LIVRET DE L'ADULTE · À LIRE EN PREMIER

La clé du traîneau



Un escape game de salon pour 4 à 10 enfants de 7 à 11 ans, en 45 minutes. Pirouette, le plus petit lutin de l'atelier, n'est jamais choisi pour la tournée du père Noël. Pour se venger, il a enfermé la clé du traîneau dans un coffre. Quatre énigmes cachées dans la pièce donnent les quatre chiffres du code. Sans clé, pas de traîneau ; sans traîneau, pas de cadeaux.

Ce qu'il vous faut

- **Ce PDF**, imprimé en noir et blanc. La page 2 donne les solutions : gardez-la pour vous.
- **Un coffre** : une boîte à chaussures, une boîte à biscuits, un sac. Dedans, la clé du traîneau (page 8), et, pourquoi pas, des papillotes ou des chocolats pour tout le monde.
- **Un cadenas à code à 4 chiffres**, si vous en avez un, réglé sur le code de la page 2. Sinon, la fiche du coffre suffit : les enfants y écrivent le code et vous l'apportent.
- Quatre enveloppes, des ciseaux, du ruban adhésif, des crayons et un minuteur.

Préparer · 20 minutes, sans les enfants

1. Découpez les cinq étiquettes de la page 3 : collez celle du coffre sur le coffre, les quatre autres sur les quatre enveloppes.
2. **Enveloppe sapin** : le message codé (page 4). Découpez la clé en bas de la page et cachez-la ailleurs dans la pièce : pour les plus jeunes, laissez-la dans l'enveloppe.
3. **Enveloppe cadeau** : découpez le puzzle (page 5) en 12 pièces. Mettez-en 6 dans l'enveloppe et cachez les 6 autres, deux par deux, dans trois cachettes faciles.
4. **Enveloppe étoile** : les équations (page 6). **Enveloppe renne** : le calendrier (page 7), pour les plus grands, découpez la bande des devinettes et cachez-la au pied du sapin.
5. Mettez la clé du traîneau (page 8) dans le coffre, cachez les quatre enveloppes, posez la lettre de Pirouette (page 3) sur le coffre. Gardez les diplômes (page 9) pour la fin.

Jouer · 45 minutes

Réunissez les enfants devant le coffre et lisez la lettre à voix haute, d'un ton malicieux. Lancez le minuteur : « le père Noël part dans 45 minutes ». Les missions se résolvent **dans n'importe quel ordre** : le groupe se répartit tout seul. Restez dans la pièce, sans rien dire tant qu'on ne vous demande rien. Quand le code est trouvé, ils ouvrent le cadenas, ou vous montrent la fiche.

À cet âge, on ne perd pas. Le minuteur sert à l'ambiance. Si le temps file, donnez les coups de pouce de la page 2 plus tôt : le coffre doit s'ouvrir, et le traîneau doit partir.

Les coups de pouce, dans l'ordre

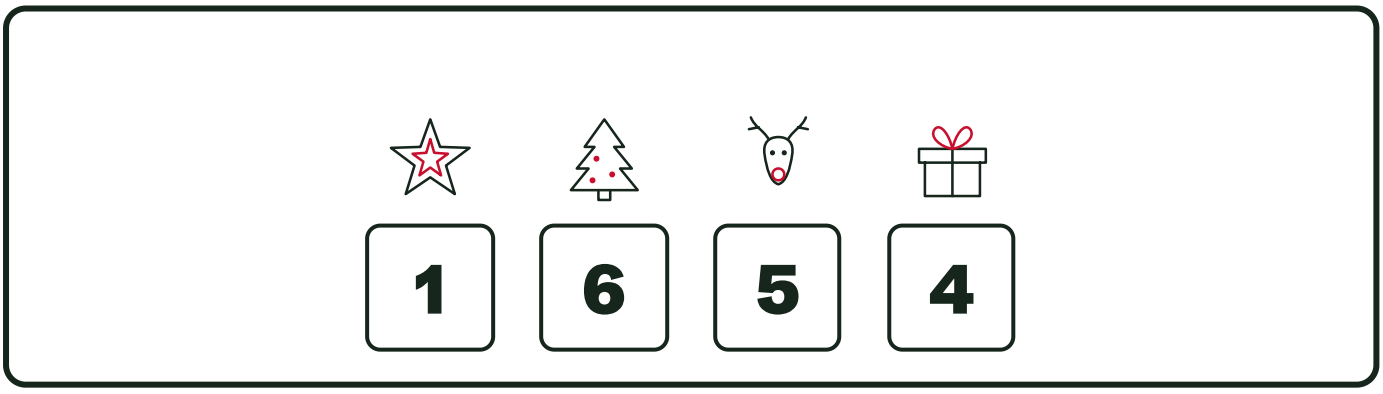


Quand un enfant demande de l'aide, donnez le premier coup de pouce, puis le deuxième s'il le redemande. La solution ne se donne que si le groupe est vraiment bloqué, ou si le temps est presque écoulé.

	MISSION	COUP DE POUCE 1	COUP DE POUCE 2	SOLUTION
	**Le message codé**	Chaque symbole est une case de la clé : regardez sa forme, puis s'il porte un point.	Le premier mot a deux lettres : un coin ouvert vers le haut et la droite, avec un point, c'est L ; un carré fermé sans point, c'est E.	« le chiffre du sapin est six » → 6.
	**Le puzzle**	Il y a 12 pièces : comptez-les avant de chercher à assembler. Il en manque ? Elles sont cachées par deux.	Le texte se lit de haut en bas : cherchez d'abord les pièces où commence « LE CHIFFRE ».	La page assemblée montre le chiffre en grand, entre deux cadeaux → 4.
	**Les équations**	Deux boules font 10. Combien fait une seule boule ?	La boule vaut 5, donc la cloche vaut 8 − 5. Le sucre d'orge, c'est ce qu'on enlève à la cloche pour faire 2.	Boule 5, cloche 3, sucre d'orge 1 → 1.
	**Le calendrier**	Chaque devinette donne un nombre : c'est le numéro d'une case du calendrier.	Un renne a 4 pattes : la case 4 cache la première lettre. Les lettres, dans l'ordre des devinettes, forment un mot.	Cases 4, 24, 7, 12 → « cinq » → 5.

Le code du coffre

L'étiquette du coffre donne l'ordre des symboles : l'étoile, le sapin, le renne, le cadeau. Les enfants doivent donc composer :



Ce qui coince le plus souvent

- **Le bon chiffre dans le mauvais ordre.** Ils ont les quatre chiffres mais le cadenas ne s'ouvre pas : renvoyez-les à l'étiquette du coffre.
- **Le message codé est long** pour un enfant de 7 ans : faites-le décoder à deux, l'un lit les symboles, l'autre cherche dans la clé.
- **Le calendrier** : c'est l'ordre des devinettes qui compte, pas celui des cases.

Plus de 10 enfants ? Deux kits, deux équipes, deux coffres : la première qui ouvre le sien remet la clé au père Noël.

LA LETTRE DU LUTIN · À POSER SUR LE COFFRE

Un message pour vous



Bonsoir les enfants,

Ici Pirouette, le plus petit lutin de l'atelier du père Noël. Cette année encore, il ne m'a pas choisi pour sa tournée. Alors j'ai pris la clé de son traîneau, et je l'ai enfermée dans ce coffre. Sans clé, pas de traîneau ; sans traîneau, pas de cadeaux !

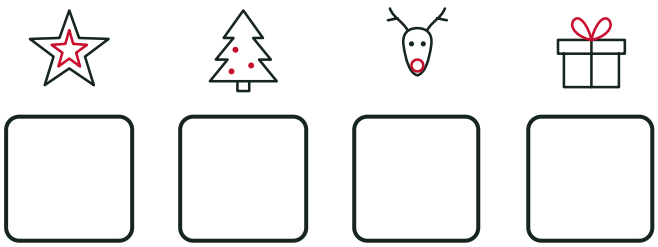
Le coffre s'ouvre avec un code à quatre chiffres. J'ai caché dans cette pièce quatre enveloppes : un sapin, un cadeau, une étoile, un renne. Chacune garde un chiffre. Mais vous n'y arriverez jamais : le père Noël part dans 45 minutes.

Pirouette, lutin

✂ Les étiquettes : une pour le coffre, une par enveloppe

Le coffre du lutin Pirouette

Mon code, dans cet ordre. Écrivez le chiffre de chaque symbole dans sa case.





Le message codé

Ne pas ouvrir. Signé : Pirouette



Le puzzle

Ne pas ouvrir. Signé : Pirouette



Les équations

Ne pas ouvrir. Signé : Pirouette

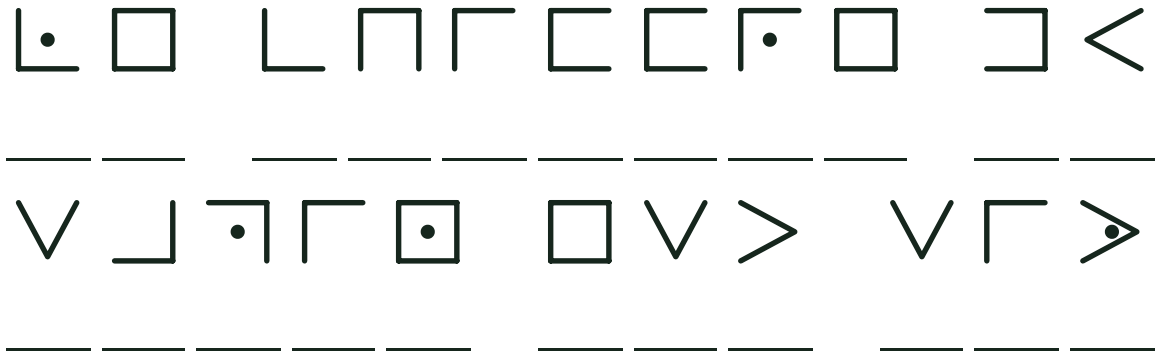


Le calendrier

Ne pas ouvrir. Signé : Pirouette

Un message en symboles

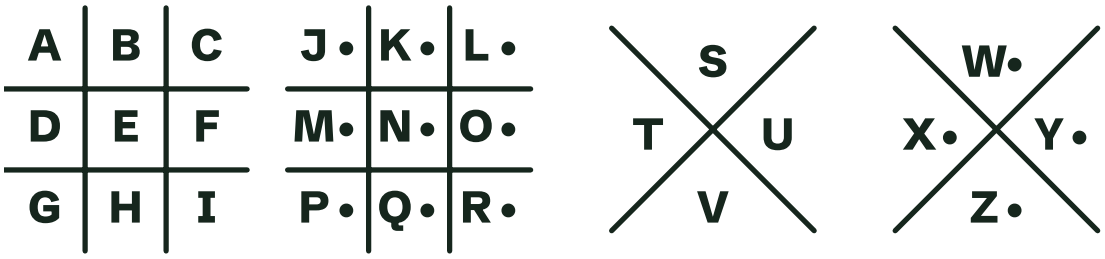
Pirouette a écrit son chiffre dans un code secret de lutin. Chaque symbole est une lettre. Trouvez la clé, puis écrivez chaque lettre sous son symbole.



Le chiffre du sapin : ☐

✂ La clé : l'adulte peut la découper et la cacher ailleurs

La clé du code



Le symbole d'une lettre, c'est le dessin de sa case. Une case avec un point, c'est une lettre de la grille ou de la croix à points.

Le puzzle du cadeau

LE CHIFFRE
DU CADEAU



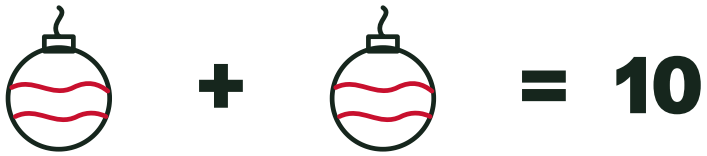
4

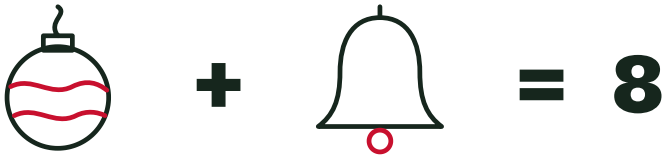


EST CELUI-CI !

Le calcul du lutin

Chaque image vaut un nombre, toujours le même. Trouvez combien vaut la boule, puis la cloche, puis le sucre d'orge.









Le chiffre de l'étoile, c'est le  **!**

Le calendrier de Pirouette



Derrière chaque case du calendrier de l'Avent, Pirouette a caché une lettre. Chaque devinette donne le numéro d'une case. Dans l'ordre des devinettes, les lettres forment le chiffre du renne.

1 R	2 E	3 T	4 C	5 L	6 A
7 N	8 O	9 U	10 B	11 S	12 Q
13 E	14 M	15 D	16 P	17 A	18 G
19 V	20 E	21 T	22 R	23 H	24 I

✂ Les devinettes : l'adulte peut découper cette bande et la cacher ailleurs

1. Le nombre de pattes d'un renne ☐

2. Le jour du réveillon de Noël, en décembre ☐

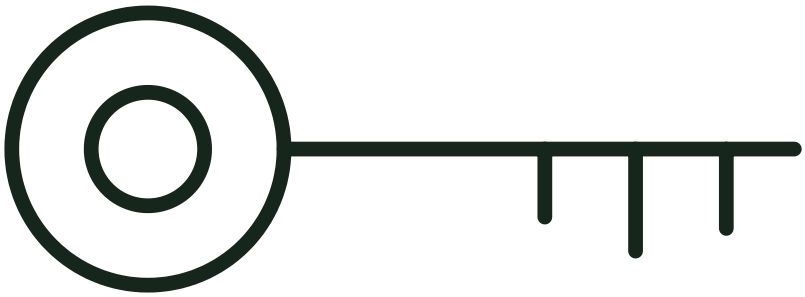
3. Le nombre de jours dans une semaine ☐

4. Le nombre de mois dans une année ☐

Le chiffre du renne : ☐

Le traîneau peut partir

DOCUMENT OFFICIEL DE L'ATELIER



Clé du traîneau du père Noël

À rendre au père Noël avant minuit. Ne pas prêter aux lutins.

Bravo, vous avez ouvert mon coffre. Je vous demande pardon : je voulais seulement voir le monde depuis le traîneau. Promis, l'an prochain, je demanderai gentiment.

Pirouette, lutin (un peu honteux)

DIPLÔMES · À REMPLIR ET À REMETTRE APRÈS L'OUVERTURE DU COFFRE

Mission accomplie



✂ Quatre diplômes par page : imprimez-en autant qu'il y a d'enfants

DIPLÔME OFFICIEL



Lutin d'honneur

a déjoué les farces du lutin Pirouette, ouvert son coffre et rendu sa clé au traîneau du père Noël.

Le ___ / ___ / _____

DIPLÔME OFFICIEL



Lutin d'honneur

a déjoué les farces du lutin Pirouette, ouvert son coffre et rendu sa clé au traîneau du père Noël.

Le ___ / ___ / _____

DIPLÔME OFFICIEL



Lutin d'honneur

a déjoué les farces du lutin Pirouette, ouvert son coffre et rendu sa clé au traîneau du père Noël.

Le ___ / ___ / _____

DIPLÔME OFFICIEL



Lutin d'honneur

a déjoué les farces du lutin Pirouette, ouvert son coffre et rendu sa clé au traîneau du père Noël.

Le ___ / ___ / _____