Escape Game pédagogique

Semaine des mathématiques

Mars 2022

Haras national du Pin

LE DOMAINE DU CHEVAL ROI

Introduction narrative

Il y a plus de trois cents ans, le haras n'existait pas. Il n'y avait ni chevaux, ni bâtiments, ni même Pin-au-Haras : Il y avait simplement un village nommé le Vieux-Pin au creux du vallon. La campagne était couverte de prairies et de forêts. Les arbres et les fleurs donnaient à ce paysage des airs de décor de conte fantastique.

On raconte que des êtres enchantés, les lutins, peuplaient ces collines : ces derniers, qui n'étaient pas tous farceurs, vivaient des fruits de la nature. Ils n'aimaient pas les intrus, et ils virent d'un bien mauvais œil de drôles de personnages équipés d'outils et de machines envahir leur territoire, car un beau jour, au XVIIIe siècle, des hommes trouvèrent cet endroit idéal pour élever des chevaux au service du Roi et de son armée. Ils décidèrent alors de s'y installer et d'y construire un haras à l'esthétique grandiose, en prenant soin de préserver l'harmonie entre le travail des hommes et la nature environnante.

Un nouvel équilibre s'était mis en place, croyait-on. Les chevaux broutaient la belle herbe grasse des prairies alentours, grandissaient tranquillement tout en étant dressés à courir, sauter ou encore tirer des charges.

En 1822, le petit village du Vieux-Pin devint le Pin-au-Haras, et d'autres hameaux des environs, comme Chagny, Courgeron et Vieux-Uron se joignirent à lui pour ne plus former qu'une seule commune. À partir de ce moment, les lutins s'inquiétèrent et s'enfoncèrent dans la forêt pour s'éloigner des humains et des chevaux. Réfugiés près de la « Pierre levée des fées de Gouffern », ils restaient malgré tout vigilants à toute cette agitation.

Les lutins considéraient les chevaux comme trop grands, trop forts et surtout ils en étaient terriblement jaloux quand ils les voyaient marcher ensemble au pas, tracter des hippomobiles ou des chariots. Et lorsque ces équidés se dressaient fièrement sur leurs jambes postérieures, ils devenaient tout simplement furieux. Les choses se passèrent ainsi, et nul n'entendit plus parler des lutins de la forêt pendant fort longtemps.

Tout cela prit fin le jour de l'arrivée d'un étrange cheval noir au Haras. Très doué et adulé de tous, cet étrange animal captivait les hommes. Les éloges sur ce cheval miniature se répandirent dans la contrée et arrivèrent jusqu'aux oreilles pointues des lutins de la forêt de Gouffern. L'un d'entre eux, plus curieux que les autres, quitta l'abri protecteur de la « Pierre levée des fées » pour partir à l'aventure et voir de ses propres yeux ce phénomène dont tous parlaient.

Un soir, il pénétra dans le haras à la recherche de cet animal qui en était devenu la mascotte : PLUME. Il se glissa dans le manège pour voir le spectacle qui enchantait petits et grands. Il se disait que lui aussi pourrait y avoir une place car il avait des dons de métamorphose et d'invisibilité.

Un peu plus tard dans la soirée, il entreprit de parler à la jeune femme responsable de la représentation. Il lui expliqua longuement ses qualités, mais elle lui répondit qu'il n'était pas un cheval et que par conséquent il ne pouvait pas y participer. Elle le rassura pourtant et le complimenta, mais rien n'y fit.

Fâché, il se dit alors que cela ne se passerait pas de la sorte et décida de se venger en emprisonnant PLUME dans son box à l'aide de chaînes métalliques.

En parcourant le domaine du Haras du Pin, tu devras résoudre huit énigmes pour libérer PLUME. Prends bien soin de noter les indices et les lieux dans lesquels tu les as trouvés. Ils te permettront de remettre en ordre la phrase mystère et d'obtenir les chiffres qui constituent le code final, faute de quoi PLUME pourrait rester enfermé à tout jamais…