

Escape game : Sauvons les enfants perdus !

CP-CE1

Enigme 1 :

Il s'agit de trouver toutes les écritures correctes du nombre surligné :

CP-CE1

207	2 C 7 D	2C 7 U	7 C 2 U	2D 7U	Il y a 1 écritures
257	2 C 57 U	275 U	20 C 57 U	2C 5D 7U	Il y a 2 écritures
270	27 D	72 D	2 C 7 D	270 U	Il y a 3 écritures

Le code est donc : 123

Aide possible pour les élèves : passer par du matériel ou par l'application MICETF :

<https://micetf.fr/numop/>

Bien rendre clair que $1C=10D=100U$

Enigme 2



Pour résoudre cette énigme, il faut chercher des indices sur la plage, page suivante.

Voici les indices (cachés dans le paysage) :

$$\text{Parrot} + 4 = 10$$

$$35 - 25 = \text{Cutlass}$$

$$2 \times 2 = \text{Skull and crossbones}$$

On constate donc que

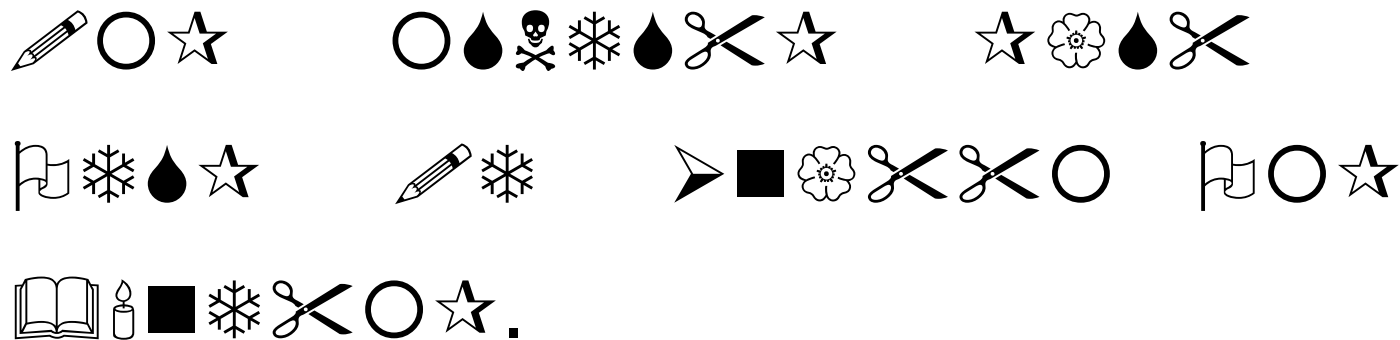
$$\text{Parrot} = 6 \quad \text{Cutlass} = 10 \quad \text{Skull and crossbones} = 4$$

Calcul à faire : $6+10+4+6 = 26$

Enigme 3

Utilise l'alphabet pour déchiffrer le message codé :

A	B	C	D	E	F	G	I	L	N
O	P	R	S	T	U	W	Y		



Message codé : Les enfants sont dans la grotte des pirates.

Enigme 4

Associe par 2 les nombres dont la somme est 20. Quel est le nombre qui reste ?

8	3	16	18	20
13	10		1	12
0		14		15
6	5		19	11
10	2	4	7	17

Solution : Il reste : 11.

Enigme 5

Pour ouvrir un coffre fort, vous devez trouver les trois chiffres du code...

1	2	3	aucun chiffre correct
6	1	2	un seul chiffre correct – mal placé
4	5	6	un seul chiffre correct – bien placé
7	4	5	un seul chiffre correct – bien placé
2	1	8	un seul chiffre correct – mal placé

Solution :

Ligne 1 : On sait donc qu'il n'y a pas les chiffres 1 2 3.

Ligne 2 : seul le 6 fait partie du code, pas en 1° position.

Ligne 3 : un seul chiffre. C'est donc forcément le 6, puisqu'on sait qu'il fait partie du code. Il sera en 3° position.

Ligne 4 : 7 est correct et bien placé (puisque l'on sait que 4 et 5 ne font pas partie du code). Il sera en 1° position.

Ligne 5 : 8 est le chiffre correct. Il est mal placé car il doit être en 2° position.

Le code correct est donc : 786

Aides individuelles pour les élèves

On peut distribuer les énigmes sur papier pour faciliter la recherche des élèves :

Enigme 1

207	2 C 7 D	2C 7 U	7 C 2 U	2D 7U
257	2 C 57 U	275 U	20 C 57 U	2C 5D 7U
270	27 D	72 D	2 C 7 D	270 U

Enigme 2



Indices :

+ 4 = 10

35 - 25 =

2 X 2 =

Enigme 3 :

Utilise l'alphabet pour déchiffrer le message codé :

A	B	C	D	E	F	G	I	L	N
❄️	😊	👋	🏳️	○	☠️	➤	💡	✍️	💧
O	P	R	S	T	U	W	Y		
🌸	📖	■	★	✂️	🕶️	⚙️	◆		

○ ★
 💧 ☠️ ❄️ 💧 ✂️ ★
 ★ 🌸 💧 ✂️

🏳️ ❄️ 💧 ★
 ✍️ ❄️
 ➤ ■ 🌸 ✂️ ✂️ ○
 🏳️ ○ ★

📖 💡 ■ ❄️ ✂️ ○ ★ .

Enigme 4 :

8	3	16	18	20
13	10		1	12
0		14		15
6	5		19	11
10	2	4	7	17

Enigme 5 :

Pour ouvrir un coffre fort, vous devez trouver les trois chiffres du code...

1	2	3	aucun chiffre correct
6	1	2	un seul chiffre correct – mal placé
4	5	6	un seul chiffre correct – bien placé
7	4	5	un seul chiffre correct – bien placé
2	1	8	un seul chiffre correct – mal placé