ORGANIGRAMME ESCAPE GAME

Enigme 1 :
Puzzle d'une facture à reconstituer (pièces sur la table + une cachée dans la salle) puis à compléter.

Validation par le prof pour obtenir l'énigme 2.

QRCode :
Répondre aux questions trouvées par lecture des QRCode présents sur la table.

Enigme 2 :
Calcul faisant intervenir les réponses aux questions posées à l'aide des QRCode.

Le code final permet d'ouvrir un bocal qui est placé sur l'îlot de chaque équipe

Enigme 3 (bocal sur l'îlot) :
Trois programmes Scratch chaque programme renvoie un nombre.

Le code final permet d'ouvrir un bocal qui est placé sur la table centrale.

Enigme 4 (bocal central) :
Situation problème mathématiques + décodage de symboles avec les indices dispersés dans la salle

Le code final permet d'ouvrir le dernier bocal caché dans l'armoire de la salle.

FIN
Ce dernier bocal contient la clé usb.