

ESCAPE GAME

- COUPE DU MONDE 2026 -



Quelle Catastrophe !

Pour la coupe du monde, Rémi, un agent de sécurité était chargé de veiller sur le trophée.

La coupe était à l'abri dans un petit coffre fort à code.

Malheureusement, ce monsieur a beaucoup de trous de mémoire et cette fois-ci c'est **l'endroit du coffre et le code qu'il a oubliés !**

Par précaution, il avait prévu des énigmes de secours pour retrouver les informations en cas de besoin. Mais il est convoqué dans une heure pour donner des explications aux organisateurs de la Coupe du Monde qui sont un peu en colère... alors il compte sur vous :

Si vous retrouvez la coupe du monde et le code du coffre vous sauvez le tournoi de football et vous éviterez beaucoup de problèmes à Rémi !

Sa réunion est dans une heure ! Pas de temps à perdre !





ÉNIGME 1



Mission

1. Dans le document des groupes, retrouve les 8 pays des groupes C et H.
2. Recopie ces pays, puis range-les dans l'ordre alphabétique.
3. Sur la fiche des drapeaux, retrouve chacun de ces 8 drapeaux.
4. Note les chiffres inscrits sous les drapeaux, dans l'ordre alphabétique des pays.
5. Le code te permettant d'avancer dans le jeu possède 8 chiffres.

Les 8 pays rangés dans l'ordre alphabétique

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Code final :

<input type="text"/>	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



Les groupes des participants

Groupe A

- Mexique
- Afrique du Sud
- Corée du Sud
- Tchèque

Groupe B

- Canada
- Bosnie-Herzégovine
- Qatar
- Suisse

Groupe C

- Brésil
- Maroc
- Haïti
- Écosse

Groupe D

- États-Unis
- Paraguay
- Australie
- Turquie

Groupe E

- Allemagne
- Curaçao
- Côte d'Ivoire
- Équateur

Groupe F

- Pays-Bas
- Japon
- Suède
- Tunisie

Groupe G

- Belgique
- Égypte
- Iran
- Nouvelle-Zélande

Groupe H

- Espagne
- Cap-Vert
- Arabie saoudite
- Uruguay

Groupe I

- France
- Sénégal
- Irak
- Norvège

Groupe J

- Argentine
- Algérie
- Autriche
- Jordanie

Groupe K

- Portugal
- RD Congo
- Ouzbékistan
- Colombie

Groupe L

- Angleterre
- Croatie
- Ghana
- Panama

Retrouve les bons drapeaux et relève les chiffres



6



2



5



9



7



6



5



1



2



4



4



6



7



3



0



4



7



8



4



8



9



0



7



9



5



4



3



5



8



8



8



6



3



0



6



2



5



3



9



1



1



4



1



2



1



7



3



6






Le mot secret

Mission

1. Résous les 7 opérations.
2. Entoure la bonne réponse pour chaque ligne.
3. Repère le symbole associé à la bonne réponse.
4. Utilise le tableau des lettres pour décoder le mot.
5. Écris le mot secret.

574 + 35 + 308	 917	 907	 1 017
845 – 132	 977	 714	 713
474 x 4	 1 888	 1 896	 1 996
3 584 + 746	 4 330	 4 320	 5 330
2 675 – 286	 2 399	 2 389	 2 411
1 347 x 5	 5 347	 6 843	 6 735
475 x 26	 97 026	 12 350	 21 500

			
Q1	A	I	V
Q2	E	U	R
Q3	H	B	C
Q4	I	R	L
Q5	N	T	O
Q6	Y	M	R
Q7	G	E	P

Mot secret :





ÉNIGME 2






Le mot secret

Mission

1. Résous les 7 opérations.
2. Entoure la bonne réponse pour chaque ligne.
3. Repère le symbole associé à la bonne réponse.
4. Utilise le tableau des lettres pour décoder le mot.
5. Écris le mot secret.

56 812 - 2 490	 54 322	 52 382	 32 112
1 374 : 6	 229 r 4	 232 r 8	 229
128 x 54	 1 152	 6 912	 512
456 + 23 895	 24 351	 24 251	 69 495
4586 : 11	 416 r 1	 416 r 10	 417 r 1
2018 - 439	 2 421	 1 079	 1 579
3 760 x 8	 30 480	 30 080	 29 660

			
Q1	A	I	V
Q2	E	U	R
Q3	H	B	C
Q4	I	R	L
Q5	N	T	O
Q6	Y	M	R
Q7	G	E	P

Mot secret :





ÉNIGME 2



Le mot secret

Mission

1. Résous les 7 opérations.
2. Entoure la bonne réponse pour chaque ligne.
3. Repère le symbole associé à la bonne réponse.
4. Utilise le tableau des lettres pour décoder le mot.
5. Écris le mot secret.

1. 561 712 – 38 024	 523 688	 523 712	 221 712
2. 4 381,12 x 31	 135 814	 13 581 472	 135 814,72
3. 9563,7 + 60,96	 9503,36	 9 624,66	 9625,03
4. 4 524 : 8	 565,5	 545,91	 56,52
5. 932,4 – 15,03	 917	 917,37	 907,81
6. 502 x 64	 3 012	 3 328	 32 128
7. 12 489 : 23	 5430	 543	 54,3

			
Q1	A	I	V
Q2	E	U	R
Q3	H	B	C
Q4	I	R	L
Q5	N	T	O
Q6	Y	M	R
Q7	G	E	P

Mot secret :





ÉNIGME 3



Mots croisés du football

Mission

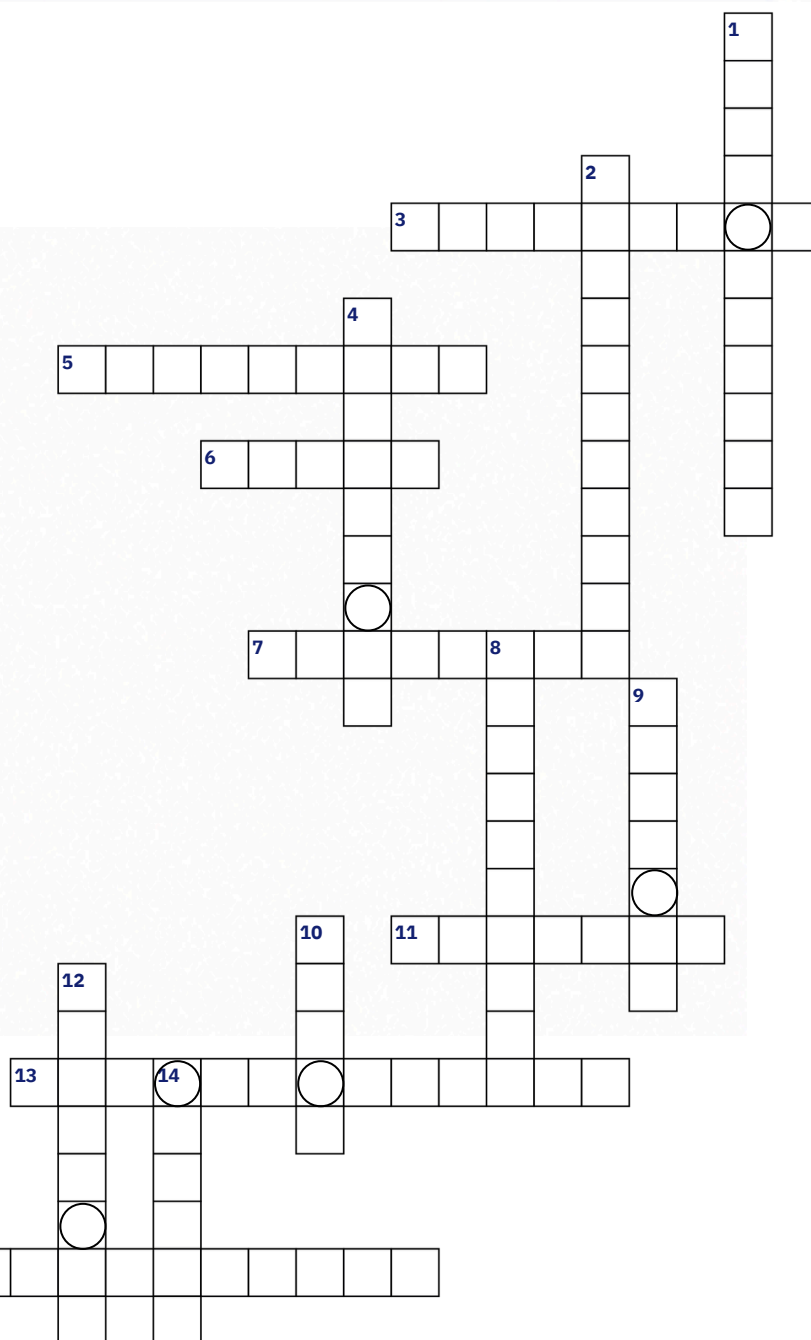
1. Conjugue correctement les verbes.
2. Utilise les lettres entourées. Dans l'ordre, elles forment le nom d'un célèbre joueur de football. C'est le code pour obtenir l'énigme suivante.

HORIZONTAL

3. GAGNER — 1re personne du pluriel — futur
5. MARQUER — 2e personne du singulier — futur
6. JOUER — 2e personne du pluriel — présent
7. CENTRER — 3e personne du singulier — imparfait
11. AVERTIR — 3e personne du singulier — présent
13. APPLAUDIR — 2e personne du pluriel — imparfait
15. SOUTENIR — 3e personne du pluriel — présent

VERTICAL

1. DÉFENDRE — 3e personne du pluriel — imparfait
2. REVENIR — 3e personne du pluriel — futur
4. ARRÊTER — 1re personne du pluriel — imparfait
8. ATTAQUER — 1re personne du singulier — futur
9. TOMBER — 1re personne du singulier — imparfait
10. PERDRE — 2e personne du singulier — présent
12. SUPPORTER — 1re personne du singulier — présent
14. LANCER — 2e personne du singulier — présent



Mot secret :

--	--	--	--	--	--	--



Les chiffres et les instructions sont les indices à partager entre les équipes et à distribuer dans l'enveloppe 2 (si plus de 5 équipes, découper les instructions en plusieurs parties)



Le bleu déteste les colonnes des dizaines et des unités.

Le vert ne voit personne à sa droite.

Le chiffre des dizaines est pair.

le chiffre des centaines est supérieur au chiffre des unités de mille.

Mot à glisser dans le coffre avec la coupe imprimée







RÈGLES DU JEU

Fiche enseignant – mise en place (1/2)



1. PRINCIPE GÉNÉRAL

Les élèves participent à un escape game sur le thème de la Coupe du Monde 2026.

Ils disposent de 60 minutes pour résoudre les énigmes, récupérer les indices, localiser le coffre et trouver le code final.

Le jeu se déroule en équipes.

À la fin, les élèves devront mettre en commun leurs découvertes pour retrouver la Coupe du Monde et sauver le tournoi.

60
MINUTES

2. MISSION DES ÉLÈVES

Rémi a oublié l'endroit du coffre et le code du cadenas.

Pour l'aider, les élèves devront réussir 4 énigmes.

Leur objectif final est double :

- retrouver l'emplacement du coffre ;
- trouver le code du cadenas.

Une fois le coffre ouvert, ils découvriront la Coupe du Monde et le message final.

3. MATÉRIEL À PRÉVOIR

Pour chaque équipe

- 4 enveloppes, une par énigme
- un crayon ou stylo
- une ardoise ou une feuille de brouillon
- les fiches nécessaires à chaque énigme
- les indices du code final (à distribuer pendant le jeu)
- dictionnaires (pages drapeaux ou équivalents)

Pour la classe

- un chronomètre visible
- un coffre ou une boîte avec cadenas à code
- un plan quadrillé de la classe ou de l'espace de jeu
- la coupe imprimée
- le message final à glisser dans le coffre
- une éventuelle petite récompense

profissime.com

4. AVANT LA SÉANCE : PRÉPARATION DU JEU

1. Imprimer toutes les fiches nécessaires.
2. Préparer le coffre : y glisser la coupe imprimée et le message final.
3. Régler le cadenas avec le bon code.
4. Cacher le coffre à l'endroit choisi dans la classe ou dans l'espace de jeu.
5. Préparer le plan quadrillé qui permettra de localiser le coffre (cf explications des énigmes).
6. Former les équipes et prévoir leurs énigmes dans 4 enveloppes à chaque fois.
7. Vérifier que chaque enveloppe contient le bon matériel.

5. PRÉPARATION DES ENVELOPPES

ÉNIGME 1 – Le code mystérieux et les drapeaux

Contenu : la fiche énigme, le document des groupes, la fiche des drapeaux.

But : retrouver les 8 pays demandés, les ranger dans l'ordre alphabétique et relever les chiffres sous les bons drapeaux.

ÉNIGME 2 – Le mot secret

Contenu : la fiche de calcul du niveau choisi et le tableau de décodage.

But : résoudre les opérations et décoder le mot secret.
À cette étape, on glisse les indices du code final en partageant équitablement selon le nombre d'équipes.

ÉNIGME 3 – Mots croisés du football

Contenu : la fiche mots croisés.

But : conjuguer correctement les verbes et trouver le mot final.

ÉNIGME 4 – La carte intruse

Contenu : la fiche tableau et le plan quadrillé.

But : retrouver la carte intruse puis utiliser son code pour localiser le coffre.



RÈGLES DU JEU

Fiche enseignant – mise en place (2/2)



6. COMMENT CHOISIR LES ÉNIGMES ?

Les énigmes 2 et 4 sont différenciées.

Tu peux :

- proposer la même version à toute la classe ;
- donner des niveaux différents selon les groupes ;
- commencer par une version simple si tu découvres le jeu.



Exemple : l'énigme 2 peut être distribuée en version 1 étoile, 2 étoiles ou 3 étoiles.

L'essentiel est que chaque équipe puisse participer, chercher et progresser.

7. COMMENT INTRODUIRE LE JEU AUX ÉLÈVES ?

1. Préparer la classe, le coffre et les enveloppes avant l'arrivée des élèves.
2. Afficher la page de mission et lire le scénario.
3. Expliquer que Rémi a oublié l'endroit du coffre et le code du cadenas.
4. Annoncer qu'ils ont 60 minutes pour résoudre les énigmes.
5. Former les équipes et distribuer l'enveloppe 1.
6. Lancer le chronomètre.

8. DÉROULEMENT DÉTAILLÉ DU JEU

1. Les équipes résolvent les énigmes dans l'ordre.
2. Lorsqu'une équipe pense avoir terminé, elle vient faire valider sa réponse.
3. Si la réponse est correcte, l'enseignant donne l'enveloppe suivante.
4. Lorsque les élèves reçoivent l'énigme 2, ils découvrent un indice pour la fin du jeu.
On ne donne pas d'explications dans l'immédiat.
5. Lorsque l'emplacement du coffre est trouvé, toute la classe se regroupe pour la phase finale.

profissime.com

9. FIN DE PARTIE

Quand le coffre est localisé, le jeu en équipes s'arrête.

Les élèves comprennent vite qu'il faut mettre en commun les indices de l'énigme 2 pour retrouver le code final du cadenas.

Toute la classe participe à la dernière étape :

- retrouver l'ordre des chiffres ;
- tester le code ;
- ouvrir le coffre ;
- découvrir la coupe et le message final.

Tu peux prévoir un petit temps de félicitations ou une récompense symbolique.

10. CHECK-LIST ENSEIGNANT

- ☐ Le coffre est prêt avec le message final + coupe + récompense.
- ☐ L'énigme 4 et le plan de la classe ont été personnalisés (cf. explications détaillées de l'énigme).
- ☐ Les enveloppes sont numérotées et remplies avec les fiches imprimées.
- ☐ Les indices du code final sont dans les enveloppes 2.



EXPLICATION DES ÉPREUVES

Correction et appropriation individuelle (1/3)



1 Énigme 1 : le code mystérieux et les drapeaux

Les élèves s'aident du document des groupes pour lister les équipes des groupes C et H. Ils doivent ensuite les ranger dans l'ordre alphabétique puis sélectionner les drapeaux correspondants (aide : fiche facultative ou dictionnaires avec pages drapeaux présents dans la classe).

Les chiffres placés sous les drapeaux donnent le code de l'énigme.

Groupes utilisés dans cette version :

- Groupe C : Brésil, Maroc, Haïti, Écosse.
- Groupe H : Espagne, Cap-Vert, Arabie saoudite, Uruguay.

Ordre alphabétique attendu et chiffres relevés :

Arabie saoudite	Brésil	Cap-Vert	Écosse	Espagne	Haiti	Maroc	Uruguay
							
1	9	0	7	2	0	2	6



CODE OBTENU : 19 - 07 - 2026

2 Énigme 2 : le mot secret

Les élèves calculent les opérations proposées.

Une fois les réponses entourées, le symbole associé à chaque question leur donne une lettre dans le tableau de décodage.

Le mot découvert sert de code pour obtenir l'énigme suivante.

Niveaux de difficulté :

1 ★

1 étoile : addition, soustraction, multiplication — plutôt CE2

2 ★★

2 étoiles : addition, soustraction, multiplication, division — plutôt CM1

3 ★★★

3 étoiles : les 4 opérations avec nombres entiers ou décimaux — plutôt CM2

Réponses attendues :

Niveau	Résultats dans l'ordre
CE2 / 1 ★	917 / 713 / 1 896 / 4 330 / 2 389 / 6 735 / 12 350
CM1 / 2 ★★	54 322 / 229 / 6 912 / 24 351 / 416 r 10 / 1 579 / 30 080
CM2 / 3 ★★★	523 688 / 135 814,72 / 9 624,66 / 565,5 / 917,37 / 32 128 / 543



Décodage : Q1 : bonne réponse sous le ballon = A, etc.
Les 7 lettres obtenues donnent le mot final.



CODE FINAL : ARBITRE



EXPLICATION DES ÉPREUVES

Correction et appropriation individuelle (2/3)



3 Énigme 3 : les mots croisés du football

Les élèves complètent une grille de mots croisés en conjuguant correctement les verbes.
Les lettres entourées, lues dans l'ordre, forment le nom d'un célèbre joueur de football.

Correction des verbes :

HORIZONTAL

- 3. GAGNER → nous gagnerons
- 5. MARQUER → tu marqueras
- 6. JOUER → vous jouez
- 7. CENTRER → il centrait
- 11. AVERTIR → il avertit
- 13. APPLAUDIR → vous applaudissez
- 15. SOUTENIR → ils soutiennent

VERTICAL

- 1. DÉFENDRE → ils défendaient
- 2. REVENIR → ils reviendront
- 4. ARRÊTER → nous arrêtons
- 8. ATTAQUER → j'attaquerai
- 9. TOMBER → je tombais
- 10. PERDRE → tu perds
- 12. SUPPORTER → je supporte
- 14. LANCER → tu lances

Lettres entourées dans la grille :

R

O

N

A

L

D

O



MOT FINAL : RONALDO

4 Énigme 4 : la carte intruse

- 1- Créer le plan (grosso modo) de la classe. Choisir l'emplacement du coffre et le repérer sur le plan de classe pour trouver la case qui sera la case intruse.
- 2- Ouvrir le powerpoint associé à l'énigme 4 et personnaliser la fiche du niveau souhaité (1, 2 ou 3 étoiles) : Actuellement, le fichier donne B1 comme case intruse. Si votre coffre se trouve en C7 échanger le contenu de la case B1 et C7 avant d'imprimer l'énigme. La case intruse reste toujours liée à 874 (1 étoile) / la représentation de la fraction $\frac{4}{5}$ (2 étoiles) ou le nombre 1 (3 étoiles).
- 3- Imprimer l'énigme.



Réponse : case personnalisée
(874 pour 1 étoile - $\frac{4}{5}$ pour 2 étoiles - 1 pour 3 étoiles)



EXPLICATION DES ÉPREUVES

Correction et appropriation individuelle (3/3)



5 Fin du jeu : retrouver le coffre puis ouvrir le cadenas

Une équipe trouvera probablement l'emplacement du coffre avant les autres.

À ce moment-là, le jeu par groupes s'arrête. Un dernier temps coopératif commence : les élèves mettent en commun les indices donnés dans l'enveloppe 2 pour composer le code final.

Indices à mettre en commun :



- Le bleu déteste les colonnes des dizaines et des unités.
- Le vert ne voit personne à sa droite.
- Le chiffre des dizaines est pair.
- Le chiffre des centaines est supérieur au chiffre des unités de mille.

Raisonnement attendu :

Le vert est à droite : 6 est aux unités. Le bleu n'est ni aux dizaines ni aux unités.

Le chiffre des dizaines est pair : 2. Il reste 0 et 7 ;

les centaines sont supérieures aux unités de mille, donc 0 puis 7.

profissime.com

6 Correction du code final

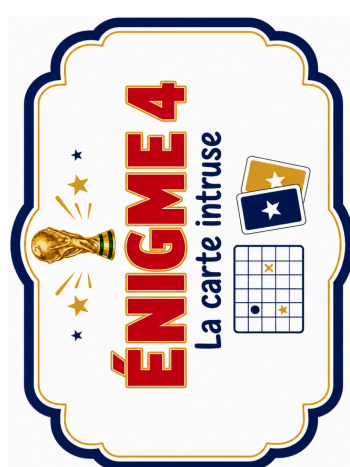
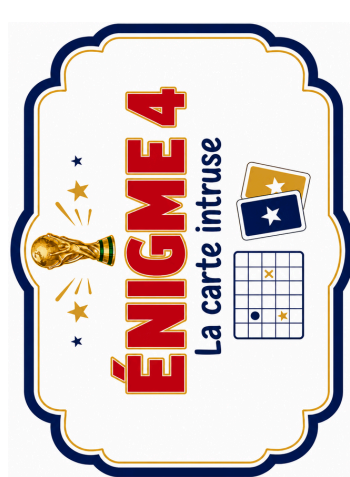
Tout rassemblé et les instructions suivies, le code du cadenas final est :



Attention : le cadenas doit accepter un code commençant par 0.

Sinon, adapter les cartes-chiffres ou choisir un autre code.

A Vous De Jouer



facultatif : étiquettes enveloppes



LES 48 PAYS ET LEURS DRAPEAUX



Énigme 1 — fiche aide facultative

Retrouve le pays correspondant à chaque drapeau. Cette fiche peut aider les élèves pendant l'énigme 1.

Afrique du Sud



Algérie



Allemagne



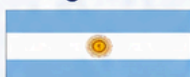
Angleterre



Arabie saoudite



Argentine



Australie



Autriche



Belgique



Bosnie-Herzégovine



Brésil



Canada



Cap-Vert



Colombie



Corée du Sud



Côte d'Ivoire



Croatie



Curaçao



Égypte



Écosse



Équateur



Espagne



États-Unis



France



Ghana



Haïti



Iran



Irak



Japon



Jordanie



Maroc



Mexique



Norvège



Nouvelle-Zélande



Ouzbékistan



Panama



Paraguay



Pays-Bas



Portugal



Qatar



République démocratique du Congo



République tchèque



Sénégal



Suède



Suisse



Tunisie



Türkiye



Uruguay



Fiche aide — association drapeaux / pays

*facultatif : si pas de ressources en classe
(dictionnaires sans drapeaux par exemple)*



MERCI D'AVOIR TÉLÉCHARGÉ CETTE RESSOURCE !

Attention, toutefois :

TOUS DROITS RÉSERVES

Ces documents sont destinés à **une utilisation personnelle pour la classe**.

Ils ne peuvent en aucun cas être partagés, diffusés en l'état ou modifiés.

Seul le partage du **lien direct vers l'article du blog** est autorisé.

Merci !



DÉCOUVRIR D'AUTRES RESSOURCES



Sur mon blog profissime.com tu peux retrouver :

- plein d'activités du CE1 au CM2
- des idées et des conseils pour préparer ta classe au quotidien.

TÉLÉCHARGE MAINTENANT MES PACKS DE JEUX POUR LA CLASSE



✓ **8 packs disponibles**

✓ **Maths & Français**

✓ **Du CE1 au CM2**

Ces packs de jeux sont utilisés par des milliers de classes **au quotidien** partout en France.

Ils permettent de **couvrir tout le programme** de manière ludique.

Les élèves adorent 👍

Clique pour découvrir les packs

à retrouver sur profissime.fr