

ESCAPE GAME

- COUPE DU MONDE 2026 -



Quelle Catastrophe !

Rémi est un surveillant du stade. Il garde la coupe du monde.

La coupe est cachée dans un coffre fermé avec un code secret.

Mais Rémi a un gros problème : il a oublié deux choses !

Il a oublié où est le coffre. Et il a oublié le code pour l'ouvrir !

Oh non ! Le match va bientôt commencer.

Heureusement, Rémi a caché des énigmes pour s'en souvenir.

Si tu résous les énigmes, tu vas retrouver le coffre et le code.

Alors tu sauveras la coupe du monde !

Vite, il faut se dépêcher !





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 :

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



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





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



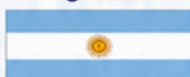
Angleterre



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



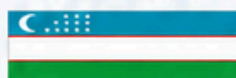
Norvège



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)*



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.

			
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

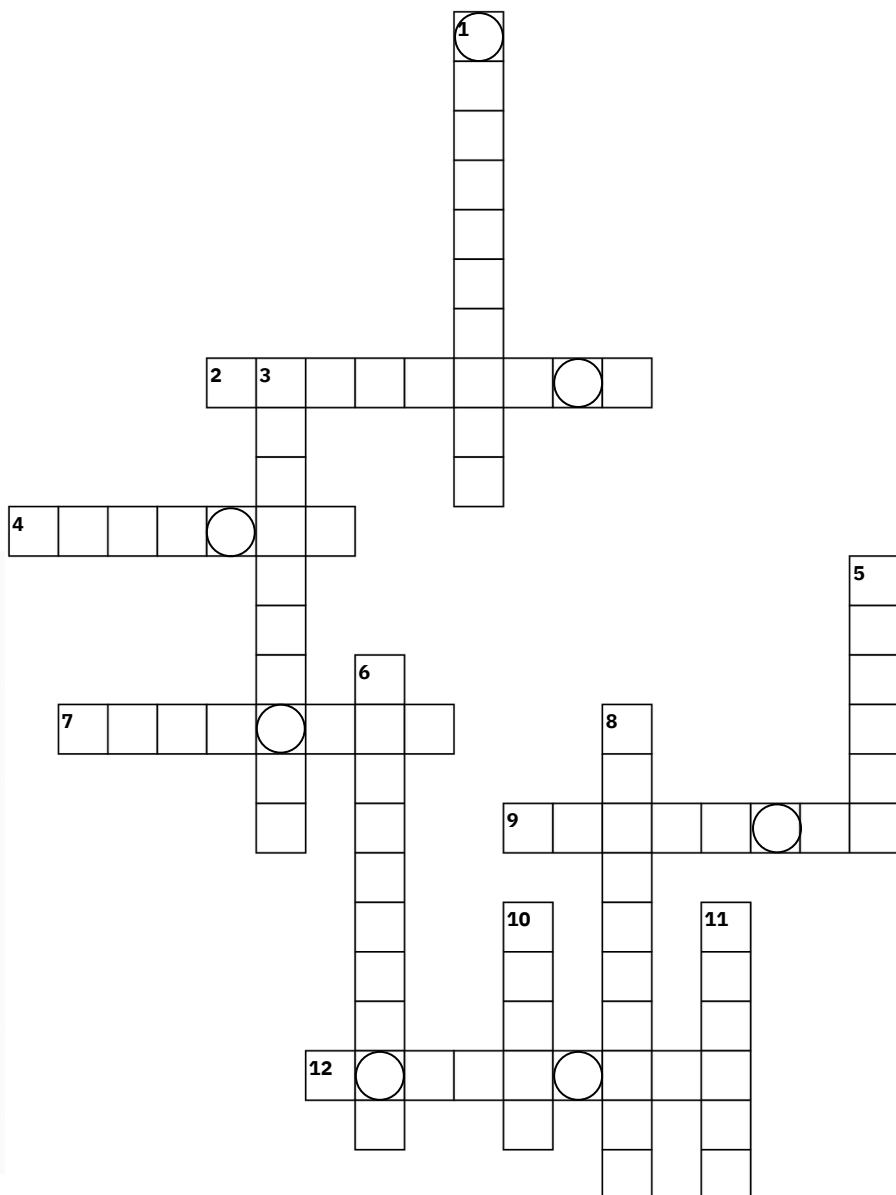
1. Conjugue correctement les verbes.
2. Utilise les lettres entourées. Dans l'ordre, elles forment le nom d'un célèbre joueur de football. C'est le code pour obtenir l'énigme suivante.

HORIZONTAL

2. verbe GAGNER au futur : nous ____
4. verbe SIFFLER au présent : vous ____
7. verbe SUPPORTER au présent : je ____
9. verbe ARRÊTER au présent : nous ____
12. verbe GAGNER au futur : ils ____

VERTICAL

1. verbe DEPASSER au futur : tu ____
3. verbe ARRÊTER au futur : nous ____
5. verbe TOMBER au présent : tu ____
6. verbe ATTAQUER au futur : J' ____
8. verbe MARQUER au futur : elles ____
10. verbe JOUER au présent : tu ____
11. verbe CENTRER au présent : elle ____



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)



En fonction du niveau des élèves, donner l'une OU l'autre des indications suivantes :
point à soulever : la 1^{re} instruction parle des unités de mille (plutôt vers ce2),
la seconde reste très basique (plutôt vers cp)

Le premier chiffre du code est le plus petit.

Le deuxième chiffre du code est le seul chiffre impair.

Le troisième chiffre se situe entre 1 et 4.

OU

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



FÉLICITATIONS!



Vous avez retrouvé la Coupe du Monde !



Rémi va pouvoir rendre le trophée aux organisateurs de la Coupe du Monde.



Grâce à vous, la finale pourra avoir lieu et les vainqueurs pourront soulever la coupe !



Vous avez sauvé le tournoi !



BRAVO!







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

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

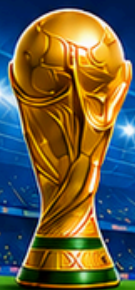
Contenu : la fiche mots croisés.

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 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

Les 7 lettres obtenues permettent de reconstituer le mot secret.

Réponses attendues :

Q1	917
Q2	713
Q3	335
Q4	226
Q5	88
Q6	424
Q7	92

Décodage :

Q1	A
Q2	R
Q3	B
Q4	I
Q5	T
Q6	R
Q7	E

Lettres trouvées :

A R B I T R E



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

- 2. GAGNER → nous gagnerons
- 4. SIFFLER → vous sifflez
- 7. SUPPORTER → je supporte
- 9. ARRÊTER → nous arrêtons
- 12. GAGNER → ils gagneront

VERTICAL

- 1. DÉPASSER → tu dépasseras
- 3. ARRÊTER → nous arrêterons
- 5. TOMBER → tu tombes
- 6. ATTAQUER → j'attaquerai
- 8. MARQUER → elles marqueront
- 10. JOUER → tu joues
- 11. CENTRER → elle centre

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 : 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.
- 3- Imprimer l'énigme.



Réponse : case personnalisée
874 par défaut : B1



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.

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

0

7

2

6

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



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