

# Mon livret



# Escape Game Maracas





Les fiches avec une cible contiennent l'énoncé des défis pour avancer vers l'évasion.



Les fiches avec une loupe contiennent chacune au moins un indice qui vous servira à résoudre la dernière énigme pour trouver le code final.

## Étape 1 : Retrouver des conditions optimales

### Défi bruit :

Repérez dans la fiche le bruit qui gêne le plus les Français :

-----  
Notez le pourcentage des Parisiens gênés par ce bruit : \_\_%

Additionnez ce pourcentage avec le nombre de décibels émis par ce même bruit.

C'est le code du cadenas GRIS qui vous permet d'atteindre les machines afin de les saboter pour couper le son et éviter que les pirates ne les remettent en route !

### Défi alimentation :

Pour survivre et retrouver la force de sortir de ce cargo, il va falloir choisir parmi les aliments oubliés dans le coffre par vos geôliers, ceux qui vous guériront à coup sûr du scorbut **grâce à leurs vitamines.**

**Attention !** Si vous vous trompez, tout l'équipage aura une pénalité de 5 minutes avant de pouvoir poursuivre l'aventure.

Parmi les aliments proposés, choisissez-en 3 qui permettent d'éviter le scorbut, et montrez-les au maître du jeu.

## Défi émotion:

Le matelot au boulet va tirer au sort une émotion.

Il va choisir un premier marin.

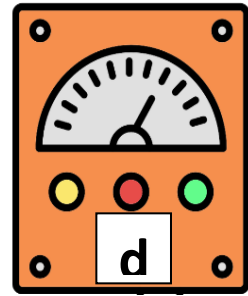


Il va mimer son émotion, sous la surveillance du maître du jeu.

- Le marin choisi n'a droit qu'à une seule réponse.
- Si le marin qui mime prononce un seul mot, il y a une pénalité.
- Si le marin qui devine donne une mauvaise réponse, il y a la même pénalité.
- Si un autre membre de l'équipe que le marin qui doit deviner prononce le nom de l'émotion, il y a pénalité.
- **La pénalité**, c'est 1 minute pendant laquelle tout l'équipe arrête ses activités.
- C'est à chaque fois un marin différent qui doit deviner.
- Une émotion peut être à deviner plusieurs fois.
- Quand **8 émotions** auront été devinées, l'équipe sera suffisamment soudée pour travailler en vue de son évasion.

## Étape 2 : Tester les capacités physiques

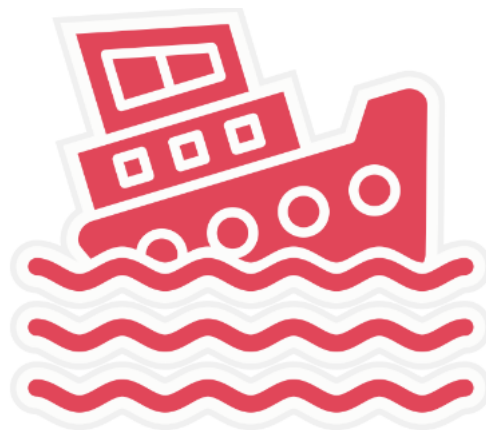
Attention ! Chaque fois que le décibel-mètre dépasse les 80 db, l'équipage cesse toute activité pendant 3 minutes pour ne pas éveiller les soupçons.



### Défi : Le bateau qui tangue

Vous allez tous devoir passer successivement sur le parcours d'équilibre en tenant une cuillère dans laquelle sera posée un œuf, sous la surveillance du maître du jeu.

Si l'œuf tombe, vous devez retourner à la queue et recommencer.



### Défi : Passage du hublot

Pour vous entraîner, vous allez tous devoir passer successivement au travers de deux cerceaux du parcours d'équilibre toujours avec la cuillère et son œuf, sous la surveillance du maître du jeu.

## Étape 3 : L'évasion

### Défi du boulet

Parmi les aliments embarqués sur l'Insubmersible et qui ont rendu les marins malades du scorbut, Ankos a repéré les trois aliments les plus polluants en termes de gaz à effet de serre.



Il s'en est servi pour définir le code

du cadenas qui retient attaché le boulet au pied du pauvre marin.

Le nombre de voyelles dans chacun de ces 3 aliments correspond à un chiffre du code.

Aliment 1 : \_\_\_\_\_ nombre de voyelles : \_\_\_\_

Aliment 2 : \_\_\_\_\_ nombre de voyelles : \_\_\_\_

Aliment 3 : \_\_\_\_\_ nombre de voyelles : \_\_\_\_

À vous ensuite de les mettre dans le bon ordre !

## Défi du hublot

Vous allez devoir choisir un hublot parmi les six, avec un vrai bateau, capable de vous secourir.

Quand votre choix est fait, et que tout l'équipage est d'accord, lancez-vous : enlevez **délicatement** l'image du hublot.

Attention, vous n'avez pas le droit à l'erreur.

Si vous choisissez un mauvais hublot, toute l'équipe se trouvera immobilisée pendant 5 minutes avant de poursuivre les investigations.



## Défi des écrans

Complétez les mots manquants, recueillez toutes les lettres encadrées et notez-les ici : \_\_\_\_\_

Ensuite, formez un mot avec =



Les positions dans l'alphabet des lettres encadrées vous donneront le code du cadenas :

= \_\_\_\_\_

*Indice : les mots manquants se cachent, écrits en majuscule, dans les pages qui portent une loupe.*





# LES BONS REFLEXES LES ECRANS ÇA PASSE... OU ÇA

J'alterne les temps avec et sans  pour mieux me faire 


Un réveil plutôt que mon téléphone et je dors beaucoup mieux ! 



Un temps pour tout : la console, les devoirs, le , la télévision, copains et la famille ! 



Les écrans en mangeant ça me coupe des autres et je ne vois pas ce que je mange ! 



Je m'occupe autrement qu'avec un écran 1h avant d'aller au lit 



Pas d'écrans le matin et à l'école tout va bien ! 

Pas d'écrans dans la  si je veux bien dormir ! 

Les écrans c'est bien, ensemble c'est  ! 

Les jeux vidéos, c'est  mais pas trop souvent ! 

Si c'est pas mon âge, j'y joue pas et je ne regarde pas ! 