

Les reflets dans la verrerie

Paramètres

- **Niveau:** A2 - B1
- **Compétences:** écoute, orale, lecture, écrite
- **Thèmes:** Adverbs of quantity, Colors
- **Fusion de matières:** Science, History

L'énigme

- **Mots clés**

Les joueurs ont été capturés par un scientifique fou fan de Marie Curie. Il a dissimulé sa formule secrète grâce à une énigme et des miroirs.

Deux groupes de joueurs assis dos à dos sont ligotés ensemble à leurs chaises, un cadenas à lettres ferme la corde ou la chaîne qui les enserre.

Face à eux des textes écrits à l'envers, des textes écrits à l'endroit et des miroirs.

Ils doivent coopérer avec ceux assis derrière eux en lisant dans les miroirs pour trouver le code du cadenas.

- **Boîte à outils**

Deux grands miroirs ou plusieurs petits. Une corde ou chaîne, un cadenas ou système de fermeture à lettres. Des murs ou panneaux d'affichage pour les textes écrits, il y'a un côté A et un côté B.

Côté A :

Le rouge fait fondre

Un peu - Marie Curie

La seule à avoir **La seule à avoir**

eu 2 prix Nobels = **en 2 prix Nobels**

Le jaune donne le dernier élément

Eau = O

Énormément - Aime



Les reflets dans la verrerie

Côté B :

Le violet donne le premier élément

À peine - Rayonnement

Bien et juste donnent du vert

Beaucoup - Universel

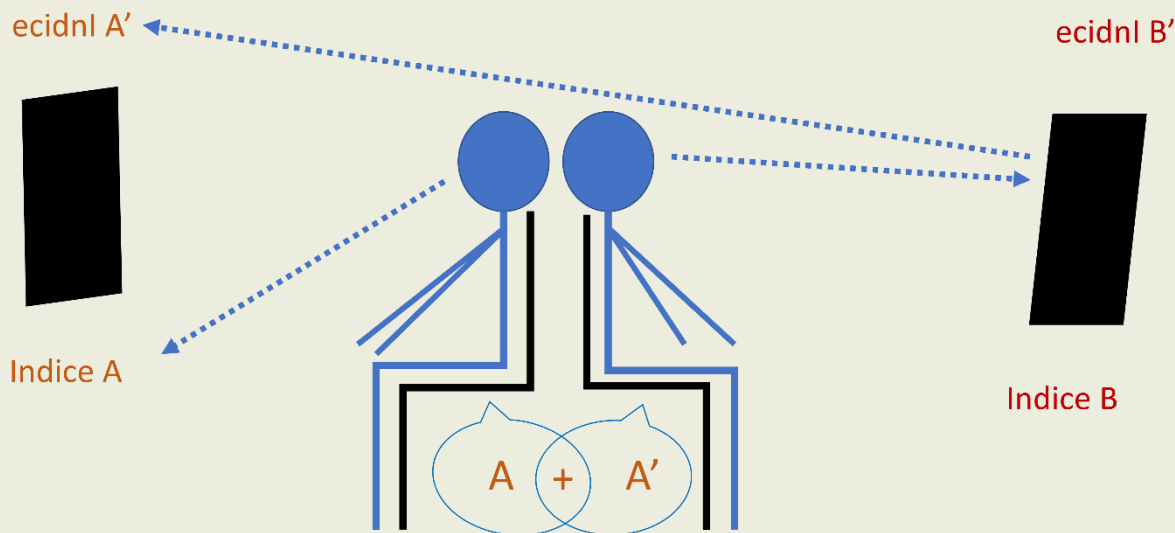
Haine = N

Suffisamment - Radioactivité

- **Description de l'énigme:**

Les joueurs sont ligotés ou attachés à leur chaise. Le cadenas ou système de fermeture a une note accrochée derrière : « Le résultat de la recette secrète m'ouvre ».

Deux groupes de joueurs, le groupe A et le groupe B sont dos à dos et voient devant eux un panneau d'affichage avec des écrits différents. Certains écrits sont à l'envers et visibles à l'endroit par les joueurs de l'autre groupe dans leur miroir.



Les textes en écriture miroir sont disposés en hauteur. Les textes à l'endroit sont écrits en bas.



Les reflets dans la verrerie

Voici ce que voient les joueurs A :

Ce que voit le joueur A

Miroir

Le rouge fait fondre

Un peu - Marie Curie

La seule à avoir

eu 2 prix Nobels =

Le jaune donne le dernier élément

Eau = O

Énormément - Aime

Le violet donne le premier élément

À peine - Rayonnement

Bleu et jaune donnent du vert

Beaucoup - Universel

Haine = N

Suffisamment - Radioactivité

Et voici ce que voient les joueurs B :

Ce que voit le joueur B

Miroir

Le violet donne le premier élément

À peine - Rayonnement

Bleu et jaune donnent du vert

Beaucoup - Universel

Haine = N

Suffisamment - Radioactivité

Le rouge fait fondre

Un peu - Marie Curie

La seule à avoir

eu 2 prix Nobels =

Le jaune donne le dernier élément

Eau = O

Énormément - Aime

Les joueurs doivent coopérer pour comprendre les effets des couleurs et obtenir les lettres du code.

Les joueurs faisant face au côté « A » voient « **Un peu** - Marie Curie ». Les joueurs coté B voient dans le reflet la règle expliquant l'effet de la couleur rouge : « Le rouge fait fondre ». Les joueurs peuvent donc comprendre qu'il faut garder seulement le « a ». **Un peu** est associé à A.



Les reflets dans la verrerie

Les joueurs A peuvent lire la première partie de :

La seule à avoir eu 2 prix Nobels = **alədoN xinq S ue ɔiovs é əluəs s.J**. Les joueurs B peuvent lire la partie en bleu inversé dans leur miroir : c'est le même texte. En échangeant, les joueurs A et B peuvent comprendre que les deux côtés de la phrase sont les mêmes, seule la partie bleue est inversée, le rôle du bleu est donc d'inverser l'ordre puisque le signe égal indique une équivalence entre les 2 parties.

Les joueurs A peuvent lire dans leur miroir : « Le violet donne le premier élément ». Les joueurs B peuvent lire **À peine – Rayonnement**. On conclut que **À peine** est associé à R.

Les joueurs A peuvent lire dans leur miroir que Bleu et jaune donnent du vert. Les joueurs B peuvent lire dans leur miroir que Jaune donne le dernier élément. Les joueurs B peuvent lire **Suffisamment – Radioactivité**. On sait que le rouge fait fondre, que jaune donne le dernier élément. On doit donc prendre le dernier élément sans compter le rouge, soit i. **Suffisamment** est associé à I.

Les joueurs A peuvent lire dans leur miroir que Bleu et jaune donnent du vert. Les joueurs B peuvent lire dans leur miroir que Jaune donne le dernier élément. Les joueurs B peuvent lire **Beaucoup – Universel**. Il faut donc inverser et prendre le dernier élément, soit U. **Beaucoup** est associé à U.

Les joueurs A voient **Eau** = O et les joueurs B voient **Haine** = N, il peuvent comprendre que orange donne la phonétique et donc **Énormément – Aime** donne « M ».

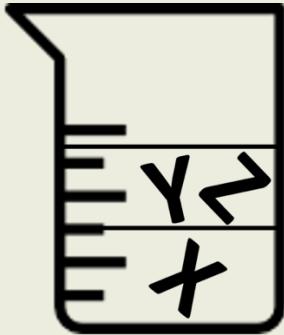
Au total on obtient : **À peine** – R, **Un peu** – A, **Suffisamment** – I, **Beaucoup** – U, **Énormément** – M



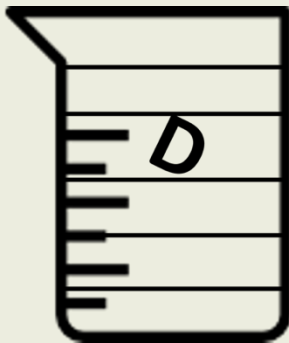
Les reflets dans la verrerie

Les joueurs peuvent voir sur un bureau ou sur le mur les notes du scientifique :

« Beaucoup - X, un peu - Y et autant - Z : »



“Formule secrète : ”



Solution de l'énigme

Cela permet de comprendre que les adverbes de quantité déterminent l'ordre des lettres pour former le code, le code est donc RADIUM.

Indices

« Vous cherchez le résultat de la formule ? Bonne chance ahah je l'ai dissimulé ! »

« Les éléments en plus grande quantité vont plus bas dans le contenant »

« Mon premier essai était un échec, mais les bons éléments avec leurs quantités donnent le bon résultat ! »



Les reflets dans la verrerie

Plus d'information

Restrictions Possibles

Cette énigme peut causer des difficultés aux personnes atteintes des troubles suivants :

- Dys : déchiffrer le texte,
- Daltonisme : différencier / déceler certaines couleurs,
- Myopie non corrigée : lire de loin.

Assurez-vous :

- De diversifier vos énigmes pour que tous puissent participer activement à l'Escape Room,
- Que votre groupe soit hétérogène,
- Que vos textes soient adaptés selon les recommandations dans le guide du projet SpeakER.