

UN ESCAPE GAME À LA MAISON

Avec des enfants à partir de 10 ans

Temps de préparation : 30 à 60 min



Le matériel dont vous avez besoin

- Idéalement, une pièce avec deux portes, dont une ayant une clé
- 2 cadenas, l'un à clé, l'autre à chiffres, ouvrant les chaînes d'antivol qui séparent les zones
- 1 vieux livre à sacrifier
- 1 tablette tactile
- Des montres et des horloges



Pour commencer

- Choisissez une pièce de votre logement qui sera la zone de jeu. Le but sera de sortir de cette pièce dans un temps donné, par exemple 60 min.
- Le jeu peut se jouer à un, deux ou trois participants en plus du maître du jeu.
- Délimitez la pièce en 3 espaces égaux à l'aide de meubles, de tables renversées ou de draps tendus. L'important étant qu'il soit difficile de voir ce qu'il y a dans les autres espaces.
- Dans chaque zone, balisez l'espace de jeu pour protéger vos objets fragiles dans des zones interdites.
- Dans chaque zone la plupart des objets ne contiennent pas d'indice mais sont là pour brouiller les pistes. Plus ces objets sont nombreux, plus le jeu est difficile !



Les indices de la

ZONE 1

« Zone du temps qui passe »

Décor : montre, horloge, radio-réveil, photos de montre, choses cassées...

Dans une corbeille à papier, dissimulez une feuille froissée sur laquelle est inscrit un code à quatre chiffres. Le code ouvre le cadenas 1 qui donne accès à la zone 2.

Sur un mur sont collés des Post-it avec sur l'un d'entre eux le titre du livre A (voir zone 3).

Collez la clé du cadenas 2 sous un objet, par exemple sous une horloge B. Cet objet sera en fond d'écran de la tablette placée en zone 2.

Indice au bout de 20 min donné par le maître du jeu : « à la poubelle »



Les indices de la

ZONE 3

« Zone des livres »

Des livres sont disposés partout dans la zone. Parmi tous ces livres se trouve le livre A dont le titre apparaissait sur un Post-it de la zone 1. Le livre A a été creusé pour y dissimuler la clé permettant d'ouvrir la porte et de s'échapper de la pièce.

Indice au bout de 20 min donné par le maître du jeu : « Titre du Post-it ».

Les indices de la

ZONE 2

« Zone des photos »
Cachez la série de quatre chiffres, code pour ouvrir la tablette tactile, dans des photos de famille, un livre de photos ou des photos sur un smartphone...

DONNEZ QUATRE INDICES :

EX. INDICE 1 :
« Le nombre d'enfants avec tata » renvoie à une photo où tata est entourée de 4 enfants. Le premier chiffre est 4.

EX. INDICE 2 :

« Le nombre de frites de cousin untel » renvoie à une photo où le cousin a 7 frites dans un cornet. Le deuxième chiffre est 7.

Ces indices donnent le code d'accès à quatre chiffres de la tablette tactile. Lorsque le code est entré dans la tablette, la photo d'écran apparaît et montre en photo l'horloge B de la zone 1.

Sous cette horloge se trouve la clé pour ouvrir le cadenas 2 donnant accès à la zone 3.

Indice au bout de 20 min donné par le maître du jeu : « page numéro 22 » où se trouve la photo à regarder.