SOUMIS PAR
pemko123

ON
22/08/2019

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Salle d'évasion



Matériel

- 1-2 Kässeli avec clé
- 3 antivols pour vélos avec clé
- 1 lampe UV et stylo
- CD
- Discman
- 1 puzzle fait maison
- Props
- 1 coffre-fort avec serrure à combinaison
- 3 bouteilles PET
- 1 tuyau
- 2 radios et gopro ou 2 téléphones portables

Explication succincte

Nous avons conçu l'Escape Room de manière à ce que les petits enfants (7-10 ans) puissent la résoudre en 45min environ et les grands enfants et adolescents (11-15 ans) en 30min environ.

Comme il ne faut pas enfermer les enfants, nous avons construit l'Escape Room de manière à ce que la porte de sortie soit une porte magique qui ne peut être ouverte que lorsqu'une phrase est dite. Nous avons ensuite caché cette phrase dans un coffre-fort avec une serrure à combinaison. Il convient parfaitement à la phrase de la devise du Cevi, du BESJ ou du groupe local.

Puis nous avons créé 4 énigmes où ils obtenaient ensuite un numéro à la fin de chaque énigme, qu'ils devaient ensuite saisir dans le coffre à la fin. La meilleure solution est une serrure à combinaison où l'ordre n'a pas d'importance, sinon il faudrait quand même marquer la séquence des numéros d'une manière ou d'une autre

Les énigmes
Générales

Nous avons diverses pièces des différentes énigmes complètement réparties et cachées dans la pièce. De même, bien sûr, il est possible de cacher des pièces dans des boîtes d'autres puzzles.

1. casse-tête

Sur un miroir de salle de bain de la chambre, nous avons écrit le début d'une chanson de dialecte au rouge à lèvres. De même, nous avons dessiné quelques notes tout autour. Les enfants ont ensuite dû utiliser le Discman pour trouver la bonne chanson parmi les nombreux CD. Le numéro de la piste était alors le premier numéro

Pour aider, nous n'avons rempli que deux des 30 boîtiers de CD. De même, 27 CD étaient en anglais et seulement 3 en dialecte afin qu'ils puissent trouver le CD plus rapidement. Avantageusement, le CD est accompagné des paroles des chansons dans un livret, au cas où ils ne trouveraient pas toutes les parties du Discman.

2. Devinette

Les enfants devaient trouver une lampe UV pour trouver un nombre que nous avons écrit avec un stylo UV/couleur avant. C'était déjà le 2ème numéro

Mais la lampe de poche n'était pas directement accessible, alors nous avons attaché à un antivol de vélo, une clé qui s'adaptait à un antivol de vélo, qui à son tour était la clé d'un Kässeli. Cette boîte était bien sûr attachée quelque part, de sorte que l'on ne pouvait pas simplement la porter à l'antivol du vélo. Dans la boîte se trouvaient les clés d'une autre boîte et à l'intérieur se trouvaient la lampe UV et les écouteurs pour le Discman. La clé du premier antivol pour vélo était cachée quelque part dans la pièce

3. Puzzle

>

Il y a un tube attaché au mur qui a un bouchon à l'intérieur. Dès que les enfants versent de l'eau dans le tube, le bouchon commence à monter. Le numéro suivant est ensuite inscrit sur le bouchon.

Nous avons déjà mis 3 bouteilles PET dans la chambre pour que les enfants ne dévalisent pas un robinet et qu'ensuite tout soit complètement mouillé. N'oubliez pas de fixer le tube pour qu'il ne se renverse pas, mais vous pouvez toujours le retirer pour le vider.

4

4. Puzzle

Il y a des pièces de puzzle cachées partout dans la pièce. Sur le devant, il y a une image d'objet caché avec 9 accessoires. Au dos du puzzle, il est indiqué qu'il faut compter tous les accessoires de l'image. Ce serait le dernier numéro

Les pièces du puzzle étaient cachées complètement libres et pouvaient être atteintes sans clé.

Important

Vous devez également avoir un moyen de voir les enfants dans la pièce et de communiquer. Si vous disposez d'une connexion wifi, cela peut se faire très bien par vidéotéléphonie. Sinon, les GoPro ne sont pas mauvais car vous pouvez connecter le téléphone via le Wi-Fi. Pour la communication, vous avez besoin de radios. Aidez les enfants uniquement s'ils sont bloqués ou si le temps s'écoule lentement. Encourage plutôt les fois avec des petits conseils pour qu'ils aient eux-mêmes le succès

Sources

Image : www.unsplash.com

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Salle d'évasion
Énigmes
Jeux en plein air
Travail d'équipe
Match de la phase de poules

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Durée
1 à 2 h

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/salle-devasion