

Escape game : animaux de la forêt

6–10 ans · environ 60 minutes · 1–6 joueurs

Comment jouer

1. Imprimez toutes les pages en A4. Les deux dernières pages sont les solutions — gardez-les pour les adultes.
2. Résolvez les énigmes dans l'ordre que vous voulez, seul ou en équipe. La plupart donnent un mot secret.
3. Prenez un crayon : certaines énigmes demandent plusieurs essais.
4. Vérifiez chaque réponse sur les pages de solutions — ou cachez les mots secrets comme indices d'une chasse au trésor.

1. Sudoku en images
2. Sudoku des chiffres
3. Chasse aux nombres
4. Suis les flèches
5. Labyrinthe de lettres
6. Code en images
7. Écriture secrète en images
8. Code du téléphone
9. Code du carré
10. Code des nombres



1. Sudoku en images

Chaque image une fois par ligne, par colonne et par carré épais. Dessine les images qui manquent.

			
			
			
			








2. Sudoku des chiffres

Écris de 1 à 6 pour que chaque ligne, chaque colonne et chaque carré épais ait chaque chiffre une fois.

4	2		6		
		3			2
2					5
	4			2	
			2	3	
		2	1		4



3. Chasse aux nombres

Trouve les 8 nombres dans la grille — en ligne ou en colonne — et coche-les.

3	2	6	4	6	1	1	1	0
1	3	5	3	7	3	0	2	4
3	6	2	1	4	2	9	1	4
6	5	1	3	2	8	2	4	7
0	5	2	5	2	7	9	2	9
5	4	8	2	0	7	1	4	0
4	0	0	4	6	2	3	4	5
0	9	4	7	1	2	3	1	8
5	2	2	9	7	2	5	2	6

- ☐ 605
- ☐ 1092
- ☐ 1352
- ☐ 2206
- ☐ 2318
- ☐ 2365
- ☐ 4092
- ☐ 4790



4. Suis les flèches

Pars de la case verte. Note sa lettre, suis sa flèche et continue jusqu'à l'étoile.

C ↓	B ↓	K →	P ↓	T ←	B ←
S →	S →	O →	N ★	K ↑	J ↑
I ↑	T ←	C ←	Z ↓	Y →	N ↓
R ↑	W ←	Z ←	R ↓	U ↑	O ←
E ↑	H ←	Z ←	P ↑	U →	X ←
T →	W ↑	K ↑	G →	M →	Z ↑



5. Labyrinthe de lettres

Pars de la case verte. Avance en haut, en bas, à gauche ou à droite — jamais en diagonale. Le bon chemin forme deux mots.

C	E	R	C	J	B	W
K	H	F	F	P	T	T
P	I	B	O	U	B	Q
H	K	M	J	R	T	E
C	Y	Z	W	G	Z	L
Y	C	N	J	W	R	W
F	Z	W	G	R	K	U

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐



6. Code en images

Écris le nom de chaque image, une lettre par case. Les lettres des cases colorées forment le code.















7. Écriture secrète en images

Chaque image est une lettre — cherche-la dans la clé en bas et écris le mot.



 = M	 = D	 = O	 = E
 = S	 = U	 = R	 = T
 = B	 = A	 = N	 = K



8. Code du téléphone

Chaque groupe de chiffres est une lettre : appuie autant de fois sur la touche. 2 = A, 22 = B, 222 = C.

22	555	2	444	777	33	2	88

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
*	0	#



9. Code du carré

Chaque paire de nombres est une lettre : d'abord la ligne, puis la colonne. 11 = A, 12 = B.

15	13	45	42	15	45	24	31

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



10. Code des nombres

Chaque nombre est une lettre : A = 1, B = 2 ... Z = 26.

6	5	21	9	12	12	5

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Solutions

Pour les adultes — à cacher des joueurs !

1. Sudoku en images

1. Sudoku en images

Chaque image une fois par ligne, par colonne et par carré épais. Dessine les images qui manquent.





2. Sudoku des chiffres

2. Sudoku des chiffres

Écris de 1 à 6 pour que chaque ligne, chaque colonne et chaque carré épais ait chaque chiffre une fois.

4	2	5	6	1	3
6	1	3	5	4	2
2	3	1	4	6	5
5	4	6	3	2	1
1	5	4	2	3	6
3	6	2	1	5	4

3. Chasse aux nombres

3. Chasse aux nombres

Trouve les 8 nombres dans la grille — en ligne ou en colonne — et coche-les.

3	2	6	4	6	1	1	1	0
1	3	5	3	7	3	0	2	4
3	6	2	1	4	2	9	1	4
6	5	1	3	2	8	2	4	7
0	5	2	5	2	7	9	2	9
5	4	8	2	0	7	1	4	0
4	0	0	4	6	2	3	4	5
0	9	4	7	1	2	3	1	8
5	2	2	9	7	2	5	2	6

- ☐ 605
- ☐ 1092
- ☐ 1352
- ☐ 2206
- ☐ 2318
- ☐ 2365
- ☐ 4092
- ☐ 4790

4. Suis les flèches — HERISSON

4. Suis les flèches

Pars de la case verte. Note sa lettre, suis sa flèche et continue jusqu'à l'étoile.

C ↓	B ↓	K →	P ↓	T ←	B ←
S →	S →	O →	N ★	K ↑	J ↑
I ↑	T ←	C ←	Z ↓	Y →	N ↓
R ↑	W ←	Z ←	R ↓	U ↑	O ←
E ↑	H ←	Z ←	P ↑	U →	X ←
T →	W ↑	K ↑	G →	M →	Z ↑

H E R I S S O N

5. Labyrinthe de lettres — CERF + HIBOU

5. Labyrinthe de lettres

Pars de la case verte. Avance en haut, en bas, à gauche ou à droite — jamais en diagonale. Le bon chemin forme deux mots.

C	E	R	C	J	B	W
K	H	F	F	P	T	T
P	I	B	O	U	B	Q
H	K	M	J	R	T	E
C	Y	Z	W	G	Z	L
Y	C	N	J	W	R	W
F	Z	W	G	R	K	U

C E R F H I B O U

6. Code en images — TRESOR

6. Code en images

Écris le nom de chaque image, une lettre par case. Les lettres des cases colorées forment le code.


C I T R O U I L L E


R E N A R D

C A B A N E


H E R I S S O N


H I B O U

P A N I E R

T R E S O R

Solutions

Pour les adultes — à cacher des joueurs !

7. Écriture secrète en images — RENARD



8. Code du téléphone — BLAIREAU



9. Code du carré — ECUREUIL



10. Code des nombres — FEUILLE

