

## Pour les parents :

En ces temps de confinement, on rêve parfois (souvent) (très souvent) que nos enfants s'occupent loin de nous. Mais pas toujours facile. C'est pourquoi je vous propose ce petit ESCAPE TA CHAMBRE sur le principe des ESCAPE GAME que vous connaissez peut-être : on est enfermé dans une salle et on a une heure pour en sortir en résolvant des énigmes.

Ici, vos enfants sont enfermés dans leur chambre (virtuellement : interdit de sortir avant d'avoir trouvé le mot code pour sortir). Pour cela, ils devront chercher des indices, résoudre des énigmes...

Le plus simple pour vous, c'est d'imprimer les documents donnés. Si toutefois vous n'avez pas d'imprimante, c'est assez facile à reproduire sur des feuilles blanches (il faut le temps et l'envie, certes, mais c'est possible...)

Une fois tout imprimé, il faudra suivre ces étapes pour cacher les indices :

- 10 premiers indices FEUILLE A (la feuille est à découper en 10 morceaux) enroulés autour de 10 fourchettes et cachés dans la chambre aléatoirement.
- FEUILLE B : glissée sous une latte du lit et qui dépasse à peine
- FEUILLE C : cachée dans la taie d'oreiller découpée en 5 morceaux. Avoir écrit derrière les morceaux pour que ce soit dans cet ordre là quand ils refont le puzzle : FUSEE (regardez la flèche bleue, le F doit être derrière)
- FEUILLE D : vous la gardez et vous leur glissez sous la porte quand ils crient FUSEE
- FEUILLE E : sur le bord de la fenêtre (à l'extérieur)
- FEUILLE F : sous un nounours, peluche... (en espérant qu'ils en ont tous...)
- FEUILLE G : vous la gardez et leur glissez sous la porte quand ils crient 5-8-4-9

Et là, ils se débrouillent pour trouver le mot codé qui va leur permettre de sortir... ;-) C'est-à-dire quand ils crient le mot DECOLLAGE !

Selon le degré d'autonomie de votre enfant, selon s'il a des frères et sœurs qui jouent avec lui, vous pouvez adapter :

- Proposer de donner trois coups de main au cours du jeu quand il crie « CHOUROUTE »
- Rester avec lui dans la chambre pour le guider...
- Autre adaptation que je vous laisse imaginer...

A vous de voir !

A vous de voir également si vous prévoyez une récompense ou pas (genre fusée qui décolle en direction de la cuisine pour un goûter, ou fusée remplie de bonbons...). Laissez parler votre imagination !!

## Pour les enfants en début de partie :

### « Escape ta chambre »

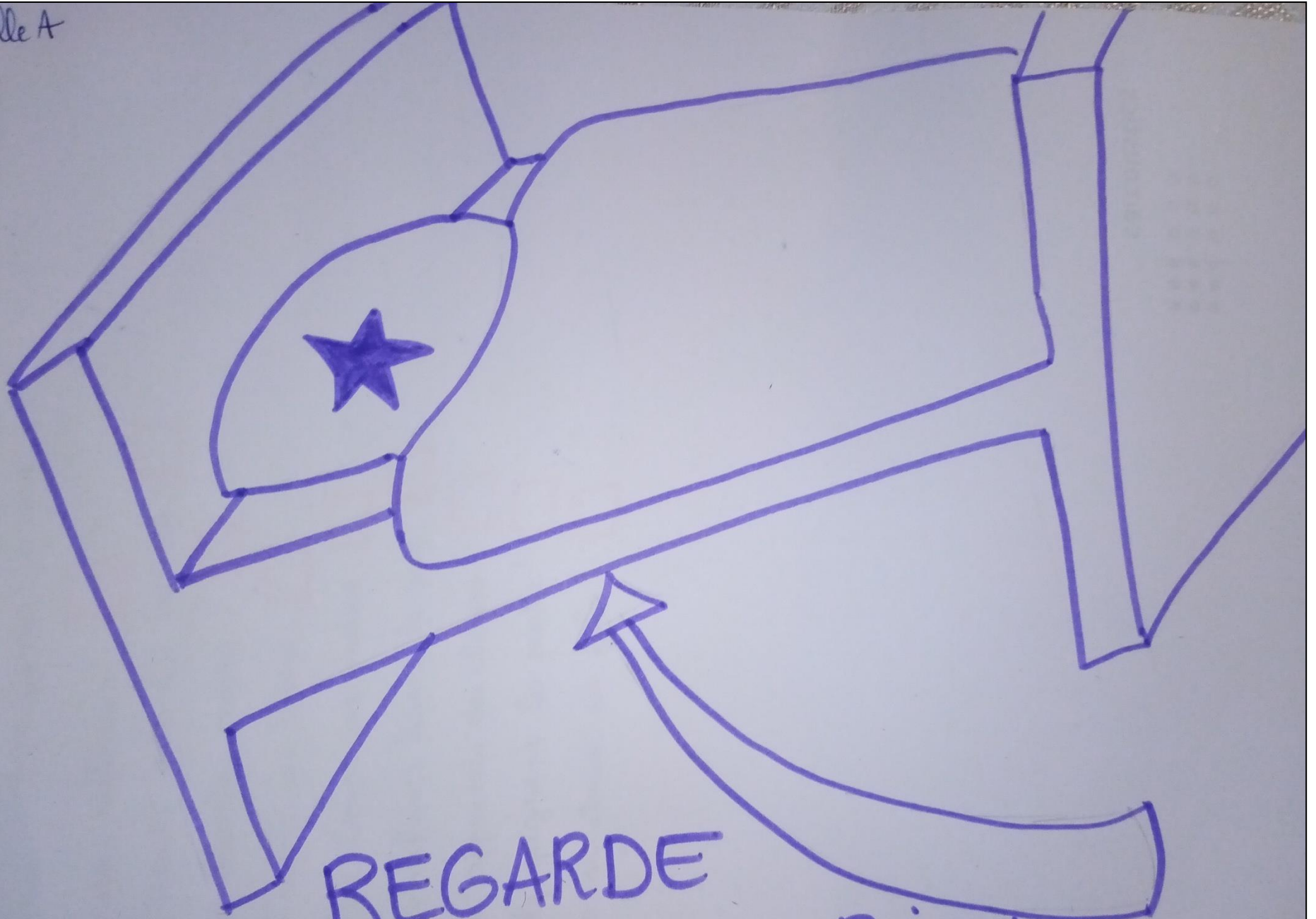
La fusée Exomars 2, réplique de la première fusée partie il y a quelque temps sur Mars, doit partir dans 1h maximum. Tu es son capitaine, mais de vilains malfaiteurs (les mêmes que pour Exomars 1 ???) t'ont enfermé dans ta chambre.

Si tu veux en sortir dans les temps pour le lancement de la fusée, il va falloir faire marcher ton cerveau ! Pas une minute à perdre. Commence par chercher tous les indices « fourchettes » cachés dans ta chambre. Il y en a 10 en tout...



Prêt pour commencer ??? Crie bien fort **EXOMARS** pour lancer le chronomètre !

feuille A



REGARDE

BIEN ...

feuille B

A B C  
D E F  
G H I

J K L  
M N O  
P Q R

S  
T U  
V

W  
X Y  
Z

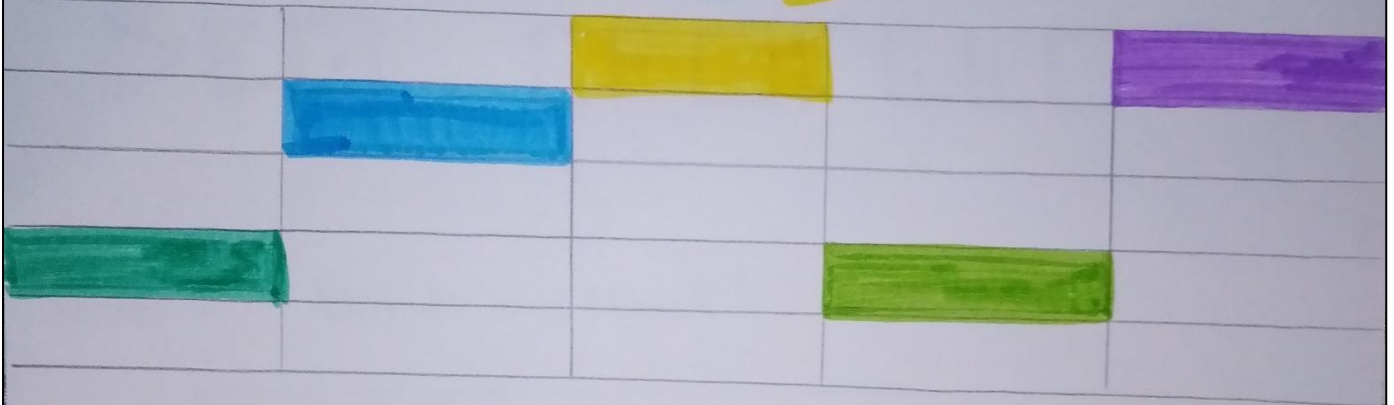
L N O F L N O J J O V

> E O E F O F L L O F

feuille E

poignée	petit	nounours	lit	de
bureau	sous	dans	miroir	sa
poupée	drap	bac	oreiller	lampe
tes	poubelle	livre	un	sac
le	armoire	chaussette	derrière	la

ALLEZ



feuille D

SFHBSEF

TNS

MF

CPSE

EF

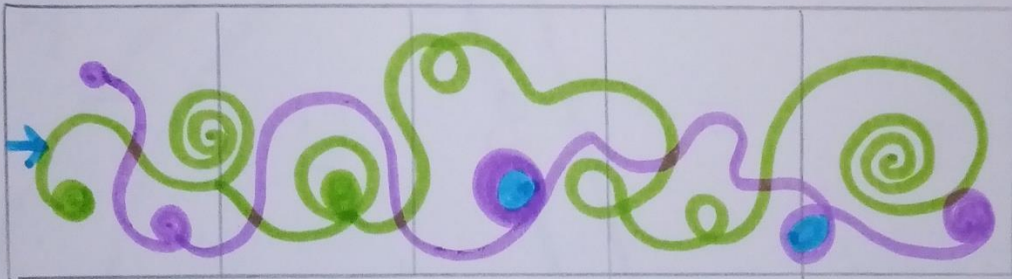
UB

GFOFUSF

indice : pense à ton alphabet !

FUSEE

feuille C Crie le mot trouvé !



feuille F

$$\begin{array}{r} 204 \\ - 199 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 244 \\ - 236 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 741 \\ - 737 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 235 \\ - 226 \\ \hline \end{array}$$

Crie les 4 chiffres que tu as trouvés!

feuille G Trouve les verbes puis prends leur première lettre pour former un mot

- ① Tu dois réfléchir!
- ② Il écoute bien les indices.
- ③ Tu cherches encore?
- ④ Il ouvre un tiroir.
- ⑤ Elle loupe un indice.
- ⑥ Les enfants lisent le mot.
- ⑦ Tu apprends des choses?
- ⑧ Ils gagnent la partie!
- ⑨ La maîtresse est folle!

DAUCOURT Gaëlle

Enseignante école intercommunale d'Allenjoie