

# Escape Game de rentrée

- Alerte au CDI ! -

## α SCENARIO :

Une personne s'est infiltrée au collège afin d'y répandre un virus. Mme Vercruysse s'est faite contaminer en voulant subtiliser l'antidote. Heureusement, elle a eu le temps de disséminer des indices qui permettront aux élèves d'ouvrir le cadenas du coffre contenant l'antidote !

## α MATERIEL :

- 1 coffre contenant l'antidote (fermé par un cadenas à code)
- 2 coffrets (fermés par des cadenas à clé) contenant des outils pour résoudre les énigmes :  
1 miroir et un film rouge dans le premier, une lampe à UV dans le deuxième
- 2 boîtes « casse-tête » contenant les clés permettant d'ouvrir les coffres contenant les outils.
- Un stylo à UV
- 8 x 2 enveloppes (deux couleurs différentes), contenant des énigmes à résoudre
- 7 x 2 enveloppes (deux couleurs identiques aux enveloppes « énigmes ») contenant les pièces de tangram

## α MISE EN PLACE :

- Placer les 8 enveloppes (deux couleurs différentes) côtes à côtes à différents endroits visibles du CDI
- Cacher le coffre contenant l'antidote et les deux coffrets contenant le matériel miroir/film rouge et lampe UV (cache non visible mais facile à trouver...)
- Placer à deux endroits visibles les deux boîtes casse-tête
- Placer les enveloppes contenant les pièces de tangram aux endroits indiqués ci-dessous :
  - Tangram Enigme 1 : kiosque ONISEP
  - Tangram Enigme 2 : Infirmerie
  - Tangram Enigme 3 : Petit Quotidien
  - Tangram Enigme 4 : livre Harry Potter
  - Tangram Enigme 5 : Dictionnaire
  - Tangram Enigme 6 : Livre documentaire chevaux
  - Tangram Enigme 7 : Sous un ordinateur