



Escape game : A la recherche du trésor des pirates (TRAAM)

publié le 16/02/2019 - mis à jour le 07/10/2019

Descriptif :

Un trésor est caché et il nous faut le retrouver avant les autres équipages de pirates... Pour cela, il faut décoder et résoudre les énigmes et indices par le pirate qui a caché ce trésor ...

Sommaire :

- Niveau
 - Compétences travaillées
 - Notions travaillées
 - Scénario
 - Organigramme
 - Modalités de mise en œuvre en classe
 - Matériels nécessaires par groupe
 - Les documents
-

En cas de questions ou de renseignements supplémentaires, vous pouvez contacter l'auteur du jeu à l'adresse mail suivante **joan.magnier@ac-poitiers.fr**

● Niveau

Cycle 4 (5ème)

● Compétences travaillées

- CHERCHER
- RAISONNER
- CALCULER
- REPRÉSENTER
- MODÉLISER

● Notions travaillées

- Symétrie centrale (consolidation) : construction du symétrique d'une figure et cryptographie substitution d'une lettre par symétrie centrale dans une grille
- Échelle (réinvestissement)
- Enchaînement d'opérations (consolidation)
- Repérage dans le plan (introduction pour amorcer la séquence sur les relatifs)

● Scénario

Un trésor est caché et il nous faut le retrouver avant les autres équipages de pirates... Pour cela, il faut décoder et résoudre les énigmes et indices par le pirate qui a caché ce trésor ...

Vidéo teaser :

● Organigramme

● Modalités de mise en œuvre en classe

Visionnage d'une vidéo teaser en début de séance dans laquelle les groupes sont mentionnés.

Les élèves sont répartis en 3 ou 4 groupes (selon l'effectif de la classe) et sont dans les équipages des pirates suivants John Rackham, Anne Bonny et Olivier Levasseur.

Les élèves ont 45 minutes pour résoudre les énigmes, pour permettre un temps de débriefing à la fin du jeu. Pendant le temps de débriefing, on revient sur leur ressenti, leur organisation, les notions mathématiques identifiées

...

Remarque : il manquait 2 à 3 minutes pour que les élèves finalisent la toute dernière énigme (mais toutes les énigmes mathématiques ont été résolues, ce qui était mon objectif de départ). Ils ont pu accéder au trésor malgré tout, pour valoriser leur investissement tout au long de l'activité.

Les équipes pensent au départ qu'elles doivent aller plus vite que les autres pour trouver le trésor en premier, mais la dernière énigme donne un code différent à chaque équipe pour ouvrir le coffre qui contient le plan permettant de trouver la position du trésor dans le collège. Ainsi, les élèves doivent coopérer pour aider les autres équipes.

A la suite de cette séance, les élèves ont eu un devoir maison dans lequel, les exercices reprenaient les notions travaillées dans les énigmes (les exercices ressemblaient aux énigmes de l'escape game).

● Matériels nécessaires par groupe



- 1 tablette
- 1 lampe ultra violette

- 1 coffre avec cadenas à 4 chiffres
- 1 coffre avec cadenas à clé
- 1 coffre avec un cadenas à 3 chiffres
- 1 coffre où l'on peut accrocher 3 cadenas à 3 chiffres
- 6 rainbow talking points (ou QR code pour accéder aux enregistrements, que l'on peut colorer avec paint ou autre outils de retouches d'images)
- des "cachettes" pour y cacher certaines énigmes
- les documents à imprimer

● Les documents

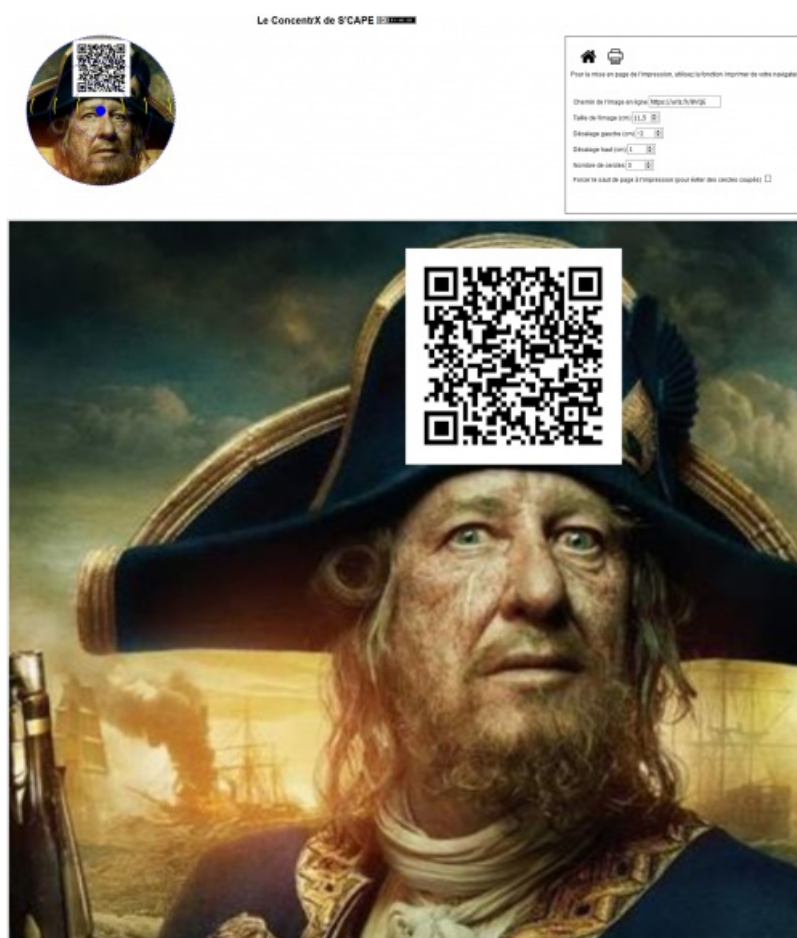
 **Document : 3 énigmes pour un cadenas** (PDF de 377 ko)
TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

Réponse : il faudra ajouter les 3 résultats pour obtenir le code à 3 chiffres

 **Document : énigme de repérage** (PDF de 731 ko)
Auteur de la carte et de la vidéo associée : Mathix.org (<https://mathix.org/linux/archives/6538>)

Pour cette énigme, les élèves accèdent à la vidéo avec un QR code qu'ils devront retrouver en utilisant un concentrix.

Voici [les paramètres à effectuer](#) (ensuite, il faudra imprimer et assembler les cercles et les attacher avec une attache parisienne) ou sinon, juste imprimer l'image ci-dessous.



Réponse : les coordonnées de la position du trésor permet d'ouvrir le cadenas à 4 chiffres

La carte et la vidéo ont été réalisées par [Arnaud Durand, blog Mathix](#)

 **Document : énigme construire le symétrique d'une figure par rapport à un point et lettres écrites à l'encre invisible** (PDF de 264.5 ko)
TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

 **Document : accéder au genially pour le nom de la pirate à décrypter** (PDF de 602.4 ko)
TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

réponse : il faut décrypter le nom et on trouve Mary READ

Les équipes entrent ce nom sur un genially, leur permettant d'accéder ensuite à la dernière énigme, celle de la maquette à l'échelle.



Saisie du nom de la pirate à décrypter ([Genially](#))

TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

 **Document : énigme sur la maquette (retrouver la longueur réelle)** (PDF de 257.1 ko)
TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

Les élèves inscrivent leur réponse sur un document créé avec learning apps, leur permettant ensuite de récupérer le dernier code à 3 chiffres. Chaque équipe reçoit alors un code à 3 chiffres. Le code est différent pour chaque équipe et permet d'ouvrir les 3 derniers cadenas.



Enigme maquette (équipe : john rackham) ([Learning Apps](#))

TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

 **Plan pour accéder au trésor** (PDF de 198 ko)
TraAM Mathématiques "A la recherche du trésor des pirates" - Académie de Poitiers.

Ce document se trouve dans un coffre fermé avec 3 cadenas à 3 chiffres.