

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

1



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°1 est :

Malins

Énigme

L'énigme n°1 est :

On di de moa ke je sui une figurine souven artikulé.

J'ème ètre la star de spektakle !

D'aparence inofensive, je pe ètre manipulé.

Il paré que mé mouvemen sacadé me rende kasi vivante.

Je pe mème exercé un pouvoir de facination !

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

2



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°2 est :

lecteurs,

Énigme

L'énigme n°2 est :

Onh dit ad el moi l que o j ew nee suis e pas nt outh à a-
fait l mort l ni ot out w à e fa it e viv ant.
J' ai me h ma ad é mar ch e l to ta le ment l d é s ar ticu-
lé e o e t w l a e l e n t e u r e d e n m e s h p a s.
J e h p e u x a p e r d r e l d e s l m o r c e a u x o d e w m o n e-
c o r p s e à n t o u t h m o m e n t.
I l h p a r a î t a q u e l v o u s l a v e z o t r o u v é w m a e m a i n e-
g a u c h e...
M o n h t e i n t a n ' e s t l p a s l t r è s o f r a i s w e t e m e s e y e u x n-
s o n t h p l u t ô t a v i t r e u x.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

3



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°3 est :

super

Énigme

L'énigme n°3 est :

Oon diit deeee mooiii quuuuee jee suuiiis
uuun êêêtreee méééchaant eet maaalveeeiil-
laant.

J'aaiimeee laa naatuureee saauuu-
vaaagee eet mee caacheer daans laa
moontaaagnee.

Jee peeuux suurpreeendree lees geens
paar moon aappéétiit.

Iil paaaraaãt qu'aaauu soooleeeiil, jee
mee traansfoormee een piieerree.

Jee suuiis céélèèbree daans lees léé-
geendees noordiiquees.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

4



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°4 est :

Enquêteurs,

Énigme

L'énigme n°4 est :

Onh dit ad el moi l que o j ew faise peure aux noiseaux.
J'h aime avivre l à l la o campagne, wete encore e plus-
ndans h les a champs l del mais.
Jehpeuxa être l habillé l bizarre ment o et w jee portee-
souvent n un h chapeau.
Ilh paraîta que l jelsuiso immobile.
Monh armature a est l souvent l en bois, wete mone-
corps n en h paille.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

5



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

6



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°6 est :

Garantis,

Énigme

L'énigme n°6 est :

On di de moa ke je sui une créatur imence.
J'ème me sentir rapide, féroce et indestructible.
Je pe me mètre dan dé rage fol et rugir de co-
lère !
Il paré que lé gen se cache à mon aproche.
Je sui un ètre de légende qui a jadice régné sur
Tère.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

7



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°7 est :

Si

Énigme

L'énigme n°7 est :

On dit dz moi quz j'ai lz sang froid.
J'aimz ondulzr dans l'zau commz sur tzrrz.
Jz pzux grimpzr aux arbrzs grâcz à mon corps
trz souplz.
Il paraît quz mzs zcaillz zt mon rzgard rzptilizn
zn tzrroisznt plus d'zn.
Jz suis un rzdoutablz przdatzur.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

8



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°8 est :

vous

Énigme

L'énigme n°8 est :

On dit de moi que je suis un être
qui aime les chiens et me délecte pour me
servir.
Je peux vous servir de manière à vous
faire plaisir.
Il paraît que je suis un être
qui aime les chiens et me délecte pour me
servir.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

9



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°9 est :

nous

Énigme

L'énigme n°9 est :

Oon diit deee moooiii queee j'aaaii deees
pooouuuvoooiirs suurnaatuureels.
J'aaimeee liire moon griimoooiireee eet
laanceer deees soorts.
Aaveec moon baalaaaii, jee peeuuux
mee dééplaaaceer àà maa guuiisee,
saaans riisquuee deee boouuchoons.
Jee peeuuux êêtreee cruueellee eet
laaidee daans lees coontes deee fééées.
Reempliir moon chaaauudroon deee
plaaantees ooou d'iingréédiieents réépu-
gnaants eest maa paaassiooon.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

10



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°10 est :

croisez

Énigme

L'énigme n°10 est :

On dit dz moi quz jz suis un vzstizg dz l'anti-
quitz.
J'aimz m'zchappzr dz mzs pyramidzs.
Jz pzux ztrz zxpocz dans dzs muszszs.
Il paraît quz jz suis vidzz dz mzs organzszs...
Nz marchzz pas sur mzs bandzltzttzszs, sous pzinz
dz rzprzsaillzszs.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

11



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°11 est :

dans

Énigme

L'énigme n°11 est :

On dit de moi la nuit est mon amie.
J'ai en horreur l'ail et les crucifix.
Je peux repérer, à des kilomètres, un bien
chard.
Il paraît que mes incisives sont très dignes.
Mes copines dorment la tête à l'envers.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

12



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°12 est :

nos

Énigme

L'énigme n°12 est :

dit On moi de je que un suis ou génie ange un
déchu.
posséder J'aime gens les.
de Doué je raison, influencer peux esprits les.
paraît Il j'incarne que mal le que et pensées
mes obscures sont.
m' On Lucifer appelle, Malin le Satan ou.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

13



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°13 est :

romans

Énigme

L'énigme n°13 est :

On dit dz moi quz jz suis mi-hommz, mi-bztz.
J'aimz lzs soirs dz plinz lunz.
Jz pzux pzdrrz mzs poils à chaquz transforma-
tion.
Il paraît quz vous ztzs tzrrorisz lorsquz vous
m'zntzndzz hurlzr !
Jz nz suis jamais loin, à l'affût d'unz nouvzllz
proiz.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

14



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°14 est :

Mystères.

Énigme

L'énigme n°14 est :

dit On moi de je que à ressemble dragon un
Pierre de à ou gargouille une .
aime J' agilité mon accomplir pour dangereuses
de missions.
peux Je ou sauter où voler me bon semble.
paraît Il les que et sorcières se magiciens de
servaient comme moi messenger.
suis Je créature une du légendaire britannique
folklore .

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

15



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°15 est :

trouvez-

Énigme

L'énigme n°15 est :

On di de moa ke je sui un anti-moustike natu-
rel.

J'ème me glicé sou lé dra.

Je pe ticé dé toil gigantèske pour atrapé mé
proa.

Il paré ke je lèce dé pikûr sur votre po aprè
mon paçage.

J'é ui pate, de cro, lé yeu rouge é bocou de
venin.

Qui suis-je ?

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Énigme

16



ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Ah, ah, ah !
Nous nous sommes échappés
de nos romans !
À vous de nous retrouver...

Indice

Le mot indice n°16 est :

nous !

Énigme

L'énigme n°16 est :

Oon diit dee moooii quuuuee jee suuuuuis
toouuuujooouurs aaaffaaaméé.
J'aaaiimeee teerrooriiiseer lees een-
faants.
Jee peeuuux vooouus éécraaseer
aaaveec moon peetiit doooiigt dee
piiieed.
Iiil paaaraaãt quuuuee moon haaleeeiinee
eest naaauusééaaaboondee.
Vooouus déévooreez lees liivrees...
maaiis moooii jee prééfèèreee laa
chaaaiir fraaaãichee.

Qui suis-je ?

LA PHRASE

Recopiez les 16 indices. Une fois tous les mots complétés, lisez-les à la verticale pour obtenir la phrase mystère. Afin de trouver les 6 monstres coupables, entourez les 6 mots avec une majuscule et cherchez les monstres correspondant. (mot 1 = monstre 1)

mot 1 =

mot 2 =

mot 3 =

mot 4 =

mot 5 =

mot 6 =

mot 7 =

mot 8 =

mot 9 =

mot 10 =

mot 11 =

mot 12 =

mot 13 =

mot 14 =

mot 15 =

mot 16 =

ÉNIGME 14

ÉNIGME 15 •

ÉNIGME 16

INCANTATION FINALE

Une fois les 6 monstres replacés dans leurs romans, prononcez cette incantation.

Les bêtises ça suffit, les chocottes c'est fini.

Nous sommes des super lecteurs, nous n'avons pas peur !

La cavale est terminée, dans vos romans vous resterez !

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

Lecteurs, nous avons besoin de vous ! Toutes sortes de créatures envahissent chaque nuit la bibliothèque et sèment la zizanie. Nous retrouvons chaque matin du liquide verdâtre sur le sol, des livres éparpillés, des traces de pas, le chauffage à fond, des messages effrayants sur l'écran de l'ordinateur, le frigo vidé et des miettes partout. On est sûr que ces monstres se sont échappés de leurs romans, aidez-nous à les remettre dans leurs histoires.

PRINCIPE DU JEU

Trouvez 16 énigmes dans la bibliothèque pour trouver les monstres susceptibles d'être responsables de ce désordre.

- Des indices codés à décrypter.
- Une phrase mystère à reconstituer pour identifier les 6 coupables.
- 6 monstres à replacer dans leurs romans.

ÉNIGME 1

ÉNIGME 2



ÉNIGME 3

ÉNIGME 4

ÉNIGME 6

ÉNIGME 7

ÉNIGME 9

ÉNIGME 10

ÉNIGME 12

ÉNIGME 13

LES 16 MONSTRES

Recopiez les noms des monstres.

monstre 1 =

monstre 2 =

monstre 3 =

monstre 4 =

monstre 5 =

monstre 6 =

monstre 7 =

monstre 8 =

monstre 9 =

monstre 10 =

monstre 11 =

monstre 12 =

monstre 13 =

monstre 14 = mob...

monstre 15 =

monstre 16 =



GUIDE DE L'ACCOMPAGNATEUR UN ESCAPE GAME EFFRAYANT

LIVRES DE REFERENCE :

« Les mystères de Dundoodle » (*Le Fantôme de la chocolaterie, Le Dentiste des ténèbres et La Vengeance du géant invisible*) et la série de Katherine Arden (*Terreur à Smoke Hollow, Frissons au Mont Hemlock et Peur sur le lac*) - Pocket Jeunesse

CONTACT :

Agence ComJ (contact@comj.fr/www.comj.fr)

À METTRE EN PLACE DANS VOS LIBRAIRIES ET BIBLIOTHEQUES

PRINCIPE DU JEU

Imaginez que dès l'ouverture de votre librairie ou bibliothèque, vous retrouviez chaque matin du liquide verdâtre sur le sol, des livres éparpillés, des traces de pas, le chauffage à fond, des messages effrayants sur l'écran de votre ordinateur, le frigo vidé et des miettes partout. Avouez-le, ce serait un peu la panique...

Voici le point de départ de ce jeu de piste, **Monstres en cavale** ! Le but ? Solliciter vos enquêteurs en herbe pour résoudre ce grand mystère ! Ils auront une heure pour remettre dans leurs romans les créatures terrifiantes qui s'en sont échappées.

Aux enfants de trouver et de résoudre chacune des 16 énigmes pour découvrir les monstres susceptibles d'être responsables de ce désordre !

3 ÉTAPES :

- 16 noms de créatures codés à décrypter.
- Une phrase mystère à reconstituer pour identifier 6 coupables.
- 6 monstres à replacer dans leurs romans respectifs.

Matériel à avoir	Matériel fourni (à imprimer)
Un chaudron ou une boîte noire	Les 16 énigmes (A4 NB RV)
Des ciseaux	L'affiche de l'événement
Un miroir	Le guide de l'accompagnateur
Une enveloppe	La feuille de route (A4 NB RV)
16 feuilles oranges si possible	La solution codée (2 propositions)
Des stylos ou crayons gris	Les résumés des romans (2 propositions)
Une feuille transparente rouge si possible	L'incantation intermédiaire
	L'ordre des énigmes à trouver par équipe
	Les 16 monstres

AU CHOIX :

Deux variantes pour la solution codée et les résumés des romans :

- pour la solution des 6 monstres : une version écrite à lire en inclinant le haut de la feuille vers l'avant ou une version illustrée.
 - pour les résumés des livres : une version classique et une version amusante (version rouge à lire avec une feuille transparente rouge).
- > imprimer la version retenue.

PRÉPARATION DU JEU

- Placer les 16 feuilles énigmes un peu partout dans votre espace. Mettez une certaine distance entre chaque pour ne pas que les équipes se dérangent lors du jeu de piste.
- Dissimuler l'enveloppe dans laquelle vous placerez les résumés des livres et la solution codée des monstres, dans un endroit isolé inconnu des enfants.
- Découper l'incantation intermédiaire et placer les 10 bandes sous le chaudron ou la boîte noire.
- Découper les 16 étiquettes des monstres. Cela servira au cas où le jeu durerait trop longtemps.

POUR COMMENCER

Compter le nombre d'enfants et constituer les équipes.

> Dans l'idéal, chaque équipe est constituée de 2 à 4 enfants.

Une fois les équipes constituées, nommer un ambassadeur qui pourra aller interroger l'adulte référent, en cas de problème.

> Leur distribuer un stylo, la feuille de route et l'ordre des énigmes à trouver.

La feuille de route sert à noter la réponse des énigmes codées et à écrire les noms des monstres et les mots indices.

ATTENTION :

Chaque équipe doit laisser à sa place l'énigme trouvée.

Il faut que les déplacements soient fluides, 3 min maxi par énigme, les aider le cas échéant.

Ordre de recherche pour chaque équipe :

Équipe 1	1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16
Équipe 2	3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1
Équipe 3	5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3
Équipe 4	7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3.5
Équipe 5	8.10.12.14.16.1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6
Équipe 6	9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3.5.7
Équipe 7	10.12.14.16.1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8

CONSEIL :

Proposer un roulement pour la participation : la prise de note et la lecture des énigmes, à tour de rôle au sein de l'équipe.

LE COMPTE À REBOURS EST LANCÉ

Leur lire le point de départ de l'intrigue (inscrite sur la feuille de route).

Étape par équipe

Les enfants vont chercher leur première énigme selon leur ordre attribué.

Une fois la feuille de route remplie avec les 16 monstres et les 16 mots indices, ils doivent reconstituer la phrase pour connaître les 6 monstres responsables du désordre.

SOLUTION DE LA PHRASE :

(les 16 mots à lire de haut en bas dans la colonne)

*Malins lecteurs, super Enquêteurs, Frissons **G**arantis, Si vous nous croisez dans nos romans **M**ystères. trouvez-nous !*

Afin de trouver les 6 monstres coupables, ils entourent les 6 mots avec une majuscule et cherchent les monstres correspondants.

Ainsi les 6 monstres coupables : marionnette (Malins) / épouvantail (Enquêteurs) / fantôme (Frissons) / géant (Garantis) / serpent (Si) / mobgobelin (Mystères).

Chaque équipe découpe les étiquettes des monstres de la feuille de route et sépare les 10 innocents des 6 autres.

Si à cette étape, l'heure est déjà écoulée, les enfants ne découpent pas leurs étiquettes et vous utilisez les vôtres.

Étape collective

A ce moment-là, toutes les équipes se rassemblent devant le chaudron ou la boîte noire.

Les enfants trouvent alors les incantations et les lisent à voix haute. Ils doivent jeter au fur et à mesure dans le chaudron l'incantation associée à son monstre.

(au total 10 monstres/10 phrases)

Emmener les enfants où se trouve l'enveloppe.

Un enfant vérifie le nom des monstres et 6 autres lisent à voix haute les résumés des romans chacun leur tour.

Aller ensuite à la table où sont placés les six romans du jeu.

Tous ensemble, ils associent les 6 monstres aux romans en lisant les résumés.

FIN DU JEU :

Les 6 étiquettes des monstres + les 6 résumés sont placés dans leurs romans respectifs.
Lecture de l'incantation finale notée sur la feuille de route.

SOLUTIONS DES 16 ÉNIGMES

Énigme 1 = la marionnette

> phonétique

On dit de moi que je suis une figurine souvent articulée.

J'aime être la star de spectacles !

D'apparence inoffensive, je peux être manipulée.

Il paraît que mes mouvements saccadés me rendent quasi vivante.

Je peux même exercer un pouvoir de fascination !

Énigme 2 = le zombie

> code entre les mots à la place des espaces, avec les lettres d'Halloween

On dit de moi que je ne suis pas tout à fait mort ni tout à fait vivant.

J'aime ma démarche totalement désarticulée et la lenteur de mes pas.

Je peux perdre des morceaux de mon corps à tout moment.

Il paraît que vous avez trouvé ma main gauche...

Mon teint n'est pas très frais et mes yeux sont plutôt vitreux.

Énigme 3 = le troll

> voyelles répétées

On dit de moi que je suis un être méchant et malveillant.

J'aime la nature sauvage et me cacher dans la montagne.

Je peux surprendre les gens par mon appétit.

Il paraît qu'au soleil, je me transforme en pierre.

Je suis célèbre dans les légendes nordiques.

Énigme 4 = l'épouvantail

> code entre les mots à la place des espaces, avec les lettres d'Halloween

On dit de moi que je fais peur aux oiseaux.

J'aime vivre à la campagne, et encore plus dans les champs de maïs.

Je peux être habillé bizarrement et je porte souvent un chapeau.

Il paraît que je suis immobile.

Mon armature est souvent en bois, et mon corps en paille.

Énigme 5 = le fantôme

> lecture avec un miroir

On dit de moi que je suis une entité surnaturelle.

J'aime les greniers, les cimetières et les vieilles bâtisses.

Ma forme blanche ou grisâtre peut se déplacer comme un courant d'air

Il paraît que vous ne me voyez pas toujours.

Vous pouvez parfois sentir ma présence ou entendre mes gémissements.

Énigme 6 = le géant

> phonétique

*On dit de moi que je suis une créature immense.
J'aime me sentir rapide, féroce et indestructible.
Je peux me mettre dans des rages folles et rugir de colère !
Il paraît que les gens se cachent à mon approche.
Je suis un être de légende qui a jadis régné sur Terre.*

Énigme 7 = le serpent

> le "e"="z"

*On dit de moi que j'ai le sang-froid.
J'aime onduler dans l'eau comme sur terre.
Je peux grimper aux arbres grâce à mon corps très souple.
Il paraît que mes écailles et mon regard reptilien en terrorisent plus d'un.
Je suis un redoutable prédateur.*

Énigme 8 = le squelette

> lecture avec un miroir

*On dit de moi que je suis un sac d'os.
Je déteste les chiens qui me déterrent pour me ronger.
Je peux vous servir de mannequin en cours de biologie.
Il paraît qu'on peut jouer aux osselets avec moi.
J'ai une affection toute particulière pour la couleur ivoire.*

Énigme 9 = la sorcière

> voyelles répétées

*On dit de moi que j'ai des pouvoirs surnaturels.
J'aime lire mon grimoire et lancer des sorts.
Avec mon balai, je peux me déplacer à ma guise, sans risque de bouchons.
Je peux être cruelle et laide dans les contes de fées.
Remplir mon chaudron de plantes ou d'ingrédients répugnants est ma passion.*

Énigme 10 = la momie

> le "e"="z"

*On dit de moi que je suis un vestige de l'antiquité.
J'aime m'échapper de mes pyramides.
Je peux être exposée dans des musées.
Il paraît que je suis vidée de mes organes...
Ne marchez pas sur mes bandelettes, sous peine de représailles.*

Énigme 11 = le vampire

> lecture avec un miroir

*On dit de moi que la nuit est mon amie.
J'ai en horreur l'ail et les crucifix.
Je peux repérer, à des kilomètres, un bien chaud.
Il paraît que mes incisives sont très aiguisées.*

Mes copines dorment la tête à l'envers.

Énigme 12 = le diable

> mots inversés

On dit de moi que je suis un génie ou un ange déchu.

J'aime posséder les gens.

Doué de raison, je peux influencer les esprits.

Il paraît que j'incarne le mal et que mes pensées sont obscures.

On m'appelle Lucifer, le Malin ou Satan.

Énigme 13 = le loup-garou

> le "e"="z"

On dit de moi que je suis mi-homme, mi-bête.

J'aime les soirs de pleine lune.

Je peux perdre mes poils à chaque transformation.

Il paraît que vous êtes terrorisé lorsque vous m'entendez hurler !

Je ne suis jamais loin, à l'affût d'une nouvelle proie.

Énigme 14 = le mobgobelin

> mots inversés

On dit de moi que je ressemble à un dragon de pierre ou à une gargouille.

J'aime mon agilité pour accomplir de dangereuses missions.

Je peux sauter ou voler où bon me semble.

Il paraît que les sorcières et magiciens se servaient de moi comme messager.

Je suis une créature légendaire du folklore britannique.

Énigme 15 = l'araignée

> phonétique

On dit de moi que je suis un anti-moustique naturel.

J'aime me glisser sous les draps.

Je peux tisser des toiles gigantesques pour attraper mes proies.

Il paraît que je laisse deux piqûres sur votre peau après mon passage.

J'ai huit pattes, deux crocs, les yeux rouges et beaucoup de venin.

Énigme 16 = l'ogre

> voyelles répétées

On dit de moi que je suis toujours affamé.

J'aime terroriser les enfants.

Je peux vous écraser avec mon petit doigt de pied.

Il paraît que mon haleine est nauséabonde.

Vous dévorez les livres... mais moi je préfère la chair fraîche.

SOLUTIONS RÉSUMÉS DES LIVRES

Le Fantôme de la chocolaterie

Archie est sur le point d'hériter des confiseries McBudge. Mais cela ne sera pas si simple, il devra résoudre des énigmes volantes, supporter des cousins infernaux, se méfier d'un mobgobelin qui le surveille depuis les airs et retrouver une recette secrète de caramel !

Le Dentiste des ténèbres

Rien ne va plus au royaume de Dundoodle, un dentiste redoutable s'y est installé ! Avec lui, fini les sucreries. Comment imaginer la Folle nuit sans roulés-cadavres et gâteaux-cercueils ? Qui pourra soutenir Archie ? M^{elle} Clabbity du magasin de jouets et de marionnettes ? Charlotte du salon de thé ?

La Vengeance du géant invisible

Grâce à des farfadets, Archie maîtrise de mieux en mieux les rouages de la magie ; mais cet apprentissage ne va pas assez vite à son goût. Il rêve de retrouver Le livre de la terre, même si cela réveille un géant endormi depuis 500 ans et brise un pacte secret de protection.

Terreur à Smoke Hollow

Les ennuis ont commencé depuis qu'Ollie a empêché une inconnue de jeter un livre dans un lac. Elle s'en veut de l'avoir récupéré, elle le soupçonne d'être maudit car sa sortie scolaire dans une ferme a viré au cauchemar... Ollie et ses amis Brian et Coco vont devoir survivre à une invasion d'épouvantails lancée à leur poursuite !

Frissons au Mont Hemlock

Le trio d'amis plus soudé que jamais se retrouve pour un séjour au ski à la station du Mont Hemlock. Pas de chance pour eux, une effroyable tempête de neige les coupe du reste du monde. Et si un fantôme hantait leur auberge ? Qui rôde à l'étage dans les placards et derrière les miroirs

Peur sur le lac

Pour oublier l'angoisse qui les ronge, Ollie et ses amis partent se détendre sur un lac. Surpris par un épais brouillard, leur virée en bateau devient périlleuse. Ils sont obligés de se réfugier sur une île mystérieuse qui n'apparaît pas sur leur carte. Mais un énorme serpent y loge, prêt à les dévorer !

ESCAPE GAME

MONSTRES EN CAVALE !

**Mesdames et messieurs les Monstres, écoutez-nous !
Que notre incantation soit entendue !**

Ogre, retourne dans ta montagne !

Vampire, retourne dans ton cercueil !

Squelette, retourne dans ton cimetière !

Momie, retourne dans ton sarcophage !

Sorcière, retourne sur ton balai !

Zombie, retourne dans les catacombes !

Troll, retourne dans ta grotte !

Diabole, retourne en enfer !

Araignée, retourne dans ton grenier !

Loup-garou, retourne dans la forêt !

marionnettes

zombie

troll

épouvantail

fantôme

géant

serpent

squelette

sorcière

momie

vampire

diable

loup-garou

mobgobelin

araignée

ogre

Équipe 1

Ordre des énigmes à trouver :

1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16

Équipe 2

Ordre des énigmes à trouver :

3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1

Équipe 3

Ordre des énigmes à trouver :

5.7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3

Équipe 4

Ordre des énigmes à trouver :

7.9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3.5

Équipe 5

Ordre des énigmes à trouver :

8.10.12.14.16.1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6

Équipe 6

Ordre des énigmes à trouver :

9.11.13.15.2.4.6.8.10.12.14.16.1.3.5.7

Équipe 7

Ordre des énigmes à trouver :

10.12.14.16.1.3.5.7.9.11.13.15.2.4.6.8

Archie est sur le point d'hériter des confiseries McBudge. Mais cela ne sera pas si simple, il devra résoudre des énigmes volantes, supporter des cousins infernaux, se méfier d'un mobgobelin qui le surveille depuis les airs et retrouver une recette secrète de caramel !

Pour oublier l'angoisse qui les ronge, Ollie et ses amis partent se détendre sur un lac. Surpris par un épais brouillard, leur virée en bateau devient périlleuse. Ils sont obligés de se réfugier sur une île mystérieuse qui n'apparaît pas sur leur carte. Mais un énorme serpent y loge, prêt à les dévorer !

Le trio d'amis plus soudé que jamais se retrouve pour un séjour au ski à la station du Mont Hemlock. Pas de chance pour eux, une effroyable tempête de neige les coupe du reste du monde. Et si un fantôme hantait leur auberge ? Qui rôde à l'étage dans les placards et derrière les miroirs ?

Grâce à des farfadets, Archie maîtrise de mieux en mieux les rouages de la magie ; mais cet apprentissage ne va pas assez vite à son goût. Il rêve de retrouver Le livre de la terre, même si cela réveille un géant endormi depuis 500 ans et brise un pacte secret de protection.

Les ennuis ont commencé depuis qu'Ollie a empêché une inconnue de jeter un livre dans un lac. Elle s'en veut de l'avoir récupéré, elle le soupçonne d'être maudit car sa sortie scolaire dans une ferme a viré au cauchemar... Ollie et ses amis Brian et Coco vont devoir survivre à une invasion d'épouvantails lancée à leur poursuite !

Rien ne va plus au royaume de Dundoodle, un dentiste redoutable s'y est installé ! Avec lui, fini les sucreries. Comment imaginer la Folle nuit sans roulés-cadavres et gâteaux-cercueils ? Qui pourra soutenir Archie ? M^{elle} Clabbity du magasin de jouets et de marionnettes ? Charlotte du salon de thé ?

Archie est sur le point d'hériter des confiseries McBudge. Mais cela ne sera pas si simple, il devra résoudre des énigmes volantes, supporter des cousins infernaux, se méfier d'un moggobelin qui le surveille depuis les airs et retrouver une recette secrète de caramel !

Pour oublier l'angoisse qui les ronge, Ollie et ses amis partent se détendre sur un lac. Surpris par un épais brouillard, leur virée en bateau devient périlleuse. Ils sont obligés de se réfugier sur une île mystérieuse qui n'apparaît pas sur leur carte. Mais un énorme serpent y loge, prêt à les dévorer !

Le trio d'amis plus soudé que jamais se retrouve pour un séjour au ski à la station du Mont Hemlock. Pas de chance pour eux, une effroyable tempête de neige les coupe du reste du monde. Et si un fantôme hantait leur auberge ? Qui rôde à l'étage dans les placards et derrière les miroirs ?

Grâce à des farfadets, Archie maîtrise de mieux en mieux les rouages de la magie ; mais cet apprentissage ne va pas assez vite à son goût. Il rêve de retrouver Le livre de la terre, même si cela réveille un géant endormi depuis 500 ans et brise un pacte secret de protection.

Les ennuis ont commencé depuis qu'Ollie a empêché une inconnue de jeter un livre dans un lac. Elle s'en veut de l'avoir récupéré, elle le soupçonne d'être maudit car sa sortie scolaire dans une ferme a viré au cauchemar... Ollie et ses amis Brian et Coco vont devoir survivre à une invasion d'épouvantails lancée à leur poursuite !

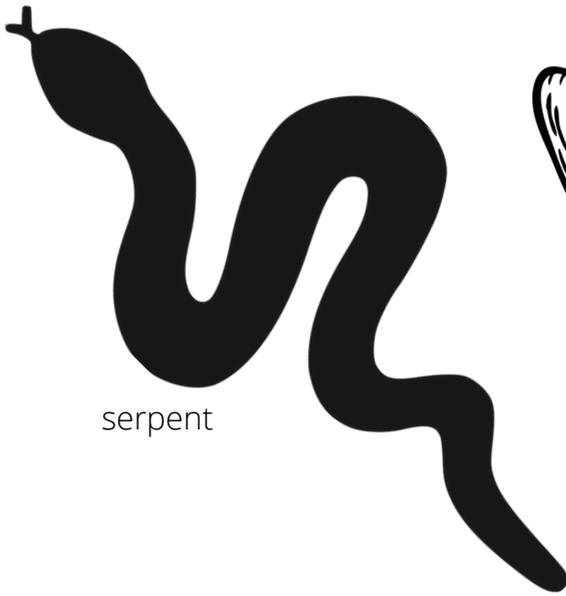
Rien ne va plus au royaume de Dundoodle, un dentiste redoutable s'y est installé ! Avec lui, fini les sucreries. Comment imaginer la Folle nuit sans roulés-cadavres et gâteaux-cercueils ? Qui pourra soutenir Archie ? M^{lle} Ciabbity du magasin de jouets et de marionnettes ? Charlotte du salon de thé ?



mobgobelin



marionnette



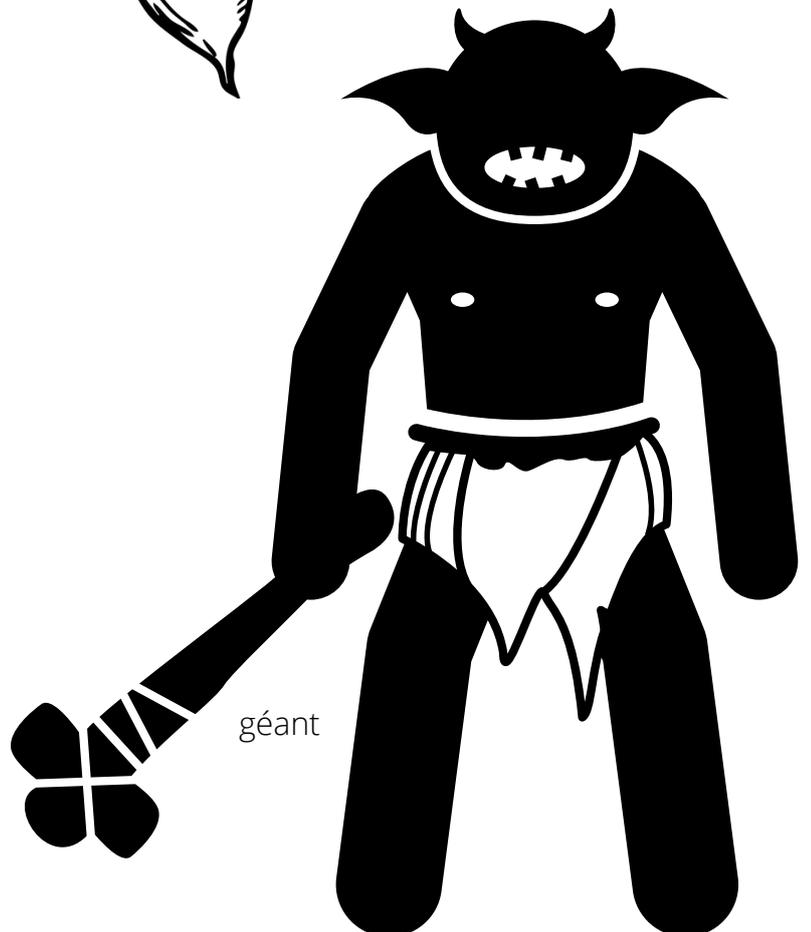
serpent



fantôme



épouvantail



géant

moon

minutes

eat

ground

more

start