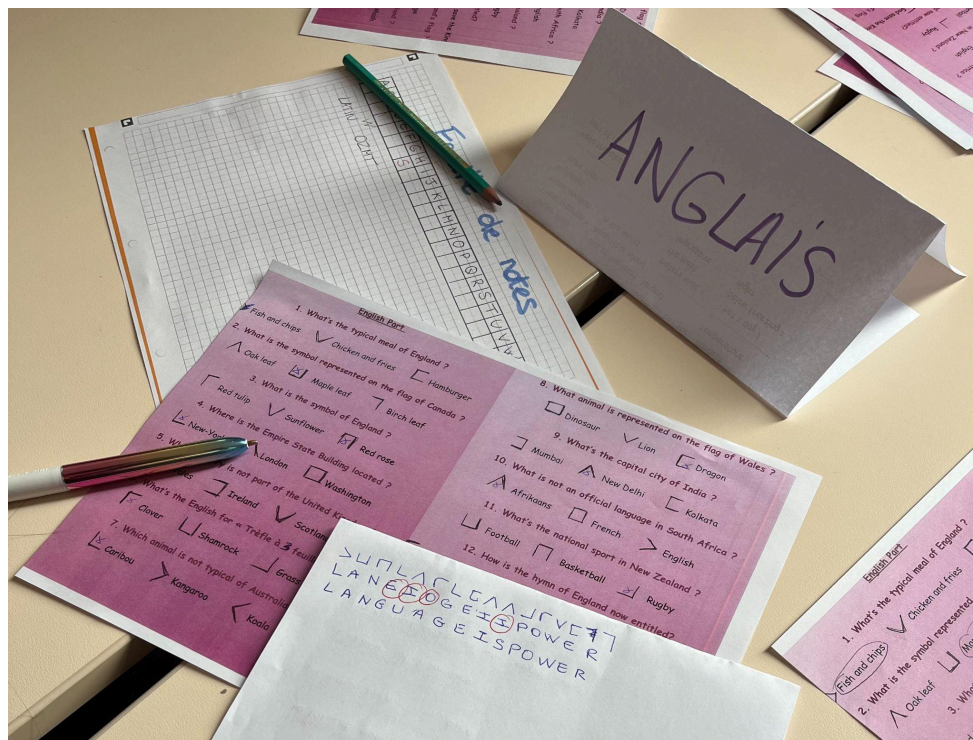


## Des codes à trouver

Répartis en équipes, les participants ont donc navigué d'îlot en îlot et de langue en langue. L'objectif étant de venir à bout de chaque énigme et de trouver des codes secrets.

« *En italien, je leur ai par exemple demandé quel artiste célèbre avait peint le plafond de la Chapelle Sixtine, explique Mme Carinci, enseignante dans cette matière. Ils devaient ensuite prendre certaines lettres des réponses pour former un code.* »



En Anglais, il fallait se creuser la tête pour décoder l'énigme

## Réinvestir les connaissances

Piloté par Mme Dissaux, enseignante en anglais, l'escape game existe depuis trois ans avec « *l'envie de créer quelque chose qui rassemble toutes les langues* ». « *Ça crée des ponts entre les matières et les apprentissages, et ça renforce le lien entre les élèves* », ajoute Mme Brissez, professeure d'espagnol. Et ça fonctionne ! Pour Thaïs, élève de 3e, il s'agit même d'une activité « *attendue depuis la 6e* ».

## Et les vainqueurs sont...

Sur le gong, les équipes ont (presque) toutes terminé. Mais ce sont Constance, Céleste, Joséphine et Anouk qui ont tiré leur épingle du jeu. Rendez-vous en 2027 pour battre leur chrono.