Document d'explications pour animer une partie

Escape game

Chien Pourri !

Une surprise pour Chaplapla !



Créé par **Le Lapin Blanc**

D'après les livres de
Colas Gutman et **Marc Boutavant**

l'école des loisirs

© Marc Boutavant, Colas Gutman, l'école des loisirs



- **Pour les enfants dès 7 ans (sans les parents)**
- **6 à 15 enfants**
- **2 encadrants**
- **Durée d'une partie : 1 heure**
- **Temps de prise en main du jeu : 1 h 30**
- **Temps d'installation : 15 minutes**

Sommaire



1 Tout le jeu en un coup d'œil ! 3

2 Introduction 4

Le rôle de maître·sse du jeu 4
Le scénario de l'escape game 4
Fonctionnement de l'escape game 4

3 Déroulé détaillé de l'escape game 5

Lancement 5
Énigme 1 - Les croquettes 5
Énigme 2 - La poubelle 6
Énigme 3 - Le décodeur 6
Énigme 4 - La lampe à histoires 7
Énigme 5 - Les Menteurs / Pas menteurs 7
Énigme 6 - Les réseaux chauds-chiots 8
Énigme du puzzle 8
Étape finale - Le coffre et la pompe 9

4 Préparation de l'escape game 10

Le matériel de jeu 10
Organisation de l'espace 10
Les check-lists pour préparer votre partie 11

5 Guide pratique pour le jour J 12

Brief de lancement 12
Brief d'explication du jeu 12
Ce que vous avez à faire pendant la partie 13
Suggestions d'indices 14

1 Tout le jeu en un coup d'œil !

FONCTIONNEMENT DE L'ESCAPE GAME :

6 énigmes → 6 informations → 1 code

3 équipes → 3 codes différents



A Constituez les équipes.

3 équipes
(2 à 5 enfants par équipe)

B Préparez le jeu.

- Chargez lampes UV et tablette.
- Connectez la tablette au wifi.
- Installez les 6 étapes.

C Accompagnez les équipes dans la résolution des énigmes.
(À faire dans l'ordre que l'on veut.)

1 - Croquettes

Faire sentir les croquettes à la peluche pour identifier la bonne (aimant).

› **PIÈCE**

2 - Poubelle

À l'aide de la lampe UV, faire apparaître les lettres sur les déchets. Remettre les lettres dans l'ordre en suivant les dessins sur la poubelle.

› **CROISEMENT**



Puzzle

Sur le plan, trouver le lieu/la pièce au croisement des 4 lieux.

› **PYRAMIDE DU LOUVRE : 3648, 7219 ou 4791**

Étape finale en commun

Ouvrir les cadenas, ouvrir la boîte, récupérer la pompe et regonfler Chaplapla.

6 - Réseaux chauds-chiots

Répondre aux 4 questions sur la tablette.

› **BOUDIN ROUGE**

3 - Décodeur

Placer les jetons sur leur couleur. Les déplacer en suivant les indications fléchées : forment un F.

› **Enveloppe F : NOTRE-DRAME**

5 - Les Menteurs / Pas menteurs

Par déduction logique, trouver le lieu selon les indications (vraies ou fausses) des chiens.

› **PLACE DE L'ÉTOILE DE MER**

4 - Lampe à histoires

Répondre aux questions en visionnant l'histoire.



› **LICORNE**

D Rangez et renvoyez le jeu.

- Remettez le matériel dans la poubelle et retournez-la à *l'école des loisirs* : 11, rue de Sèvres 75006 Paris

2 Introduction



Merci d'avoir choisi cette animation de *l'école des loisirs* ! Ce document va vous guider dans l'organisation de votre partie, en amont et pendant l'escape game. Prenez le temps de le lire pour comprendre le fonctionnement du jeu.

Le rôle de maître·sse du jeu

Votre rôle est de mettre en place le jeu et d'animer la partie pour accompagner les enfants. N'hésitez pas à les laisser chercher. Les enfants sont pleins de ressources et ils arrivent bien souvent à trouver la solution tout seuls !
Vous êtes aussi là pour canaliser les enfants et veiller à ce qu'ils participent tous. Pensez à observer l'avancement des différentes équipes et à apporter des indices si nécessaire pour que le rythme du jeu soit équilibré.

Le scénario de l'escape game

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Chaplapla ! Chien Pourri a trouvé son cadeau : LA pompe qui peut regonfler son meilleur ami. En attendant le jour de la surprise, il l'a rangée dans un coffre fermé à triple tour et a caché les codes des cadenas dans Paris… Évidemment, c'est le grand jour et il ne se souvient ni des codes ni de la cachette ! Heureusement, il se rappelle avoir laissé des informations un peu partout. Vous voulez bien lui donner un coup de patte ?

Fonctionnement de l'escape game

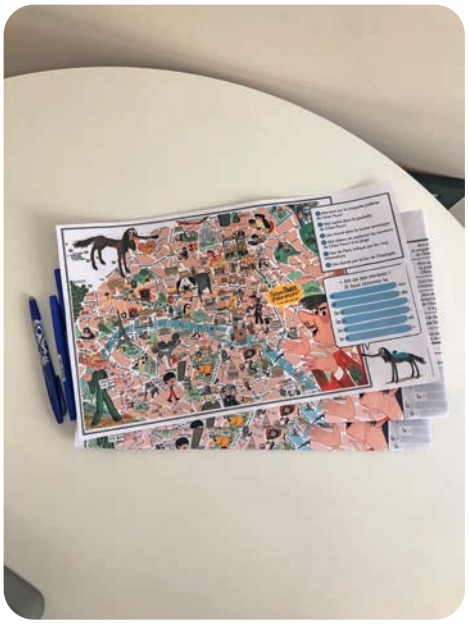
Les enfants sont répartis en 3 équipes. Le jeu est constitué de 6 énigmes, indépendantes les unes des autres, sur lesquelles les équipes vont tourner. Chaque énigme permet d'obtenir une information. Les 6 informations rassemblées permettent de résoudre l'énigme du puzzle : trouver le code d'un cadenas. Chacune des 3 équipes va faire exactement le même jeu, avec les mêmes énigmes. Toutefois, le code obtenu à la fin sera différent pour chaque équipe, et les enfants devront coopérer pour résoudre l'étape finale tous ensemble : ouvrir le coffre et regonfler Chaplapla.



La meilleure manière d'apprendre un jeu est d'y jouer. Une fois le matériel prêt, n'hésitez pas à faire une simulation du parcours complet de l'escape game. Cela vous permettra d'y voir beaucoup plus clair dans l'enchaînement des étapes.

3 Déroulé détaillé de l'escape game





Lancement

Répartition des enfants en équipes
Avant de commencer, répartissez les enfants dans chacune des 3 équipes.

Accueil des enfants et explication du jeu
Les enfants s'installent et vous pouvez d'abord leur expliquer le concept d'un escape game (résoudre des énigmes pour atteindre un objectif). Ensuite vous leur expliquez le but de cet escape game en leur racontant le scénario (voir brief de lancement page 12).
Enfin, vous leur présentez le fonctionnement de ce jeu (voir brief d'explication du jeu page 12).

C'est parti pour le jeu
Vous remettez un plan des Parichiens et un stylo à chaque équipe et les envoyez vers une des 6 énigmes du jeu. À chaque énigme, ils vont devoir écrire l'information obtenue sur la partie de droite et, pour les énigmes 3 à 6, les entourer sur le plan.

Énigme 1 Les croquettes

Matériel : silhouette Chien Pourri + gamelle + 10 croquettes + peluche de Chien Pourri.

Énigme : Les enfants sont face à une peluche de Chien Pourri et plusieurs croquettes dans une gamelle, avec un mot écrit sur chacune d'elles.

Solution : Il y a un aimant caché dans la truffe de Chien Pourri et dans sa croquette préférée. Il faut faire sentir les croquettes à la peluche pour trouver la bonne (c'est la seule qui réagit, en restant collée à la truffe).

Information obtenue : PIÈCE









Énigme 2 La poubelle

Matériel : silhouette Chien Pourri + poubelle + 5 lampes UV à recharger en amont + 10 déchets.

Énigme : Les enfants ont devant eux une poubelle contenant des déchets (vêtements, conserves, cannettes, boîtes…) et des lampes.

Solution : En éclairant les déchets, les lettres inscrites dessus apparaissent. En éclairant l'extérieur de la poubelle, les dessins des déchets apparaissent. Ils donnent l'ordre dans lequel prendre les lettres inscrites sur les déchets :

1. Conserve légumes = **C**
2. Pantalon troué = **R**
3. Pot de yaourt = **O**
4. Chaussette trouée = **I**
5. Pot de pâte à tartiner = **S**
6. Boîtes en carton-pâte = **E**
7. T-shirt = **M**
8. Arête de poisson = **E**
9. Bouteille plastique lait/eau = **N**
10. Cannette soda = **T**

Information obtenue : CROISEMENT



Énigme 3 Le décodeur

Matériel : silhouette Chien Pourri + damier + 7 jetons animaux + 10 enveloppes.

Énigme : Les enfants sont face à un damier avec certaines cases colorées, des jetons d'animaux et dix enveloppes avec une lettre de l'alphabet.

Solution : Il faut d'abord placer les jetons dans leur position de départ sur le damier : sur la case de leur couleur. Puis, il faut déplacer les animaux selon les indications fléchées sur les jetons. Lorsque tous les jetons sont dans leur position finale, ils forment la lettre F. Il faut ouvrir l'enveloppe correspondante, dans laquelle se trouve l'information.

Information obtenue : CATHÉDRALE NOTRE-DRAME



Énigme 4 La lampe à histoires



Matériel : silhouette Chien Pourri + lampe à histoires avec disque rose + questionnaire (3 exemplaires).
Il faut visionner les illustrations avec la lampe : l'allumer et faire tourner le disque pour voir défiler les images de *Chien Pourri à la plage*. La grosse molette rose permet de régler la netteté de l'image.

Énigme : Les enfants doivent se plonger dans les souvenirs de *Chien Pourri à la plage* pour répondre aux 7 questions du questionnaire.

Solution : Chaque réponse correspond à une lettre, et ces lettres une fois mises bout à bout formeront un mot.
Quel animal se trouve sur le panneau à l'arrière du car ? Girafe = **L**
Où le car s'arrête-t-il avant d'arriver à la plage ? Cafétéria = **I**
Que mange le bulldog à la cafétéria ? Chips = **C**
Quel est le motif des sièges du car ? Carreaux = **O**
Que tient dans sa bouche le chien au bord de la piscine ? Frite = **R**
Quelle est la couleur de la pelle qui a permis d'ensevelir Chien Pourri et Chaplapla dans le sable ? Bleue = **N**
De quelle couleur est le ticket gagné par Chien Pourri ? Rouge = **E**

Information obtenue : LICORNE







Énigme 5 Menteurs/Pas menteurs

Matériel : silhouette Chiens + 2 cartes Menteur + 3 cartes Pas menteur.

Énigme : Il s'agit de trouver un lieu sur le plan des Parichiens, à partir des informations données par les chiens.

Solution : Chien Pourri informe que lorsque les chiens mentent, il faut faire l'inverse de ce qu'ils disent. Les Pas menteurs indiquent toujours la bonne information.
Ces phrases de logique permettent de déduire un lieu sur le plan des Parichiens.
1. Menteur - Le lieu est au sud de la Seine = **Le lieu est au nord de la Seine.**
2. Menteur - Droite ou gauche ? Le lieu est du côté sans traces de pattes de Chien Pourri = **Le lieu est du côté avec traces (à l'ouest).**
3. Pas menteur - Le lieu est une place = **cela donne plusieurs possibilités** (place de l'Étoile de mer, place de Chichi, place du Concorde, place du Tartre, place de la Madeleine).
4. Pas menteur - Le nom du lieu n'est pas associé à quelque chose de gourmand = **on retire certaines possibilités** (place de Chichi et place de la Madeleine).
5. Pas menteur - **Le bâtiment sur la place a 2 pieds** = il ne reste plus qu'une possibilité.

Information obtenue : PLACE DE L'ÉTOILE DE MER

Énigme 6 Les réseaux chauds-chiots



Matériel : silhouette Chien Pourri + tablette <u>à recharger en amont</u>

Informations pratiques : La tablette s'ouvre sans code ou mot de passe, il faut simplement faire glisser le doigt de la gauche vers la droite. Ensuite, soit la page internet est déjà ouverte, soit il faut l'ouvrir en cliquant sur la seule icône disponible sur l'accueil . Au cours du jeu, vérifiez que la tablette est toujours connectée à Internet.

Énigme : On arrive sur une discussion avec un fan de Chaplapla. Il a une information pour les enfants, mais ne la donnera que s'ils répondent correctement à ses 4 questions. Si les enfants se trompent, il est possible de continuer à chercher, parmi les réponses restantes.

Solution : Quel est le plat préféré de Chaplapla ? **Sardine écrasée**
Pourquoi Chaplapla est-il plat ? **Il est passé sous les roues d'un camion**
Quel est le lieu de sieste rêvé de Chaplapla ? **Un canapé**
Quel était le nom de Chaplapla avant de devenir plat ? **Châtaigne**
L'image et le nom du lieu à trouver sur le plan s'affichent lorsque les enfants ont donné les quatre bonnes réponses.

Information obtenue : BOUDIN ROUGE





Énigme du puzzle

Matériel : puzzle dans un pochon + règle (3 exemplaires)

Énigme : En suivant ce que dit Chien Pourri, les enfants connectent les 6 informations : « Il faut trouver la pièce au croisement de la cathédrale Notre-Drame, la licorne, la place de l'Étoile de mer et le Boudin Rouge. »

Solution : En s'aidant de la règle, les enfants tracent une croix entre les 4 lieux et tombent sur la pyramide du Louvre. C'est la pièce qu'il faut chercher dans le sac. Au dos de cette pièce se trouve un code à 4 chiffres, c'est le code pour ouvrir l'un des cadenas.
Les 3 équipes obtiennent chacune un code différent : 3648, 7219 et 4791.









Remarque : il n'est pas nécessaire de savoir à quel sachet correspondent quel code et quel cadenas.

Information obtenue :
PYRAMIDE DU LOUVRE
puis 3648, 7219 ou 4791







Étape finale - Le coffre et la pompe

Matériel : coffre fermé par une chaîne avec 3 cadenas + pompe à l'intérieur + peluche de Chaplapla.

Information pratique : pour bien positionner la chaîne, regardez cette vidéo : https://bit.ly/3oavfx8

À chaque fois qu'une équipe résout l'énigme du puzzle, elle déverrouille un des cadenas avec son code. Lorsque les 3 cadenas sont déverrouillés, on peut enfin ouvrir le coffre. À l'intérieur se trouve la pompe pour regonfler Chaplapla. Il est temps de lui offrir son cadeau. Les enfants vont pouvoir, à tour de rôle, regonfler Chaplapla avec la pompe. Elle se met dans l'ouverture sous la queue de la peluche. Attention, l'aiguille de la pompe est fragile, il faut bien tenir Chaplapla pour ne pas qu'elle se casse.

Bravo, vous avez réussi !

Remarque : pour dégonfler Chaplapla, il faut dévisser l'embout de la pompe, l'insérer puis appuyer sur le ventre de Chaplapla pour en faire sortir l'air.



Cet escape game vous a plu ?
N'hésitez pas à en parler autour de vous !

4 Préparation de l'escape game



Le matériel de jeu

Le jeu que vous venez de recevoir permet de réaliser 3 parties d'escape game avec 15 enfants maximum par partie.
Certains éléments sont réutilisables et sont donc présents en 1 exemplaire, d'autres sont jetables et présents en plusieurs exemplaires. Voici le descriptif détaillé.

Les éléments que vous allez jeter à la fin de la partie :
- L'affiche pour annoncer le jeu
- Les plans des Parichiens

Les éléments réutilisables à renvoyer à *l'école des loisirs* :
- La règle du jeu
- Les 5 silhouettes Chien Pourri et 1 silhouette Chiens, pour les 6 énigmes
- Les stylos
- La gamelle et les 10 croquettes
- La peluche de Chien Pourri
- La poubelle et ses 10 déchets
- Les 5 lampes UV et leurs chargeurs USB
- Le damier décodeur
- Les 7 jetons animaux
- Les 10 enveloppes (les cartes à l'intérieur sont réutilisables, il ne faut pas écrire dessus)
- La lampe à histoires, avec le disque rose
- Les questionnaires de *Chien Pourri à la plage*
- Les 2 cartes Menteur et les 3 cartes Pas menteur (elles sont également réutilisables, prenez-en soin)
- La tablette, dans sa housse et avec son chargeur USB
- Les 3 sacs de puzzle (attention à ne pas mélanger les pièces)
- Les 3 règles
- Le coffre
- La pompe
- Les 3 cadenas
- La chaîne
- La peluche de Chaplapla



Tous les éléments réutilisables doivent être retournés en bon état avec la poubelle, dans le carton dans lequel vous l'avez reçue.



Organisation de l'espace

Vous devez prévoir **6 espaces**, pour installer les 6 énigmes du jeu. Les énigmes 1, 3, 5 et 6 doivent être installées sur une table. L'énigme 2 (poubelle) nécessite un peu de place, mais se joue à même le sol. L'énigme 4 (lampe à histoires) doit être installée dans un coin sombre (sous une table, dans un coin de la salle, sous un drap…).

Vous conservez avec vous les sachets de puzzle et les règles pour la dernière énigme et les remettez aux équipes lorsqu'elles ont réuni les 6 informations.

Les check-lists pour préparer votre partie

En amont de la partie



- Chargez les lampes UV.
- Chargez la tablette.
- Connectez la tablette à votre réseau Wifi et vérifiez que la page du jeu s'ouvre correctement.

À l'installation

- Placez les 6 silhouettes au niveau des 6 espaces de jeu, ainsi que le matériel associé à chaque étape :
  - Énigme 1 : gamelle + 10 croquettes + peluche de Chien Pourri.
  - Énigme 2 : poubelle + 5 lampes UV + 10 déchets.
  - Énigme 3 : damier + 7 jetons animaux + 10 enveloppes.
  - Énigme 4 : lampe à histoires avec disque rose + questionnaire (en prévoir 1 par équipe).
  - Énigme 5 : 2 cartes Menteur + 3 cartes Pas menteur.
  - Énigme 6 : tablette.
- Gardez avec vous les plans à remettre au démarrage (en prévoir 1 par équipe), avec les stylos.
- Gardez également les 3 pochons de puzzle et les règles.
- Enfin, installez le matériel final sur un lieu central : coffre avec la pompe, fermé par chaîne et 3 cadenas + peluche de Chaplapla.

Après la partie

- Dégonflez Chaplapla (il faut dévisser la tige de la pompe et la remettre dans l'ouverture pour vider l'air).
- Assurez-vous qu'il y a bien la bonne pièce de puzzle dans chaque sachet (son contour, côté rouge, réagit à la lumière UV, vous pouvez donc la repérer rapidement avec les lampes).
- Rangez les croquettes dans leur sachet.
- Rangez les jetons animaux dans leur sachet.
- Assurez-vous que les lampes UV sont éteintes et rangez-les.
- Assurez-vous que la lampe à histoires est éteinte.
- Éteignez la tablette et rangez-la dans sa housse.
- Rangez la pompe, la chaîne et les 3 cadenas dans le coffre.
- Remettez le matériel dans la poubelle et retournez-la à *l'école des loisirs* : 11, rue de Sèvres 75006 Paris.
- Les silhouettes et le décodeur sont à placer au centre de la poubelle. Repliez leur chevalet vers l'intérieur de sorte qu'il ne frotte pas contre la poubelle. Certaines silhouettes sont à glisser la tête en bas, soyez délicats au moment du rangement.



Photocopiez cette page pour pouvoir l'annoter et cocher les actions !

5 Guide pratique pour le jour J



Brief de lancement

Vous savez qu'aujourd'hui
c'est l'anniversaire de Chaplapla ?
Chien Pourri a trouvé son cadeau : LA pompe
qui peut regonfler son meilleur ami. En attendant
le jour de la surprise, il l'a rangée dans un coffre
fermé à triple tour et a caché les codes des cadenas
dans Paris… Évidemment, c'est le grand jour
et il ne se souvient ni des codes ni de la cachette !
Heureusement, il se rappelle avoir laissé
des informations un peu partout.
Vous voulez bien lui donner
un coup de patte ?



Brief d'explication du jeu

Pour retrouver les codes, vous allez devoir résoudre 6 énigmes, qui vous permettront de collecter 6 informations. Vous pouvez résoudre les énigmes dans l'ordre que vous voulez. Quand vous avez les 6 informations, revenez nous voir !

Elles vous serviront à trouver le code pour ouvrir l'un de ces cadenas. Lorsque vous aurez tous réussi, vous pourrez ouvrir le coffre.

Je remets à chaque équipe un plan des Parichiens et un stylo. Vous pouvez écrire sur ce plan ! Quand vous arrivez à une énigme, prenez d'abord le temps de lire ce qui est indiqué sur le plan. Les numéros à droite correspondent aux numéros des énigmes. Vous les retrouverez sur les silhouettes de Chien Pourri. Donc, lisez d'abord l'instruction sur le plan.
Puis lisez ce que vous dit Chien Pourri sur sa silhouette. Il peut y avoir des informations utiles ! Ensuite, c'est à vous de jouer.

Si vous coincez ou que vous avez une question, faites-nous signe.



Avant de remettre le plan aux enfants, rappelez-leur qu'il leur faudra prendre soin du matériel de l'escape game (les éléments les plus fragiles sont la tablette, les lampes UV, les croquettes et la pompe (tige)).

Ce que vous avez à faire pendant la partie

Laissez les enfants découvrir le jeu par eux-mêmes, tout en restant derrière eux pour les aider en cas de blocage. L'énigme 5 en particulier (cartes Menteur/Pas menteur) nécessite souvent de les accompagner et de les guider dans leur réflexion.

Lorsqu'un groupe a fini une énigme, vérifiez que le matériel a bien été remis en état pour le groupe suivant (croquettes dans la gamelle, déchets et lampes dans la poubelle, jetons hors du damier et tablette réinitialisée).

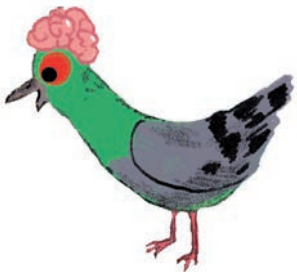
Lorsqu'une équipe a réuni les 6 informations, donnez-lui un sachet puzzle et une règle (même si les autres équipes n'ont pas encore fini). À ce moment, vous allez devoir leur rappeler le sens du jeu et de ce qu'ils viennent d'obtenir : **« Vous avez obtenu les 6 informations ? Qu'est-ce que cela donne (lire la phrase de Chien Pourri avec eux) ? Souvenez-vous, ces 6 informations permettent de trouver le lieu où se trouve le code du cadenas. Alors, où est ce lieu ? Vous allez devoir utiliser ce sachet de pièces et cette règle. »**

Lorsqu'une équipe a trouvé son code, laissez les enfants trouver le bon cadenas et l'ouvrir (attention, il faut bien mettre le code sur la face avec les traits blancs). Lorsque la troisième équipe ouvre le dernier cadenas, rassemblez tous les enfants pour ouvrir le coffre.

Après avoir trouvé la pompe, vous pouvez procéder de différentes manières (à adapter selon votre situation, les enfants présents, etc.) :

- Chaque enfant met un coup de pompe, jusqu'à ce que Chaplapla soit complètement regonflé.
- Vous désignez un enfant (le plus jeune ? Un qui aurait moins participé pendant le jeu ?) qui regonfle Chaplapla entièrement.
- Vous regonflez vous-même Chaplapla tandis que les enfants regardent.





Suggestions d'indices

ÉNIGME 1 LES CROQUETTES

1er indice : Avez-vous fait renifler les croquettes à Chien Pourri ? C'est lui qui saura reconnaître sa préférée.

ÉNIGME 2 LA POUBELLE

1er indice : Qu'est-ce que ces lampes éclairent ?

2e indice : Dans quel ordre mettre les lettres ?

3e indice : Vous avez vu ces traces ? Les avez-vous suivies ?

4e indice : Éclairez bien l'extérieur de la poubelle aussi !

ÉNIGME 3 LE DÉCODEUR

1er indice : Pas la peine d'ouvrir toutes les enveloppes. Vous aurez 10 informations différentes, mais vous ne saurez pas laquelle est la bonne. Souvenez-vous, les animaux veulent vous aider !

2e indice : Comment placer les jetons sur le damier ?

3e indice : Avez-vous vu qu'ils ont tous une couleur différente ?

4e indice : Et maintenant, comment les déplacer ?

5e indice : Vous n'avez pas l'impression que cela forme quelque chose ? Une lettre ?

ÉNIGME 4 LA LAMPE À HISTOIRES

1er indice : Vous ne voyez pas bien l'image ? Reculez la lampe pour que l'image soit plus grande. Tournez la molette pour rendre l'image nette.

2e indice : Trouvez l'image qui correspond à la question.

3e indice : Chaque réponse donne une lettre. Entourez-la !

4e indice : Les lettres forment un mot.

5e indice : Avez-vous trouvé cet élément sur votre plan ? Il est situé au sud de la Seine, dans un parc, au-dessus d'un terrain de tennis. Entourez-le !

ÉNIGME 5 LES MENTEURS/PAS MENTEURS

1er indice : Prenez bien les informations dans l'ordre.

2e indice : Un chien menteur dit que le lieu est au sud de la Seine. Qu'est-ce que cela signifie ? Si c'est un mensonge, alors quelle est la bonne information ? Oui, c'est au nord !

3e indice : Progressez information par information pour vous rapprocher du lieu.

4e indice : Oui, c'est du côté gauche.





ÉNIGME 6 LES RÉSEAUX CHAUDS-CHIOTS

1er indice : N'hésitez pas à répondre aux questions, quitte à vous tromper ! Ce n'est pas si grave de se tromper.

2e indice : Avez-vous trouvé ce lieu sur votre plan ? Il est au nord, pas très loin du grand Chien Pourri. Entourez-le !

ÉNIGME DU PUZZLE

1er indice : Ne vous précipitez pas à faire le puzzle… À quoi cela va-t-il vous servir ? Que cherchez-vous ?

2e indice : Avez-vous combiné les 6 informations pour compléter la phrase de Chien Pourri ?

3e indice : Utilisez la règle pour tracer le croisement des 4 lieux sur votre plan. Que trouvez-vous ? Oui,c'est la pyramide du Louvre.

4e indice : Avez-vous trouvé la pièce de la pyramide du Louvre dans le tas de pièces ? Regardez-la bien !

ÉTAPE FINALE LE COFFRE ET LA POMPE

1er indice : Alignez bien les chiffres du côté où il y a les petits traits blancs.

2e indice : Testez bien les 3 cadenas !



