

Les ESCAPE GAMES existent depuis longtemps, et permettent de développer l'esprit d'équipe, la gestion du stress, l'esprit d'analyse et de déduction, la capacité à observer et à rechercher des indices, en étant plongé dans un imaginaire et une aventure grandeur nature avec des objets à manipuler et des énigmes à résoudre en une heure.

Cependant, les lieux habituels ne peuvent accueillir qu'un petit nombre de personnes (8 maximum en général), et les groupes d'enfants ne sont pas acceptés car les éléments manipulables sont relativement fragiles et la difficulté du jeu n'est pas forcément adaptable en fonction de l'âge des participants.

L'objectif de l'ENIGMA ROOM est donc de pouvoir accueillir jusqu'à 24 participants en simultanément, en adaptant la difficulté des énigmes en fonction du niveau du public, et pouvant être installée facilement dans une salle de classe qui serait aménagée pour la journée ce qui permettrait de recevoir 4 groupes pendant chacun 1 heure.

L'ENIGMA ROOM se présente sous la forme de 6 stands thématiques associés chacun à une mallette contenant tous les éléments à chercher, construire, résoudre, manipuler. Tout peut se faire sur une table par stand, avec éventuellement quelques éléments placés dans la salle de classe dans le décor.

Chaque mallette contient 4 à 8 énigmes à résoudre, à base de réflexion et de manipulation expérimentale, permettant de trouver un mot final par thème, plus un message à décoder qui sera utile pour finir le jeu.

A la fin du jeu, les mots-indices de chacun des stands thématiques doivent être trouvés pour pouvoir gagner, ce qui fait que tous les participants doivent être solidaires pour finir le jeu mais il n'est toutefois pas nécessaire de résoudre toutes les énigmes.

Afin de les aider dans leur mission, les participants pourront s'appuyer sur les indices et les indications techniques laissés dans les mallettes pour résoudre les énigmes et réaliser les expériences scientifiques.

En plus de cela, un animateur sera dans la pièce et pourra servir de personne-ressource en cas de difficulté.

Les 6 stands comportent tous des expériences scientifiques ou techniques qui s'appuient sur une démarche expérimentale (robotique, astronomie, physique, chimie, multimédia), et les énigmes à résoudre adaptées au niveau des participants sont liées à la thématique du stand : HISTOIRE, GEOGRAPHIE, LITTÉRATURE, ARTS ET SCIENCES, SPORTS, MATHÉMATIQUES.

Chaque stand permettra de trouver un chiffre du code qui déverrouille l'accès à un fichier qui permet de réparer la machine à voyager dans le temps.

En effet, un voyageur du temps a perdu la mémoire, et il ne sait plus utiliser sa machine à voyager dans le temps : il est bloqué dans une époque, et a envoyé un message au temps présent pour qu'on lui transmette le fichier laissé sur son ordinateur, celui-ci étant verrouillé par sécurité.

Heureusement, des indices figurent dans les mallettes pour aider à déverrouiller l'ordinateur, mais les participants n'ont que 45 minutes une fois les mallettes ouvertes pour retrouver le code avant que l'ordinateur ne se bloque définitivement.



**Voici ci-dessous à titre informatif quelques exemples qui vous permettront de mieux comprendre notre démarche.**

## **HISTOIRE**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Dans la mallette se trouve un pointeur laser à brancher grâce aux câbles situés dans une boîte fermée par un cadenas. Il faut ensuite orienter un miroir qui permettra de trouver le mot-indice.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut classer 8 dessins d'objets par ordre chronologique de leur invention pour obtenir une suite de nombres. Dans la même boîte se trouve également une seringue avec un flacon de produit chimique permettant de transformer cette suite de nombres en lettres qui donnera le mot-indice.

## **GEOGRAPHIE**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Dans une boîte se trouve une rose des vents, et de quoi fabriquer une boussole. Il est indiqué sur la boîte qu'il faut trouver un indice placé sur le mur situé au SUD-EST.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut rajouter un peu d'eau par un petit trou dans une boîte à l'aide d'une seringue jusqu'à ce que l'ampoule rouge s'allume. Il faudra ensuite rajouter suffisamment du produit contenu dans un flacon pour qu'une lumière éclaire la boîte et révèle le mot-indice.

## **LITTERATURE**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Sur une planche figurent des noms d'animaux des fables de LA FONTAINE : il faut retrouver les couples d'animaux correspondant au titre d'une fable en les reliant par un câble électrique. Une fois tous les câbles branchés, une ampoule s'allume pour découvrir le mot-indice.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Dans une boîte se trouve une liste de 5 personnages qu'il faut classer par ordre chronologique. Une fois les noms placés correctement, un nombre de 5 chiffres est alors trouvé, correspondant à un mot-indice. Des indications peuvent être trouvées à l'aide d'un stéréoscope à assembler.

## **ARTS ET SCIENCES**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Dans la mallette se trouve la manette pour piloter un bras robotisé avec lequel il faut déplacer des objets qui cachent des lettres qui permettent de trouver le mot-indice.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut associer le nom de chaque peintre à chaque tableau : à côté du nom de chaque peintre figure un numéro, et l'ordre des 3 tableaux permet de trouver le code du cadenas d'une boîte. Dans cette boîte se trouve un casse-tête dans lequel se cache le mot-indice.

## **SPORTS**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faudra faire appel à plusieurs camarades pour faire une chaîne humaine de 6 m de long pour faire passer le courant. En reliant deux points de contact fixés aux extrémités du décor, une lumière s'allume faisant apparaître le mot-indice.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut réussir à chauffer une sonde de température trouvée dans une boîte fermée par un cadenas à au moins 35°C pour faire apparaître le mot-indice sur un écran.

## **MATHEMATIQUES**

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut relier des cellules solaires pour alimenter une ampoule qui va permettre de dévoiler une suite de nombres à compléter. Le nombre trouvé permettra de découvrir le mot-indice.

### **EXEMPLE D'ENIGME**

Il faut faire une opération sur un boulier (mode d'emploi fourni) dont le résultat permettra de trouver le mot-indice.