

Escape sur le thème d'Harry Potter



Le scénario : Cet escape a été proposé le jour de la prérentrée des secondes. Il mélange donc une partie vie scolaire et une partie mathématiques.

Le but était simple : être la première équipe à ouvrir le gros coffre en bois renfermant alors emploi du temps, carnet de correspondance, friandises et avantages pour l'année à venir !

Les élèves se sont mis en binôme et j'ai ensuite créé des groupes de 4. Les groupes étaient placés dans la salle en îlots. J'ai lancé le jeu sans leur donner trop d'informations, à eux de chercher, c'est le but de l'exercice d'Escape : aller chercher les indices.

Les groupes se lancent donc à la recherche d'indices ou de choses à faire. Ils vont commencer par piocher des défis parmi les 5 proposés dans le jeu. Ces défis allient mathématiques et question de vie scolaire. Le problème étant qu'ils n'ont pas toutes les annexes pour répondre aux défis posés. Ils ont besoin pour ça de documents annexes se situant dans une enveloppe. L'enveloppe était posée en évidence vers les défis et il était écrit dessus : « Vous avez besoin de quelque chose ? ». A l'intérieur de cette enveloppe se trouvait une équation à résoudre afin de déterminer le code d'un premier cadenas et d'ouvrir un premier coffre renfermant les enveloppes contenant les documents annexes. Une fois les annexes trouvées, il s'agissait d'être le plus rapide possible à résoudre l'ensemble des énigmes et de faire le moins d'erreurs possibles pour déterminer le code du dernier cadenas.

Voici les thèmes abordés dans chacun des défis :

- Défi 1 : Questionnaire vie scolaire et tenue en classe.
- Défi 2 : Carré magique 3x3 en langage « Runes anciennes » issues des livres de la collection Harry Potter.
- Défi 3 : Logique sur le transfert de liquide : « Comment faire 4 mL avec trois récipients de 8 mL, 5mL et 3mL ? » (Ce défi ne donnant aucune réponse chiffrée, ils devaient venir exposer leur solution afin d'obtenir un indice numérique.)
- Défi 4 : Compter des pattes dans un enclos.
- Défi 5 : Traduire un texte en runes anciennes et utiliser correctement les termes somme, différence et produit.

Le défi 5 donnait alors le code du gros cadenas fermant la grosse malle en bois !

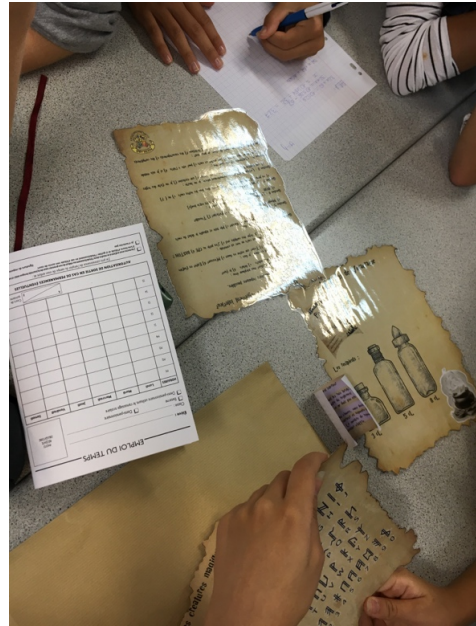
Cet escape game avait pour but en début d'année d'aider les élèves à se connaître. Il a aussi permis de faire travailler les élèves sur la coopération. Le but était aussi d'introduire mon premier chapitre sur le calcul littéral et les équations.

Le thème Harry Potter a été lancé comme fil rouge pour l'ensemble de mes cours pour l'année (répartition en maison, exercices dans le contexte, ...)

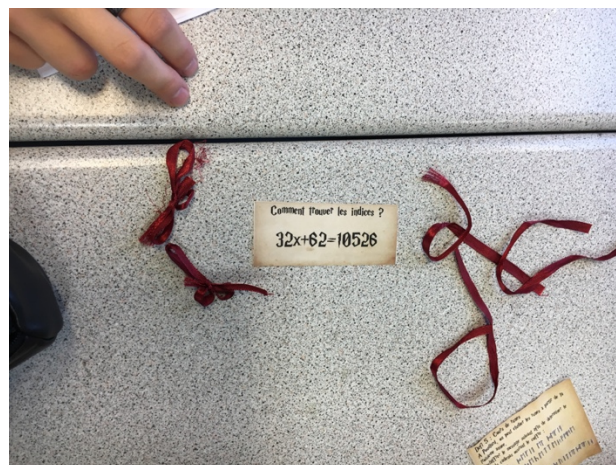
Photos de la séance :



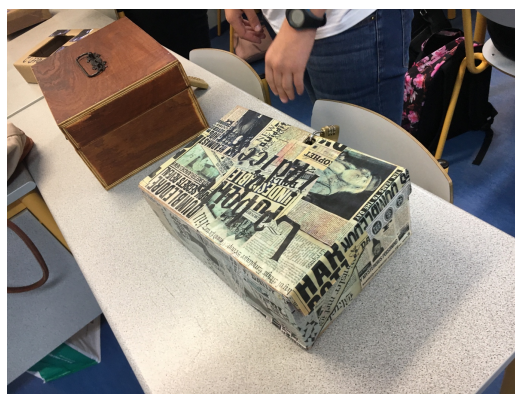
Ouverture de la malle par l'équipe gagnante



Travail sur les documents annexes



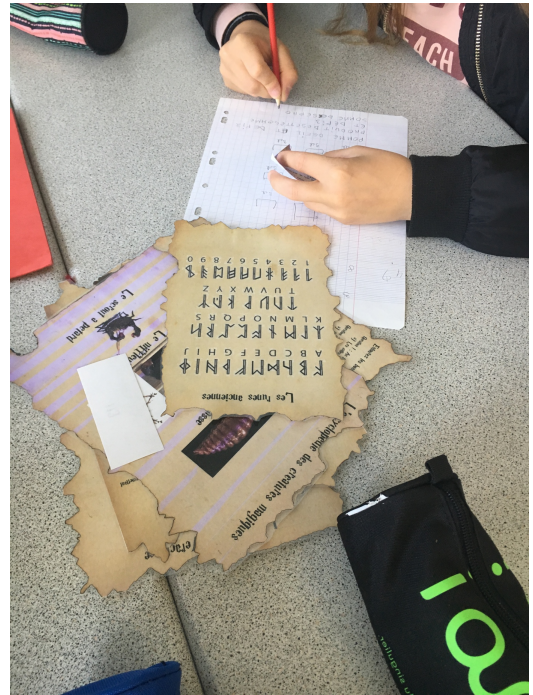
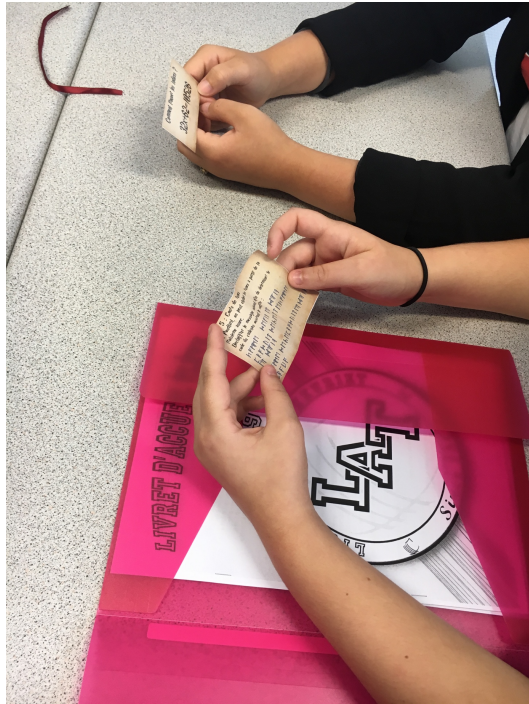
Résolution de l'équation



Disposition des éléments de l'escape game



Disposition des élèves



Travail sur les documents annexes et la résolution d'énigmes