

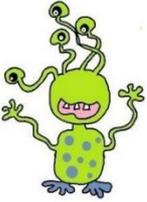


Escape Game cycle 3 et cycle 2

Durée : 1h

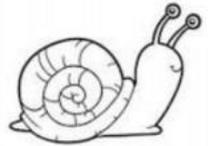
Préparation :

- Préparer les 21 enveloppes : dans chacune mettre une énigme d'un niveau et y ajouter le coup de pouce correspondant (s'il existe) - coller l'étiquette correspondante sur l'enveloppe (pour chacune des énigmes niveau une étoile, nous vous conseillons de prévoir plusieurs enveloppes)
- Imprimer les solutions (autant que d'adultes présents)
- Prévoir des fils en laine, ou pailles pour l'énigme des moutons
- Prévoir des feuilles de brouillons
- Constituer des groupes de 4 hétérogènes
- Imprimer une feuille de route par groupe, prévoir des crayons à papier



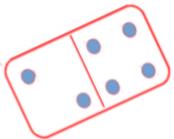
Mise en route :

- Préparer le compte-à-rebours ou minuteur
- Lancer la vidéo de l'Escape Game
- Conseiller aux élèves de commencer par les énigmes à une seule étoile (les 3 étoiles sont plus difficiles)



Rappel des règles du jeu :

- Pour sortir de l'Escape Game la classe doit avoir gagné au moins 30 étoiles en 1 heure
- Les élèves peuvent au fur et à mesure colorier la feuille collective « score des étoiles » affichée au tableau afin de visualiser leur progression.
- Pas d'interactions entre les groupes
 - Tous les élèves doivent expliquer au moins une énigme sinon l'équipe perd 1 étoile. L'enseignant peut cocher le nom des élèves qui ont expliqué une énigme sur la feuille de route.



Il peut être intéressant après l'Escape Game de revenir lors de nouvelles séances avec les élèves sur les différentes énigmes et de mutualiser les procédures.

