

SCENARIO

Escape Game - Harry Potter - cycle 3 « MathsGame, et si les maths devenaient un jeu »

Objectifs :

- Travail en groupe.
- Rendre les maths plus ludiques.
- Rendre l'enseignant plus disponible en faisant intervenir dans la vidéo divers personnages virtuels qui orchestrent le déplacement de chaque élève de chaque groupe.
- Valoriser les élèves en évaluant des compétences (parfois distinctes selon les élèves)

La petite histoire :

Votre objectif pendant ces 30 minutes est le suivant : ouvrir la pièce dans laquelle est enfermé le fameux grimoire du grand magicien Lasornette. Pour ouvrir les deux cadenas qui verrouillent la porte de cette pièce, il va falloir résoudre la devinette de grand magicien. Mais malheureusement, cette devinette est enfermée dans un coffret magique protégé par un sort très puissant. Il va falloir briser le sort en récitant une formule magique constituée de 4 mots. Mais n'ayez crainte, les résolutions des 4 énigmes ci-dessous vont vous permettre de découvrir les 4 mots et ainsi accéder à la fameuse devinette du grand mage Lasornette.

Mise en place :

- 4 groupes (4 à 5 élèves par groupe, seuls les gardien(ne)s peuvent être plusieurs dans une même équipe)
- Chaque groupe doit trouver une formule magique en résolvant plusieurs énigmes
- Chaque énigme résolue apporte à l'équipe un morceau de cette formule. Pour l'énigme n°3, il est nécessaire d'avoir un stylo UV dont l'encre n'est visible qu'à travers la lumière noire.
- Chaque élève de chaque groupe a un rôle bien précis :
- Le préfet a pour rôle de veiller sur son groupe, de faire en sorte que tous ses membres travaillent le plus silencieusement et le plus efficacement possible et s'assure que chaque élève tient son rôle dans l'équipe
- Le gardien , l'enchanteur relèvent régulièrement des défis imposés par la vidéo.

(Cette façon de faire permet de choisir comme « enchanteur » un élève qui a peur d'aller au tableau car l'ambiance du « jeu » lui fait oublier sa crainte).

- Le chercheur d'espoir a pour rôle d'aller chercher des indices qui se trouvent éparpillés dans la pièce. Il est le seul à pouvoir faire cette recherche. Il a le droit de se lever uniquement quand la vidéo l'invite à le faire.
- Les 4 groupes ont donc 30 minutes pour résoudre leurs énigmes et la victoire est acquise lorsque les 4 groupes ont trouvé les 2 codes des deux cadenas.

Schéma de la pièce :

