

Escape GAME

Des 5^{ème} Experts



1. Scénario :

- Pourquoi est-ce que les joueurs se retrouvent enfermés dans la salle ?
- Que cherchent-ils ?
- Que va-t-il leur arriver s'ils ne parviennent pas sortir avant le délai imparti ?

2. Quelles émotions ?

Quelques idées, en vrac, à vous de rallonger la liste : la peur, le dégoût, la tension, la suspicion (entre joueurs), ...

3. Salle :

Exemple : Votre scénario se passe dans le futur ? Placez des éléments de décor... futuristes

4. Effets spéciaux :

- Musique d'ambiance
- Lumières : quel éclairage pour la salle

5. Enigmes :

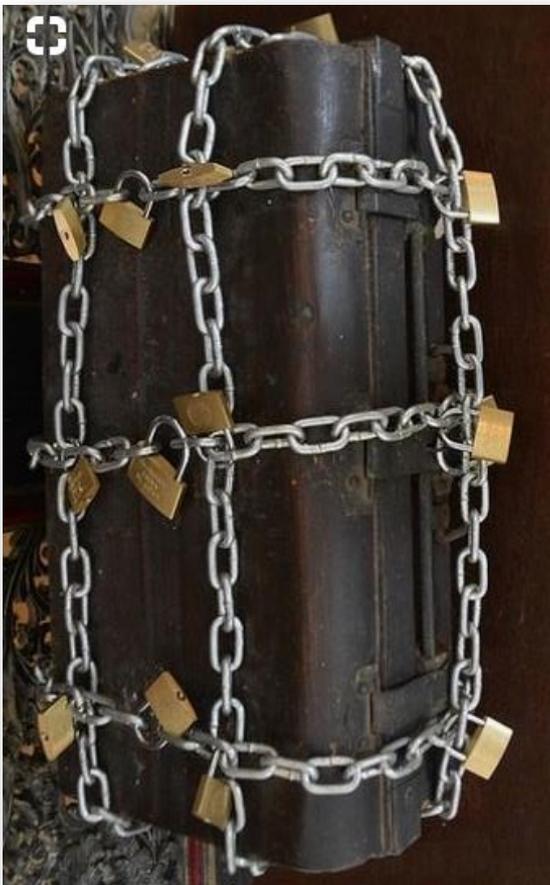
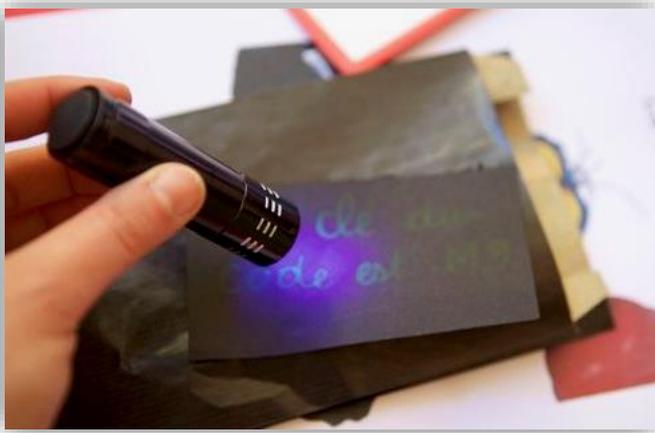
Varié : des codes lettrés. Des codes chiffrés. Des objets à manipuler.

Surprendre : Creusez-vous la tête et associez plusieurs idées ensemble pour obtenir des énigmes surprenantes. Pensez aux quatre éléments, terre, eau, feu, air, et essayez d'en faire quelque chose.

Cacher des objets. Mais attention à ne pas TROP les cacher (une clé toute bête cachée sous une étagère peut faire transpirer plus d'un participant)

Combiner. Toujours fun ça. Combiner des objets. Mais également combiner des joueurs. Les obliger à s'associer physiquement pour débloquer un élément.

Éviter les blocages : Si les élèves sont bloqués, il faut prévoir un moyen (ou une personne ressource) pour les débloquenter



...
La
Les

Quelle phrase cache ce rébus ?

Réponse : "La clé est dans le lit !" (lac-lait-haie-dent-le-lit)