

Les règles de l'Escape Game « La Coupe de la Solidarité »

Matériel :

- une boîte de jeu
- une plaquette avec au recto le plan de jeu et au verso le discours de félicitations
- 5 enveloppes contenant les épreuves
- les pièces de puzzle pour l'épreuve finale
- une pochette «carton» et un brassard pour l'arbitre (maître du jeu)
- un stylo effaçable

Age des joueurs :

de 6 à 99 ans et +

Temps du jeu :

45 minutes maximum.

Règles du jeu :

L'arbitre lit les règles du jeu et prend avec lui la pochette « carton ». Dans cette pochette, il trouvera un carton jaune et un carton rouge et au dos la fiche correction qui lui permettra de valider ou non les réponses. Si la réponse est juste, il donnera aux joueurs l'enveloppe de l'épreuve suivante; si elle est fautive, il lèvera un carton jaune pour la première erreur, un deuxième carton jaune pour la seconde et enfin un carton rouge si les joueurs réalisent une troisième erreur. Cela marquera l'exclusion (fin de la partie).

Début du jeu: l'arbitre prend la plaquette et lit à l'équipe le plan de jeu de l'escape game. Une fois le texte lu, il leur donne l'enveloppe de la première épreuve.

Epreuve 1 : Le slogan des supporters

Les joueurs vont devoir remettre les syllabes dans l'ordre pour reformer le slogan des supporters. Ils devront ensuite retourner les cartes afin de trouver le mot clé et le donner à l'arbitre qui validera la bonne réponse et donnera ensuite l'enveloppe de la deuxième épreuve.

Epreuve 2 : Le memory de nos valeurs

L'arbitre prend les cartes du memory et les met en place au hasard, face cachée. Il donne ensuite l'enveloppe contenant les indications de jeu et le décodeur alphabet à

l'équipe. Les joueurs doivent retourner 2 cartes en même temps. Si ces deux cartes correspondent (image et mot), les joueurs les gardent. Si elles sont différentes, ils les reposent au même endroit face cachée. Ils recommencent jusqu'à trouver toutes les paires. Puis, ils recherchent sur chaque paire, la lettre grecque qu'ils traduisent grâce au décodeur alphabet grec/ alphabet français). Les joueurs remettent ensuite les lettres dans l'ordre afin d'obtenir le mot clé qu'il donne à l'arbitre.

*Si les joueurs sont en difficultés, l'arbitre peut leur donner le «coup de pouce» suivant: «**Pour retrouver les paires, servez-vous des motifs sur les cartes».***

Epreuve 3 : Dans les vestiaires

L'arbitre donne aux joueurs l'enveloppe de la troisième épreuve. Les joueurs doivent remettre le bon maillot dans le bon vestiaire. Pour cela, ils vont devoir associer chaque joueur avec l'action solidaire qu'il a réalisée (notée sur le casier). Une fois les tee-shirts remis en place, ils présentent leurs réponses à l'arbitre.

Epreuve 4 : Nos encouragements

L'arbitre remet l'enveloppe de la quatrième épreuve à l'équipe ainsi que le stylo effaçable. Les joueurs vont devoir replacer les citations trouvées au fil du jeu sur la fiche plastifiée. La première citation sera donnée au tout début du jeu à la lecture du plan de jeu. Les suivantes se trouveront dans chaque enveloppe.

Une fois les citations écrites, 5 lettres encadrées formeront le mot clé à donner à l'arbitre.

Epreuve 5 : Le ballon de la solidarité

L'arbitre distribue aux joueurs l'enveloppe de la dernière épreuve ainsi que le ballon avec les pièces du puzzle manquantes. Les joueurs vont devoir reconstruire le ballon en reformant les mots et les dessins et en emboîtant correctement les différentes parties du ballon.

Une fois le ballon reconstitué, l'escape game est gagné par les joueurs. Le discours de félicitations (au dos du plan de jeu) est alors lu par l'arbitre.

Attention aux formes géométriques pour emboîter les pièces (hexagones/ pentagones)

ESCAPE GAME

«La coupe de la Solidarité»





Classe CM1/ CM2
Ecole primaire de l'Abergement Sainte Colombe