

## Document 1 : Escape Game - Scénario

Légende :

Orange : le dossier d'enquête

Bleu : les énigmes

Vert : les lieux où se cachent les indices

Beige : les enveloppes indices

Départ :

Un crime a été commis dans la nuit et le coupable est toujours parmi nous. Afin d'assurer la sécurité de tous, vous allez devoir mener l'enquête.

Les joueurs arrivent et reçoivent un dossier d'enquête. Ce dernier contient : la fiche victime (crime entre 6h30 et 7h30), le plan du CDI (où il est précisé de noter précisément les lieux où ils récolteront les indices), et les cartes d'agent de police.

Enigme 1 : Sur le chariot à côté de la victime, un mot est écrit à l'envers et il y a un miroir. On lisant avec le miroir, les joueurs découvrent le mot : encyclopédie.

Les joueurs se déplacent vers les encyclopédies (Point 1 pour le plan), où ils pourront trouver l'enveloppe indice n°1 dans laquelle se trouve la fiche suspect n°1 (Madame La) + un mot où il est écrit "Rendez-vous au rayon magazine".

Enigme 2 : Devant les périodiques, sur la table, une énigme de codage à résoudre pour découvrir le magazine TOPO.

Les joueurs ouvrent la case du magazine TOPO (point 2 pour le plan) et ils découvrent l'enveloppe indice n°2 dans laquelle se trouve la fiche suspect n°2 (Monsieur Po) + un mot où il est écrit "Rendez-vous au rayon Zoologie".

Enigme 3 : Devant le rayon zoologie, faire une énigme des pyramides additives pour trouver la solution 549 + énigme avec langage morse pour trouver POI

Solution : 549.POI.

Les joueurs ouvrent le livre correspondant et trouvent l'enveloppe indice n°3 qui contient la fiche suspect n°3 (Monsieur Gr) + un mot où il est écrit "Rendez-vous au rayon Art"

Enigme 4 : Devant le rayon art, charade artistique :

Je suis la troisième lettre de l'alphabet

Je suis la célèbre lettre d'un cavalier qui surgit dans la nuit

Je suis un animal avec de grandes oreilles, mais je peux aussi être un bonnet.

Mon tout est un peintre et tu trouveras ton enveloppe indice n°4 dans mon journal.

Les joueurs ouvrent le journal de Cézanne et trouvent l'enveloppe indice n°4 qui contient la fiche suspect N°4 (Monsieur Ba) + un mot où il est écrit "Rendez-vous au rayon des prix littéraires"

Enigme 5 : rébus avec le mot "illuminæ" (site langue au chat)

Les élèves ont maintenant en leur possession tous les indices pour mener l'enquête. Ils doivent reprendre chaque fiche suspect, lire leurs témoignages. C'est la lecture de ces témoignages qui va leur faire résoudre l'enquête.

Final : le coupable est Monsieur Gr car il a menti dans son témoignage, il explique être arrivé tôt au lycée le matin, hors Madame Li. a trouvé un ticket de train à son nom où l'heure ne correspond pas. De plus, sur le plan du CDI, les lieux où les indices étaient cachés forment la lettre G, ce qui confirme que c'est bien ce coupable.

Bilan : Chaque équipe présente son coupable. Puis on revient sur les différents espaces que les élèves ont découvert. Les professeurs-documentalistes répondent aux éventuelles questions.