

Escape Game

Au collège Henri Wallon 2018

Avec les 5^{ème}



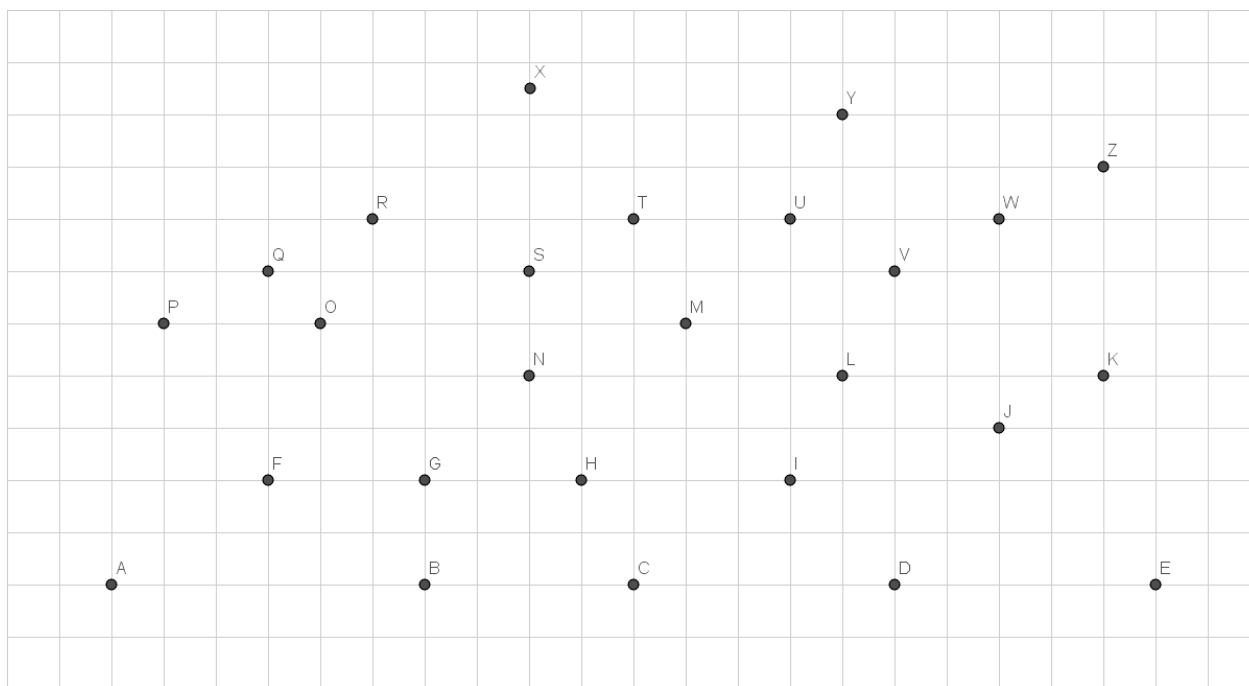
Modalités :

Selon le scénario travaillé avec les professeurs documentalistes sur l'identité numérique, vous devrez élaborer 6 codes (énigmes) à faire deviner à des élèves de CM2 afin qu'ils puissent récupérer les données liées au compte du C.D.I pour délivrer un des deux professeurs encapsulé dans un téléphone portable.

La classe sera partagée en 6 groupes de 3 élèves, chaque groupe va élaborer une énigme mathématique : numérique et géométrique.

Chaque énigme (code) sera composée de chiffres et de lettres.

Comme support, les élèves de CM2 disposeront du fichier *Support26LettresEscapeGame.ggb* qui s'ouvre avec Geogebra. Il est composé de 26 points fixés (impossible de les déplacer) sur fond blanc sans grille, l'image ci-dessous comporte une grille uniquement pour vous aider à élaborer les énigmes (chaque carreau mesure 1 unité)



Vous avez quatre possibilités pour faire deviner une partie du code :

1^{ère} possibilité : faire deviner un chiffre ou un nombre à plusieurs chiffres grâce à une opération ou un petit enchaînement d'opérations.

Attention ! Vous vous adressez à des élèves de CM2, ils ne connaissent pas les priorités des opérations donc mettez des parenthèses sur les opérations prioritaires.

2^{ème} possibilité : faire deviner une lettre grâce à des tracés géométriques donnant le point ayant pour nom cette lettre.

Attention ! Vous vous adressez à des élèves de CM2, ils connaissent les droites, les segments, l'intersection, les distances, les cercles, les parallèles et perpendiculaires, la symétrie axiale, etc ... mais ne connaissent pas la symétrie centrale.

3^{ème} possibilité : faire deviner un nombre (inférieur à 26) grâce à des tracés géométriques donnant le point ayant pour nom la lettre qui correspond au rang cherché dans l'alphabet.

4^{ème} possibilité : faire deviner une lettre grâce à une opération ou un petit enchaînement d'opérations donnant un nombre inférieur à 26 correspondant au rang de la lettre cherchée.

Exemple : *Si on veut faire trouver le code DIMEK83 aux élèves de CM2, on peut proposer l'énigme suivante :*

La première lettre du code est le nom du point situé à 5 unités du point C et 6 unités du point V.

La deuxième lettre a pour rang dans l'alphabet le résultat de $(72 : 9) + 1$

La troisième lettre est le nom du point d'intersection des droites (FZ) et (RJ)

La quatrième lettre est le nom du point qui est le point d'intersection entre la parallèle à la droite (GH) passant par A et la parallèle à la droite (DL) passant par K

La cinquième lettre est le nom du point qui est le symétrique du point Y par rapport à la droite (LW)

Le sixième caractère est le résultat de $((76 - 16) \times 2) : 15$

Le septième caractère est le rang dans l'alphabet du point d'intersection des droites (DE) et (NH).

Répartition des groupes :

Groupe 1 : Enigme 1A

Trouver l'adresse IP du collègue

Groupe 2 : Enigme 1B

Trouver l'adresse IP du collègue

Groupe 3 : Enigme 2A

Trouver l'avatar du CDI à partir d'indices à deviner

Groupe 4 : Enigme 2B

Trouver l'avatar du CDI à partir d'indices à deviner

Groupe 5 : Engime 3

Trouver le pseudo du CDI (il doit obligatoirement comporter les mots *cdi* et *wallon*)

Groupe 6 : Engime 4

Trouver le mot de passe du CDI (c'est une phrase tirée d'un livre, il faut donc faire deviner le titre du livre, la page où se trouve la phrase, sa localisation précise)

Une fois que vous avez élaboré et vérifié vos énigmes, vous allez les mettre en forme sur learning apps et sur genial.ly selon les modalités définies avec les professeurs documentalistes.

Une fois ce travail terminé, vous allez tester, essayer de résoudre les énigmes élaborées par vos camarades des autres groupes.