Fichelo

6 → 11 ans · CP au CM2

Escape games et chasses au trésor à imprimer

4 aventures complètes pour un anniversaire, un jour de pluie ou les vacances : histoires originales, énigmes de maths et de lecture, cadenas papier, invitations et diplômes. Préparation : 20 minutes.



1 · Le laboratoire du professeur Biscotte
Escape game · 6-8 ans · 45 min · 2 à 6 enfants

2 · L'observatoire du Pic aux Étoiles
Escape game · 9-11 ans · 45 min · 2 à 6 enfants

3 · Le trésor de l'écureuil Pistache
Chasse au trésor maison ou jardin · 6-11 ans · 30 à 40 min

4 · Le coffre du magicien Farfadou
Anniversaire en équipes · 6-11 ans · 40 min · 2 à 4 équipes

39
pages à imprimer autant de fois que vous voulez

24
cartes énigmes à cacher dans la maison ou au jardin

8
énigmes d'escape game, chacune avec 3 indices de secours

Édition 2026-2027, à jour au 31 octobre 2026. Pour les parents, grands-parents et animateurs. Chaque solution a été calculée et contrôlée par programme : une seule réponse possible par énigme, et la suite des codes mène bien au coffre. Matériel courant seulement. Fichelo est un site indépendant, sans lien avec le ministère de l'Éducation nationale.

SOMMAIRE

Ce que contient le kit

Organiser le jeu : la méthode en 6 points 3
Fabriquer les cadenas papier et les jokers 4

Aventure 1 · Le laboratoire du professeur Biscotte (escape game, 6-8 ans)

Fiche organisateur 5
Solutions et indices de secours 6
La lettre de Boulon (à lire à voix haute) 7
Énigme 1 : les pièces de Boulon 8
Énigme 2 : le chemin de Boulon 9
Énigme 3 : le message secret 10
Énigme 4 : le tableau de bord du coffre 11
Cadenas papier et étiquettes 12

Aventure 2 · L'observatoire du Pic aux Étoiles (escape game, 9-11 ans)

Fiche organisateur 13
Solutions et indices de secours 14
La lettre de Capucine (à lire à voix haute) 15
Énigme 1 : le nombre de la comète 16
Énigme 2 : le message chiffré 17
Énigme 3 : la grille des étoiles 18
Énigme 4 : les quatre serrures (2 pages) 19
Cadenas papier 21

Aventure 3 · Le trésor de l'écureuil Pistache (chasse au trésor, 6-11 ans)

Fiche organisateur et plan de pose 22
Solutions des cartes 23
Cartes à découper (4 pages) 24

Aventure 4 · Le coffre du magicien Farfadou (anniversaire en équipes, 6-11 ans)

Fiche organisateur 28
Solutions et codes du coffre 29
Cartes des équipes (rouge, bleue, verte, jaune) 30
Cadenas du coffre (2, 3 ou 4 équipes) 34

Pour toutes les aventures

Invitations à remplir (2 pages) 35
Diplômes à remplir (2 pages) 37
Sources et mentions 39

Occasion	Aventure conseillée
Anniversaire, 6 à 20 enfants	4, en équipes
Jour de pluie, 6-8 ans	1, puis 3 à l'intérieur
Jour de pluie, 9-11 ans	2
Vacances, maison avec jardin	3 (cartes jardin)
Fratrie d'âges différents	3 ou 4

Mode d'emploi

Lisez d'abord la méthode (page 3) et la fiche organisateur de l'aventure choisie. Les pages « Solutions » sont pour l'adulte seulement. Toutes les pages s'impriment autant de fois que nécessaire, en couleur ou en noir et blanc.

Ce que contient chaque aventure

- une histoire originale à lire à voix haute
- une fiche organisateur : préparation en 20 minutes, matériel courant, cachettes, déroulé minuté
- des énigmes à imprimer, chacune avec sa solution et 3 indices de secours
- des cadenas papier et des étiquettes à découper

Et pour tout le kit : 6 jokers, 4 invitations, 4 diplômes.

AVANT DE COMMENCER

Organiser le jeu : la méthode en 6 points

1. Un adulte « maître du jeu »

Il lit l'histoire à voix haute, garde les enveloppes fermées, vérifie les codes (c'est le « gardien des cadenas ») et donne les indices. Il ne joue pas : il anime. Les solutions de chaque aventure sont sur la page qui suit sa fiche organisateur ; imprimez-la pour vous seul.

2. Choisir l'aventure

Prenez l'âge du plus jeune joueur. Les escape games se jouent assis, autour d'une table ; les chasses au trésor font bouger les enfants dans la maison ou au jardin. À un anniversaire de plus de 6 enfants, l'aventure 4 (en équipes) évite que les plus rapides fassent tout.

3. Préparer en 20 minutes

Imprimer (en couleur si possible, sinon en noir : tout reste lisible), découper, remplir les enveloppes, cacher. Chaque fiche organisateur donne la liste minute par minute. Préparez-vous la veille si le jeu est pour un anniversaire.

4. Les cadenas papier

Une enveloppe « fermée » porte un cadenas papier scotché dessus. Les enfants écrivent le code trouvé dans les cases du cadenas et le montrent au gardien. Bon code : on ouvre l'enveloppe. Mauvais code : « pas encore », on cherche encore, sans pénalité. Un vrai cadenas à code fonctionne aussi, si vous en avez un.

5. Les indices de secours

Chaque énigme a trois indices, du plus léger à la solution. La règle qui marche : si personne n'avance depuis 4 à 5 minutes, proposez l'indice 1. Les enfants peuvent aussi jouer un **joker** (page suivante) quand ils veulent. Le but est que l'aventure finisse par l'ouverture du coffre, pas que les enfants restent bloqués.

6. La sécurité d'abord

- Cachettes à hauteur d'enfant : rien en hauteur, rien qui oblige à grimper.
- Jamais près du four, des plaques, des prises, des produits ménagers ni des médicaments ; tiroirs de couteaux exclus.
- Fenêtres fermées ; pas de course dans les escaliers.
- Au jardin : zone délimitée, portail fermé, pas de point d'eau sans adulte.
- S'il y a des moins de 3 ans dans la maison, pas de petits objets avalables dans le trésor ni dans les cachettes.

Conseils entre parents

- Glissez chaque page d'énigme dans une pochette plastique et donnez un feutre effaçable : le kit resservira pour les cousins.
- Un minuteur visible (minuteur de cuisine, sablier) rend le jeu plus excitant ; on peut l'arrêter en douce si ça se tend.
- Faites lire les consignes par un enfant différent à chaque énigme : tout le monde participe.
- Le trésor n'a pas besoin d'être cher : le goûter, des bonbons à partager, un dessin, une sortie au parc.
- Prenez une photo du groupe devant le coffre ouvert : c'est souvent le souvenir préféré.

MINI-ÉNIGME GRATUITE

Le message de Pistache

6-9 ans · 5 min

Pistache l'écureuil a laissé un mot de félicitations… en code ! Chaque lettre est remplacée par son rang dans l'alphabet : **A = 1, B = 2, C = 3…** Fais les calculs, puis trouve les lettres.

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
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

1 + 1

= ……

lettre

9 + 9

= ……

lettre

1 + 0

= ……

lettre

11 + 11

= ……

lettre

10 + 5

= ……

lettre

Le mot de Pistache :

Solution (pour l'adulte), à lire à l'envers : OVARB. Dans le kit complet, ce code côtoie des chemins à suivre sur un quadrillage, des grilles de chiffres, des messages chiffrés, des lettres intruses, une horloge, une tirelire, des cadenas papier et des cartes à cacher.

FIN DE L'EXTRAIT

Le kit complet

Le kit complet contient 39 pages : les 4 aventures (2 escape games, 1 chasse au trésor maison ou jardin, 1 chasse au trésor d'anniversaire en équipes), leurs fiches organisateur, solutions et indices, les cadenas papier, 14 cartes de chasse au trésor, 12 cartes d'équipe, 4 invitations et 4 diplômes.

Il est en vente sur fichelo.fr/boutique/kit-escape-game-enfants/.