

ESCAPE GAME 4P

Matériel

- 36 enveloppes
- 6 Énigme 1 : qu'est-ce que c'est ? + 6 ardoises et 6 feutres
- 6 Énigme 2 : mots mêlés + 6 affichages « QR code » mots mêlés
- 6 Énigme 3 : tangram + 6 jeux de tangram + 6 codes à 3 chiffres (x 2 : un bon, et un affichage de chaque code)
- 6 Énigmes 4 : coloriage magique + 6 affichages « lettre » coloriage magique
- 6 Énigme 5 : cache-cache
- 6 Énigme 6 : cœur tressé + 6 « notices » (à donner comme indice)
- 1 coffre
- 1 cadenas à code (3 chiffres)
- 1 trésor (ici 6 papiers avec des images)

Modalités

Faire **6** équipes. Ici, 21 élèves donc 3 équipes de 3 et 3 équipes de 4.

Préparation

- Mettre toutes les énigmes dans des enveloppes avec le numéro de l'énigme et le numéro de l'équipe sur chaque enveloppe.
- Mettre le trésor dans le coffre et le cacher.
- Cacher les enveloppes énigme 2 à différents endroits puis noter où l'enveloppe de chaque équipe est cachée pour pouvoir donner un indice suite à l'énigme trois.

Exemples :

Indice « sous une chaise » : enveloppe cachée sous la chaise de la maitresse.

Indice « ordinateur » : enveloppe cachée vers l'ordinateur.

Indice « tableau » : enveloppe cachée derrière le tableau.

Indice « sous une table » : enveloppe cachée sous un pupitre d'élève.

Indice « dans un livre » : indice caché dans un livre de la bibliothèque.

Indice « porte de placard » : indice caché à l'intérieur d'un placard (scotché à la porte).

Indice « petits bancs » : indice caché sous un banc.

Etc.

- Afficher les QR codes des mots mêlés. Mettre l'enveloppe énigme 3 au dos de chaque affichage.
- Mettre les jeux de tangram en évidence pour qu'ils puissent être trouvés facilement par les élèves.
- Afficher les codes à 3 chiffres qui correspondent à ceux que la maitresse va donner suite à la réussite du tangram. Mettre les enveloppes énigme 4 au dos de l'affiche.
- Afficher les lettres qui correspondent à celles du coloriage magique. Mettre les enveloppes énigme 5 au dos.
- Garder avec soi les enveloppes énigmes 1 et 6.

Déroulement

Annoncer l'intrigue aux enfants. Inventer une histoire pour leur donner envie de chercher et d'ouvrir le coffre. Ou prendre celle de pépiole (doc enseignant).

Donner les règles de vie qui vous semblent importantes pour le bon déroulement du jeu.
Constituer les équipes.

Donner à chaque équipe l'enveloppe 1, une ardoise et un feutre effaçable. Donner la première consigne à l'oral puis les inviter à venir donner leur réponse écrite sur l'ardoise à la maitresse pour avoir un indice pour l'énigme 2.

Énigme 1 : qu'est-ce que c'est ?

→ Voir réponses dans le doc enseignant (pépiole à l'école)

Donner indices aux enfants pour qu'ils trouvent l'enveloppe 2.

Énigme 2 : Mots Mêlés

La procédure pour créer sa propre grille est très bien expliquée dans le document enseignant de pépiole à l'école. C'est ce que j'ai utilisé pour créer les miennes.

Difficulté choisie : pas de diagonale et lecture de gauche à droite uniquement → à adapter en fonction de vos élèves

Quand tous les prénoms sont coloriés dans la grille, ça donne une sorte de QR code. Les enfants doivent donc retrouver le code correspondant dans la classe pour prendre l'enveloppe 3 au dos.

Énigme 3 : tangram

Les élèves prennent un jeu de tangram et réalisent la silhouette en utilisant toutes les pièces.

Les silhouettes, je les ai trouvées sur le blog de lin' (<http://linette-maikresse-malgre-elle.eklablog.fr/fiches-modeles-tangram-autonomie-a118711394>), mais il y en a partout sur internet, de sorte que vous pouvez facilement adapter au niveau de vos élèves.

Quand le tangram est validé par la maitresse, elle donne un petit papier avec un code à 3 chiffres que les enfants vont devoir retrouver dans la classe pour avoir l'enveloppe 4.
(Voir documents élèves pépiole)

Énigme 4 : coloriage magique

J'ai changé l'énigme 4 par rapport à pépiole car je ne suis pas sûre que mes élèves arrivent à retrouver l'image du stéréogramme, et donc pour éviter que l'énigme « tombe à l'eau », j'ai préféré assurer avec quelque chose qu'ils savent faire. En tant qu'à faire, travaillons un des objectifs du PER !

Une fois les cases coloriées, cela donne une lettre :

C pour l'équipe 1 / **E** pour l'équipe 2 / **G** pour l'équipe 3 / **F** pour l'équipe 4 / **P** pour l'équipe 5 et **L** pour l'équipe 6.

Les enfants doivent ensuite retrouver la lettre dans la classe pour prendre l'enveloppe 5.

Énigme 5 : cache-cache

J'ai choisi 6 cache-cache parmi les 15 proposés

(<http://cycle2.orpheecole.com/2013/02/blasons-dautonomie/>) par Orphée.

La maitresse valide et donne directement l'enveloppe 6.

Énigme 6 : cœur tressé

L'équipe doit tresser le cœur de sorte que tous les chiffres noirs soient cachés (on ne doit voir que les chiffres rouges). Les enfants dans un premier temps doivent se débrouiller seuls. Dans un second temps, je leur donne la feuille indice, tirée du document enseignant de pépiole.

Le code est le suivant : **151**

Ouverture du coffre

Une fois le code trouvé, l'équipe cherche le coffre puis l'ouvre.

Trésor

Mon trésor est particulier.

J'ai choisi de mettre dans le coffre 6 papiers différents, un pour chaque équipe.

Sur chaque papier, se cache un « secret » de la maitresse.

Voici mes secrets :

- ma couleur préférée (le rose)
- mon sport préféré (le basket)
- mon animal préféré (le chien)
- ma date d'anniversaire (15 mars)
- mes loisirs (guitare et lecture)
- mon « superpouvoir » (faire un rubikub en entier)

Les enfants ne savent pas à quoi chaque papier correspond (ils verront une guitare, un livre, un chien, une tache rose etc.) et devront se regrouper en classe entière pour formuler des hypothèses jusqu'à parvenir à la solution. Le trésor en soi est donc un mystère...

Pourquoi ce « trésor » ?

Parce que c'est la première fois que je vais rencontrer mes élèves. D'une certaine façon, ils vont apprendre à me connaître. Mais c'est surtout un prétexte à l'activité suivante : la production écrite.

En effet, je vais ensuite les inviter à écrire eux aussi leurs 6 secrets. Cela me permettra d'avoir une idée de leur niveau en production écrite.

Le « superpouvoir » correspond à une chose qu'ils savent particulièrement bien faire, et que peut-être peu de personnes savent faire aussi.