

SCÉNARIO ESCAPE GAME “LES VINS DE PORTO”

Ci-dessous nous vous présentons le scénario de l’escape réalisé pour l’IVDP (institut des vins de Portos et Douro).

Les commentaires sont notés de cette façon

Présentation de l’escape game :

(nous l’avions présenté à table au moment du café pour créer l’effet de surprise mais avec des élèves cet effet de surprise n’est pas nécessaire).

- Connaissez-vous le principe d’un escape game ?
- Avez-vous déjà joué ?
- Rappeler les règles : jeu en équipe - collaboratif - équipes déjà constituées (= leur table + couleur de leur équipe) - Téléphone peut être utilisé. Ne rien casser, ne rien démonter - Les indices ne sont utiles qu’une seule fois dans le jeu. Avez-vous des questions ?
- **Le jeu commence dès maintenant. Bonne chance !!!!**
- Lancer le teaser (message préenregistré ci dessous)

Teaser de l’Escape Game Porto / IVDP

Vous êtes Tiago Ribeiro, fils héritier de la quinta <https://quintadapacheca.com/> vous travaillez depuis des mois à la création d’une nouvelle cuvée. Pour y parvenir, vous avez fait appel à la meilleure œnologue du secteur : Beatriz Goncalvez.

Ce flacon d’exception doit être présenté lors de la soirée d’inauguration du festival des vins de Porto «OENOPHILO ».

Beatriz vous a laissé un message inquiétant sur votre répondeur :

“Tiago, tout est prêt pour ce soir, nous nous retrouvons directement au festival. Attends on frappe à la porte, je reviens.... *bruits de fond, porte qui claque, bruits de verre, au secours...*”

Inquiet, vous décidez de vous précipiter à son hôtel. Vous espérez y trouver des indices dans sa chambre,

Vous avez 75 minutes pour retrouver Beatriz et la cuvée faites vite !

Aider les équipes à se diriger vers le 1er lieu (chambres avec pastilles couleurs selon équipe).

LIVRET DE MAÎTRE DU JEU

Première pièce Chambre

(temps estimé 20 min max)

Cuisine 15 min max

4 groupes : 2 Chambres d'application + salle 32 divisée en 2 espaces « chambres »

Matériels à disposer dans chaque chambre :

- 1 lit ou 1 matelas gonflable + duvet + oreiller
 - 1 chaise
 - 4 porte vues pour les mails de Beatriz
 - Billet de train sur le bureau,
 - stylos
 - carte de Porto touristique collée sur carton
 - ficelle + punaises
 - 4 valises avec vêtements à l'intérieur
 - 4 cadenas pour ciseaux
- 1 bureau,
ciseaux
4 cadenas pour valises

ENIGME 1 : dans la chambre / Labyrinthe

*1 labyrinthe avec des chiffres, posé dans la chambre sur le bureau
message : "Le code 687 n'est pas le bon, 312 non plus , essayez 354"
chiffres = code du cadenas ciseaux
Les ciseaux permettent de couper la ficelle pour l'énigme suivante*

ÉNIGME 2. dans la chambre / carte touristique

- 1 carte touristique de Porto affichée
- à disposition 1 rouleau de ficelle de cuisine et des épingles
- les ciseaux permettent de couper la ficelle
- mails avec confirmation rdv dans les différents sites touristiques
- ils doivent reconstituer son itinéraire pour pouvoir trouver le code **170**

Nous permet d'ouvrir une valise avec cadenas dans la boîte il y a le coloriage magique (clé de décryptage) + *remplie vêtements + trousse de toilette et faux papiers*

cahier de coloriage magique = clé de déchiffrement couleur = lettre de l'alphabet + symboles

pourquoi cahier de coloriage : ses enfants lui ont offert pour qu'elle s'occupe dans l'avion. Petit message manuscrit en haut haut du dessin :

Maman on te prête Elmer pour que tu puisses jouer dans l'avion

Bisous on t'aime arturo et Livia

*Billet de train carré : destination codée (**RDV CAVE !**) sur le bureau*

Sur le bureau, billet de train avec qr code vers tuto cocotte en papier.

Ils doivent plier le billet en cocotte 8 couleurs = 8 lettres pour pouvoir décoder la destination

donner le tuto de la cocotte sur un lien QR code sur le billet

Deuxième pièce Cave

(temps estimé 20 min max)

ENIGME 3 : à la cave / QUINTAS

4 Articles de presse tailles identiques qui présentent 4 quintas + plastifiés et perforés
créer 4 caches de différentes couleurs
1 cache couleur par article de presse
les caches sont cachés dans la cave
Ils font apparaître les codes des fioles (A4 B3 C1....) : sur caisse de bouteilles écrire ABCD
/123 : comme un touché coulé
rangés dans une pochette plastique et fixés avec crochet ardoise (anaïs faut y
penser !!!)

EXEMPLE D'ÉNIGMES



Porto Nieport B1 cache orange

Porto Quinta do noval D1 CACHE BLEU FONCÉ

Porto Dow's, garham's C2 cache BLEU CLAIR

Porto Taylor's C3 cache BEIGE OU GRIS

ENIGME 4 : dans la cave / LES DIFFÉRENTS VINS DE PORTO

À disposition un catalogue de présentation de plusieurs cuvées, descriptif de cuvées avec les arômes. (lagrima, vintage, ruby, tawny, LBV)

5 bouteilles de vin vides avec une étiquette de Porto collée dessus (blanc, tawny, ruby, vintage, LBV) avec un parchemin à l'intérieur + cire + ficelle

bocaux à sentir : arômes avec des sirops (prune, fraise, framboise, mûre) : **Sandeman ruby porto**

dans des bocaux de confiture + arômes des autres types de porto (menthe poivrée, caramel, figue)

remettre sous les bocaux les lettres

utiliser aussi le toucher (noix, citron, camomille, miel, fleur d'oranger)

12 bocaux en tout / 3 avec les arômes descriptifs du bon porto

	A	B	C	D
1	MENTHE	FRAISE confiture	NOIX	PRUNEAUX
2	CARAMEL	FIGUE	MURE gelée	CITRON
3	MIEL	FRAMBOISE surg	CAMOMILLE	FLEUR ORANGER

lettre du ravisseur (à rouler comme un parchemin dans la bouteille) à son boss qui lui indique qu'il a récupéré le "colis" et tout a été mis en œuvre pour que Mme Goncalvez ne puisse pas se rendre au concours.

Retrouvons nous comme convenu :

- à la quinta da pacheca (tawny)
- directement à l'accueil sur le lieu du concours (lagrima)
- dans la salle de restaurant (kopke)
- palacio de cristal (LBV)
- **autour d'un verre au bar (bonne réponse) (Sandeman)**

pour qu'il lui remette la cuvée en mains propres.

La bonne lettre est à placer dans bouteille *Sandeman Ruby Porto*

Troisième pièce le bar

(temps estimé 20 min max)

ENIGME 5. au bar : MODE D ÉLABORATION / COCKTAIL

puzzle à remettre en ordre

les pièces à plastifier seront cachées dans le bar

(prévoir scotch)

doc IVDP kit pédagogique + <https://puzzel.org/fr/features/creer-un-puzzle>

au dos du puzzle la recette du cocktail à réaliser

Fiche technique simplifiée ok vu avec patrice

1 cl sirop sureau (IR)

2 cl verjus (TRA)

4 cl Porto blanc (BAL)

½ blanc oeuf (HAR)

5 cl ginger ale (NA)

1. Préparer votre plan de travail
2. Vérifier la propreté du verre
3. Mettre 4 glaçons dans le verre
4. Faire un dry shake des ingrédients
5. Ajouter les glaçons dans le shaker
6. Shaker
7. Servir
8. Ajouter le ginger ale
9. Décorer

sous les récipients (cinq verres identiques pour forcer à reconnaître les produits) il y a des lettres, il faut reposer les verres dans l'ordre

À faire : écrire sur la paille qui sert de déco le nom de plusieurs lieux (restau, hall, office, bar, cuisine, wc, cave, chambre) écrire à l'encre indélébile / insoluble. prendre 4 verres au phare Bougainville.

ir trabalhar na (sur les verres) COZINHA (écrit sur la paille) / allez travailler dans la cuisine (en bas de la FT il y a un QR code pour traduire)

Les équipes doivent se diriger vers la cuisine

Quatrième pièce La cuisine

(temps estimé 15 min max)

ENIGME 6 : en CUISINE

3 activités :

permet de trouver 3 chiffres pour ouvrir un cadenas lockee :

1. colorer à coeur une poire pochée au porto

cuisson sous vide . 1 marinée, 1 non marinée

laquelle est marinée ? Poser poire marinée sur mois de l'année ?

SETEMBRO / JANEIRO **CHIFFRE 9 POUR MOIS SEPTEMBRE**

2. Sauce au Porto : remettre dans l'ordre le vocabulaire / trouver étape manquante à chaque fois (6 mots):

Pincer (lettre G)

Dégraissier (lettre O)

Déglacer (lettre A)

Mouiller (lettre O)

Réduire (lettre T)

Passer (lettre S)

lettre sur chaque russe

fiche technique A3 sauce porto des.... à la place du vocabulaire professionnel

il faut remettre les étapes dans l'ordre pour voir le mot agosto apparaître

CHIFFRE 8 POUR MOIS AOUT

3. tablier + rouleau à pâtisserie

Lettres sur le lien du tablier (6 lettres)

ABRIL + symbole cadenas **CHIFFRE 4 POUR MOIS AVRIL**

Tableau avec calendrier de saison des légumes

QR code au mur qui amène à un cadenas numérique (réponses énigme casserole)

Lockee **489** QR code à mettre SUR le calendrier CAR DANS L ORDRE DES SAISONS

ET DES MOIS

Écran GAGNANT QUI APPARAÎT : Beatriz Goncalvez est libérée et pourra participer au concours dans les temps. Elle apparaît à l'écran et remercie tout le monde.

FIN DE L'ESCAPE : SYNTHÈSE (technologie)

À la fin du jeu il est prévu de faire deux choses :

1- une synthèse de jeux en réexplication des différentes énigmes.

2- une partie technologie professionnelle en essayant de faire des liens entre les éléments abordés lors du jeu et les savoirs associés propre au thème des vins de porto.
(une énigme = une partie de cours).