



avex@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 02. Juni. 2025

Escape Games

Hei stelle mir iech e puer Iddie fir, vir en Escape Game fir d'Avex ze organiséieren.

Varianten

- Kleng Trupp vs. grouss Trupp

Wann ären Trupp kleng ass, kennen si all zesummen als Grupp probéieren d'Rätselen ze léisen. Wann ären Trupp grouss ass, kenne puer Gruppe gemaach ginn. Di verschidde Gruppen triede géint eneen un a kucke ween am séiersten ass. Hei muss d'Material sou oft preparéiert ginn, wéi dir Gruppen hutt.

- Këschte mat Schlässer vs. Ouni

Bei de Rätselen kennt ee Code eraus, den d'Avex eraus fanne mussen fir dat nächst Rätsel ze kréien. Dir kennt d'Material fir déi nächst Rätselen all Kéiers an eng Këscht maachen an een Zuele-



schlass drop maache, wat d'Avex da knacke mussen. Oder si kennen einfach de Code de Chef soen an déi ginn hinnen dann d'Material fir dat nächst Rätsel.

- Einfach vs. schwéier

Déi einfach Variant ass, si kréien ëmmer nëmmen dat Material, wat fir dat nächst Rätsel gebraucht gëtt. Fir et méi schwéier ze maachen, ka Material fir spéider Rätselen schonn éischer gi ginn an si mussen erausfannen, wat se brauchen a benotze sollen a wat si besser nach hale sollten.

Story

Et war eng roueg Nuecht um Mier, de Mound huet sech kaum hannert de Wolleken eraus getraut. Mir waren ënnerwee op Entdeckungsrees - bis op eemol en décken Niwwel opkoum... an aus dem Näischt: Piraten!

Eng Band vu raiberesche Piraten huet eist Boot iwwerfall a jiddereen a Gefaangenschaft geholl.

Dir erwächt an enger donkeler Kabinn, d'Fënsteren si zougeneelt, an nëmmen eng Käerz brennt am Eck.

Virun iech sti lauter Këschte mat Schlässer an iwwerall leien Ziedelen, wou Sätz drop gekritzelt sinn. Et gëtt séier kloer: Dir kënnt nëmmen entkommen, wann dir d'Rätselen léist, déi d'Piraten hannerlooss hunn...

Rätsel 1: Ech hu kee wäiss gär

Material:

- Schablounen (Annex A)
- Kaart mam Rätsel (Annex A)
- Kaart ABCD (Annex A)
- Bic & Blieder





avex@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 02. Juni. 2025

Escape Games

Virbereedung:

Schablounen an d'Kaarten erausschneiden.

Rätsel:

D'Rätsel ass „Wer weiß, was ich weiß, der weiß, dass ich Weiß nicht mag“. Wann een d'Schablounen no een aner op de richtege Buschtaf op der ABCD Kaart leet a bei all Schablounen déi wäiss Flächen ausmoolt, da gëtt de folgende Code sichtbar: 146.



Rätsel 2: Decryption

Material:

- Ceasarscheif (Annex B)
- Morse Code Ziedel (Annex B)
- Freimaurer-Alphabet Ziedel (Annex B)
- Verschlüsselt Rätselen (Annex B)

Virbereedung:

D'Annex B erausdrécken. D'Kreesser vun der Ceasarscheif erausschneiden a mat enger Musterklammer an der Mëtt un enee maachen.

Rätselen:

- Fro zum Freimaurer-Alphabet:
„Éischt Zuel : An engem Kuerf sinn Eeër. All Minutt verduebelt sech d'Unzuel vun den Eeër. No sechs Minutten ass de Kuerf hallef voll. Wéini ass e ganz voll?“

Äntwert: 7

(Falls een d'Fro well änneren, kann een ënnert dësem Link den Text ëmwandelen:
<https://kryptografie.de>)

- Fro déi mat der Ceasarscheif verschlüsselt ass (Verschiebung 12):

„Zweet Zuel: Zwou Boule Glace weien zesummen 110 Kilo. Déi grouss weit honnert Kilo méi wéi déi kleng. Wei vill weit déi kleng?“

Äntwert: 5

- Fro zum Morse Code:

„Drëtt Zuel: Ee Bauer huet Hénger a Schof op sengem Haff. Insgesamt huet hien 20 Déieren. Wann een all d'Been zielt, kennt een op 56. Wéi vill Schof huet de Bauer?“

Äntwert: 8

De gesamte Code mat den Äntwerte vun den dréi Froen ass doduerch: 758

Rätsel 3: Puzzel

Material:

- Puzzel (Annex C)



avex@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 02. Juni. 2025

Escape Games

Virbereedung:

De Puzzel recto-verso erausdrécken, de Puzzel a Stécker zerschneiden.

Rätsel:

D'Avex mussen de Puzzel zesumme setzen. Op der anerer Säit vum Puzzel steet de Code, deen ee just korrekt gelies kritt, wann de Puzzel richteg zesummegeesat ass.

De Code ass 986.

Rätsel 4: Mënschlech Kombinatioun

Material:

- Figuren (Annex D)
- Rätsel (Annex D)

Virbereedung:

D'Figuren an d'Rätsel erausdrécken an erausschneiden.



Rätsel:

D'Avex kréien d'Rätsel, ween wou steet esou wei d'Figuren a mussen da probéieren dës an déi richteg Reiefolleg ze setzen. Wann d'Figuren an der richteger Reiefolleg stinn, erginn Zuelen déi op de Figuren drop stinn de Code.

- *D'Lea steet net nieft dem Max, mee och net als éischt.*
- *De Ben steet iergendwou méi wäit riets wéi d'Nina, awer net direkt nieft him.*
- *De Sami steet an der Mëtt.*
- *De Max steet net nieft dem Sami.*
- *D'Nina steet net als lescht, mee och net als zweet.*

D'Léisung ass Nina - Lea - Sami - Ben - Max an doduercher ass de Code 65972.

Rätsel 5: Geheim Schrëft

Material:

- Zitroun, Wattestäbchen oder „invisible ink“ Stëft

- Blat mat der geheimer Noricht
- Käerz oder Täscheluucht

Virbereedung:

Op een eidel Blat mam Zitrounejus a Wattestäbchen oder den „invisible ink“ Stëft, d'Rätsel drop schreiwen.

D'Spiller kréien d'Blat mat der geheimer Noricht. Si mussen erausfannen, dass se dës wann se d'Blat iwwer d'Luucht haalen sichtbar gëtt.

Rätsel:

Ech sinn eng dräistellleg Zuel.

Meng Hundertestelle ass d'Hallschent vun der Einerstelle.

Meng Zehnerstelle ass d'Zomm vun der Hundertestelle an der Einerstelle.

D'Zomm vun all mengen Zifferen ass 18.

Wat fir eng Zuel sinn ech?

De Code ass 396.





avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 02 juin 2025

Escape Games

Voici quelques idées pour organiser un escape game pour les Avex.

Variantes

- Petit groupe vs grand groupe

Si votre groupe est petit, ils peuvent travailler ensemble en une seule équipe pour résoudre les énigmes. Si votre groupe est grand, vous pouvez le diviser en plusieurs équipes. Les différentes équipes s'affrontent, et la plus rapide gagne. Dans ce cas, le matériel doit être préparé une fois pour chaque équipe.

- Boîtes avec cadenas vs sans

Chaque énigme révèle un code que les Avex doivent découvrir pour recevoir l'énigme suivante. Vous pouvez placer le matériel de chaque énigme à venir dans une boîte fermée par un cadenas à combinaison, que les Avex devront



alors déverrouiller. Sinon, ils peuvent simplement communiquer le code au chef, qui leur remettra alors le matériel pour l'énigme suivante.

- Facile vs. Difficile

Dans la version facile, les participants ne reçoivent à chaque étape que le matériel nécessaire pour l'énigme suivante. Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez leur donner à l'avance le matériel des énigmes ultérieures. Ils doivent alors comprendre ce qu'ils doivent utiliser tout de suite et ce qu'ils doivent garder de côté pour plus tard.

Histoire

C'était une nuit calme en mer. La lune osait à peine se montrer derrière les nuages. Nous étions en voyage de découverte — jusqu'à ce qu'un épais brouillard apparaisse soudain... et, sorti de nulle part : des pirates !

Une bande de pirates impitoyables a attaqué notre bateau et a fait prisonniers tous les passagers.

Vous vous réveillez dans une cabine sombre. Les fenêtres sont barricadées, et seule une bougie vacille dans un coin.

Devant vous se trouvent plusieurs coffres fermés à clé. Partout autour, des notes avec des messages cryptiques griffonnés sont éparpillées. Une chose devient vite claire : la seule façon de s'échapper est de résoudre les énigmes que les pirates ont laissées derrière eux...

Énigme 1 : Je n'aime pas le blanc

Matériel :

- Pochoirs (Annexe A)
- Carte de l'énigme (Annexe A)
- Carte ABCD (Annexe A)
- Stylo et feuilles de papier





avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 02 juin 2025

Escape Games

Préparation :

Découpez les pochoirs et les cartes.

Énigme :

L'énigme est : « Celui qui sait ce que je sais, sait que je ne suis pas fan du blanc, même si je sais pourquoi. »

Quand on place les pochoirs un par un sur les bonnes lettres de la carte ABCD et qu'on colorie toutes les zones blanches de chaque pochoir, un code apparaît : 146.



Énigme 2 : Déchiffrement

Matériel :

- Roue de César (Annexe B)
- Note en code Morse (Annexe B)
- Note de l'alphabet franc-maçon (Annexe B)
- Énigmes chiffrées (Annexe B)

Préparation :

Imprimez l'annexe B. Découpez les cercles de la roue de César et assemblez-les au centre avec une attache parisienne.

Énigme :

• Question liée à l'alphabet franc-maçon :
« Premier nombre : Il y a des œufs dans un panier. Chaque minute, le nombre d'œufs double. Après six minutes, le panier est à moitié plein. Quand est-il complètement plein ? »

Réponse : 7

(Si vous souhaitez modifier la question, vous pouvez convertir le texte via ce lien : <https://kryptografie.de>)

- Question chiffrée avec la roue de César (décalage 12) :

« Deuxième nombre : Deux boules de glace pèsent ensemble 110 kilos. La grosse boule pèse 100 kilos de plus que la petite. Combien pèse la petite boule ? »

Réponse : 5

- Question en code Morse :

« Troisième nombre : Un fermier a des poules et des moutons dans sa ferme. Au total, il a 20 animaux. En comptant toutes les jambes, il y en a 56. Combien de moutons le fermier a-t-il ? »

Réponse : 8

Le code complet, obtenu en combinant les réponses aux trois questions, est : 758

Énigme 3 : Puzzle

Matériel :

- Puzzle (Annexe C)



avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 02 juin 2025

Escape Games

Préparation :

Imprimez le puzzle recto-verso et découpez-le en pièces.

Énigme :

Les Avex doivent assembler le puzzle. Au verso du puzzle se trouve un code qui ne peut être lu correctement que lorsque le puzzle est bien assemblé.

Le code est 986.

Énigme 4 : Combinaison humaine

Matériel :

- Figures (Annexe D)
- Puzzle (Annexe D)

Préparation :

Imprimez et découpez les figures ainsi que le puzzle.



Énigme :

Les Avex reçoivent les figurines et un puzzle indiquant qui se tient où. Leur objectif est de placer les figurines dans le bon ordre. Lorsque les figurines sont correctement positionnées, les chiffres inscrits dessus révèlent le code.

- *Lea ne se tient pas à côté de Max, mais elle n'est pas non plus la première.*
- *Ben se tient quelque part à droite de Nina, mais pas directement à côté d'elle.*
- *Sami est au milieu.*
- *Max ne se tient pas à côté de Sami.*
- *Nina n'est ni la dernière ni la deuxième.*

Solution : Nina – Lea – Sami – Ben – Max

Code : 65972

Énigme 5 : Écriture secrète

Matériel :

- Jus de citron, cotons-tiges ou stylo à encre invisible

- Feuille avec le message secret
- Bougie ou lampe de poche

Préparation :

Écrivez l'énigme sur une feuille blanche en utilisant du jus de citron et un coton-tige ou un stylo à encre invisible.

Les joueurs reçoivent la feuille avec le message secret. Ils doivent comprendre que le message devient visible lorsqu'ils tiennent la feuille devant une source de lumière.

Énigme :

Je suis un nombre à trois chiffres.

Mon chiffre des centaines est la moitié de mon chiffre des unités.

Mon chiffre des dizaines est la somme du chiffre des centaines et du chiffre des unités.

La somme de tous mes chiffres est 18.

Quel nombre suis-je ?

Code : 396





avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - June 2, 2025

Escape Games

Here are a few ideas to organize an escape game for the Avex.

Variantes

- Small Group vs. Large Group

If your group is small, they can work together as one team to solve the puzzles. If your group is large, you can divide them into several teams. The different teams compete against each other, and the fastest one wins. In this case, the materials need to be prepared once for each team.

- Boxes with Locks vs. Without

Each puzzle reveals a code that the Avex need to figure out in order to receive the next puzzle. You can place the materials for each upcoming puzzle in a box secured with a combination lock, which the Avex then have to unlock. Alternatively, they



can simply tell the code to the leader, who will then hand them the materials for the next puzzle.

- Easy vs. Difficult

In the easy version, participants only receive the materials needed for the next puzzle at each step. To make it more challenging, you can give them materials for later puzzles in advance. They then have to figure out what to use immediately and what to set aside for later.

Story

It was a quiet night at sea. The moon barely dared to peek out from behind the clouds. We were on a journey of discovery—until, suddenly, a thick fog rolled in... and out of nowhere: pirates!

A band of ruthless pirates attacked our boat and took everyone captive.

You woke up in a dark cabin. The windows were boarded up, and only a single candle flickered in the corner.

In front of you were several boxes secured with locks. Scattered around were notes with cryptic, scribbled messages. One thing quickly became clear: the only way to escape was to solve the puzzles the pirates had left behind...

Puzzle 1: I don't like white

Materials:

- Stencils (Annex A)
- Puzzle card (Annex A)
- ABCD card (Annex A)
- Pen & sheets of paper

Preparation:

Cut out the stencils and the cards.





avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - June 2, 2025

Escape Games

Puzzle:

The puzzle is: "If you know what I know, you know I'm not into white — and yes, I know that you know." When you place the stencils one by one over the correct letters on the ABCD card and fill in all the white areas on each stencil, a code will appear: 146.

Puzzle 2: Decryption

Materials:

- Caesar Wheel (Annex B)
- Morse Code Note (Annex B)
- Freemason Alphabet Note (Annex B)
- Encrypted puzzles (Annex B)

Preparation:

Print out Annex B. Cut out the circles of the Caesar Wheel and attach them together in the center with a paper fastener.

Puzzle:

- Question related to the Freemason Alphabet:
"First number: There are eggs in a basket. Every minute, the number of eggs doubles. After six minutes, the basket is half full. When is it completely full?"

Answer: 7

(If you want to change the question, you can convert the text using this link: <https://kryptografie.de>)

- Question encrypted with the Caesar Wheel (shift 12):

"Second number: Two scoops of ice cream weigh a total of 110 kilos. The larger scoop weighs 100 kilos more than the smaller one. How much does the smaller scoop weigh?"

Answer: 5

- Morse Code question:

"Third number: A farmer has chicken and sheep on his farm. In total, he has 20 animals. Counting all the legs, there are 56 legs. How many sheep does the farmer have?"

Answer: 8

The complete code from the answers to the three questions is: 758

Puzzle 3: Puzzle

Materials:

- Puzzle (Annex C)





avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - June 2, 2025

Escape Games

Preparation:

Print the puzzle double-sided and cut it into pieces.

Puzzle:

The Avex must put the puzzle together. On the other side of the puzzle is a code that can only be read correctly once the puzzle is assembled properly.

The code is 986.

Puzzle 4: Human Combination

Materials:

- Figures (Annex D)
- Puzzle (Annex D)

Preparation:

Print and cut out the figures and the puzzle.



Puzzle:

The Avex receive the figures and a puzzle showing who stands where. Their goal is to arrange the figures in the correct order. When the figures are placed correctly, the numbers on them reveal the code.

- *Lea is not standing next to Max, but she is also not first.*
- *Ben stands somewhere to the right of Nina, but not directly beside her.*
- *Sami stands in the middle.*
- *Max is not standing next to Sami.*
- *Nina is neither last nor second.*

Solution: Nina – Lea – Sami – Ben – Max

Code: 65972

Puzzle 5: Secret Writing

Materials:

- Lemon juice, cotton swabs, or an invisible ink pen

- Paper with the secret message
- Candle or flashlight

Preparation:

Write the puzzle on a blank sheet using lemon juice and a cotton swab or an invisible ink pen.

The players receive the sheet with the secret message. They must figure out that the message becomes visible when they hold the paper up to a light source.

Puzzle:

I am a three-digit number.

My hundreds digit is half of my ones digit.

My tens digit is the sum of the hundreds digit and the ones digit.

The sum of all my digits is 18.

What number am I?

Code: 396

