LOS PROFES DE ESPAÑOL
presentan

SERIOUS ESCAPE GAME

EL ASESINO DE LAS FIESTAS

1. CONTEXTE

Un tueur en série sévit pendant les fêtes traditionnelles espagnoles. La police enquête sur ces meurtres mais Ana, jeune journaliste madrilène, aussi. Elle finit par découvrir l'identité du tueur mais celui-ci la séquestre dans la salle des archives du Musée des fêtes avant de pouvoir dire son identité à la Guardia Civil.

2. MISE EN ROUTE

Chaque groupe prend connaissance du contexte grâce à une fiche de route: une coupure de presse traitant des derniers meurtres (CE), une capture d'écran du téléphone portable d'Ana de la Guardia Civil (CE) et un message vocal laissé par le tueur (CO).

3. OBJECTIF

Trouver le code qui permettra d'ouvrir la salle des archives où est enfermée Ana avant que le Musée n'explose 50 minutes après la diffusion du message du tueur.

4. RESOUDRE LES ENIGMES

Une fois au musée symbolisé par une boîte dans laquelle se trouvent les énigmes* (sous forme d'activités) les Guardias Civiles doivent lire, écouter, regarder les indices pour trouver des chiffres qu'ils devront associer entre eux en faisant attention de ne pas mélanger les fêtes.

* Elles tournent autour de 3 fêtes (la Tomatina, los San Fermines, Las Fallas)

Les énigmes ont pour but de faire (re)travailler principalement la compréhension écrite / orale tout en développant l'esprit d'initiative ainsi que le travail de groupe.

5. ANA, "DELIVREE, LIBEREE"

Une fois obtenus les 3 chiffres secrets l'équipe de Guardias Civiles peut se diriger vers le coffre afin d'ouvrir la porte. Mais dans quel ordre mettre les 3 chiffres? C'est là que l'observation joue encore un rôle important car la présence d'un calendrier doit les mettre sur la piste de l'ordre chronologique.

Véronique Méry - Rachel Le Caer - Lucie Gicquel (Lycée Le Dantec , Lannion)
Baptiste Bobée (Lycée Kerraoul, Paimpol)