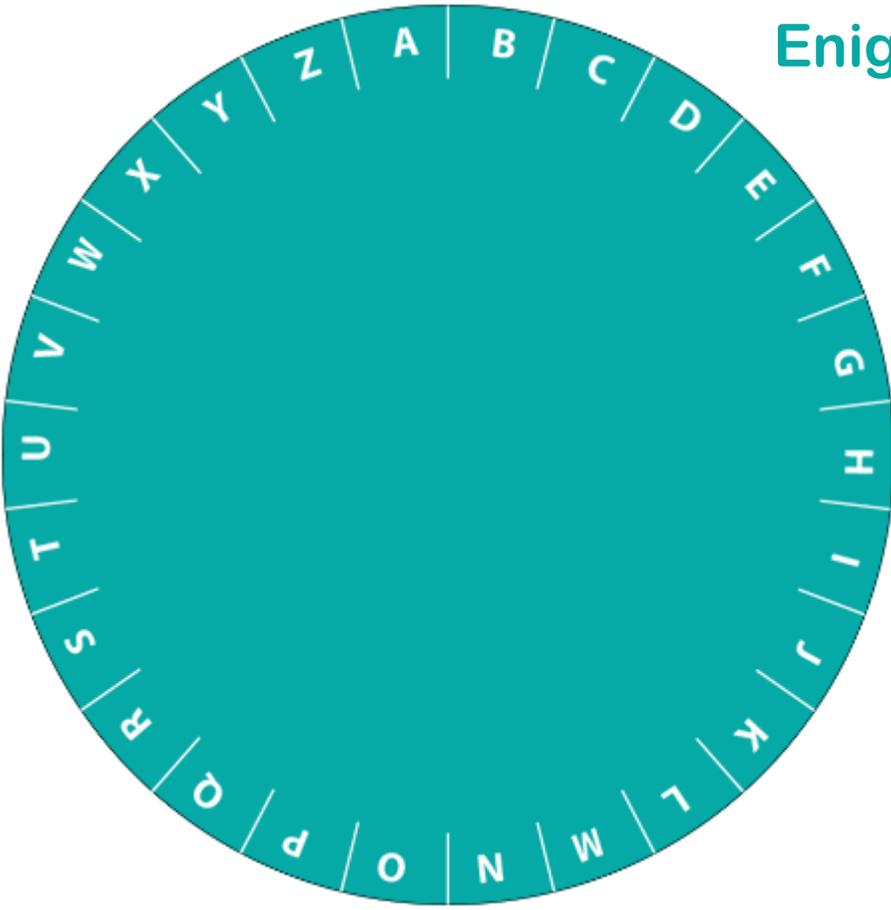
Modifiable →



**Enigmes seules pour impression**



Enigme 1



Enigme 1

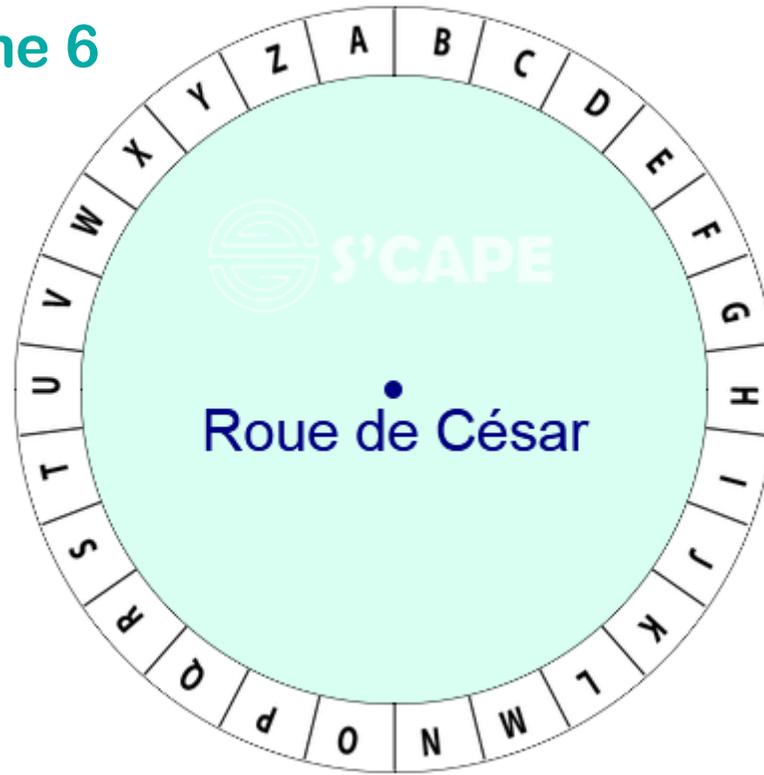
**dmbttf**

Enigme 6

**qmbjtjs**

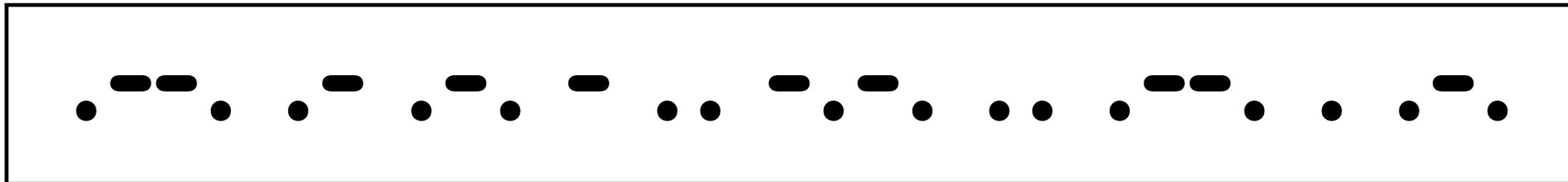
Enigme 9

## Enigme 6



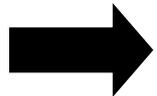
---

## Enigme 4



# Enigme 2

A	S	F	T	U	J	O	P	M	O	B	F	S	Z	S
H	Q	L	U	F	D	Q	W	X	C	V	T	I	F	E
S	A	M	L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	O	O
E	R	E	Z	C	O	Z	T	U	I	O	L	M	P	M
L	N	G	C	C	S	E	I	Y	O	P	D	S	Z	T
R	E	Z	S	D	G	E	H	Q	L	U	F	D	Q	E
L	K	J	G	T	E	C	V	N	I	G	T	F	T	Q
C	S	E	E	C	V	N	I	O	O	Z	U	B	I	A
V	T	L	U	I	O	L	M	P	O	F	D	B	H	R
A	S	F	T	U	J	O	S	V	F	O	I	B	V	N
E	H	A	T	S	Z	T	B	V	N	P	I	O	I	E
O	O	Z	C	V	N	I	O	O	J	Z	Z	J	M	K
Y	B	R	O	O	Z	B	F	P	E	Z	S	D	G	O
E	Z	S	D	G	T	U	I	O	L	M	C	S	E	O

	 4	 5	 7	 2
--	---	---	---	---

# Enigme 4

## MORSE CODE

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

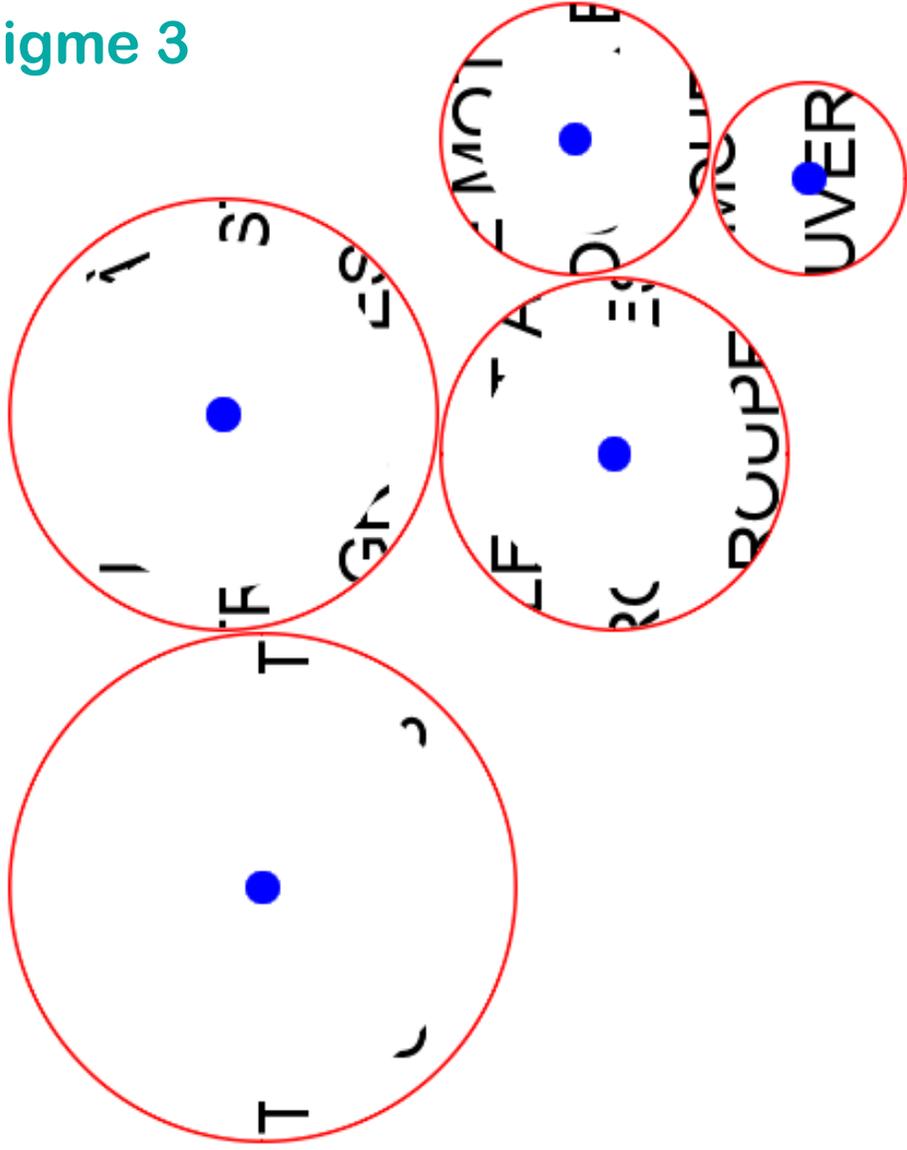
# Enigme 4

## MORSE CODE

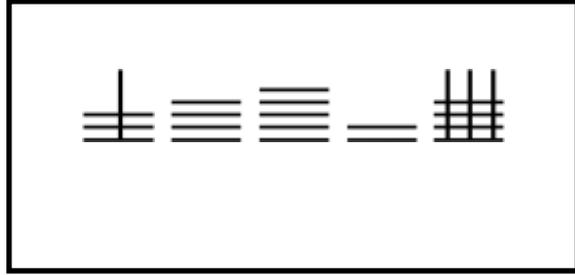
A	· —	M	— —	Y	— · — —
B	— ...	N	— ·	Z	— — · ·
C	— · — ·	O	— — —	1	· — — — —
D	— · ·	P	· — — ·	2	· · — — —
E	·	Q	— — · —	3	· · · — —
F	· · — ·	R	· — ·	4	· · · · —
G	— — ·	S	· · ·	5	· · · · ·
H	· · · ·	T	—	6	— · · · ·
I	· ·	U	· · —	7	— — · · ·
J	· — — —	V	· · · —	8	— — — · ·
K	— · —	W	· — —	9	— — — — ·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

### Enigme 3

Le ConcentrX de S'CAPE 

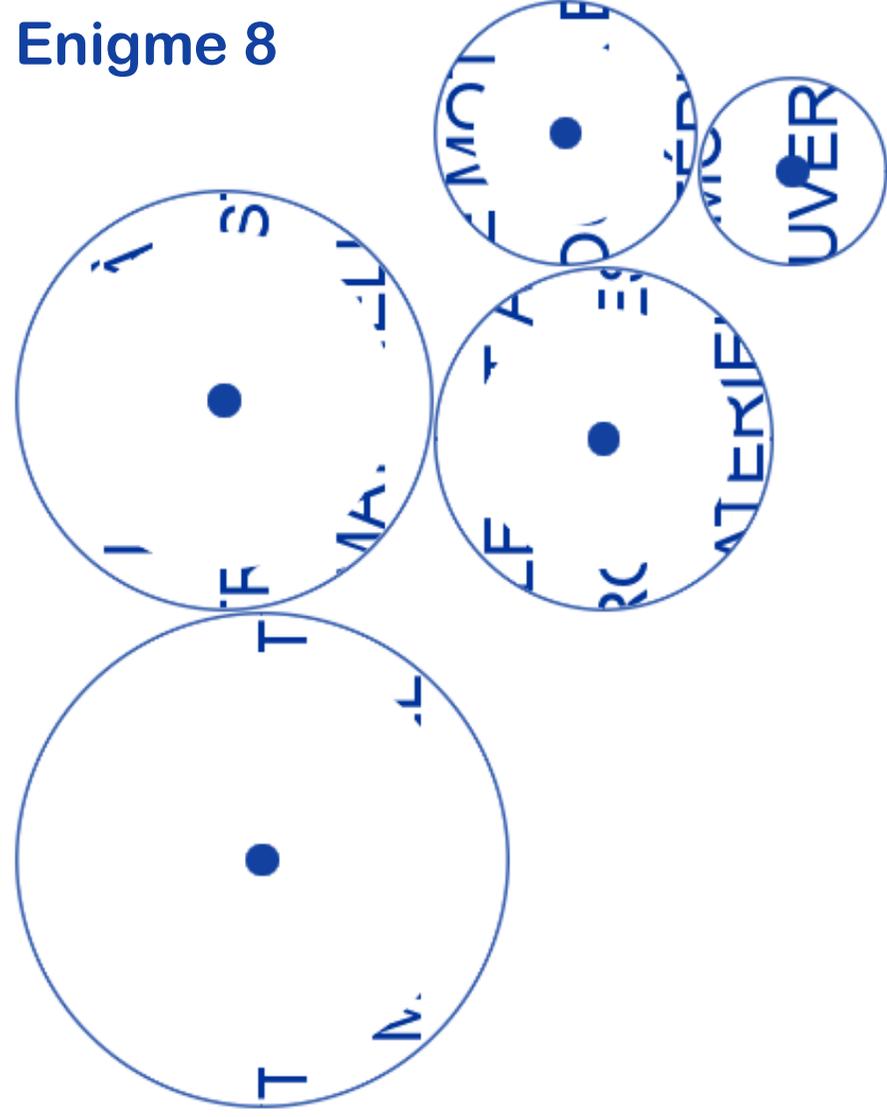


### Enigme 10

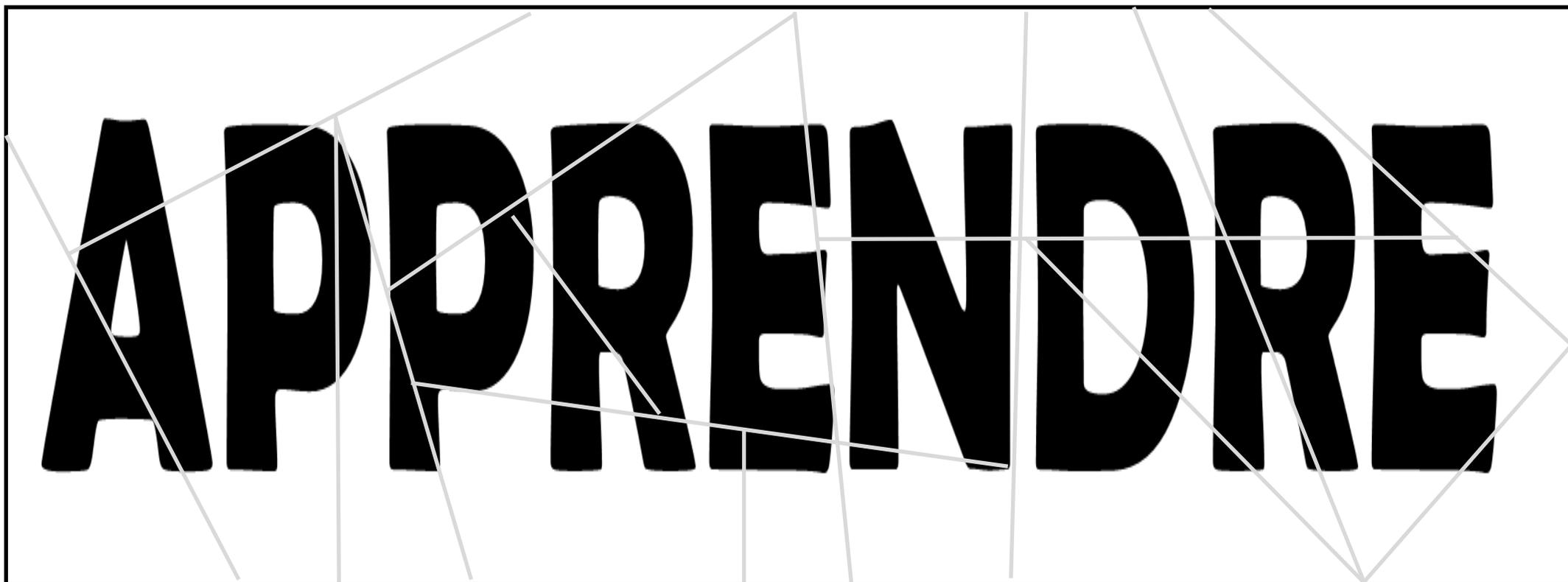


### Enigme 8

Le ConcentrX de S'CAPE 

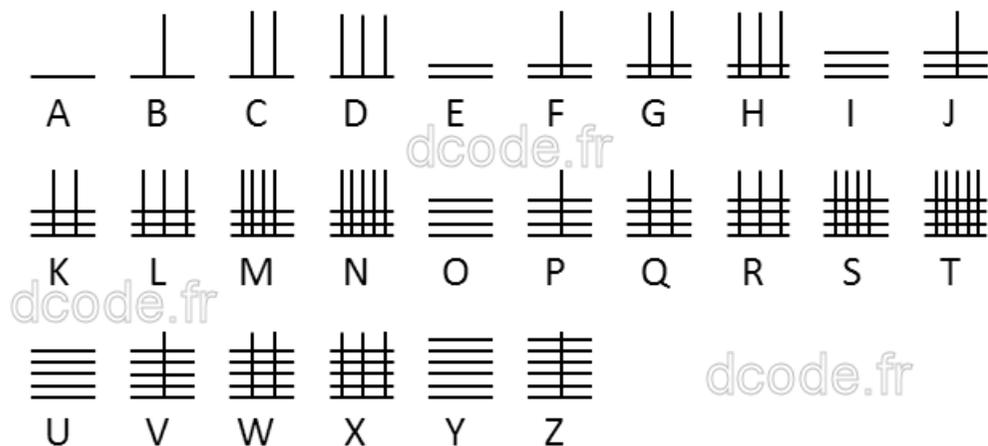


# Enigme 5



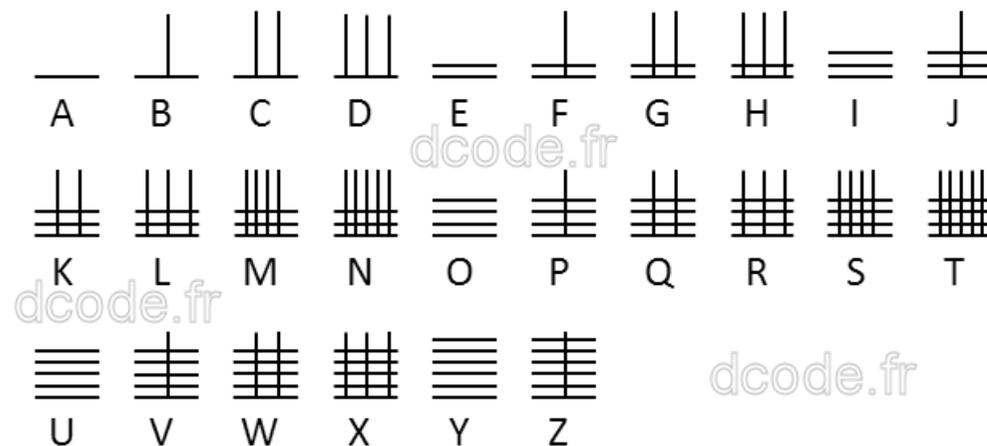
## Enigme 10

Code Samourai

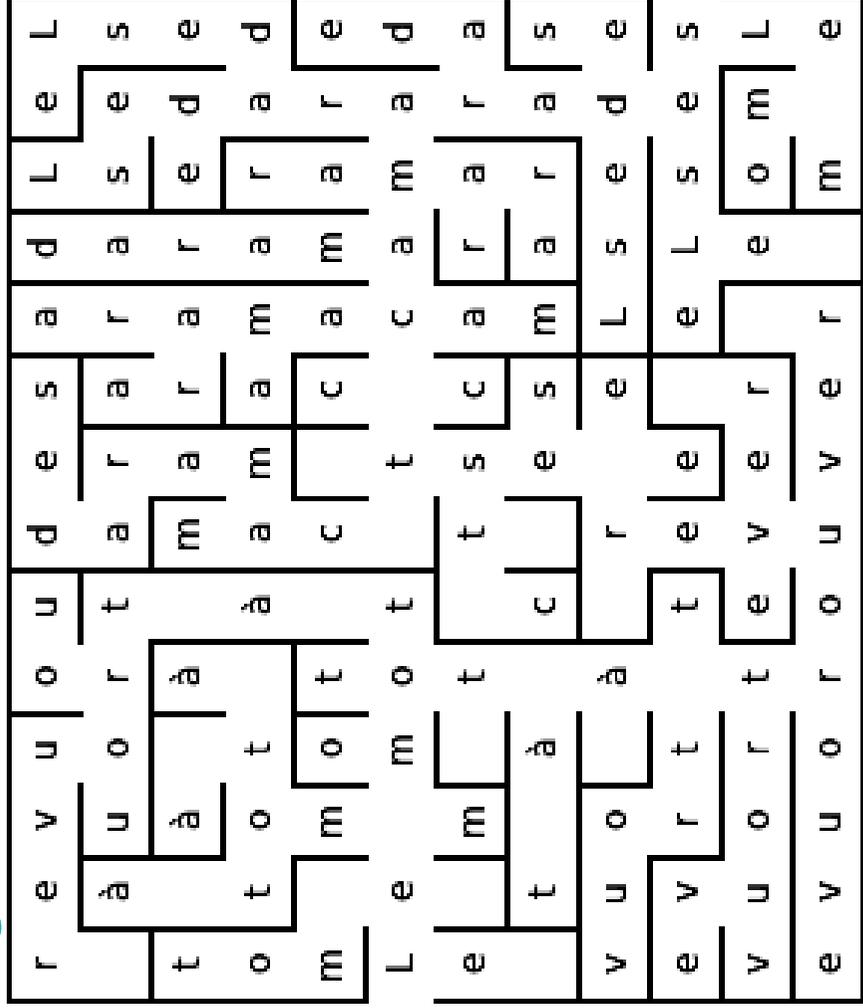


## Enigme 10

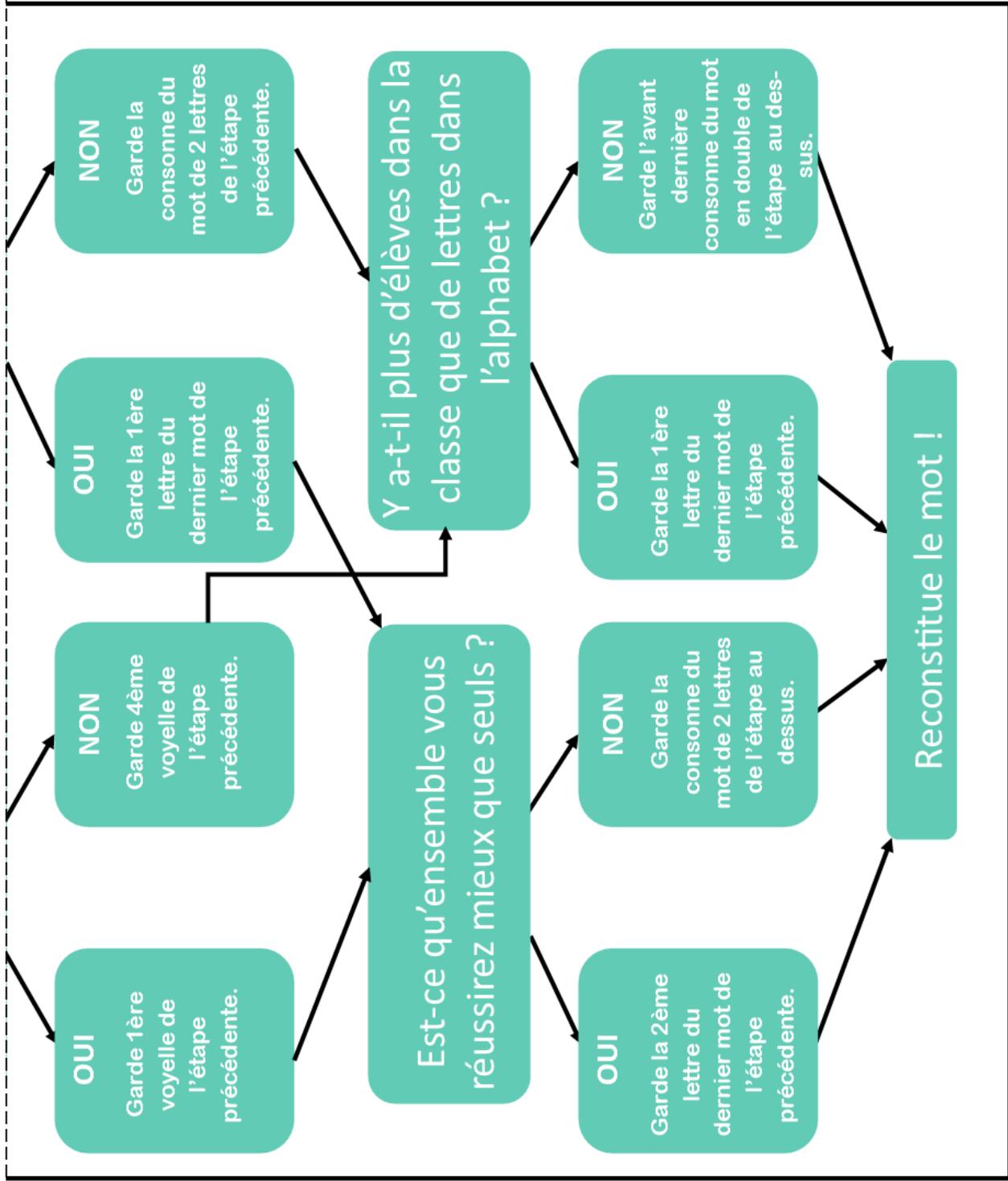
Code Samourai



# Enigme 7



# Enigme 11 (à coller avec la 1ère partie)



# Enigme 11

