

Escap'Oise 2022

Vous trouverez ci-après, les énigmes à imprimer si besoin (travail en groupe, connexion difficile, ...)

Déroulement de l'Escape Game

Les élèves auront des énigmes à résoudre dans les domaines des mathématiques, du français, de l'histoire-géographie, des sciences et des arts. Ces énigmes sont réparties sur différents lieux du département.

Pour chaque domaine, il existe une première énigme (niveau 1) qui en débloque une seconde (niveau 2) permettant d'obtenir un morceau de la clef qui en comporte 5.

À l'issue de ces étapes, les élèves auront obtenu les 5 morceaux de la clef nécessaire à l'ouverture de la cage pour libérer Isarus et terminer l'Escape Game.

Durant l'Escape Game, certaines énigmes nécessitent d'avoir du son (prévoir enceintes ou casques).

Présentation des énigmes

Voici les différentes énigmes que vous rencontrerez dans l'Escape Game.

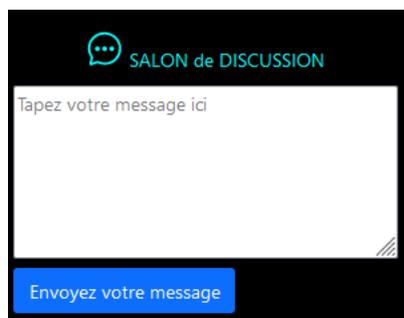
Exemple d'énigme niveau 2 sans avoir résolu l'énigme niveau 1 ⇒

pour accéder aux énigmes de niveau 2.

Il n'y a pas d'ordre pour résoudre les énigmes, mais il faut d'abord résoudre les énigmes de niveau 1



Pour envoyer leur réponse, les élèves doivent passer par le salon de discussion (administré par les ERUN). Il suffit d'écrire les réponses sous la forme suivante : « lieu : réponse » (ex : Senlis : 360) et de cliquer sur « Envoyez votre message ». Ce salon de discussion peut également servir pour poser des questions si vous êtes bloqués ou rencontrez un problème durant le jeu. Il sera porté une attention toute particulière à la netiquette (règles de politesse et de savoir-vivre à respecter lors des échanges ; Cf. <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-que-la-netiquette>).



Énigme « Pierrefonds »

Sauras-tu aider Isarette à répondre à ces questions et obtenir le code pour débloquent un autre lieu ? Tu peux t'aider des informations que tu trouveras ici : https://fr.wikidia.org/wiki/La_Belle_et_la_B%C3%AAte#R.C3.A9f.C3.A9rences

- En quelle année a été écrite la première version du conte de la Belle et la Bête ?
- Combien de personnages y a-t-il dans ce conte ?
- Le marchand a plusieurs enfants mais combien ?
- La Belle reste éloignée de la Bête quelques jours, ce qui la chagrine beaucoup.
- Quelle est la durée de cet éloignement ?
- En quelle année a été tourné ce film ?



Indique la somme de tous ces résultats dans le salon de discussion pour obtenir un code et pour débloquent un autre lieu.

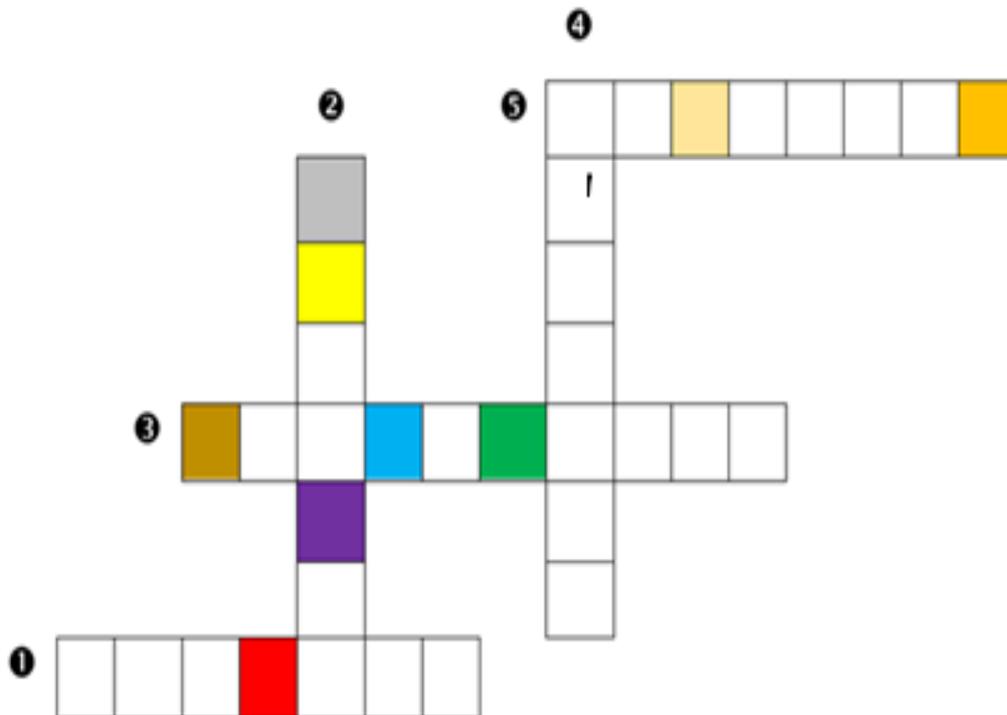
Énigme « Chantilly »

Le département de l'Oise a accueilli de nombreux écrivains de styles différents. Ils sont soit venus s'installer dans le département, soit ils y ont voyagé, comme voudraient le faire Isarette et Isarus.

Trouve les mots et les noms qui se cachent derrière ces définitions pour connaître quelques-unes de ces personnalités littéraires. Quand tu auras répondu à toutes les questions, tu reporteras les lettres marquées d'une couleur dans le cadre prévu à cet effet. Tu obtiendras ainsi un code à entrer dans le salon de discussion pour passer à l'étape suivante.

Pour t'aider, tu peux utiliser ce site : <https://fr.wikidia.org/wiki/Moli%C3%A8re>

1. Quel était le surnom de l'écrivain Jean-Baptiste Poquelin ?
2. C'est le lieu dans lequel les acteurs jouent des pièces.
3. Le malade de Molière l'était.
4. Un des personnages aime garder ses sous.
5. Ce roi était contemporain de cet artiste.

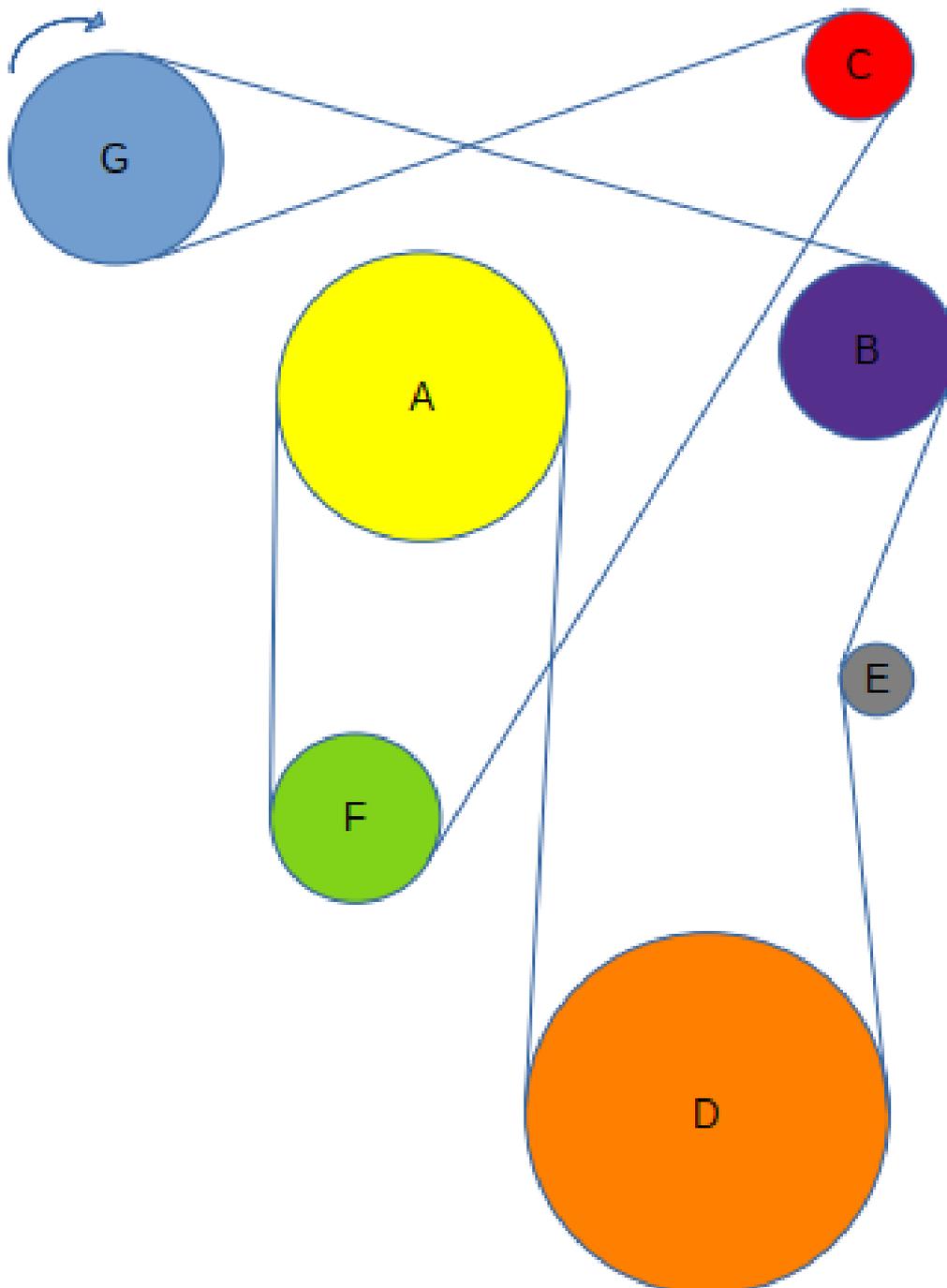


Énigme « Méru »

La machine à boutons fonctionne grâce à un système de poulies reliées entre elles par une courroie. C'est la poulie G qui entraîne les autres.

Quelles sont les poulies qui tournent en sens antihoraire ?

Quel mot peux-tu former avec les lettres inscrites sur celles-ci ? Indique celui-ci sur le salon de discussion.



Énigme « Vez »

Toutes les peintures que tu vois se trouvent au Musée départemental de l'Oise à Beauvais. Mais quel désordre ! J'ai mélangé le nom des peintres et leur œuvre. Peux-tu m'aider à faire la bonne association à l'aide des lettres et des chiffres. Tu trouveras toutes les informations en te rendant sur la page du Musée de l'Oise :

<https://mudo.oise.fr/no-cache/collections/la-collection-du-19e-siecle/>



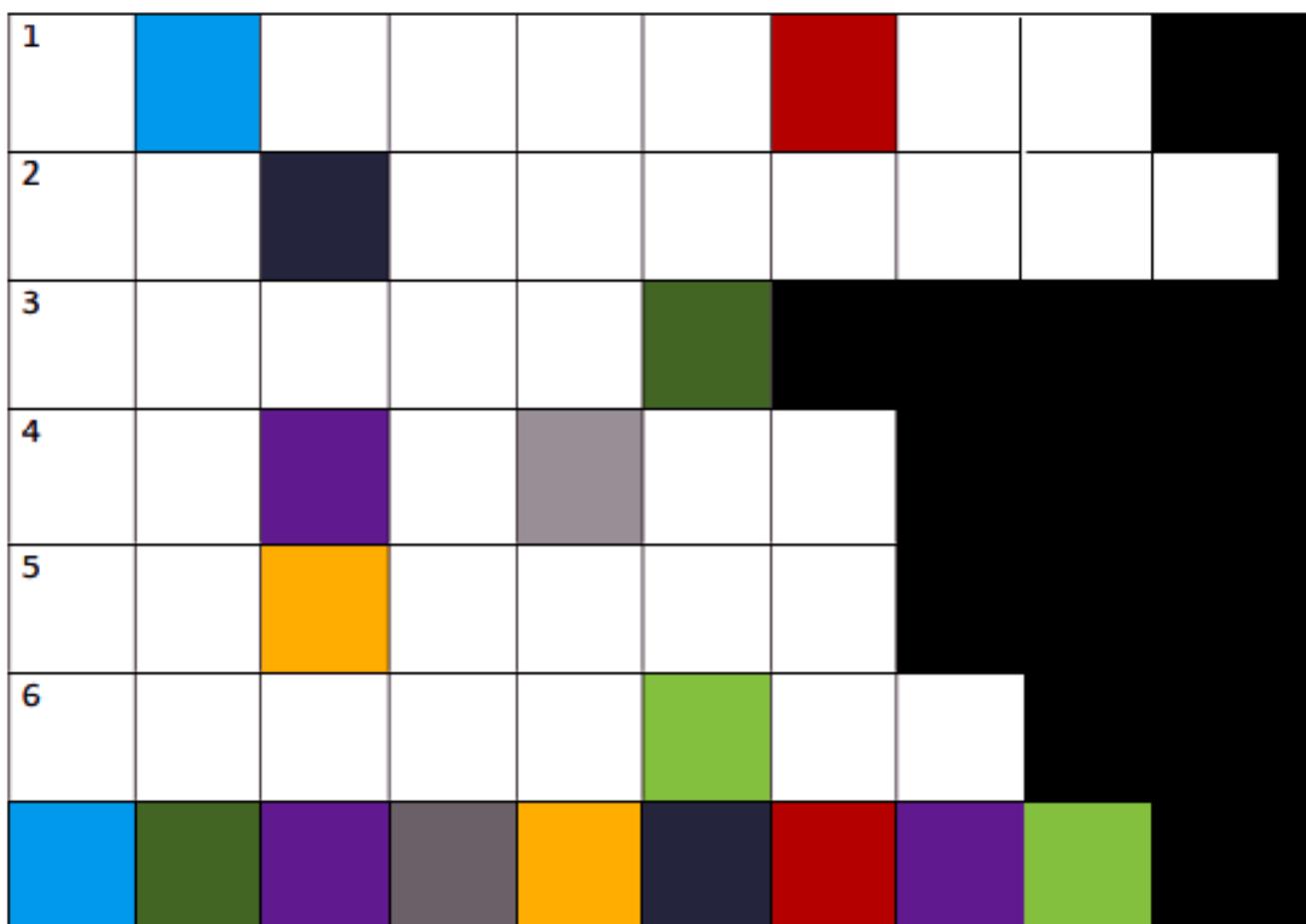
Lorsque tu auras trouvé la bonne association, utilise le salon de discussion pour envoyer la réponse (exemple : A1B2C3D4) afin de recevoir le code pour débloquer un autre morceau de clef.

Énigme « Champlieu »

Trouve le mot correspondant à chaque définition et place-le dans la grille. Puis reporte les lettres dans les cases de couleur correspondantes :

1. Préfecture située en Picardie.
2. Site archéologique de l'Oise où l'on trouve les ruines d'un théâtre romain.
3. Empereur romain qui conquiert la Gaule.
4. Restes d'un édifice dégradé par le temps.
5. Ville royale de l'Oise.
6. À l'Antiquité, lieu, hémicycle réservé aux spectacles.

L'ensemble de ces lettres te donne un nom qu'il faut communiquer dans le salon de discussion.



Énigme « Vendeuil-Caply »

Qui suis-je ? Retrouve le nom de chaque personnage associé à la description (clic sur l'image) et note l'initiale de son nom. L'ordre des initiales va te donner un nombre romain. Indique dans le salon de discussion ce nombre en chiffres.



1. Je suis le premier roi des francs. Je suis né en 466. Je suis connu pour être intransigeant et pour avoir fendu le crâne d'un soldat qui avait cassé le vase de Soissons. J'accède au trône en l'an 481. Je suis décédé en l'an 511.

2. J'ai été successivement roi des Francs et le 1er empereur des français. Né vers 745, j'ai été couronné en l'an 800, mon épée était nommée « Joyeuse ». En 814, après ma mort, Louis 1er dit « le Pieux » m'a succédé sur le trône de l'empire carolingien.

3. Je deviens roi de France de la dynastie capétienne en 1226 dès l'âge de 12 ans. Fils de Blanche de Castille, je suis né en 1214. Je meurs de la peste à Tunis en 1270 à l'âge de 56 ans.

Énigme « Francières »

Déplace les images pour les remettre dans le bon ordre (de la graine au produit transformé).



Énigme « Beauvais »

L'horloge de la cathédrale n'est plus à l'heure. Isarette doit la remettre à l'heure.

Horaires d'ouverture de la cathédrale : 8h30 à 19h00.

La visite guidée commence à 9h55 et dure 1h15. Celle-ci s'est terminée, il y a 25 minutes.

Quelle heure est-il ?

Donne ta réponse dans le salon de discussion.

Énigme « Gerberoy »

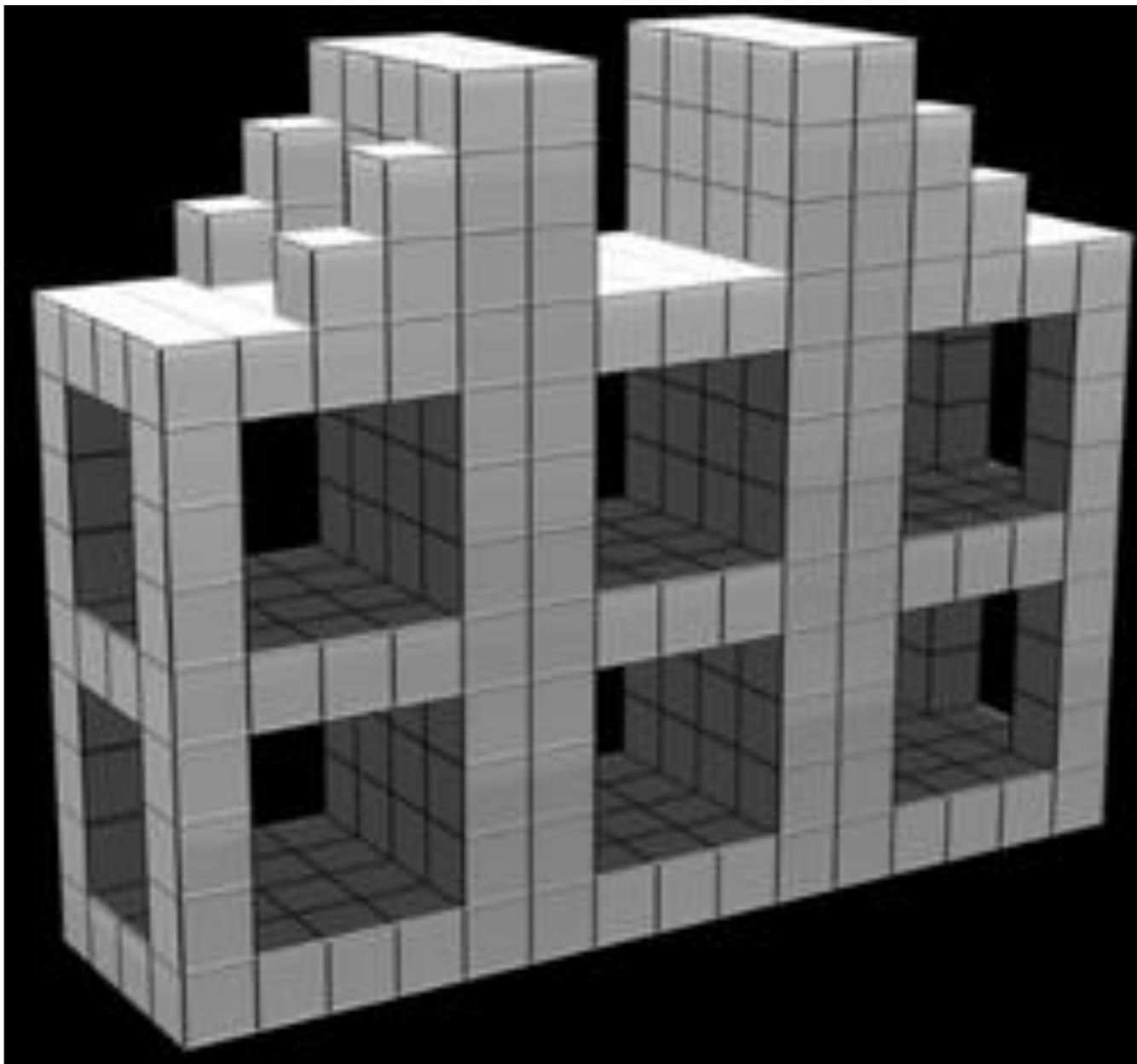
Aïe ! Aïe ! Mais qu'est-ce qu'ils racontent ces oiseaux ? Ils sont les seuls à connaître notre destination et je n'y comprends rien. Comment faire ? Je pense que si je range les différents chants du plus aigu au plus grave cela devrait m'aider. En serais-tu capable ?



Clique sur les oiseaux pour écouter leur chant. Quand tu auras rangé les chants dans l'ordre du plus aigu au plus grave, écris ta réponse (à l'aide des lettres) dans le salon de discussion.

Énigme « Senlis »

Tu as trouvé les tailleurs de pierres ! Bravo ! Combien de pierre a-t-il fallu pour construire cette maquette de la cathédrale ? Tu écriras la réponse dans le salon de discussion.



Afin de vous aider, vous avez la possibilité sur la page de l'énigme de faire bouger la structure pour mieux la visualiser.

Pourquoi Isarette et Isarus ?

L'Oise, rivière affluente de la Seine qui a donné son nom à notre département, était désignée sous le nom *Isara* à l'époque gauloise. Ce nom, fort courant en Europe signifierait « l'impétueuse, la rapide ». Le nom *Isara* est devenu *Oise*, à la suite d'une série de mutations phonétiques (entre le I^{er} siècle et le XVII^e siècle). Voilà pourquoi nos deux personnages se nomment Isarette et Isarus, inspirés du nom originel de la rivière qui traverse notre département.