

Challenge interacadémique « OSST » 2022 : Focus sur l'épreuve « Escape Game »

Dans le cadre du [Challenge interacadémique «Ose la Santé et la Sécurité au Travail »](#) qui s'est tenu le lundi 11 avril 2022 sur le site de formation du groupe EDF, sur le plateau de Saclay (91), l'Académie de Versailles a proposé une épreuve Escape Game à destination des élèves de CAP et Bac PRO.

L'objectif est de plonger les participants dans un univers fictif en les invitant à résoudre des énigmes en lien avec la santé et la sécurité au travail. Réflexion, logique, mobilisation des connaissances sont au cœur de ce jeu d'évasion pédagogique permettant de rendre les participants acteurs de la prévention.

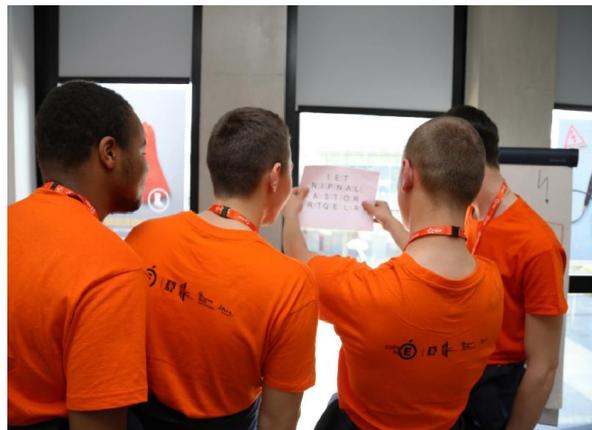
Les énigmes de l'escape Game :

Par équipe de quatre, les élèves disposent de 15 minutes pour résoudre l'ensemble des énigmes.

Situation de départ : *Vous entrez dans le bureau du chef de la sécurité de chez EDF. Soudain, il y a une coupure d'électricité. Il n'y a plus de lumière dans la pièce. Les portes magnétiques ne peuvent plus s'ouvrir. Le but est de retrouver la clé de secours pour sortir ! Pour cela, vous devez résoudre des énigmes.*

🎨 **Énigme 1**

Dans cette énigme, l'équipe est orientée vers deux affiches. Sur ces deux affiches se trouvent réparties des feuilles qui permettent de déchiffrer un message clé pour l'énigme 2.



🎨 **Énigme 2**

Dans cette situation, l'équipe doit trouver trois indices à assembler permettant de délivrer un message pour d'accéder à l'énigme 3. Pour ce faire, sont disposés dans la pièce : des enveloppes, des cadenas, des clés, des pictogrammes et un défibrillateur.





🚦 **Énigme 3**

Pour cette énigme, l'équipe est orientée vers une boîte de rangement et doit trouver un indice, à partir de différents objets présents dans la pièce (gants, enveloppes, cadenas, clés, puzzle). Avec l'indice obtenu, l'équipe tente alors d'ouvrir les enveloppes précédentes et d'accéder à l'énigme 4.



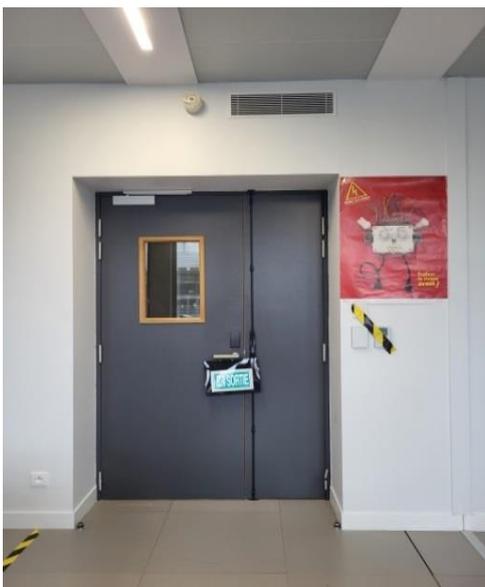
🚦 **Énigme 4**

Dans cette dernière situation, l'équipe est orientée vers des dossiers où sont cachés plusieurs indices permettant de déchiffrer le code d'un cadenas.



La résolution de l'Escape Game :

L'équipe est orientée vers la SORTIE rendue possible par la découverte d'une clé symbolisant la réussite de l'Escape Game.



Les équipes des trois académies se sont ainsi succédées tout au long de la journée. Au total, ce sont 15 équipes qui ont participé à l'épreuve « Escape Game ».

Les enseignants accompagnateurs très investis n'ont pas manqué de motiver les élèves qui se sont largement impliqués afin de résoudre les énigmes et de trouver la sortie de l'Escape Game.