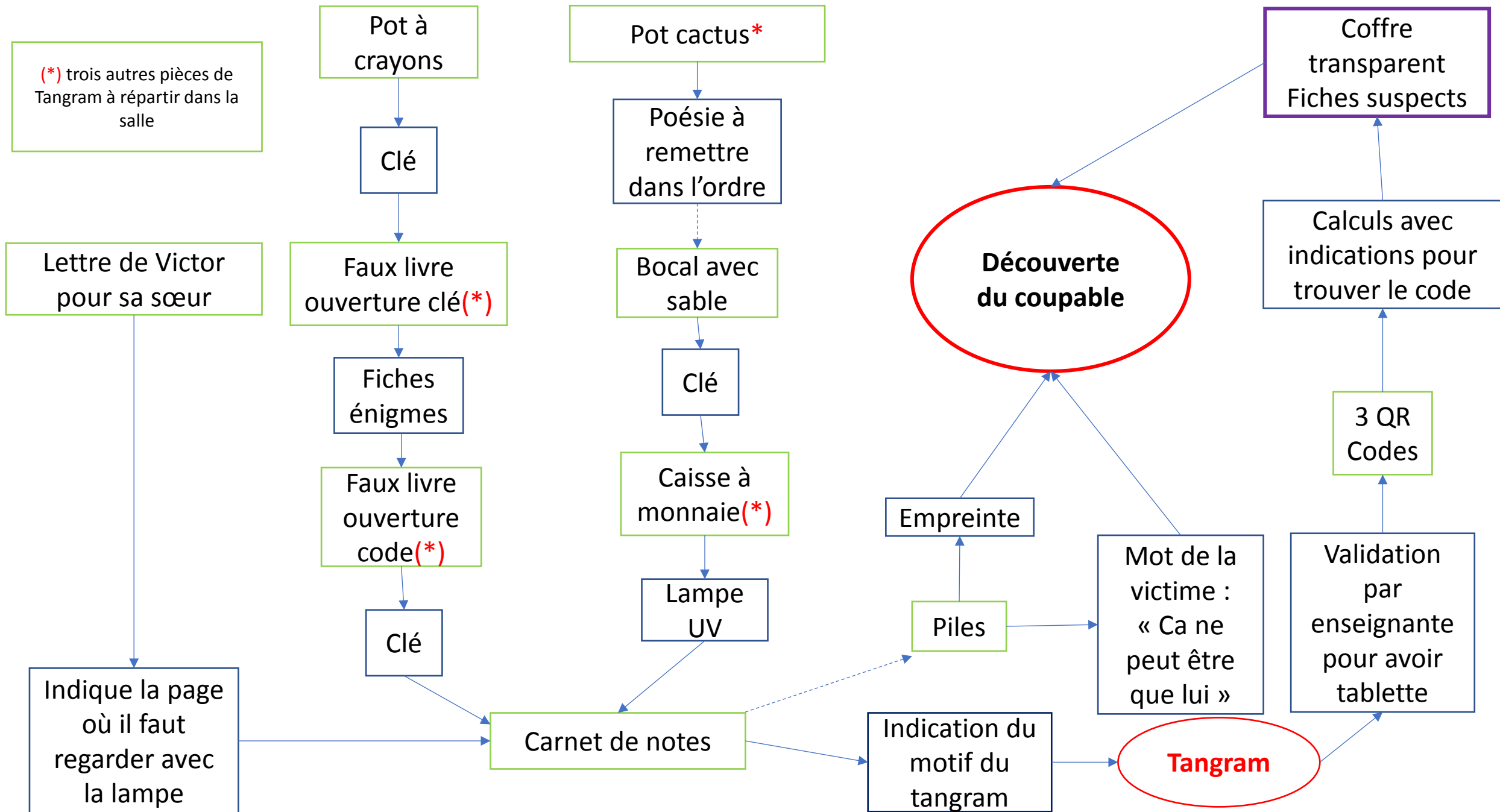


Professeur Lemarchand

Qui a tué le professeur Lemarchand, locataire du laboratoire *Medilab* ? Son corps a été retrouvé dans son bureau alors qu'il était à deux doigts de mettre au point un médicament innovant pouvant le rendre riche et reconnu...

Les élèves devront enquêter et trouver le coupable parmi les quatre suspects, les collègues du professeur.



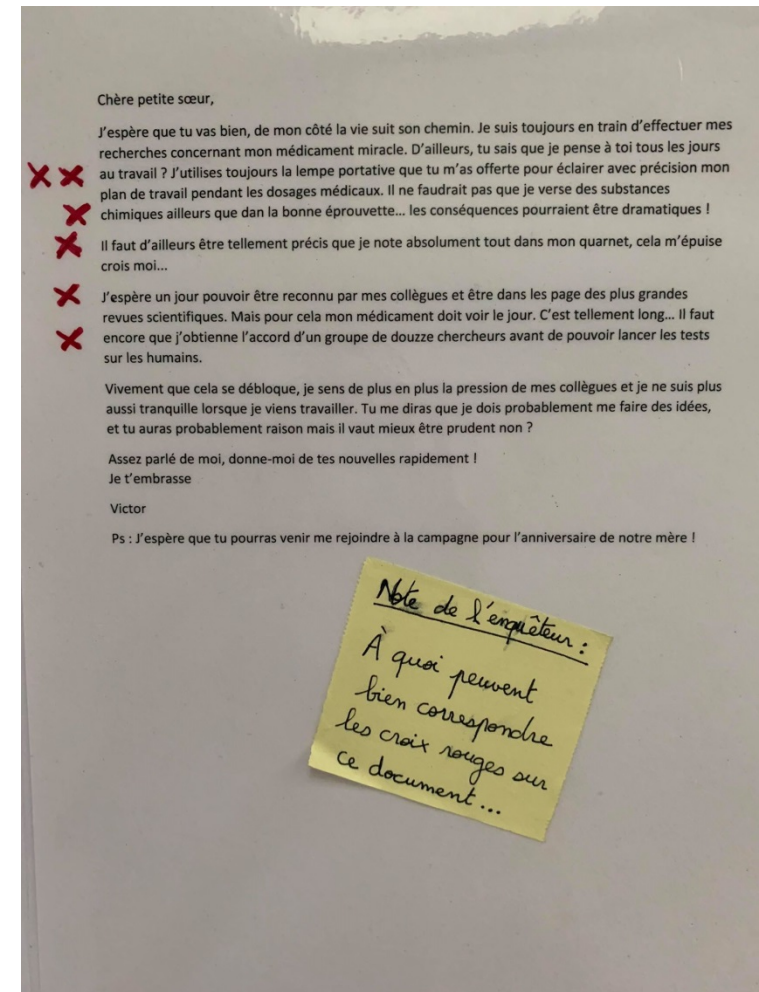


La lettre de Victor pour sa sœur

Lettre à cacher sur le bureau sous des feuilles blanches (ou pas !). Celle-ci contient des erreurs orthographiques alors que Victor est très bon en orthographe (cf diplôme) que c'est bizarre....

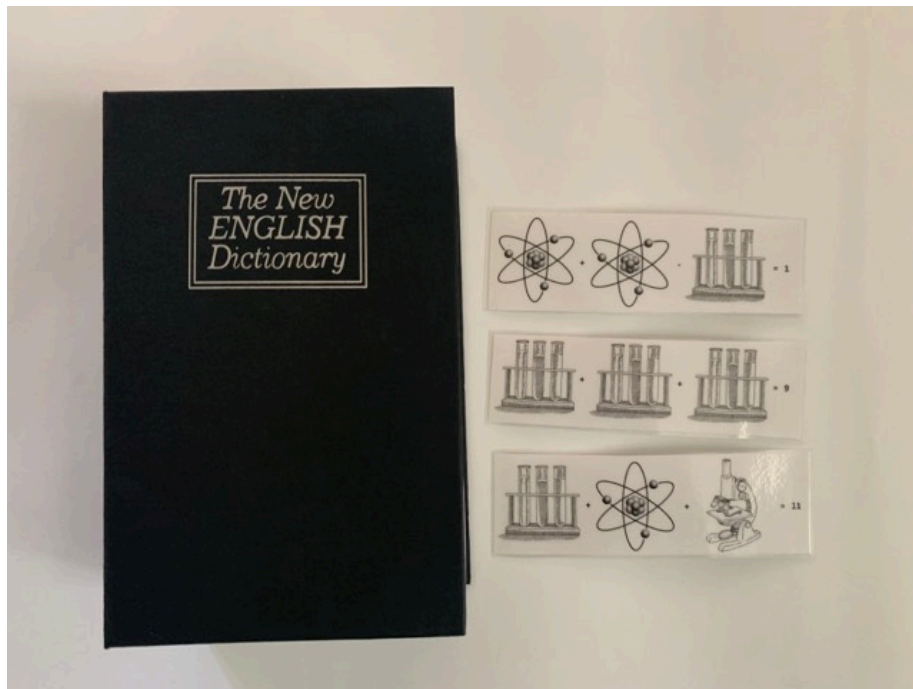
Différentes erreurs sont donc à repérer dans cette lettre, elles sont matérialisées par des croix en face des lignes concernées pour guider les élèves (possibilité de ne pas les mettre) :

Utilises Lempe dan quarnet page douzze



Enigmes mathématiques

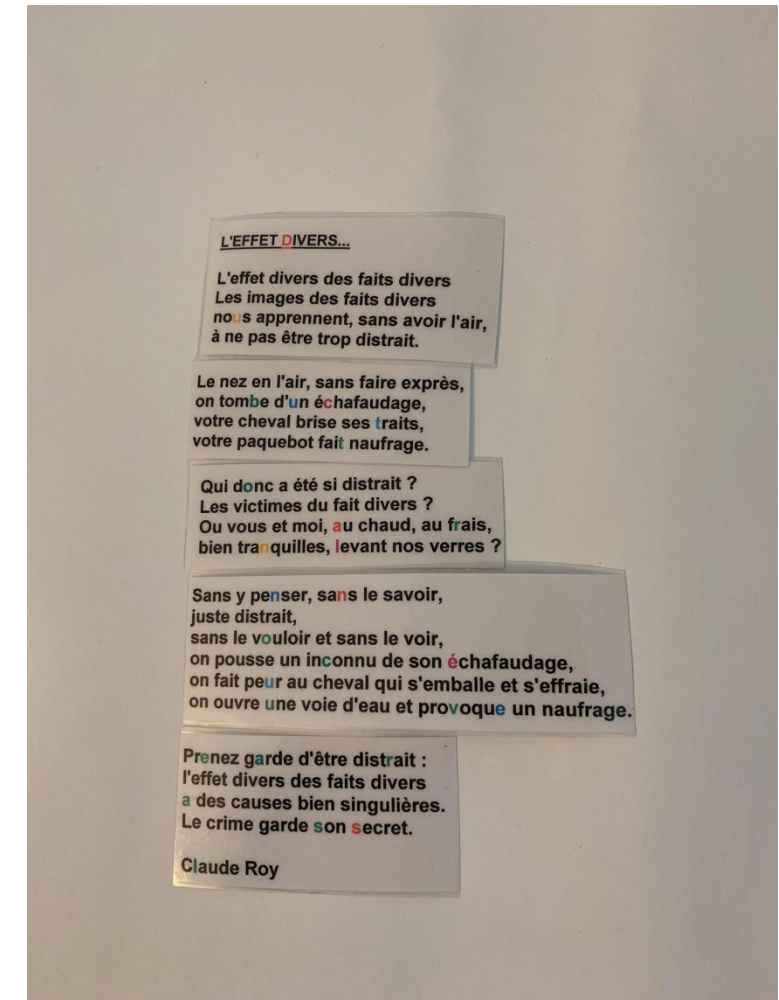
Enigmes logiques permettant de trouver un chiffre par symbole et donc d'ouvrir le livre coffre code



Poésie à remettre dans l'ordre

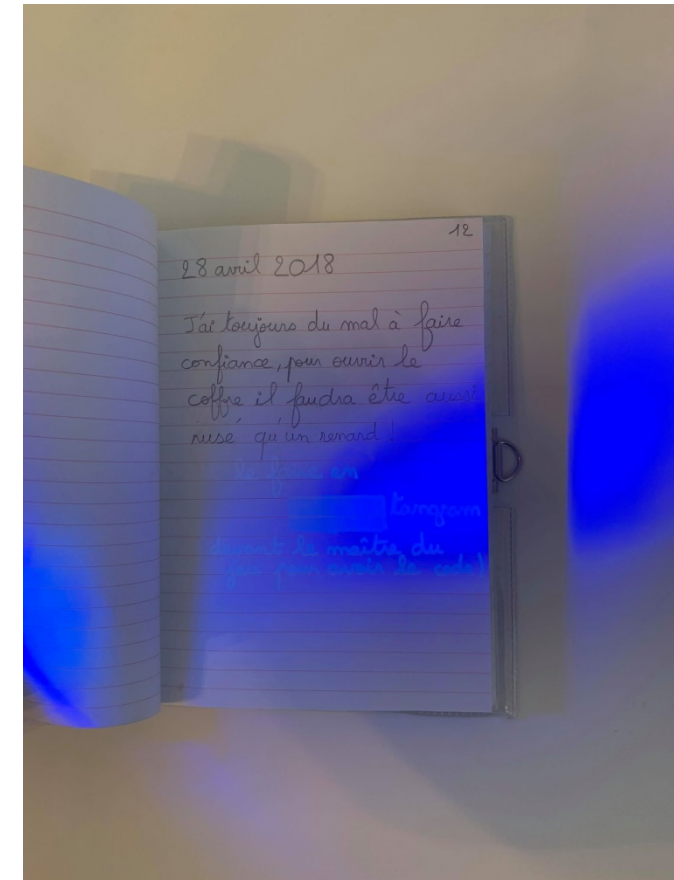
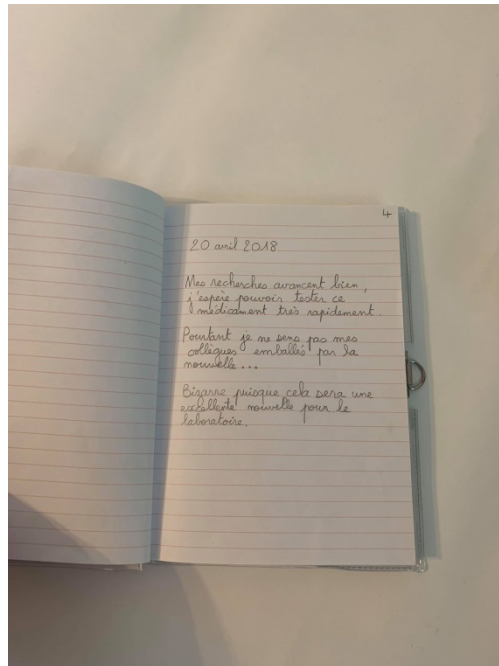
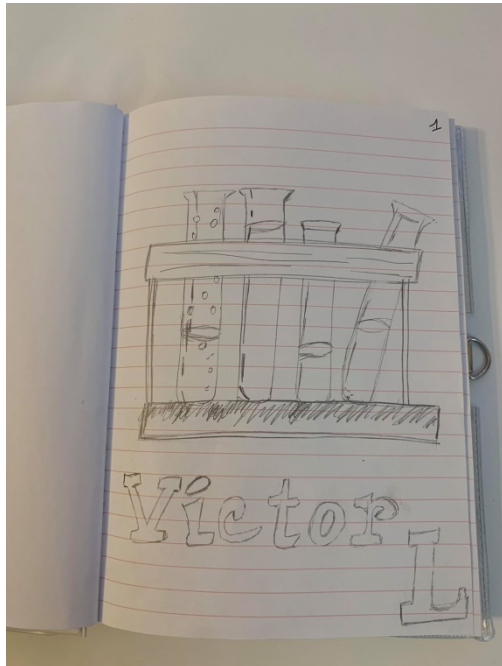
Il s'agit ici d'une poésie étudiée préalablement en classe, ici « L'effet divers... » de Claude Roy. Elle est coupée en morceaux qu'il faut remettre en ordre. Lorsque cela est fait les lettres de différentes couleurs permettent de recomposer une phrase :

Dans un bocal, une clé tu trouveras.



Carnet de notes

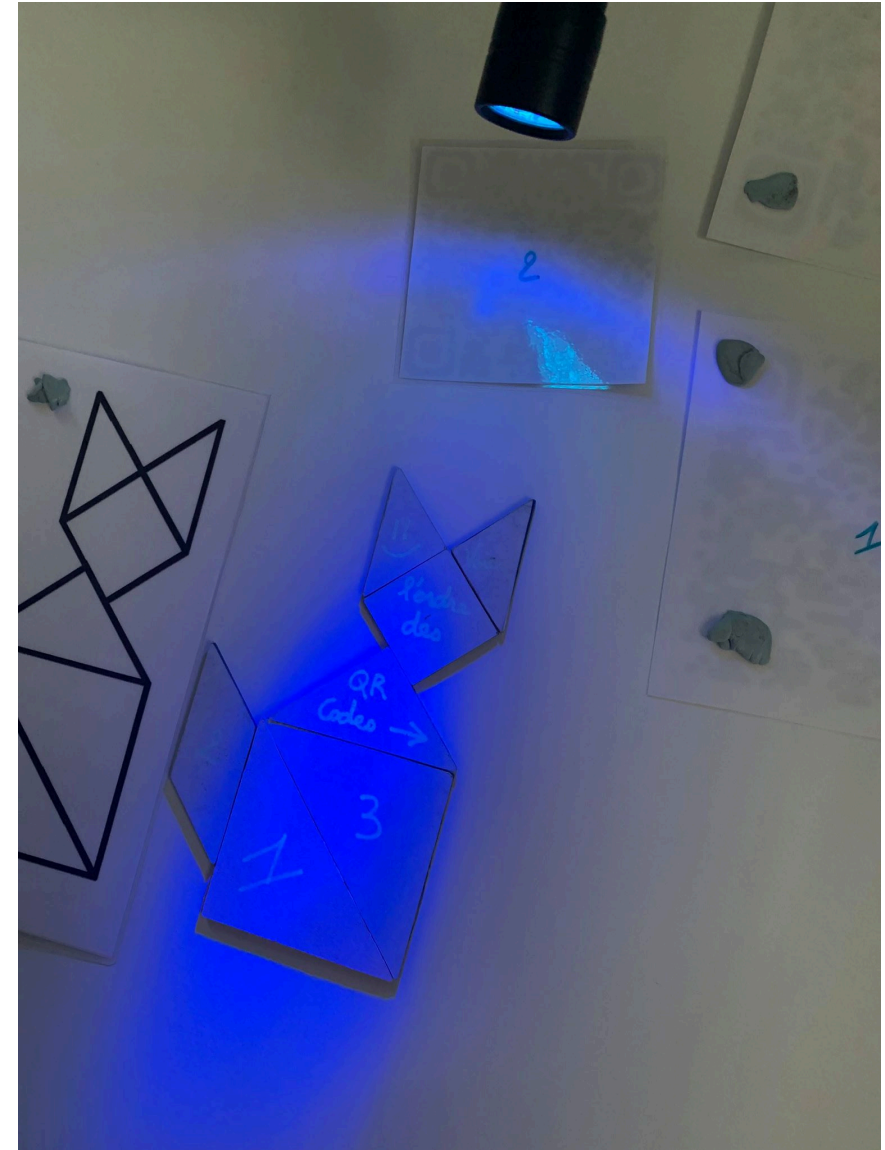
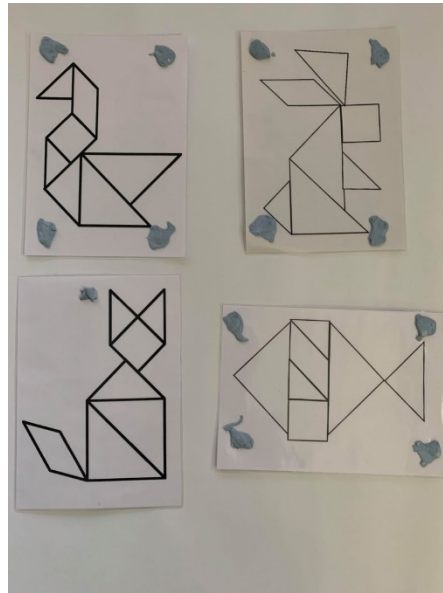
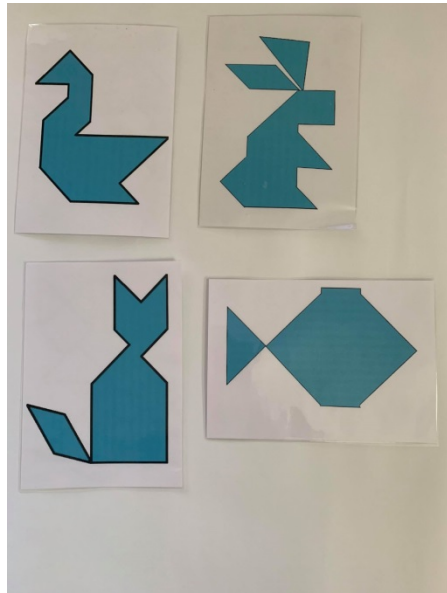
Quelques photos du carnet style journal intime de notre victime. Elle retrace les inquiétudes et le questionnement de Victor. La page 12 cache des données visibles uniquement avec la lampe UV. Cette page indique le motif de tangram qu'il faut réaliser et à qui le montrer pour validation.



Tangram

Les 7 pièces sont cachées dans la pièce ou dans les différents coffres. Il faut impérativement toutes les trouver pour accéder à l'énigme finale de cet escape game.

Dans la pièce, les modèles de Tangram sont accrochés (au dos le modèle des pièces sert d'aide si nécessaire). Sur chacun des pièces, la lampe magique a été utilisée pour écrire un message qui donne l'ordre de lecture des QR Codes et donc l'ordre dans lequel entrer le code sur le coffre final afin d'accéder aux dossiers des suspects.



Piles

2 piles sur les 4 présentes sur le bureau du scientifique sont fausses.

A l'intérieur de ces dernières, Victor a caché des indices essentiels pour notre enquête :

- Une empreinte digitale qu'il a réussi à relever alors qu'il avait des craintes pour sa vie
- Un intuition « Ca ne peut être sur lui, je dois encore accumuler des preuves » preuve du meurtre prémédité.



QR Codes

4 QR Codes en tout :

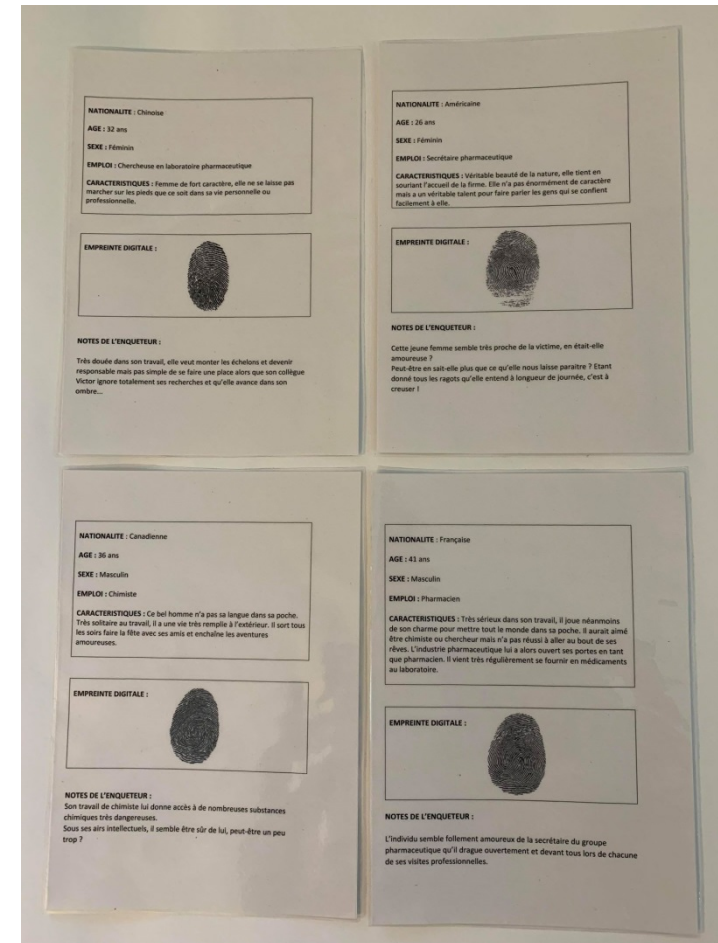
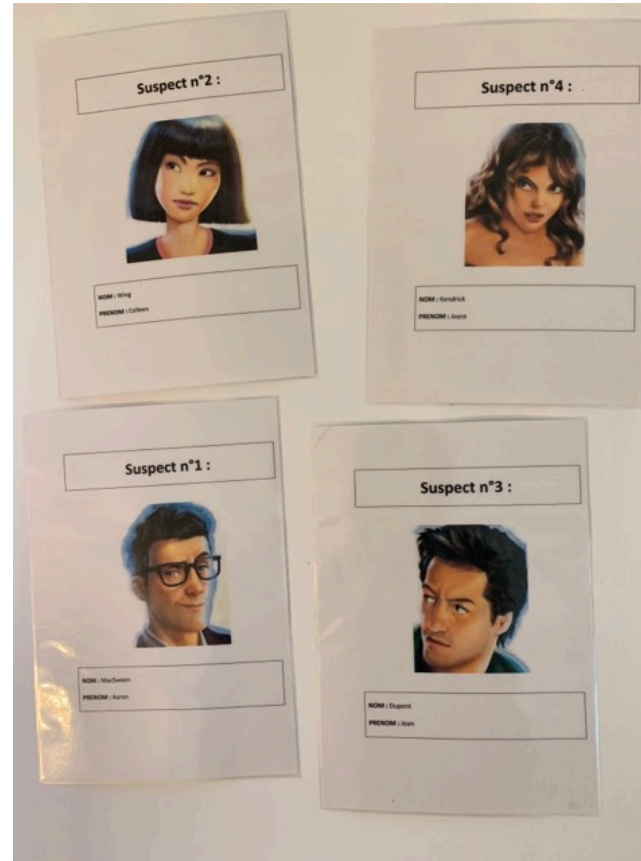
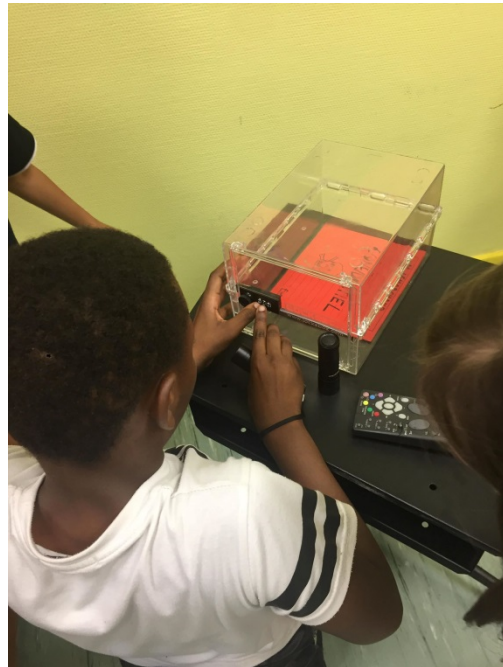
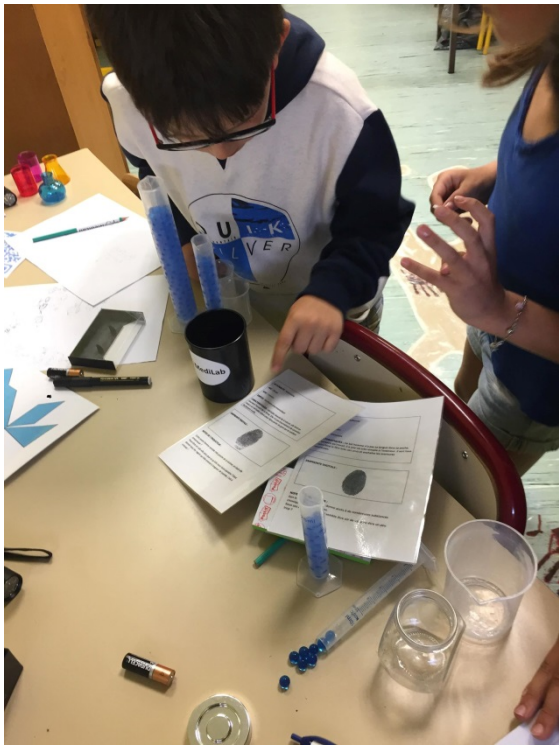
- 3 QR Codes sont cachés dans la pièce, un numéro est accroché à la pâte à fixe à côté de chacun (mais aussi derrière chacun pour pallier à l'éventuel décrochage du QR Code par les élèves)
- 1 QR Code est donné par l'enseignant en même temps que la tablette ou le téléphone permettant de les lire. Il explique la suite de l'enquête.

Les 3 QR Codes donnent 3 opérations dont il faut garder le reste, le chiffre des unités ou le chiffre des dizaines de milliers.



Fiches suspects

Les fiches sont dans le coffre qu'il faudra ouvrir en dernier. Le code étant les chiffres des opérations à calculer (QR Codes).
Pour trouver le coupable, il faudra alors comparer les fiches à l'empreinte trouvée précédemment.



Coups de pouce

- SOS -

