

Escape Game en mathématiques

Le but du jeu : Trouver, en résolvant des problèmes, les 7 pièces d'un tangram afin de découvrir le code qui permettra d'ouvrir le coffre-fort !

Organisation :

- Création de groupes mixtes composés de 3 élèves de 3^E avec 3 élèves de 6^E, soit 9 groupes
- 3 salles de classe dans lesquelles seront placés respectivement 4 et 5 groupes en ilots et une salle où sont cachées les pièces du tangram.
- Matériel : 9 tangrams en papier plus plastifiés, 1 stylo encre UV, 9 lampes UV, 9 cadenas à code et 9 malles et impression des énoncés des problèmes.

Aspect pédagogique :

- Développer la communication et la coopération entre élèves de niveaux distincts.
- Pratiquer des activités mentales, développer des automatismes calculatoires, développer des techniques de résolution (schématisation, tests successifs, ...)
- Chercher, raisonner, s'initier à la logique.
- Réactiver des connaissances et des savoir-faire : problèmes numériques (calculs avec les quatre opérations sans calculatrice), problèmes géométriques (médiatrice, angles, bissectrice, ...), programmes de calculs, algorithmes, problèmes sur les conversions, les durées

L'histoire : Une rocambolesque histoire dans laquelle on rencontre des élèves indiscrets, des enseignants gourmands, des scarabées laborantins, une principale impliquée, des codes secrets et bien sûr un happy end.