

Scénario - Escape Game : Le complot des JO

EPS - Math – Arts Plastiques

J-100 avant les JO. Ilman MUKHTAROV espoir Français et candidat a une médaille passe au contrôle antidopage. Ses analyses sont positives et révèlent un dopage au Ligandrol un agent anabolisant.

Cette annonce apparait comme un vrai coup d'arrêt pour Ilman qui ne comprend pas ce qui lui arrive d'autant que ce résultat l'exclu des prochains JO.

Ilman est persuadé d'être à l'origine d'un complot de la part d'un de ses adversaires qui le craint et cherche toutes les solutions pour gagner le titre. Seul, il n'arrivera pas à prouver son innocence. Il a besoin de vous d'autant que la commission de discipline se réunit dans une heure afin de statuer sur sa sanction disciplinaire.

Vous allez donc avoir deux missions :

- *Trouver la personne à l'origine de ce complot.*
- *Récupérer la lettre d'aveux et le bon échantillon d'analyse afin de le transmettre à l'AMA*

Les suspects

Sur un mur de la salle, l'ensemble des portraits des suspects sont affichés. Les énigmes permettront d'innocenter tour à tour chaque lutteur.

- – lutteur géorgien dernier vainqueur des championnats du monde
- Chems Eddine Bouchaib - lutteur algérien
- Maxime Fiquet – Lutteur français – s'entraîne avec Ilman à l'INSEP
- Rei Higuchi – Vice-champion du monde d'origine japonaise
- **Bouvaysar Saytiev – Athlète Russe, champion olympique (coupable)**
- Murad GAIDAROV – Lutteur Bulgare vice- champion olympique en 2016
- Mathilde Muktharov – Femme d'Ilan
- Dzambolat Tedeev – Entraîneur de l'équipe Russe
- Christophe Guénot – Préparateur et conseiller pour l'équipe de France



Mise en place

Sur les murs de la salle :

- L'ensemble des portraits des suspects
- 1 miroir
- de la déco en lien avec la lutte
- Le tableau les lutteurs (énigme)

Sous la table

- la présentation d'Illman + des infos en lien avec la lutte
- une pièce de tangram

Au pied de la table un sac à dos : vous y trouverez à l'intérieur :

- 1 Pièce du tangram
- 1 tablette pour les QR code (Message audio à analyser + QRcode à colorier ?)
- 1 Bouteille avec message codé
- 1 Fiole
- 1 trousse avec divers crayons (partie 1 énigme scytale)

Sous la chaise une enveloppe

- 2 Pièces du tangram
- 2 photos
- Une carte postale (Enigme carte postale)

Sur la table :

- 1 pièce de tangram
- Article de journal sur ce qui se passe (Enigme)
 - ***un coffre avec un cadena à 4 chiffres qui contient :***
 - 1 pièce du tangram
 - 1 ruban papier (partie 2 Enigme scytale à utiliser avec la trousse)
 - 1 fiole avec un liquide.

- 1 clé (ouvre la boîte à clé)
- **une boîte fermée à clé. Qui contient :**
 - Un QR code à colorier.
 - 1 photo
 - Une fiole
 - 1 pièce de tangram

Dans les couloirs :

- Affiches multiples de 9 et multiples autres pour amener au laboratoire d'analyse

Au laboratoire :

- 1 photo
- 1 fiole
- ***1 boîte à code à 3 chiffres qui contient :***
 - Un plan
 - Le défi programmation
 - Une conversation sms qui innocent un suspect

Dans la salle d'entraînement :

- Le suspect
- L'affiche sur la porte

Les énigmes : Le journal

Les étapes :

- Récupérer la une du journal l'équipe du jour qui se trouve sur la table.

La résolution :

Passer au crayon tout le morceau de journal manquant.

En passant au crayon gris le texte manquant apparaît :

VLADIMER

Innocente VLADIMER Khinchegashvili, lutteur géorgien

Le journal



L'INFO DU JOUR

Une suspension de 10 ans pour Mukhtarov ?

Ilman Mukhtarov, 23 ans, l'un des plus grands espoirs de la lutte française dans la catégorie -65 kg, a été contrôlé positif au Ligandrol un agent anabolisant ce lundi 10 juin.

Cette annonce apparaît comme une réelle surprise pour ce jeune athlète qui revendiquait dans nos colonnes il y a quelques mois, l'importance des contrôles anti-dopage au sein de sa discipline.

«La lutte est trop souvent confrontée aux cas de dopage, il est nécessaire à mon sens de renforcer les contrôles et les sanctions qui en découlent.» (Propos recueillis par L'équipe le 13 mars).

Face à cette annonce stupéfiante qui pourrait arrêter brusquement la carrière du jeune militaire, la Fédération Française a demandé à l'agence mondiale anti-dopage (AMA) la possibilité de réaliser une seconde analyse. Cette demande n'a pas encore été approuvée mais si telle est le cas, Ilman pourra représenter de nouveaux échantillons dans les heures à venir.

Je ne renoncerais pas aux Jeux Olympiques »



Quelle sanction?

Selon l'échelle des sanctions mise en place par l'AMA les sanctions encourues par Mukhtarov sont les suivantes :

- Une suspension de toutes les compétitions pour un minimum de 2 ans.
- Trois mois à trois ans de prison.
- De lourdes sanctions financières.

Une surprise?

Pour l'entraîneur de Mukhtarov, Christophe Guénou, cette annonce «réaliste». «Ilman est arrivé là où il est aujourd'hui grâce à son acharnement, il est présent au centre d'entraînement 15h/24h, l'idée qu'il puisse se dopage est inimaginable.»

La théorie du complot?

C'est une injustice totale et je prouverais que je suis clean »

Suite à un entretien téléphonique, Ilman nous a indiqué qu'il mettrait tout en oeuvre pour prouver son innocence.

Il a d'ailleurs réussi à obtenir une audition à l'AMA ce mardi 11.



Une enquête en cours.

Une enquête policière est néanmoins en cours. Les policiers cherchent notamment à retracer si les échantillons n'ont pas pu être modifiés lors du contrôle hier à 11h.

Les premiers indices ont amenés les enquêteurs à s'intéresser à ces personnes interrogées.

Les énigmes : La carte des différences

Les étapes :

- Récupérer la carte postale dans l'enveloppe sous la chaise



La résolution :

« La différence vous innocentera » - En comparant la carte avec l'ensemble des suspects et l'ensemble des portraits on constate que Christophe Guénot a une montre à son poignet. Il a d'ailleurs réalisé cette photo à 10h10. Difficile pour lui d'être à 11h à l'AMA.



Innocente Christophe Guénot

Les énigmes : Tableau les lutteurs

Les étapes :

- Récupérer le questionnaire vrai/faux

La résolution :

Barrez les réponses fausses du tableau. Les réponses restantes permettront de donner le nom d'un lutteur innocent.



VRAI ou **FAUX** ?

Barrez toutes les réponses fausses concernant le tableau :

« **Lutteurs** » de **Gustave Courbet**, 1853, Huile sur toile, 252 x 199cm, Musée des Beaux-Arts, Budapest.

- A Les trois couleurs primaires sont utilisées
- E Il y a une dominance de vert
- D La signature du peintre est présente
- G Le tableau est abstrait
- D C'est une peinture à l'huile
- I Au premier plan, il y a deux lutteurs
- V C'est une œuvre contemporaine
- Y Les couleurs sont très sombres
- N Courbet a peint des lutteurs musclés
- X Au 2nd plan, il y a des footballeurs
- B C'est une œuvre qui parle de musique
- F Les lutteurs portent des baskets
- K Il y a un avion dans le ciel
- E Le vert est la couleur complémentaire du rouge

Innocente Bouchaib Chems Eddine

Les énigmes : Le tangram -> les multiples de 9

Les étapes :

- Récupérer toutes les pièces : sac à dos – chaise – table – coffre à clé sur la table et coffre à code sur la table
- Recomposer le tangram afin de faire apparaître le message suivant :

*Les multiples de 9 vous mèneront
« au laboratoire d'analyses »*



Les énigmes : La scytale

Les étapes :

- Récupérer la trousse dans le sac et les rubans dans la boîte à code qui est sur la table

La résolution :

- Utiliser le bon diamètre de crayon afin de faire apparaître le message suivant

GAIDAROV N'EST PAS LE COUPABLE

Innocente GAIDAROV

Les énigmes : La bouteille

Les étapes :

- Récupérer la bouteille dans le sac d'Ilan (présente dès le début)

La résolution :

- Enlever l'étiquette de la bouteille et résoudre le message codé en le plaçant devant le miroir. (Ecriture inversée Léonard de Vinci)

Le code qui vous permettra de trouver de nouvelles preuves et d'innocenter plusieurs suspects est : trois mille quatre cent quatre-vingt-dix-huit.

Ouvre le coffre sur la table : 3498

L'étiquette de la bouteille :



Le code qui vous permettra de trouver de nouvelles preuves et
d'innocenter plusieurs suspects est : trois mille quatre cent
quatre-vingt-dix-huit

Les énigmes : QR code à superposer

Les étapes :

- Ouvrir le coffre à clé pour récupérer les morceaux du QR code

La résolution :

En superposant les morceaux de QR code, puis en utilisant la tablette un message s'affiche.

***Dzambolat était au centre d'entrainement de
Moscou le 10 juin à 11h***

Innocente Dzambolat l'entraineur russe.



Rq : Les QRcodes sont imprimés sur des transparents spécial photocopieuse

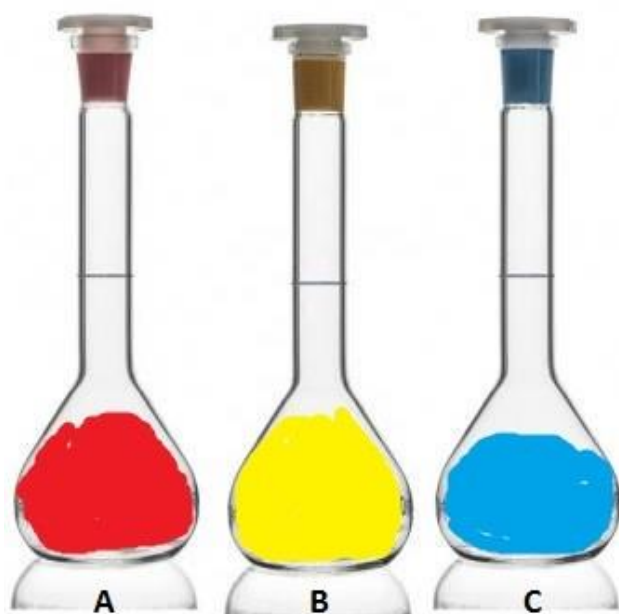
Les énigmes : L'analyse des prélèvements (les fioles)

Vous avez désormais en votre possession plusieurs fioles d'analyse. La résolution de l'énigme vous permettra de récupérer l'une de vos fioles d'analyse et de vous innocenter.

Les étapes :

Les fioles sont à récupérer au cours des étapes précédentes : sac à dos, boîte à clé, boîte à code. La dernière fiole se trouve au labo, lieu de résolution de l'énigme.

La résolution :



ROSE = 6
VERT = 2
ORANGE = 1
NOIR = 5
VIOLET = 3
GRIS = 4

Dans le 1er pot, mélangez A + C

Dans le 2e pot, mélangez C + B

Dans le 3e pot, mélangez A + B

Ouvre le coffre à code du laboratoire : 321

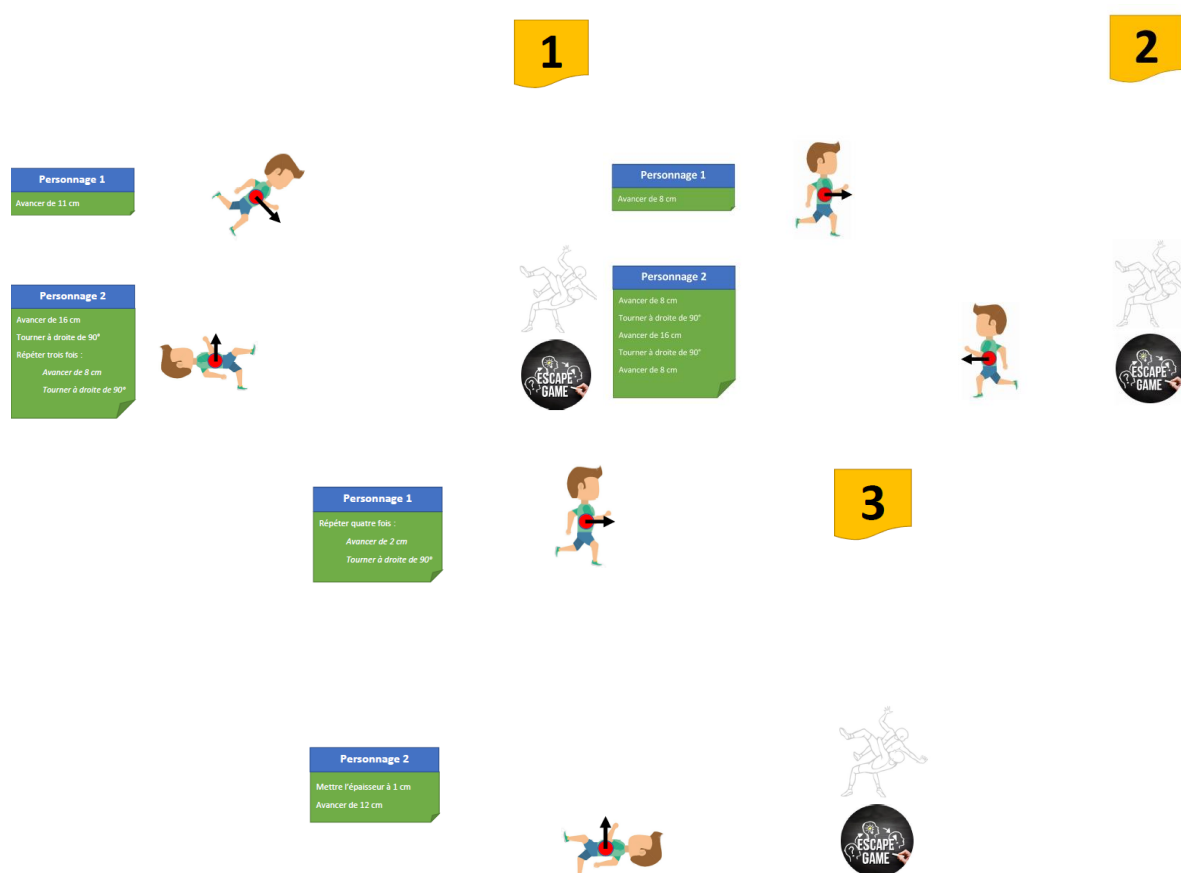
Les énigmes : Le défi programmation

Les étapes :

Ouvrir le coffre du laboratoire vous permet de récupérer plusieurs éléments de programmation.

La résolution :

Trois étapes de codage permettent chacune de donner une lettre : le R, le E et le I.



Innocente REI

Les énigmes : Photos chronologiques

Les étapes :

Récupérer les 4 photos : sous la chaise, dans le laboratoire et dans le coffre à clé.

La résolution :



Les photos remises dans l'ordre montrent que Mathilde faisait du shopping pendant le contrôle. Elle ne peut donc pas être à l'origine du complot.

Innocente Mathilde

Les énigmes : Conversation SMS

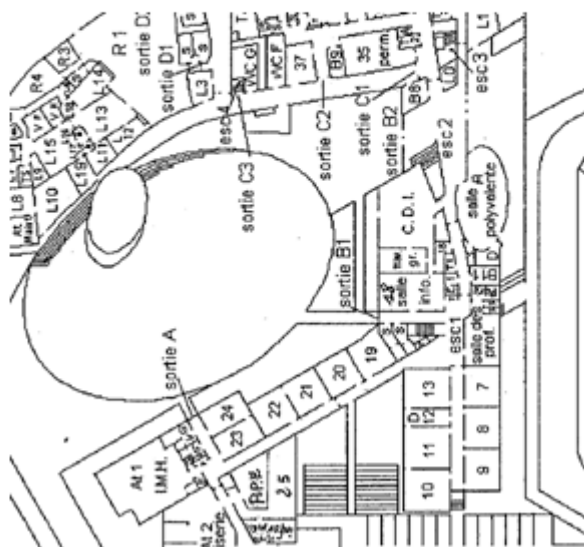
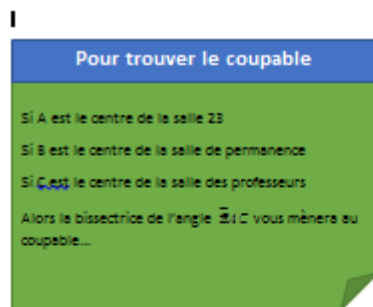


Innocente Maxime Fiquet

Les énigmes : Le plan

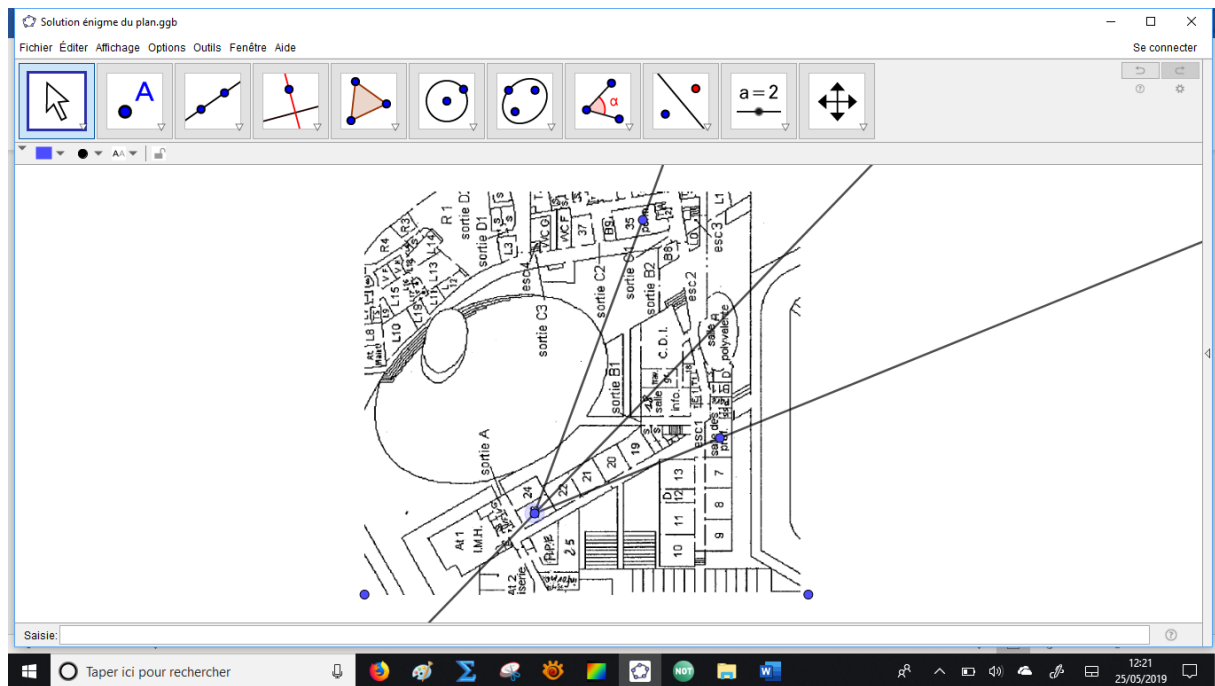
Les étapes :

Ouvrir le coffre à code du laboratoire donne accès à ce plan.



La résolution :

Le tracé mathématique permet de croiser la salle où se trouve le coupable. Il détient désormais vos analyses que vous devez aller récupérer.



Amène au suspect permet de récupérer la preuve du complot...

/ !\ si les élèves se focalisent sur la fouille ils peuvent rapidement arriver devant la salle sans même avoir le nom du coupable. Vous avez donc ici deux stratégies : soit vous les obligés à avoir le nom pour pouvoir sortir de votre salle.

Soit vous mettez une pénalité s'ils se trompent en arrivant devant la salle : 20minutes sans pouvoir retenter la salle (idée du coffre bloqué), puis 30... puis blocage permanent...

Les énigmes : La lutte

Les étapes :

Accéder au centre d'entraînement final pour mettre la racler à votre adversaire ayant voulu réaliser un complot à votre égard.

Vous permettra de récupérer la lettre d'aveux et votre bonne analyse que vous rapporterez aux membres du Comité anti-dopage.

La résolution :

Devant la porte :

MURAD GAIDAROV:
FRAPPER 1 FOIS - CRIER
"MURAD, C'EST MOI
LE PATRON!"

CHRISTOPHE GUÉNOT:
CHANTER OUVRE MOI
CETTE PORTE SUR
UN AIR DE
CHRISTOPHE MAÉ

DZAMBOLAT TEEDEV:
FRAPPER 5 FOIS AVEC
UN INTERVALLE DE 2S

REI HIGUSHI :
FRAPPER
3 PETITS COUPS
1 GROS COUP
3 PETITS COUPS

**AS-TU TROUVÉ LE
COUPABLE?
SEULE LA BONNE
COMBINAISON TE
PERMETTRA
D'OUVRIR LA
PORTE....**

VLADIMER:
FRAPPER UNE FOIS
CHANTER :
" EST CE QUE
TU M'ENTENDS
HEY HO"

MATHILDE:
FRAPPER 1 FOIS EN
DISANT: "MON AMOUR
POURQUOI CE
COMLOT?"

BUVAYSA SAYTIEV:
FRAPPER 3 FOIS -
CRIER "SAYTIEZ, TON PETIT
JEU EST TERMINÉ!"

MAXIME FIQUET:
FRAPPER UNE FOIS
PUIS RÉPONDRE

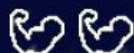
Les différents niveaux :

NIVEAU 1

THE BOSS



COMPÉTENCES



VIE



- 1 - Choisissez au sein de votre équipe 2 lutteurs
- 2 - Prenez chacun un foulard que vous placez sur vous de manière visible.
- 3- Présentez vous sur le tapis et saluez le boss.
- 4- Le combat se déroule à 4 pattes.



Si tu perds ton foulard, sors de la zone ou te lèves, l'élimination sera immédiate



Pour GAGNER :

SOYEZ UNIS

RECUPEREZ LE FOULARD DU BOSS



1 MIN

3 ESSAIS

NIVEAU 2

THE BOSS



COMPÉTENCES



VIE



- 1 - Choisissez au sein de votre équipe 2 guerriers
- 2 - Présentez vous sur le tapis et saluez le boss.
- 3- Le boss est placé à plat ventre, vous devez l'immobiliser.



Tout comportement dangereux vous sera fatal (étranglement, clé de bras...)

Si le boss sort du tapis vous avez perdu



Pour GAGNER :

SOYEZ UNIS

IMMOBILISEZ LE BOSS



30S

3 ESSAIS

NIVEAU 3

THE BOSS



COMPÉTENCES



VIE



- 1 - Choisissez au sein de votre équipe 1 lutteur
- 2 - Présentez vous sur le tapis et saluez le boss.
- 3- Le boss est placé à quatre pattes, vous devez effectuer un retournement



Tout comportement dangereux vous sera fatal (étranglement, clé de bras...)

Si le boss n'est pas sur le dos dans les 30s vous avez perdu



Pour GAGNER :
SOYEZ UNIS
RETOURNEZ LE BOSS



30S

↺ 5 ESSAIS