



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

PACK – 20 Énigmes pédagogiques supplémentaires (tous niveaux • tous thèmes)

Objectif du pack

Voici 20 énigmes pédagogiques prêtes à l'emploi pour enrichir vos Escape Games, Serious Games et activités actives. Elles sont classées par niveau de difficulté et adaptées à des publics adultes en formation (bureautique, FLE, sécurité, IA, pro).

Énigme 1 – Le mot caché (Débutant)

Une phrase contient un mot caché (premières lettres de chaque mot). Déchiffrer le mot clé lié à la formation.

Énigme 2 – Le mail brouillé (Débutant)

Un mail pro contient 8 erreurs. Les retrouver pour obtenir un indice.

Énigme 3 – Les verbes mélangés (FLE A2)

Remettre les verbes dans le bon ordre pour révéler un mot de passe.

Énigme 4 – Le tableau incomplet (Bureautique)

Un tableau Excel a 5 formules erronées. Chaque correction donne un chiffre du code.

Énigme 5 – Classement des compétences (Débutant)

Classer 12 compétences dans les bonnes catégories : savoir / savoir-faire / savoir-être.

Énigme 6 – La procédure incomplète (Professionnels)

Compléter une procédure manquante. Chaque étape valide une lettre du code.

Énigme 7 – Le texte miroir (IA)

Un texte a été inversé (écriture miroir). Le remettre en ordre pour obtenir un indice.

Énigme 8 – Le classement des risques (Sécurité)

Associer chaque risque à la bonne prévention. La grille validée donne accès à l'enveloppe suivante.

Énigme 9 – La phrase codée (Débutant)

Chaque mot correspond à un numéro (A1 B2...). Reconstituer la phrase.

Énigme 10 – Les synonymes secrets (Pro)

Chaque synonyme trouvé donne une lettre. Mot final = indice.

Énigme 11 – L'ordre logique (Débutant)

Remettre 6 étapes dans le bon ordre (procédure).

Énigme 12 – Le QR perturbateur (Numérique)

Scanner un QR code mène à un texte contenant 4 indices à extraire.

Énigme 13 – Le message FALC brouillé

Version simple d'un message avec erreurs à corriger pour obtenir un code.

Énigme 14 – Les faux amis (FLE B1)

Repérer les 5 faux amis dans un paragraphe. Les lettres restantes forment le mot clé.

Énigme 15 – La carte mentale inversée

Une carte mentale est mélangée. La remettre dans la bonne structure.

Énigme 16 – Le document hybride

Un document mélange Word/Excel. Identifier les anomalies cachées.

Énigme 17 – Le casse-tête IA

Trouver les 3 erreurs factuelles dans un texte généré par IA.

Énigme 18 – La photo indice

Analyser une photo et relever 5 éléments clés pour débloquer l'énigme suivante.

Énigme 19 – Le casse-code

Une suite de nombres correspond à un concept (ex: 3-1-2 = étapes). Comprendre la logique.

Énigme 20 – Le dossier final

Assembler 4 indices récupérés pour reconstituer la phrase finale.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.