



L'escape game des 3^{ème}

Introduction :

Voici un jeu d'escape-game mathématique pour le collège à proposer au niveau troisième (cycle 4). Ce jeu d'évasion ludique est basé sur les jeux "Unlock".

Pour cet escape game mathématique le scénario est le suivant : un groupe d'élèves est enfermé dans une salle de classe. La seule porte de sortie est fermée par une serrure à code. Ils doivent trouver le code en moins de 50 min.

Ce scénario ludique permet de travailler les notions mathématiques suivantes :

- Théorème de Thalès
- Théorème de Pythagore
- Construction géométrique
- Calcul fractionnaire
- Calcul de pourcentages
- Indicateurs statistiques
- Résolution d'équation simple
- Programme de calcul

Le jeu est conçu pour des groupes de 3 ou 4 élèves.

Préparation :

- Imprimer les cartes indice numérotées.
- Découper les cartes.
- Plier les cartes.
- Plastifier pour rendre le jeu durable dans le temps.

Déroulement de la séance :

En début de partie toutes les cartes doivent être retournées, face numérotée visible.

L'enquête commence par la carte indice D.



DÉPART


Il est 16h00 et vous vous retrouvez enformed avec 2 de vos camarades dans la salle de classe. Vous fouillez la salle de fond en comble afin de retrouver des indices pour pouvoir sortir de la salle.

Retournez cette carte dès que vous êtes prêts.

En fouillant la salle de classe vous trouvez les indices suivants. Prenez les cartes correspondantes.

Au fur et à mesure de la résolution des énigmes, les élèves sont amenés à tirer de nouvelles cartes indices numérotées jusqu'à trouver la solution finale.

Cartes spéciales.


 Une carte contenant un symbole engrenage indique qu'il faut utiliser une machine (un programme scratch).


Pour deux des cartes du jeu, les élèves auront à saisir des codes sur un ordinateur afin de vérifier la validité de leur réponse.

Pour cela il faut utiliser un programme scratch très simple qui est mis à disposition dans les document joints.

Les élèves saisissent le numéro de la carte puis la proposition de code.

Le lutin leur indique s'il le code est correct ou non.

 Une carte avec une pièce de puzzle rouge doit être combinée avec une pièce de puzzle bleue. Dans ce cas, il faut ajouter les numéros des deux cartes pour trouver le numéro de la nouvelle.

 Une carte présentant un ou plusieurs numéros de cartes barrés indique que les cartes en question peuvent être défaussées.



Prolongement :

Vous pouvez également choisir de faire cet escape game à la maison pour vous amuser et revoir les maths en famille.

Bon jeu.