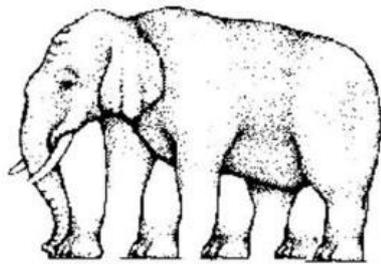
 <p data-bbox="517 495 612 524">Horloge</p>	=	<p data-bbox="1238 170 1385 199">Observation</p> <p data-bbox="1145 315 1469 416">L'<b>heure</b> affichée sur une horloge au mur donne une info, un code...</p>
 <p data-bbox="427 882 703 911">Livre avec une cachette</p>	=	<p data-bbox="1238 560 1385 589">Observation</p> <p data-bbox="1145 683 1469 824">un <b>livre</b> avec un <b>trou</b> dans les pages permet de cacher une clé, une énigme, un objet...</p>
 <p data-bbox="419 1267 711 1296">Ciseaux avec un cadenas</p>	=	<p data-bbox="1238 949 1385 978">Observation</p> <p data-bbox="1137 1088 1477 1189">Des <b>ciseaux</b> utiles dans l'Escape Game sont bloqués par un cadenas !</p>
 <p data-bbox="384 1653 750 1682">Boite/Coffre avec double-fond</p>	=	<p data-bbox="1238 1339 1385 1368">Observation</p> <p data-bbox="1139 1458 1476 1599">Un <b>double fond</b> dans une <b>boite/coffre</b> permet de cacher un objet, une clé, un message...</p>
 <p data-bbox="504 2040 628 2069">Casse-tête</p>	=	<p data-bbox="1238 1729 1385 1758">Observation</p> <p data-bbox="1150 1848 1468 1989">Il existe une multitude de <b>casse-têtes</b> utilisables en Escape Game avec un peu d'imagination.</p>



Trompes l'œil

=

Observation

Pas mal de **trompes l'œil** à trouver sur internet peuvent être utilisés.

*Exemple : le nombre de pattes de cet éléphant donne une des chiffres du code d'un cadenas !*



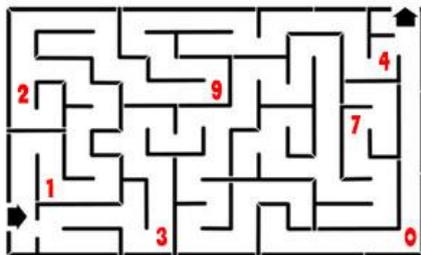
Séquences de chiffres/Dessins/Couleurs

=

Observation

La résolution d'une **séquence** permet de trouver un chiffre, pour un cadenas, un objet, une couleur...

*Tu en trouveras de nombreux sur internet !*

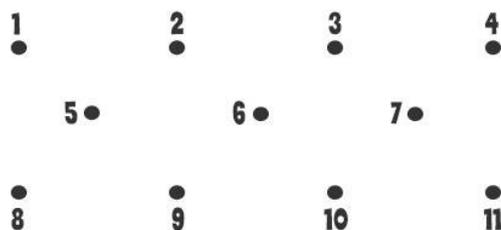


Labyrinthe au crayon

=

Observation

En réalisant le **parcours** du **Labyrinthe** on passe par des lettres qui font un message ou des chiffres qui font un code.



Dessin avec points numérotés à relier

=

Observation

En reliant les **points numérotés**, uniquement dans l'ordre d'un récit, à partir d'un code... un dessin, un code... apparaît !



Livres sur une étagère

=

Observation

**Ranger** les livres suivant un critère donné par une énigme (*date parution, taille...*) permet de **trouver** un code (*avec la première lettre des titres ...*).

	=	<p style="text-align: center;">Observation</p> <p style="text-align: center;"><b>P</b>lier la chaise permet d'afficher un code inexistant quand la chaise est ouverte.</p>
Chaise pliante		

<p>Un message est mal orthographié. Les lettres en tro ou les manquantes forment un anagramme d'un mot de passes par exemple.</p>	=	<p style="text-align: center;">Observation</p> <p style="text-align: center;">Dans l'exemple :</p> <p style="text-align: center;">orthographi<b>e</b></p> <p style="text-align: center;">Tro(<b>p</b>)</p> <p style="text-align: center;">manquant<b>tes</b></p> <p style="text-align: center;">pass<b>es</b></p> <p style="text-align: center;">= <b>SEPT</b></p>
Message avec des fautes		

	=	<p style="text-align: center;">Observation</p> <p style="text-align: center;">Une guirlande est débranchée, en la <b>branchant</b> seules certaines ampoules s'allument ! Leurs positions sur la guirlande donne un code !</p>
Guirlande lumineuse		

