Organigramme Escape Game mathématiques
« A la recherche de la clé de la ville d'Arlon »
Niveau facile

TEASER

Lancer le compte à rebours

Découverte des énigmes, en se déplaçant sur la carte Mymaps – Ville d'Arlon. Le logo Games Of Maths vous indique la présence d'une énigme.

Découverte des énigmes,
En lisant chacune des fiches énigme

Enigme 1	• 5/1 • 1 = U • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 2	• 142 bornes • 2 = N • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 3	• 97mm • 3 = I • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 4	• 46.47km/h • 4 = Q • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 5	• 30° • 5 = N • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 6	• 18cm55marches • 6 = E • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.
Enigme 7	• 09h00 • 6 = T • Obtenu en flashant le Qr code avec Mirage Make ou par la carte de validation de la réponse.

Prénom de l'employé communale	• Former le prénom QUENTIN avec les lettres

La clé	• Remise de la clé de la ville d'Arlon

Organigramme Escape Game mathématiques
« A la recherche de la clé de la ville d'Arlon »
Niveau facile