

Les aventures extraordinaires de Willy et Myriam

Mini Escape-game.

Pour tous, à condition de savoir lire.

Willy et Myriam sont deux amis qui ont voulu jouer les détectives. Grand mal leur en a pris, car les voilà coincés dans l'atelier d'un garage fermé pour le week-end !

Mais, revenons quelques heures en arrière pour comprendre comment ils en sont arrivés là.

En traînant en fin de journée, ce vendredi, ils ont vu une annonce sur la vitrine du boulanger. Elle disait qu'un chat se prénommant « Mitsy » avait disparu et une photo était jointe à l'avis de recherche. Sans même se concerter, les deux amis avaient déjà décidé de rechercher Mitsy, en effet, ils venaient juste de voir un chat traverser devant eux, qui ressemblait drôlement à la photo !

Nos deux amis rebroussement chemin en regardant partout et repèrent de loin le chat qui se frotte aux pneus d'une voiture garée dans une allée. Alors que le propriétaire ouvre la portière arrière, sans remarquer le chat, et part chercher des sacs qu'il revient poser dans son véhicule, le chat, curieux, grimpe dans la voiture juste avant que la portière se referme. Le chauffeur démarre sans s'être aperçu de rien, ni du chat qui s'est introduit à l'arrière de son véhicule, ni de Willy et Myriam qui courent derrière lui en agitant les bras.

Le véhicule est déjà au bout de la rue, mais Willy a noté le début de la plaque d'immatriculation, Myriam, elle a juste noté les deux derniers chiffres.

Ils notent vite ce dont ils se souviennent, pour pouvoir reconstituer la plaque entière, au cas où. Ils décident ensuite d'aller sonner chez l'homme qui est parti, il reste peut-être quelqu'un chez lui.

Malheureusement, personne ne répond, mais le voisin leur dit d'un ton jovial :

_ Personne ne va vous ouvrir ! C'est moi qui m'occupe de cette maison pendant deux semaines.

_ Mais, nous avons besoin de parler à l'homme qui vient de partir. Il a dans sa voiture...

L'homme leur coupe la parole en précisant :

_ Dans ce cas dépêchez-vous, il passe laisser sa voiture au garage, ensuite, il prend un taxi pour la gare.

Le seul garage de la ville n'est pas très loin, nos deux amis remercient le voisin et se mettent à courir.

Ils arrivent devant la barrière du garage, entrent dans l'immense atelier pour voir si la voiture est bien là, la plupart des voitures sont cachées sous des bâches, on ne voit que leur plaques d'immatriculation et il y en a beaucoup ! Soudain, les jeunes entendent une porte qui claque et des voix qui s'éloignent. Ils n'ont pas le temps de courir, la porte de l'atelier est verrouillée et le personnel est parti pour le week-end.

Grâce aux deux numéros de plaque qu'ils ont, les deux apprentis enquêteurs soulèvent la bâche de la bonne voiture. Malheureusement, celle-ci est fermée à clé. Willy sort son téléphone pour appeler sa maman, afin qu'elle ne s'inquiète pas et qu'elle trouve quelqu'un qui pourra leur ouvrir. Il appelle, ensuite, le numéro inscrit sur l'avis de recherche.

La maîtresse qui leur répond est soulagée qu'on ait retrouvé son chat, mais effrayée à la fois de le savoir enfermé dans une voiture ; Son petit Mitsy est diabétique et, en cas de stress, est encore davantage soumis au risque de crise, s'il n'a pas été piqué à l'insuline depuis longtemps. Il faut

absolument le faire sortir de la voiture et le calmer pour qu'il ne fasse pas de malaise. S'il est en crise, il faut lui injecter la petite seringue, dans le petit sac accroché à son collier.

Willy et Myriam cherchent l'endroit où se trouvent toutes les clés des voitures, elles se trouvent toutes accrochées à un tableau avec le numéro de leur emplacement. Mais ce tableau est lui-même fermé à clé et la vitre est incassable. Comment faire ?

Willy rappelle chez lui pour savoir s'ils ont trouvé le garagiste. Ce dernier n'arrivera que dans une heure, il sera trop tard pour Mitsy ! Heureusement, il a caché un double des clés du tableau et les enfants le trouvent vite, libèrent Mitsy qui est prostré et respire très rapidement sur le siège de la voiture.

Myriam n'écoute que son courage, elle sort la petite seringue de l'étui, lit rapidement la petite notice, pince la peau du dos de Mitsy et lui injecte le produit. Elle prend ensuite le chat dans ses bras pour le calmer. Youppi ! Peu à peu, sa respiration se fait plus calme, et lorsque les portes du garage s'ouvrent enfin devant le garagiste et la maîtresse de Mitsy, ce dernier est en train de ronronner sur les genoux des Willy, les deux ados sont assis sur un tas de pneus et se racontent des histoires pour passer le temps.

Bravo aux enquêteurs ! Mais cela va être à vous de jouer maintenant.

Il va falloir trouver le bon numéro de la plaque, trouver les clés du tableau et décrypter la notice pour sauver Mitsy !

Pour les organisateurs ;

_ Pour la première énigme ; Il va falloir reproduire les deux plaques de la feuille réponse sur du papier. La bonne réponse, que vous gardez cachée et montrerez aux participants dès qu'ils auront rempli leur canevas vide, pour voir s'ils ont tout bon.

Vous cachez le canevas vide quelque part dans la maison.

_ Pour la seconde énigme, il va falloir choisir une clé parmi cinq autres. Vous pouvez préparer seul ou avec les enfants, ce n'est pas très grave si ce sont eux qui ont fait les moules. Vous faites deux moules de cette clé.

Le premier, avec du papier d'aluminium et un chiffon épais. Vous étalez bien le papier lu sur le chiffon mou. Vous appuyez fortement avec la clé, afin de laisser une belle empreinte des dents, mais aussi des chiffres qui s'y trouvent. Lorsque vous retirez délicatement la clé, elle est gravée dans le papier alu. Pour garder le moule intact, vous pouvez y verser de la colle liquide et attendre qu'elle sèche. Même si la colle ne reste pas transparente, le moule de la clé se verra de l'autre côté du papier alu.

Le deuxième avec de la cire de bougie. Vous posez la clé sur du papier absorbant, vous la huilez légèrement du bout du doigt, vous allumez une bougie et vous faites couler de la cire (attention à ne pas se brûler) sur la tête de la clé, une belle épaisseur pour qu'elle ne se casse pas en la démoulant. Vos deux moules sont prêts.

Vous accrochez un bout de fil à chacune des clés faisant partie du jeu et vous les cachez en écrivant une petite phrase pour chaque cachette que vous aurez trouvée.

Exemple : « Il y a une clé qui va attraper un rhume si vous ne la trouvez pas rapidement », pour celle qui vous aurez mise dans le frigo.

Ou « Si tu me fais glisser en tirant ma poignée, tu verras que je me cache sous tes chaussettes » pour celle que vous aurez cachée dans un tiroir de la chambre.

Ou encore « Quand tu te laves les dents tu dois m'actionner pour 3 minutes » si vous avez caché la clé sous une minuterie posée dans la salle de bain...

Si vous ne trouvez pas d'idée, vous pouvez tout simplement poser des chiffres de 1 à 5 à proximité des cachettes.

_ Pour la troisième énigme,

-Préparer un message de la maîtresse de Mitsy, avec ce texte dessus :

« Pour ne pas trembler avant l'application du produit, vous devez vous masser les mains, tourner la tête trois fois pour vous relaxer les cervicales, et surtout pour trouver la fiole. Une fois trouvée, vous devez la secouer fortement, seulement après cela vous saurez de quel côté ouvrir l'étui contenant la notice. »

-La fiole en question est un pot de yaourt, dans lequel vous mélangez de l'eau, de l'huile d'olive et du poivre (pour arriver à un tiers du pot). Vous écrivez le mot « rouge » avec un feutre indélébile sur un morceau de carton glacé (découpé sur une boîte de riz par exemple) et vous le mettez dans le pot, il faut qu'il soit assez grand pour être lu, mais assez petit pour se balader dans le pot. Vous fermez le tout hermétiquement avec du film étirable, et du scotch si vous avez.

-Fabriquer la notice d'utilisation du produit. Vous allez vous placer devant un miroir et écrire à l'envers ce texte, en vérifiant qu'il soit bien lisible dans le miroir.

« Bravo, vous allez sauver Mitsy !!! La seringue est sous l'évier.»

Réaliser un étui, avec du papier cadeau, ou n'importe quel papier de récupération, vous le fermez comme s'il y avait un cadeau à l'intérieur, ou avec des torsades aux deux extrémités, comme un bonbon. Cela peut aussi être du papier essuie-tout. Avant de le fermer complètement, vous y introduisez la notice que vous avez fabriquée, puis vous coloriez une des ouvertures en bleu et l'autre en rouge.

Première énigme ; La PLAQUE : Questions

Pour découvrir chaque chiffre de la plaque d'immatriculation, vous devez trouver les bons numéros de réponses, 1, 2 ou 3. A vous de remplir les trous et de proposer votre réponse.

Premier chiffre : Comment être certain qu'un congélateur a bien fonctionné durant une longue période d'absence ?

1) Il suffit de demander au voisin de venir vérifier tous les jours

2) Il suffit de mettre un verre d'eau gelée retourné sur un bol large. Au retour, s'il est toujours gelé c'est que le congélateur a toujours fonctionné, si l'eau est gelée, mais qu'elle a coulé dans le bol, c'est qu'il y a eu une coupure d'électricité à un moment ou à un autre.

3) Il suffit de regarder si des paillettes se sont formées sur les sacs de denrées ou si des gouttes on gelé sur les bords du congélateur.

Deuxième chiffre : Que veut dire l'expression « garder son sang froid »?

1) Attendre que la viande du rôti soit froide pour la manger, cela viendrait du moyen âge.

2) C'est une expression utilisée par les plongeurs sous la glace, pour dire qu'ils se préparent à la plongée.

3) Cela signifie rester calme en toutes circonstances, éviter de s'emporter. Cette expression est liée à la température du sang, donc du corps humain. Cette dernière est très révélatrice des émotions. Avoir le sang qui bout, c'est être très en colère, donc, garder son sang-froid, c'est rester calme.

Troisième chiffre : Ne vous fiez pas aux apparences :

Jeanne a 30 ans de plus que sa fille Elise.

A elles deux, elles ont 36 ans

Quel est l'âge d' Elise ?

- 1) 3ans
- 2) 6ans
- 3) 9ans

Avant-dernier chiffre de la plaque : Pourquoi les feux de signalisation sont-ils vert, orange et rouge ?

- 1) Parce-que ces couleurs ne posent pas de problèmes aux daltoniens.
- 2) Parce que le rouge, l'orange et le vert signifient le danger et l'absence de danger dans la vie de tous les jours. Ces couleurs sont aussi celles qui se distinguent le mieux dans le brouillard.
- 3) Parce que l'on a voulu représenter le feu trop mûr, le feu à point et le feu pas mûr.

Dernier chiffre de la plaque : comment retirer rapidement l'odeur nauséabonde d'une éponge ?

- 1) En la jetant à la poubelle
- 2) Ce sont les microbes qui donnent cette mauvaise odeur. Si vous plongez votre éponge dans un bol d'eau et mettez le tout une minute au micro-onde, cela tue les microbes.
- 3) En la mettant dans de l'eau froide et en récitant cette incantation : « A bas les mauvaises odeurs, même mes pieds sentent meilleurs ! »

Dès que vous aurez présenté une plaque identique à celle de l'organisateur, vous pourrez passer à la recherche de la clé pour libérer Mitsy.

Petit bonus :

Maintenant, c'est aux participants de faire deviner aux organisateurs les deux lettres et le chiffre que Willy et Myriam n'avaient pas eu le temps de lire sur la plaque d'immatriculation.

A vous, les enfants ou ados, de faire preuve d'imagination, de choisir deux lettres et un chiffre et de les faire découvrir de la façon que vous aurez choisie, (par une devinette, une cachette dans une des pièce ou en mimant une des lettres avec votre corps...)

Vous avez un quart d'heure pour vous préparer .

Première énigme ; La PLAQUE : réponse

231- _ _ - _ 22
? ? ? - _ _ - _ ? ?

Deuxième énigme ; La clé du tableau pour libérer Mitsy.

Accessoires : 5 clés différentes. Et deux moules de la bonne clé.

Enigme :

Myriam et Willy ont trouvé rapidement la clé du tableau, mais, est-ce que vous serez aussi malins ? Le garagiste est joueur, il a caché 5 clés différentes et deux moules de la bonne clé.

A vous de chercher les clés, elles seront accrochées à un fil de couleur.

Vous avez 5 énigmes à décoder pour trouver les 5 clés.

Dès que vous aurez les clés, il vous faudra les comparer aux deux moules et trouver celle qui y correspond.

Si c'est la bonne, vous aurez pu ouvrir le tableau des clés et gagné le droit de passer à la prochaine épreuve.

Troisième énigme ; La notice d'utilisation.

Vous allez devoir décoder la notice d'utilisation du médicament, attention, si vous faites une erreur, vous ne pourrez pas sauver Mitsy !

La première étape sera de suivre les conseils que la maîtresse de Mitsy vous a laissés.

Si vous suivez toutes actions dans l'ordre sans vous tromper et que vous déchiffrez la notice, alors, vous pourrez sauvé Mitsy