



Escape Game - La mascotte de la classe a disparu (TRAAM)

publié le 01/07/2019

Descriptif :

« La mascotte de la classe a joué à cache cache avec son ami Gaspard le castor. Mais celui-ci ne le retrouve plus ! Il demande de l'aide aux élèves de la classe afin de pouvoir retrouver la mascotte. Mais pour ce faire, il faudra d'abord trouver la cachette de Gaspard ».

Les élèves devront réaliser des jeux, qui permettront d'obtenir des indices pour accéder à la cachette de Gaspard.

Sommaire :

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

● Auteurs

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

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

Cycle 1 (PS)

● Références aux programmes

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Numération : écriture du nombre. Marbotic, 10 doigts.
- Géométrie : Manipulation de solides, puzzles.
- Programmation : robot BlueBot.
- Résolution de problèmes : Problème Enigmathum.

Explorer le monde :

- Parcours sensoriel.

● Scénario

« La mascotte de la classe a joué à cache cache avec son ami Gaspard le castor. Mais celui-ci ne le retrouve plus ! Il demande de l'aide aux élèves de la classe afin de pouvoir retrouver la mascotte. Mais pour ce faire, il faudra d'abord trouver la cachette de Gaspard ».

Les élèves devront réaliser des jeux, qui permettront d'obtenir des indices pour accéder à la cachette de Gaspard.

● Modalités de mise en œuvre

○ Organisation de la classe

6 groupes de 4 élèves, encadrés par un adulte.

Chaque groupe dispose d'une carte avec un trajet précis à réaliser dans la classe (4 ateliers) et d'une tablette qui leur permet en flashant un QR Code d'accéder aux consignes.

L'adulte est responsable de la tablette et veille au bon déroulement du jeu. Il aide les élèves à collaborer en étant le plus autonome possible.

1 adulte par groupe d'élèves (4 élèves) : 6 groupe d'élèves, c'est l'aventure de la classe.

○ Préparation de la classe

5 ateliers de 10 minutes (prévoir un timer de fin d'atelier)

Atelier 1 : Application dix Doigts sur tablettes

Objectif : Associer le nombre de doigts avec le nombre d'objets correspondants.

Consigne : « Tu dois placer sur la tablette autant de doigts que d'étoiles dessinées. »

Atelier 2 : Kataminos

Objectif : S'initier à la géométrie dans l'espace / apprendre à raisonner logiquement.

Consigne : « Tu vas trouver comment placer toutes les figures de couleur sur le tableau en bois du Katamino. »

Atelier 3 : Découverte de Blue-Bot

Objectif : Développer des compétences langagières pour programmer le déplacement d'un robot sur une bande (avancer/ reculer).

Consigne : « Tu vas amener Bluebot à pousser/toucher un objet en utilisant les flèches sur son dos. »

Atelier 4 : Enigmathum (coin regroupement/PC)

Objectif : Résoudre collaborativement une énigme mathématique vidéo.

Prévoir du matériel pour la résolution et une trace pour la restitution.

Consigne : « Tu vas regarder une vidéo dans laquelle des élèves d'une autre école vont te poser une question et tu vas essayer de trouver une réponse. »

Atelier 5 : Parcours sensoriel/ salle de motricité.

Objectif : Identifier des figures planes mathématiques en s'appuyant sur leurs propriétés.

Consigne : « Tu vas toucher des formes avec tes mains, mais sans les voir. Je te demande ensuite de me montrer de quelle forme il s'agit. »

○ Quête

Chaque groupe reçoit à l'issue de chaque atelier une enveloppe avec un animal.

Les animaux associés au code couleur ouvriront la cachette de Gaspard (jeu du lynx pour ouvrir le génially).

○ Fin

Tous les élèves, grâce à leurs résolutions d'énigmes et au besoin de coups de pouce, entreront dans la cachette de Gaspard. Gaspard leur dit alors que l'indice qui permet de retrouver la mascotte se trouve sur la bureau du maître/maîtresse.

Les élèves se rendent ensemble dans la cachette de la mascotte.

● Document ressource

► [Lien vers les vidéos, les QR code et le génially de fin de jeu.](#) ↗