Public visé: Elèves de 3e / 2ndes (niveau A2+)
Lieu : salle de classe
Durée : 1h max

Pourquoi sont-ils enfermés ?

Les élèves participent à un jeu TV pour gagner un voyage à l'étranger. Ils doivent résoudre une série d' énigmes leur permettant de connaître la destination du voyage et d'ouvrir un coffre renfermant les billets.

Que cherchent-ils ?

Ils cherchent la destination du voyage ainsi que la combinaison du coffre dans lequel sont cachés les billets d'avion.

Que risquent-ils ?

S'ils trouvent la combinaison du coffre, ils partent en voyage. S'ils ne la trouvent pas, le voyage est annulé.