Le Secret Du Vieux Manoir



Version découverte gratuite

Escape game à imprimer · 8–9 ans · 4 énigmes · 30 minutes

8+ ans

Informations générales



Bandeau : **Version découverte : 4 énigmes · 30 minutes · 8–9 ans**

A faire à l'avance :

- imprimer les pages du jeu : début de l'histoire, 4 énigmes, final et diplômes
- prévoir une seule équipe jusqu'à 6 enfants ; au-delà, faire 2 équipes et imprimer les énigmes en 2 exemplaires
- plier chaque énigme et écrire son numéro sur la face visible, avec une couleur différente pour chaque équipe
- choisir 4 cachettes dans 4 endroits différents de la maison, puis les noter sur un papier pour ne pas les oublier
- prévoir un crayon par équipe et vérifier qu'un miroir est accessible dans l'espace de jeu
- remplir les diplômes et, si vous le souhaitez, préparer une petite boîte surprise (bonbons, petits cadeaux…)

le jour même :

- cacher les énigmes avant l'arrivée des enfants, avec 2 cachettes différentes par énigme si vous avez 2 équipes
- réunir les enfants, lire le début de l'histoire et lancer le chrono pour 30 minutes
- indiquer où chercher la 1re énigme par une petite phrase ou une devinette
- à chaque énigme résolue, les enfants reviennent vers vous : validez leur réponse grâce aux solutions en fin de dossier, puis envoyez-les vers la cachette suivante
- après l'énigme 4, lire le final, remettre les diplômes… et ouvrir la boîte surprise !

Début de l'histoire

Ma sœur et moi adorons explorer le grenier de nos grands-parents. Un soir, parmi de vieux livres poussiéreux, nous découvrons une étrange lettre…

Elle révèle qu'un riche cousin de notre famille aurait caché son testament et des documents concernant sa fortune dans un manoir voisin. Depuis sa mort, personne ne les a retrouvés !

Nos grands-parents connaissent cette histoire, sans jamais avoir cherché à en savoir plus. Nous, nous sommes bien décidés à percer le secret du vieux manoir ! Voulez-vous nous accompagner ?

Ce soir, nos grands-parents sont au restaurant. **Nous avons 30 min pour explorer le manoir et rentrer avant leur retour !** Munis d'une lampe torche et de la lettre, nous partons à l'aventure. Le portail grince. Nous franchissons l'entrée du manoir… quand soudain, la porte claque derrière nous !
Impossible de l'ouvrir : la vieille serrure s'est bloquée. **Nous sommes enfermés !**

(Organisateur : lancez maintenant le chronomètre pour 30 min.)





1

LA LETTRE MYSTÉRIEUSE

À la lumière de votre lampe torche, vous apercevez une vieille lettre posée sur une petite table de l'entrée. Son message est écrit à l'envers ! Une devinette l'accompagne pour vous aider à le lire.





Lorsque tu me regardes,
c'est toi que tu vois.
Qui suis-je ?

Trouvez la réponse, puis utilisez cet objet pour lire le message ci-dessous.
Attention, il manque des voyelles.

Les tabl_aux du man_ir
cach_nt un m_t secr_t





2

LES TABLEAUX CODÉS

Le message déchiffré vous conduit dans le salon du manoir. Sur le mur, 5 tableaux attirent votre attention : chacun contient un étrange symbole. Et s'ils cachaient le mot secret ?

Ꮃ	ᏼ	ᑎ	ᏸ	ᑌ	Ꮳ	Ꮻ	ᏸ	Ꮛ	ᑘ	Ꮳ	Ꮷ	ᏼ	ᏖᏂ	ᑘ	ᏼ	ᏓᏁ	ᑎ	ᏎᏁ	ᏑᏁ	ᏎᏁ	ᏼ	ᑎ	ᙀ	ᘔ
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z













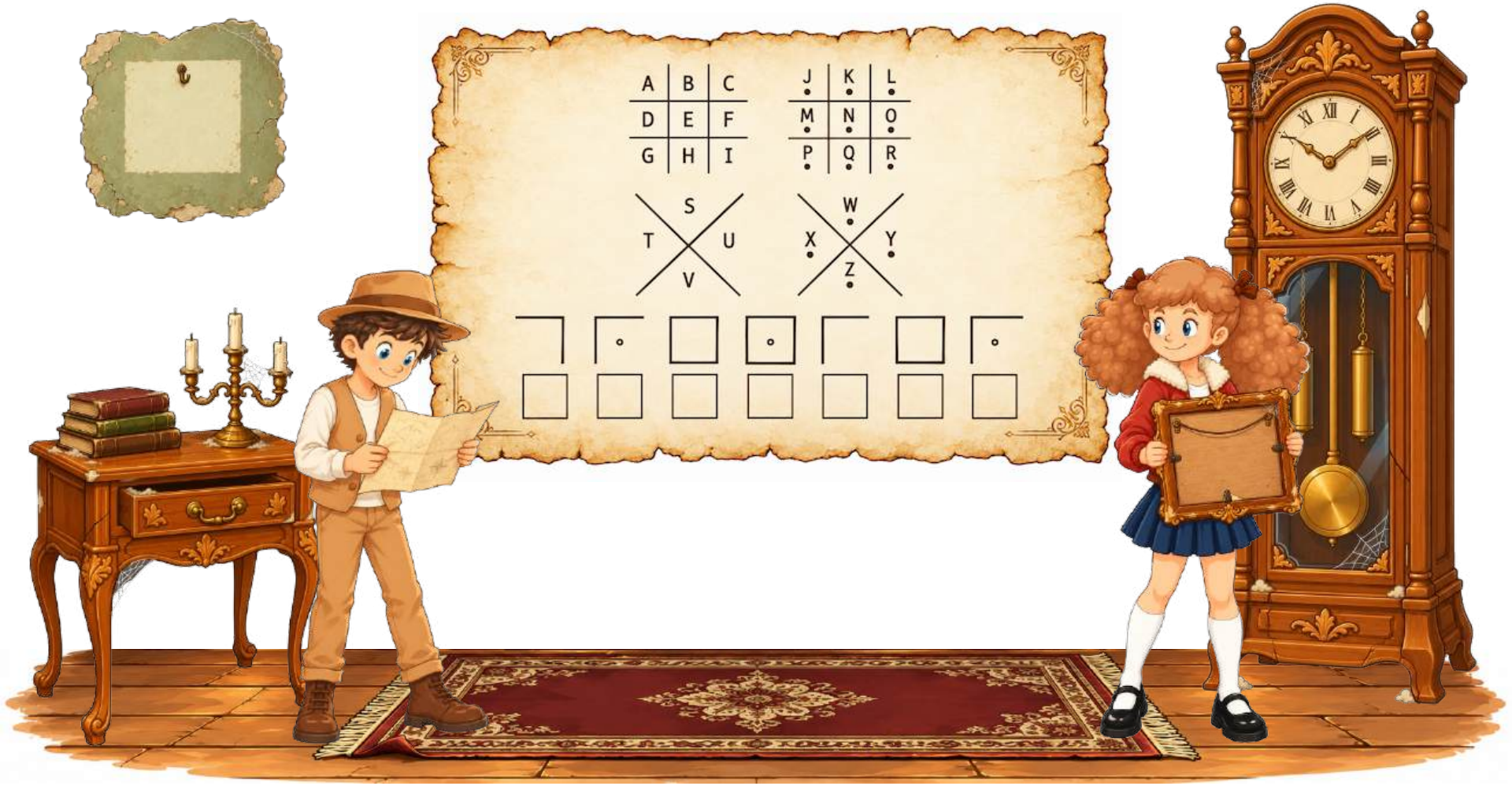
Chaque symbole correspond à une lettre.
Utilisez le code ci–dessus pour déchiffrer un nouvel indice.

3

LE PLAN MYSTÉRIEUX

Une malle ! Voilà une première piste… Mais dans quelle pièce du manoir se cache-t-elle ? Au dos de l'un des tableaux, vous découvrez un étrange code. Déchiffrez-le pour savoir où chercher…

Utilisez les quatre grilles pour retrouver la lettre de chaque symbole, puis écrivez–la dans la case en dessous.



4

LES MALLES DU GRENIER

Vous montez au grenier. Sous la poussière, vous découvrez 6 vieilles malles. Tout près, vous découvrez une grille incomplète accompagnée d'une note : le chiffre de la case colorée désigne la malle qui contient les documents secrets.

Chaque ligne, chaque colonne et chaque rectangle de six cases doit contenir **une seule fois** les chiffres **de 1 à 6.**

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



Félicitations!

La malle n°4 s’ouvre dans un long grincement…

Sous une épaisse couche de poussière, nous découvrons le testament du cousin et ses précieux documents ! Glissée entre les pages, une vieille clé nous attend : celle de la porte d’entrée. Nous redescendons à toute vitesse. La clé tourne dans la serrure… et la porte s’ouvre enfin ! Nous voilà dehors, juste à temps pour rentrer avant le retour de nos grands-parents. Ouf !

Ma sœur et moi n’aurions jamais réussi sans vous. Vous avez lu un message à l’envers, déchiffré deux codes secrets et trouvé la bonne malle : quelle équipe !

Mais le vieux manoir n’a pas livré tous ses secrets…
D’autres pièces, d’autres énigmes et d’autres mystères vous attendent encore.



BRAVO !!!!



Aventurier confirmé

Diplôme de Réussite



Décerné à :

Date :

Mission accomplie en : _____

anniversaire-en-or.com

Résultats énigmes

1

Les tableaux du manoir cachent un mot secret.

2 Malle

3 Grenier

4

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

Mentions légales

Envie de la suite ?

- Le vieux manoir cache encore bien des secrets… Dans le jeu complet **« Le secret du vieux manoir »**, l'aventure dure 1h30 et compte 10 énigmes : le cadenas à code de la malle, la clé de secours cachée dans une pièce codée, le mécanisme de la cuisine, la bougie dans le noir et le labyrinthe des trois clés.
- Le kit clé en main comprend aussi le guide d'organisation complet, les idées de cachettes et le tableau de suivi. Il coûte 10,95 € pour tout le groupe et existe en version 6-7 ans, 8-9 ans et 10-12 ans.
- 👉 Rendez-vous sur **anniversaire-en-or.com**

Mentions légales

« Un anniversaire en OR » est une marque déposée à l'INPI. Site édité par Laure Lucbert, directrice de publication : contact@anniversaire-en-or.com – anniversaire-en-or.com
RCS n° 810229740 – CNIL n° 1845084 – Jeux protégés par horodatage Blockchain.

Propriété intellectuelle. Ce jeu est offert gratuitement, mais il reste une œuvre protégée et la propriété exclusive de Laure Lucbert. Vous pouvez l'imprimer autant de fois que nécessaire pour un usage privé et familial.

Sont interdits, sans autorisation écrite préalable :

- la revente,
- la diffusion du fichier sur un autre site, un réseau social, un groupe ou une plateforme de partage,
- la modification du jeu,
- toute utilisation commerciale ou professionnelle.

Toute violation constitue une contrefaçon, et Laure Lucbert se réserve le droit d'engager des poursuites. Vous souhaitez faire découvrir ce jeu ? Partagez simplement le lien de la page anniversaire-en-or.com où vous l'avez téléchargé.