

Outils : Genially

Nature : Jeu de type Escape Game

Objectif pédagogique : Faire un bilan de l'année de seconde/première ou une activité ludique avec des mathématiques en fin de troisième

Niveau de classe ou cycle : Troisième, seconde générale, première générale

Thématique(s) : Tout le programme

En cette fin d'année particulière, j'ai essayé de trouver une manière ludique de faire un bilan de l'année avec mes élèves.

J'ai créé un jeu de type Escape Game sur le thème d'un voyage à Disneyland Paris et j'ai décliné le jeu se basant sur des énigmes mathématiques en trois versions :

- fin de troisième ([ici](#)),
- fin de seconde générale ([là](#)),
- fin de première générale sur le programme de la spécialité ([ici](#)).

Le jeu, prêt à l'emploi, comporte 14 énigmes et est pensé pour permettre aux élèves de travailler en groupes (en présentiel en gardant ses distances ou sur une classe virtuelle du CNED avec l'outil groupes de travail) : les 14 énigmes peuvent être résolues complètement séparément, il faut ensuite mettre les résultats en commun pour ouvrir deux cadenas et finir le jeu. Il est aussi possible de faire travailler les élèves seuls mais le jeu sera assez long.

Le jeu étant créé avec Genially, il suffit d'avoir un téléphone, une tablette ou un ordinateur connecté à Internet pour jouer. Il est cependant plus pratique de jouer sur ordinateur ou sur tablette.

Les indices sont dissimulés tout au long du jeu sur l'écran, il faut passer la souris ou appuyer avec le doigt sur l'ensemble de l'écran pour faire apparaître les indices et les endroits où on peut aller.

Des corrections complètes ont été écrites et peuvent être demandées à l'adresse Laurine-Bernade.Harbulot@ac-nice.fr.

Je remercie Ingrid Bernardini et Alix Pagano car certaines énigmes du jeu destiné aux premières se basent sur un travail précédent que nous avons fait l'année dernière.