

## Escape Game - Math/SVT

### Introduction :

Alerte inondation: il a beaucoup plu et il faut évacuer le collège. Malheureusement, les élèves sont enfermés par erreur. Une clé de secours est cachée dans un coffre fermé par un cadenas. Les élèves doivent retrouver l'emplacement du coffre et le code qui permet de l'ouvrir. Il faut également trouver le lieu de rendez-vous pour l'évacuation.

<b>Exemple(s) de scénario</b>	<i>Escape Game</i>
<b>Niveau(x) concerné(s)</b>	Cycle 3
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendre les maths plus ludiques.</li> <li>- Valoriser les élèves en évaluant des compétences (parfois distinctes selon les élèves)</li> </ul>
<b>Compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lecture de consigne</li> <li>- Recherche de l'information</li> <li>- Coopération</li> </ul>

### Séance

#### Préparation : (co-animation Maths/SVT avec une demi-classe)

Les enseignants préparent 3 groupes de « compétences » avec 4 ou 5 élèves.

Le groupe1 doit trouver le lieu où est caché la clé ( « niveau moyen » )

Le groupe2 doit trouver le code du cadenas pour ouvrir le coffre où est caché la clé. (« niveau facile »)

Le groupe3 doit trouver le lieu de rendez-vous ( « niveau difficile »)

Les indices sont placés dans des enveloppes ( voir documents joints ) et ils sont cachés dans la salle de SVT.

Des tablettes sont à disposition et le coffre avec la clé sont cachés dans le frigo.

Mme la principale a enregistré un message audio.

## Déroulement de la séance :

- **Accueil des élèves** (enseignants en bottes)

- **Après l'appel** : une sirène retentit et un message d'alerte apparaît sur Pronote («Alerte inondation : il faut évacuer le collège »). Un cadenas géant en carton est placé sur la porte impossible de sortir : « Les agents n'ont pas dû voir que nous étions encore dans la classe et ils ont fermé toutes les portes avant de partir. Que faire ? ».

- **Réception d'un message audio de Madame la principale** : « Vous n'êtes pas au lieu de rendez-vous, vous avez dû être enfermé par erreur. Heureusement, il y a une clé de secours cachée dans la classe. Vous avez 30 min pour la retrouver et nous rejoindre. »

( Où est cette clé ? Où est le lieu de rendez-vous ? )

- **Recherche, organisation et résolution** : Les élèves cherchent et trouvent des enveloppes. Ils les trient suivant les 3 groupes, se répartissent en îlots et cherchent à résoudre les énigmes.

- **Fin** : Les élèves sont accueillis par Mme la principale au lieu de rendez-vous.

Enigmes pour le groupe 2:  
Le code du cadenas



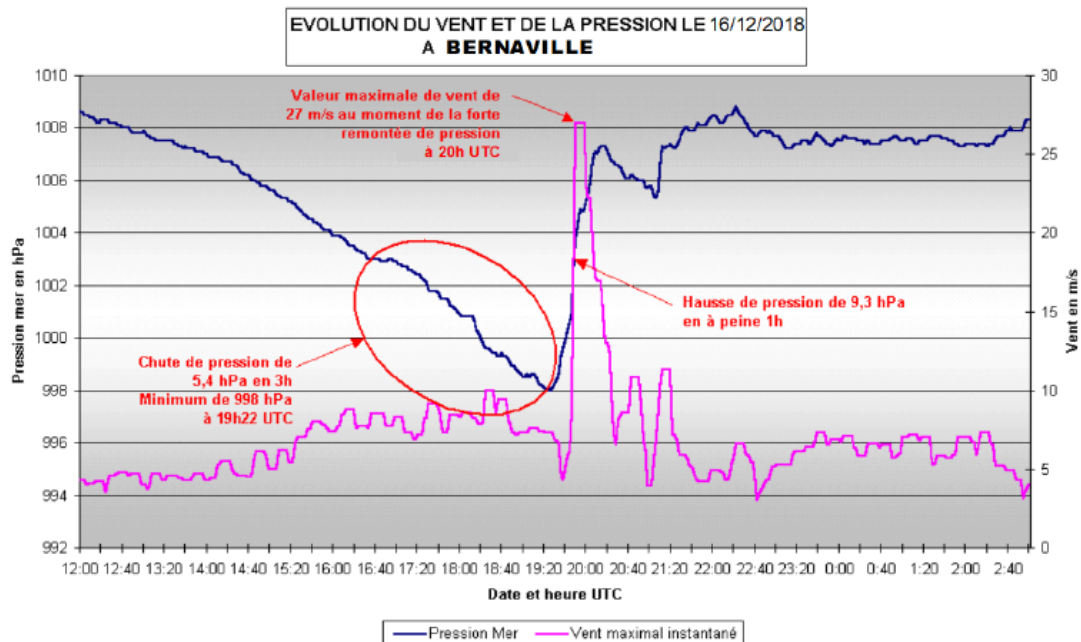
Enigmes pour le groupe 1:  
Le lieu où est cachée la clé



## Les énigmes :

Un groupe a pour mission de trouver le code du cadenas, l'autre le lieu de rendez-vous et le dernier le lieu où est cachée la clé.

Chaque groupe a à résoudre 3 énigmes mobilisant des connaissances en SVT et en mathématiques. La lecture de consignes et la recherche d'information sont également travaillées au travers de leur résolution.



**A quelle heure la tempête a-t-elle été la plus violente ?**

**Réponse:** \_\_\_\_\_

Une fois les énigmes résolues, le groupe se voit attribuer un QR Code partiellement complété. Ce sont les réponses aux énigmes résolues qui permettront aux élèves de compléter la partie manquante.

Le QR Code complété, il ne reste plus qu'à le scanner avec l'application Mirage Make. Le lieu de l'objet recherché est alors affiché.

