SOMMAIRE



PAGE 4

DÉROULEMENT D'UN ESCAPE GAME

À partir du CP

1. FLEURS ET ARBRES

2. ANIMAUX DU MONDE

À partir de la fin du CP

3. NOTRE ALIMENTATION
PAGE 28

4. PERDUS DANS LA FORÊT MAGIQUE

5. LA MAISON ÉCOLO

À partir du CE2

6. DÉVELOPPEMENT DURABLE

7.TOUS EN CUISINE

8. RECHERCHES SCIENTIFIQUES

9. APPRENTIS
AGENTS SECRETS
PAGE 76

ÉNIGMES BONUS

PAGE 84

SOMMAIRE DÉTAILLÉ DES RESSOURCES NUMÉRIQUES PAGE 92

DÉROULEMENT

D'UN ESCAPE GAME



Chaque *escape game* présenté ici propose un pitch de départ avec différentes énigmes à résoudre pour obtenir le dénouement final.

Ils sont tous construits de la même manière avec une première double page qui en expose tous les principes.



La double page suivante dresse la liste du matériel nécessaire ainsi que le déroulement de l'escape game, énigme par énigme. Des conseils de gestion de classe sont proposés au fur et à mesure de la progression dans l'aventure pour aider le MJ.

Tout le matériel nécessaire aux escape games est fourni en annexes et est à télécharger sur le CD-rom. Certains escape games nécessitent des objets ou accessoires à prévoir à l'avance (cuillère, assiette, fourchettes...).

Pour chaque énigme, l'objectif, le déroulement et la résolution sont indiqués, de manière à faciliter le travail du MJ.





ESCAPE GAMES PÉDAGOGIQUES © ÉDITIONS LA CLASSE

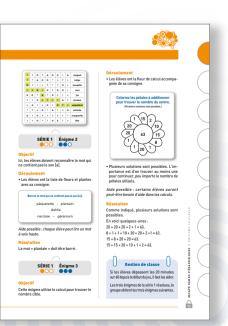
En fin d'escape game, chaque élève d'une équipe gagnante reçoit **un diplôme à compléter**.

Si toutefois une équipe n'était pas arrivée au bout, ses membres peuvent recevoir le **diplôme de participation**.

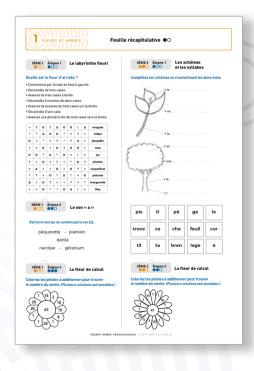
Pour les premiers groupes ayant fini, une partie « **Énigme BONUS** » est disponible en fin d'ouvrage, page 84.

Pour la réutilisation de connaissances, une feuille récapitulative ou de route selon les escape games est proposée en annexe. Elle permet de revoir les nombreuses notions utilisées le lendemain. Celle-ci peut être complétée seul ou à deux, puis être corrigée en oral collectif.

Enfin, chaque *escape game* propose des prolongements possibles pour approfondir le thème traité.









PERDUS DANS LA FORÊT MAGIQUE



MATÉRIEL

16 annexes à télécharger 坐

À imprimer en avance.

- → Feuille récapitulative (et son corrigé)
- → Diplômes de participation et de réussite
- → Énigme 1 : la carte du lutin
- → Éniame 2 : la carte du lutin. le tableau à compléter et les 10 images à placer
- → Énigme 3 : la carte du lutin et des points
- → Éniame 4 : la carte du lutin
- → Éniame 5 : la carte du lutin et les 9 images
- → Éniame 6 : la carte du lutin et le puzzle circulaire
- → Éniame 7 : la carte du lutin et le vocabulaire
- → Éniame 8 : la carte du lutin et les 12 éléments

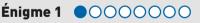
du champignon

Gestion de classe

Pour cet escape game, un petit lutin accompagne les groupes pour les guider dans les énigmes.

Le maître du jeu (MJ) risque de devoir intervenir régulièrement si les élèves ont des difficultés en lecture.

Il peut être utile d'expliquer aux plus jeunes qu'il faut bien lire et réfléchir ensemble pour résoudre les 8 énigmes.



Objectif

Pour cette énigme, les élèves vont utiliser l'ordre chronologique et les points cardinaux.

Déroulement

• Le MJ rappelle le pitch de départ : « Vous êtes perdus dans une forêt. Votre premier réflexe est de marcher pour en sortir. Mais encore faut-il aller dans la bonne direction !»

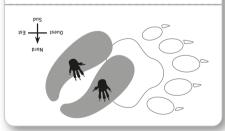
• Il distribue ensuite la première carte du lutin avec son énigme.



Au loin, yous reconnaissez un charmant petit lutin...

Souriant, il vient à votre rencontre :

« Bonjour, vous me paraissez bien perdus! Si vous voulez retrouver votre route, il faut suivre l'animal qui a marché en premier. »



• Les élèves vont devoir identifier qui a marché en premier pour trouver la direction.

Résolution

L'animal qui est passé en premier a son empreinte en dessous de celles des autres. C'est l'ours qui est allé en direction de l'ouest (ensuite sont passés une vache et un hérisson).





Gestion de classe

Si les élèves dépassent les 7 minutes depuis le début du jeu, il est nécessaire de les aider.



Objectif

Ici, les élèves doivent compléter un tableau en associant correctement arbres, coupes de tronc et feuilles pour pouvoir se désaltérer.

Déroulement

- Le MJ distribue aux élèves la carte lutin, puis le tableau à compléter avec les images.
- Les élèves vont seuls remplir le tableau en posant les images. Le MJ viendra ensuite valider leur proposition.

Résolution



Gestion de classe

Si les élèves dépassent les 15 minutes depuis le début du jeu, il est nécessaire de les aider.

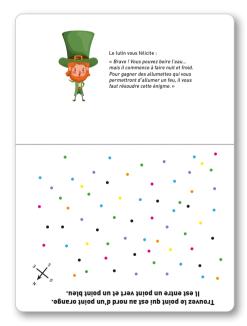


Objectif

Lors de cette résolution d'énigme, les élèves doivent trouver le point désigné grâce à une rose des vents et des indications de position dans l'espace.

Déroulement

• Les élèves reçoivent la carte de l'énigme du lutin.



Résolution

Il s'agit d'un point rose.