

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

Voici 4 pays :

France - Sénégal - Irak - Norvège

- 1 Range ces pays dans l'ordre alphabétique.
- 2 Retrouve leur drapeau.
- 3 Note les chiffres inscrits dessous pour débloquer la deuxième énigme.

Les 4 pays rangés dans l'ordre alphabétique

1

2

3

4





FICHE INDICE



Indice 1 :

Le drapeau de la Norvège ressemble à un cadeau.

Indice 2 :

Le drapeau du Sénégal possède une étoile verte.

Indice 3 :

Il y a des écritures sur le drapeau de l'Irak.

Retrouve les bons drapeaux et relève les chiffres.



2



9



0



5



3



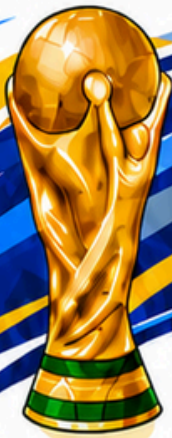
6



2



7



ÉNIGME 2



Le mot secret

Mission

1. Résous les opérations.
2. Entoure la bonne réponse sur chaque ligne, note les lettres correspondantes.
3. Écris le mot secret à l'aide de ces lettres.

$$34 + 52$$

86 → AR

76 → BR

96 → CO

$$27 + 16$$

55 → TU

93 → FA

43 → BI

$$48 + 45$$

82 → CER

93 → TRE

49 → POI

Mot secret :

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



ÉNIGME 3



Mots mêlés du football

Mission

1. Retrouve tous les mots de la liste dans la grille.
2. Le mot intrus est le mot secret.

V	E	S	T	I	A	I	R	E
B	G	R	H	V	L	N	O	C
M	A	I	L	L	O	T	S	R
C	L	S	C	O	R	E	Z	A
O	I	N	A	H	B	U	T	M
U	T	I	R	E	R	C	D	P
P	E	Q	U	I	P	E	J	O
E	R	F	B	A	L	L	O	N

EGALITE • BALLON • TIRER • BUT
CRAMPON • RONALDO • SCORE • VESTIAIRE
COUPE • EQUIPE • MAILLOT

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)

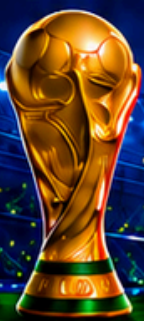


Le premier chiffre du code est le plus petit.
Le deuxième chiffre du code est le seul chiffre impair.
Le troisième chiffre se situe entre 1 et 4.

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)

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 1, la fiche indice

But : ranger dans l'ordre alphabétique et retrouver les drapeaux pour composer le code secret.

ÉNIGME 2 – Le mot secret

Contenu : la fiche de calcul

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 mêlés du football

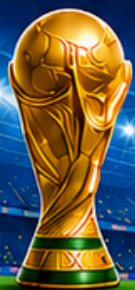
Contenu : la fiche de mots mêlés.

But : retrouver le mot intrus

ÉNIGME 4 – La carte intruse

Contenu : la fiche énigme 4 personnalisée 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 rangent les 4 pays dans l'ordre alphabétique puis retrouvent leurs drapeaux à l'aide de la fiche indice. Ils relèvent ensuite les chiffres inscrits sous les bons drapeaux pour former le code.

Ordre alphabétique :

France

Irak

Norvège

Sénégal

2

0

2

6



CODE FINAL : 2026

2 Énigme 2 : le mot secret

Les élèves résolvent les opérations, entourent la bonne réponse puis notent les lettres correspondantes. Les lettres trouvées permettent de reconstituer le mot secret.

Correction :

$$34 + 52 = 86 \rightarrow \text{AR}$$

$$27 + 16 = 43 \rightarrow \text{BI}$$

$$48 + 45 = 93 \rightarrow \text{TRE}$$

Lettres trouvées :

AR

BI

TRE



MOT FINAL : ARBITRE



EXPLICATION DES ÉPREUVES

Correction et appropriation individuelle (2/3)



3 Énigme 3 : les mots mêlés du football

Les élèves retrouvent tous les mots de la liste dans la grille.
Le mot qui ne peut pas être trouvé dans la grille est le mot secret.

Mots retrouvés :

ÉGALITÉ

BALLON

TIRER

BUT

CRAMPON

SCORE

VESTIAIRE

COUPE

ÉQUIPE

MAILLOT

Mot intrus :

R

O

N

A

L

D

O



MOT FINAL : RONALDO

4 Énigme 4 : la carte intruse

Les élèves associent les nombres et les représentations en base 10.
Tous les nombres sont présents deux fois, sauf un.

Paires trouvées :

3 → A5 et B4

49 → C3 et A1

80 → A2 et C5

21 → B3 et C1

56 → A4 et C2

34 → A3 et B2

72 → C4 et B5

Réponse :



B1 (par défaut)
ta réponse personnalisée ____



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