

# Escape Game ESEN VISEU PORTUGAL

**Thème:** Halloween

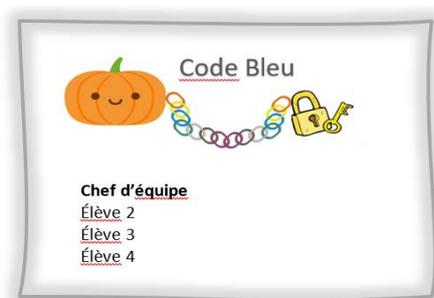
**Mission:** Obtenir le code pour libérer la citrouille et ne pas être transformé.

**Les Participants:** 2 classes 5ème; les élèves de chaque classe sont organisés en 6 équipes.

- La veille du jeu, 6 élèves ont été sélectionnés. Ils sont les chefs d'équipe.
- Chaque chef choisit son équipe, un à un et à tour de rôle.

## Escape Game

- Le jour de l'activité, chaque équipe reçoit une enveloppe fermée, la couleur de l'équipe et 4 énigmes à résoudre.



- La mission est présentée (PowerPoint)



Luna, la sorcière HLW19 est sur le point de te transformer en citrouille.

Pour éviter cela, tu dois voler la citrouille qui est verrouillée avec un cadenas.

Pour savoir le code, tu dois répondre à 4 énigmes et, si tu as besoin, appelles GHOST.

En fin de compte, tu dois apporter la citrouille.  
Rapide !! Ton équipe a 40 minutes !!

- Le compte à rebours en ligne commence

<https://relogioonline.com.br/temporizador/>

40:00

Editar o Temporizador

Redefinir

Iniciar

→ Les énigmes:

**Enigme1.**

**Enigma 1**  
Luna a rencontré un problème sur tweeter mais elle ne connaît pas la solution.



Si tu la trouves, tu auras le premier chiffre du code pour libérer la citrouille..



**Enigme2.**

**Enigme 2**  
Les bulles de la potion magique de Luna ont un secret



Le deuxième chiffre du code est le secret des bulles.

Secret = 0

**Enigme3.**

**Enigme 3**  
Le numéro de maison de Luna est le troisième chiffre du code.

$$\left(-\frac{1}{2}\right) - (-3) + \left(+\frac{9}{2}\right)$$

n° de maison = 7

**Enigme4.**

**Enigme 4**  
Luna est allée dans la forêt chercher des *bêtes heureuses* pour la potion magique qui va te transformer.

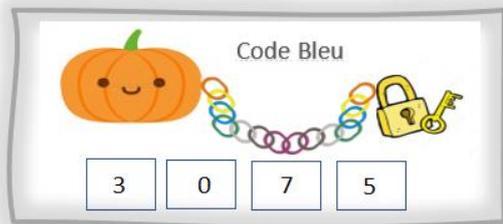


Elle en a trouvé 5 et les a mis dans le panier, 3 ont réussi à s'échapper. Elle en trouva 4 de plus, puis 1 s'enfuit, puis 2 de plus. A son retour, elle en trouva 3, puis 2 et 3 ont réussi à s'échapper. Combien de bêtes sont restés pour la potion? (quatrième chiffre du code)

n° de bêtes = 5

→ Le chef d'équipe donne à l'enseignant le code trouvé.

✓ Code correct:



- L'équipe reçoit une feuille selon la couleur de l'équipe et un QrCode qui fait référence à une vidéo / tutoriel pour construire un origami / citrouille.
- L'équipe gagne en livrant l'origami/citrouille à temps.



✓ Mauvais Code

- L'équipe a besoin d'aide. Il faut appeler GHOST. L'équipe obtient le QrCode qui fait référence à une vidéo/tutoriel pour construire un origami/GHOST.
- Ghost est accompli. L'équipe reçoit une feuille selon la couleur de l'équipe et un QrCode qui fait référence à une vidéo / tutoriel pour construire un origami/citrouille.
- L'équipe gagne en livrant l'origami/citrouille à temps.

