



Escape Game sur le thème de Disney

publié le 07/03/2019 - mis à jour le 08/03/2019

Descriptif :

Escape game mathématique proposé à une classe de 1ère ES

Sommaire :

- Contexte et scénario
- Thèmes abordés au cours des énigmes

● Contexte et scénario

J'ai proposé un escape game en première ES juste avant les vacances de Noël. Le but était de revenir sur l'ensemble des notions vues jusque là. Les élèves ont choisi eux-mêmes le thème : Disney.

L'escape game se réalisait en équipe de 4. Le but était d'ouvrir un gros coffre fermé par un cadenas. Les équipes ont été faites de manière totalement aléatoire. En effet, chaque élève tirait une étiquette en rentrant en classe portant le nom d'un dessin animé Disney. Il y en avait 4 de chaque sorte ce qui créait donc l'ensemble des équipes. Dans chaque équipe, les rôles étaient répartis afin d'éviter la cacophonie et les déplacements intempestifs !

Avant l'arrivée des élèves j'avais préparé la salle et disposé l'ensemble des indices et des énigmes. Il y avait la grosse malle à ouvrir renfermant divers goodies et friandises. Deux petits coffres renfermant des indices afin de trouver des énigmes.

Certains défis étaient cachés dans la salle (derrière l'ordinateur, sous les îlots, sous la grosse malle à ouvrir, au tableau, ...) et d'autres étaient cachés dans l'établissement, notamment au CDI. Mais pour trouver ces indices, ils avaient l'aide de différents indices. Par exemple, je disais en indice : « L'énigme 1 se situe au delà de ce que vous voyez... », comprendre sous les îlots !

Une fois le chrono lancé, ils devaient commencer par fouiller partout pour trouver les indices permettant de trouver les énigmes.

Une fois tous les défis trouvés, il fallait les résoudre afin de déterminer le code du gros cadenas et d'ouvrir la malle.



● Thèmes abordés au cours des énigmes

Voici le contenu des différentes énigmes :

- Énigme 1 : Mots croisés sur l'ensemble du vocabulaire vu depuis le début d'année.
- Énigme 2 : Taux d'évolution liée à une augmentation donnée par son coefficient multiplicateur (Le QR-Code ne fonctionne plus, mais il s'agissait de la vidéo montrant le dragon Mushu à l'aide de son ombre bien plus grand que sa taille réelle).
- Énigme 3 : Travail sur le coefficient directeur de la tangente en un point (ils ne connaissaient à ce moment là pas la dérivée et devaient passer par une limite de taux d'accroissement)
- Énigme 4 : Équation du second degré
- Énigme 5 : Composition du code du cadenas à l'aide des différents nombres trouvés jusque là.

L'escape game a été résolu par les meilleurs en 47 minutes.

 [Documents supports de l'escape game Disney](#) (PDF de 5.4 Mo)

Escape game en mathématiques pour les 1ère ES.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.