



ESCAPE GAME CHEZ LES ROMAINS

RÉSOLUS LES ÉNIGMES POUR SAUVER LES JEUX DE ROME

guide de l'activité



peu salissant

60 min d'énigmes et de construction

PARTIE POUR LES PARENTS

A. PRÉPARE TON ESCAPE GAME

B. LES SOLUTIONS DES ÉNIGMES

C. FABRIQUE TA COURONNE DE LAURIER

Tu as un doute sur le montage ?
Retrouve ton activité en vidéo sur
[youtube.com/PandacraftFR](https://www.youtube.com/PandacraftFR)



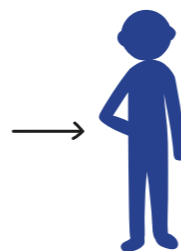
ATTENTION

Pour ne rien rater tout au long de l'escape game, suis bien les consignes et leur ordre.

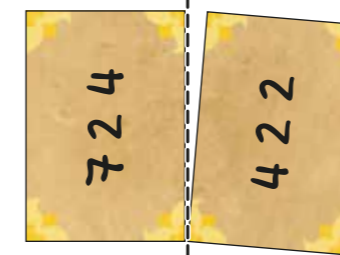
Repère-toi grâce aux puces numérotées :

1 2 3 4

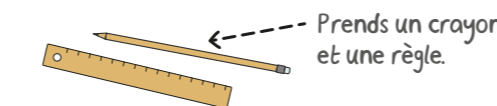
A. PRÉPARE TON ESCAPE GAME



1 Donne l'enveloppe rouge à un adulte.



2 Détache ces 2 cartes.



Prends un crayon et une règle.



Commence l'escape game en lisant cette carte.

3 Étale les cartes et les enveloppes sur une table, code visible.

C'est parti!



Ouvre vite ton magazine à la page 14 pour découvrir quelle était la vie quotidienne des Romains.

QUIZ

Relie les bâtiments romains à leur nom. Vérifie tes réponses en lisant le dossier de ton magazine p.14.



• Les thermes



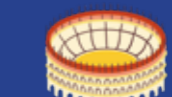
• Le Colisée



• La Cloaca Maxima



• Le forum



• Le Circus Maximus

PARTIE POUR LES PARENTS

Votre enfant est invité à un escape game antique dans la ville de Rome. Sa mission ? Déjouer les sabotages des conspirateurs pour sauver les jeux de Rome et la popularité de l'Empereur. Pour cela, il devra résoudre plusieurs énigmes.

Vous trouverez **au dos de ce guide** (partie B), des **indices** et les **solutions** pour aider votre enfant à résoudre les énigmes. N'hésitez pas à lui souffler les indices s'il est en difficulté.



Dans le matériel de l'activité, vous trouverez une petite **enveloppe rouge**. Gardez-la. Découpez la **partie C** au dos de ce guide et glissez-la à l'intérieur. Vous devrez donner l'enveloppe à votre enfant à la fin de l'escape game, quand il aura déniché la cachette des conspirateurs et crié leur emplacement.

Bonus : n'hésitez pas à donner des gages amusants à votre enfant selon le nombre d'indices qu'il vous demande.

Par exemple :

- Au bout de 2 indices donnés : résous la prochaine énigme sous la table.
- Au bout de 4 indices donnés : lis ta prochaine carte en chantant.
- Au bout de 6 indices donnés : commence chacune de tes phrases par le mot « Ave » jusqu'à la fin du jeu.



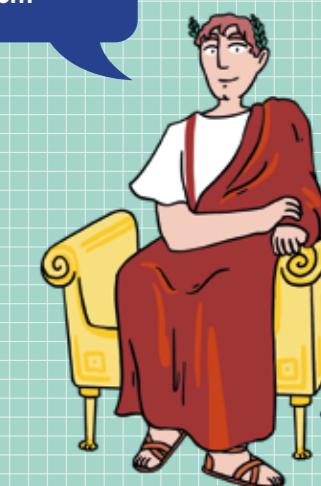
Scannez ce QR code pour mettre un fond sonore.

AMUSEZ-VOUS BIEN EN FAMILLE!

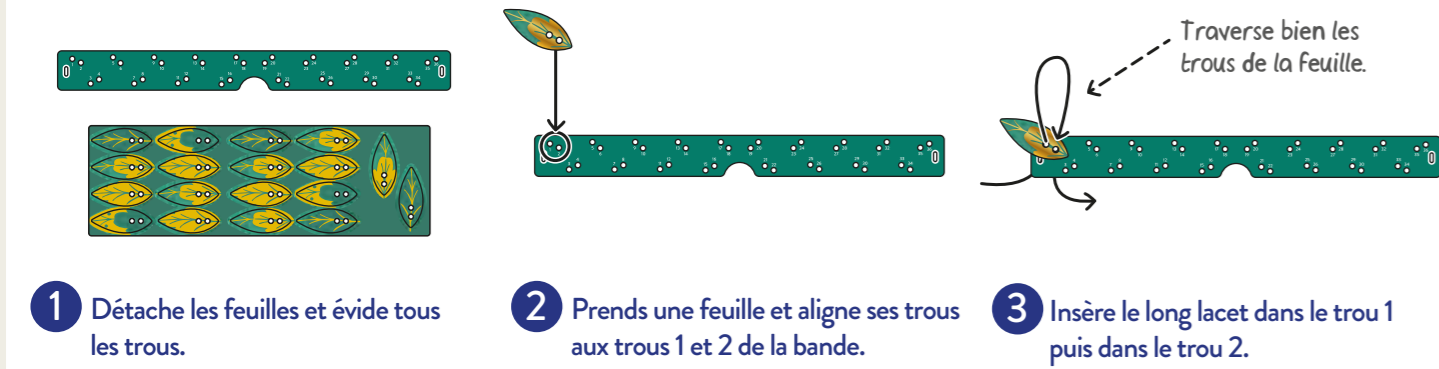
Découpez cette partie en suivant les pointillés.



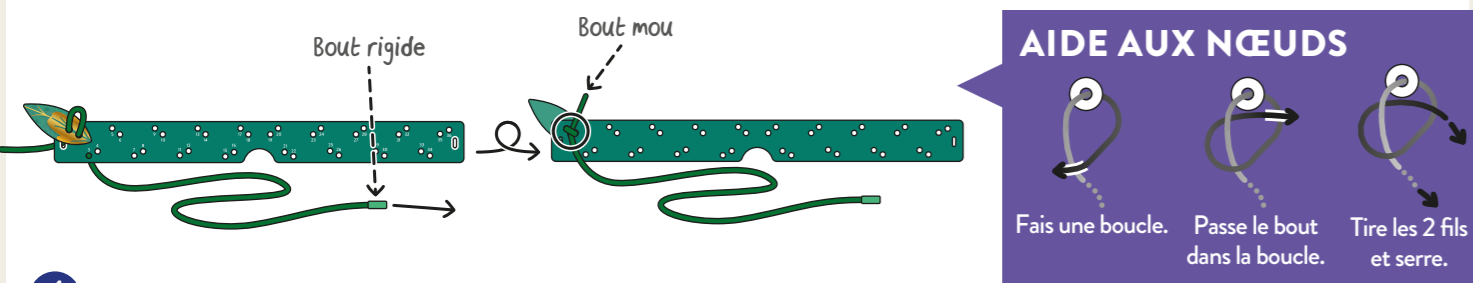
Envoie-nous des photos de ce que tu as préféré faire durant ton escape game à l'adresse photos@pandacraft.com



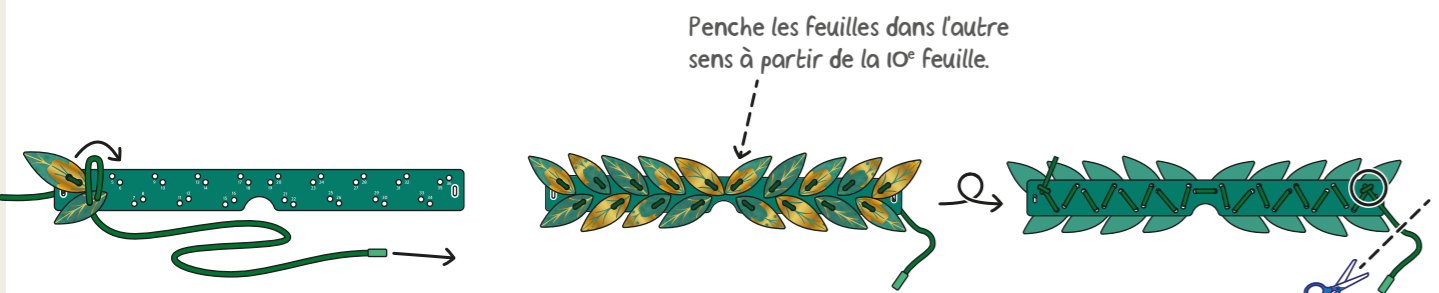
C. FABRIQUE TA COURONNE DE LAURIER



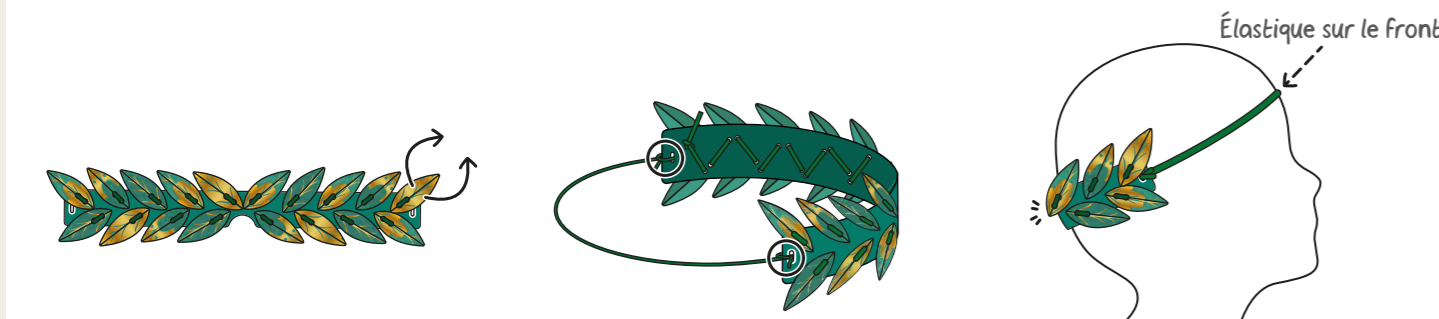
- Détache les feuilles et évide tous les trous.
- Prends une feuille et aligne ses trous aux trous 1 et 2 de la bande.
- Insère le long lacet dans le trou 1 puis dans le trou 2.



- Tire le lacet par le bout rigide. Et fais un nœud à l'extrémité pour fixer la feuille.
- Couds une 2^e feuille en faisant passer le fil dans le trou 3 puis 4.



- Et ainsi de suite pour toutes les autres.
- Fais un nœud à l'extrémité. Coupe ce qui dépasse.



- Plie légèrement les feuilles en 2.
- Noue le petit fil élastique dans les 2 trous restants de la couronne.
- Enfile la couronne sur ta tête.

BRAVO!

B. LES SOLUTIONS DES ÉNIGMES

Il faut faire ces opérations pour trouver quelle enveloppe prendre. Compte sur tes doigts si besoin.

$2 + 2 = 4$ $4 - 2 = 2$ $10 - 3 = 7$ Code : **4 2 7**

Il faut calculer le point de départ et le point d'arrivée à relier :

$5 \times 2 = 10$ $20 - 3 = 17$

Puis relier à la règle les nombres successifs (10, 11, 12... jusqu'à 17), même si cela oblige à repasser plusieurs fois sur l'un d'eux. On obtient alors la forme suivante qui est un chiffre romain.

Il faut faire tourner les colonnes pour voir le bon chiffre romain apparaître. Et lire le code que délivre alors le décodeur.

Code : **4 2 4**

Il faut d'abord calculer :

$5 + 5 - 2 = 8$ $6 \times 2 = 12$

Puis coller les carreaux blancs sur les cases 8 et les carreaux marron sur les cases 12 de la mosaïque. Le résultat est un bouclier. Il faut donc cocher la case « combat de gladiateurs ».

Conseil : observe de loin ta mosaïque pour mieux voir sa forme et ses couleurs.

Code : **7 2 4**

Les énigmes se résolvent comme dans la 1^{re} enveloppe.

$6 \times 2 = 12$ $7 \times 3 = 21$

Voici le chiffre romain que dévoilent les points à relier.

Et comment placer les colonnes du décodeur.

Code : **7 4 2**

Il faut d'abord écrire les lettres de l'alphabet dans l'ordre sur les lignes bleues. Et les nombres dans les lignes beiges.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y	Z				
21	22	23	24	25	26				

Puis il faut graver sur la tablette la lettre correspondant au nombre écrit sous les trous de la plaque de cire. On obtient alors :

« Nous allons saboter une course de chars quatre deux deux »

Code : **4 2 2**

Les énigmes se résolvent comme pour l'enveloppe 427.

$32 + 5 = 37$ $53 - 6 = 47$

Voici le chiffre romain que dévoilent les points à relier.

Et comment placer les colonnes du décodeur.

Code : **7 7 2**

Il faut utiliser le côté rouge de la roue pour trouver les chiffres à inscrire dans le rond rouge, et le carré rouge. Et le côté vert pour le chiffre du rond vert.

Code : **2 4 7**

Voici la forme qu'il faut retrouver : un carré. Il y en a 1 sur ton décodeur... Le 2^e apparaît en assemblant les 4 enveloppes qui forment alors un plan !

C'est en exposant le décodeur à la lumière pendant 1 minute puis en l'observant dans le noir, qu'il livre la clé secrète : $A2 \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \rightarrow \downarrow$

Suivre ce chemin sur la carte des égouts conduit à la cachette des conspirateurs. Ils sont en E4.

Code : **E 4**