



Escape Game - La quête du temple Mathématica (TRAAM)

publié le 16/02/2019 - mis à jour le 01/07/2019

Cycle 3

Descriptif :

L'oncle archéologue de l'enseignant de la classe Gaspard Gautreau a disparu il y a plusieurs années alors qu'il faisait des recherches importantes. L'enseignant a reçu un mystérieux mail sur sa boîte professionnelle : une vidéo zippée de l'oncle archéologue qui présentera l'aventure. Retour ligne automatique

L'enseignant a également reçu un mystérieux colis qui a fait le tour du monde. Sur ce colis figurent des QR Code de quatre couleurs différentes, qui correspondent à la quête de quatre joyaux.

Sommaire :

- Auteurs
 - Niveau et publics visés
 - Références aux programmes
 - Scénario
 - Modalités de mise en œuvre
 - Organisation pédagogique
 - Document ressource
-

● Auteurs

Isabelle Cholat, Caroline Heinis, Audrey Hugonnaud-Fayollat, Mathieu Leclerc, Charline Martinet, Patrick Nuer, Eric Zahnd.

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

● Niveau et publics visés

Classe de cycle 3.

Enseignants qui ont participé à l'animation pédagogique « Préparation à la semaine des mathématiques ».

● Références aux programmes

Mathématiques :

- Numération : écriture du nombre, rangement des nombres.
- Géométrie : description de figures, programmes de construction.
- Programmation : robot BeeBot.
- Résolution de problèmes : logique, écritures littérales
- Intégration d'applications numériques au service des apprentissages : outils vidéos, messagerie, Génially, Learning Apps, Beebot, réalité augmentée Polyédron.

Travail collaboratif.

● Scénario



L'oncle archéologue de l'enseignant de la classe Gaspard Gautreau a disparu il y a plusieurs années alors qu'il faisait des recherches importantes. L'enseignant a reçu un mystérieux mail sur sa boîte professionnelle : une vidéo zippée de l'oncle archéologue qui présentera l'aventure.

L'enseignant a également reçu un mystérieux colis qui a fait le tour du monde. Sur ce colis figurent des QR Code de quatre couleurs différentes, qui correspondent à la quête de quatre bijoux.

● Modalités de mise en œuvre

en 2 temps, 2 espaces.

En amont du jeu :

- [envoi du trailer](#) 
- [envoi d'un mail avec le teaser](#) 
- Préparation du colis avec le message de paix et un cadenas (code à 4 chiffres)

Durée

- 40 minutes. Le QR code renvoie à une carte interactive. Chaque groupe devra résoudre des énigmes imbriquées pour récupérer un bijou.
- 20 minutes. Salle du temple. Les élèves, grâce aux indices récoltés lors de la première phase du jeu, devront résoudre collaborativement des énigmes qui leur permettront d'ouvrir le cadenas.

Fin

Tous les élèves, grâce à leurs résolutions d'énigmes et au besoin de coups de pouce, entreront dans la salle du temple.

Quête :

Ouverture du colis envoyé par l'oncle de l'enseignant dans un temps imparti d'une heure.

2 temps d'aventure :

- aventure numérique à travers le monde pour récupérer un bijou. 40 minutes.
- aventure matérielle dans la salle du temple (matérialisée en classe) pour découvrir le code du cadenas du colis. 20 minutes.

● Organisation pédagogique

4 groupes de 3 ou 4 élèves.

1 Tablette par groupe.

● Document ressource

L'ensemble des ressources nécessaires au déroulement de cet escape game est répertorié dans le document ci-dessous :

 [Document ressource pour l'escape game](#) (PDF de 77.2 ko)
Document ressource pour l'escape game

▶ [Lien vers les 4 Genially avec les codes, indices associés, les QR codes](#) 

▶ [Lien vers les solutions](#) 

Document joint

 [Document ressource pour l'escape game](#) (OpenDocument Text de 27 ko)

Document ressource pour l'escape game

