

ESCAPE GAME : « LA PROPHÉTIE DE L'HORLOGE »

HISTOIRE APPARAISSANT SUR LA VIDÉO :

4 groupes d'élèves se retrouvent enfermés dans une vieille et très grande demeure. Ils ont pour objectif de sauver notre planète en retrouvant et en détruisant l'horloge maudite qui sonnera la fin du monde. Seul problème : il y a dans cette vieille bâtisse pas moins de 16 horloges. Saurez-vous trouver la bonne horloge avant qu'il ne soit trop tard... Ah oui, j'allais oublier, la maison est vivante et va régulièrement vous défier et vous donner l'occasion de gagner un peu de temps. Alors soyez à la hauteur !

RÈGLE DU JEU :

1) Il faut visiter 16 pièces (contenant 16 horloges) réparties sur 2 niveaux, chaque niveau comptant 8 pièces. Il faut essayer de résoudre les 16 énigmes des 16 pièces. Chaque énigme résolue donne un indice sur l'horloge maudite. En parallèle, 4 énigmes résolues donnent accès à un coffre qui contient un morceau de la photo de l'horloge maudite, la photo ayant été déchirée en 4 morceaux.

Vous avez 6 heures dans le jeu, trente minutes en réalité, pour retrouver cette fameuse horloge maudite. Pensez à vous organiser, afin que chaque équipe n'ait que 4 énigmes à résoudre au maximum. Dès que vous avez résolu une énigme, appelez le professeur, il vérifiera vos résultats.

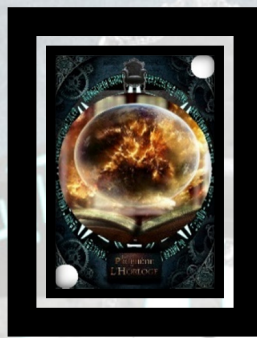
2) Chaque défi gagné au tableau offre plus de temps :

- 1 épreuve gagnée : 1 minute supplémentaire
- 2 épreuves gagnées : 2 minutes supplémentaires
- 3 épreuves gagnées : 3 minutes supplémentaires
- 4 épreuves gagnées : 4 minutes supplémentaires

2) Les différents rôles :



Le gardien des clefs : L'élève qui possède cette carte est le seul à décider quelle pièce de la maison va être visitée par le groupe. Il est aussi le seul à avoir le droit de se lever et d'aller chercher l'enveloppe (qui correspond au numéro de la pièce visitée) sur une table plus éloignée de la classe. Il faudra écrire un chiffre (selon le choix de l'enseignant) au dos des 4 cartes des 4 gardiens des clefs. (Surprise de la vidéo).



Le gardien de la lumière : L'élève qui possède cette carte est le seul à avoir le droit de se lever et d'aller chercher un indice sur l'horloge se trouvant sur les murs (après que l'équipe ait résolu l'énigme de la pièce concernée), à l'aide de la lampe noire. Attention, le gardien de la lumière doit mémoriser l'indice, il ne peut pas ramener le document sur lequel il a lu l'indice à sa table.



Le gardien du miroir : L'élève qui possède cette carte est le seul à avoir le droit de se lever et d'aller chercher un indice sur l'énigme (correspondant au numéro de l'énigme à résoudre), se trouvant sur les murs à l'aide d'un miroir. Attention, le maître du miroir n'a le droit de se lever que lorsque l'âme de la maison le lui autorise (vidéo). Il doit mémoriser l'indice, il ne peut pas ramener le document sur lequel il a lu l'indice à sa table.



Le gardien du groupe : L'élève qui possède cette carte dirige le groupe et il fait en sorte que tous les élèves soient investis. Il a aussi pour mission de coopérer avec l'autre équipe afin que les deux équipes ne visitent pas les mêmes pièces. (2 équipes par niveau)



Le gardien du temps : L'élève qui possède cette carte est le seul qui passera deux fois au tableau pour relever les défis imposés par la vidéo. Il doit aussi surveiller régulièrement le temps qui reste pour avertir le groupe.

Matériels :

- Par groupe : 1 plan de la maison, les 16 horloges en photos pour rayer régulièrement les fausses horloges maudites (après lecture des indices « horloge »). 1 carte de rôle par élève. (s'il y a plus de 20 élèves, le gardien du groupe ainsi que le gardien du temps peuvent être doublés.)
- Sur une table éloignée : 4 miroirs, 3 ou 4 lampes à lumière noire.
- Sur les murs : 16 indices « énigme » (8 + 8, visibles uniquement avec le miroir)
+ 16 indices « horloge », visibles uniquement avec la lampe.
- Sur une autre table : 4 coffres comprenant chacun un morceau de la photo de l'horloge n° 3 découpée en 4.

A VOUS DE JOUER !

LA
PROPHÉTIE
DE
L'HORLOGE