

Escape Game en classe de 6°

Objectif : Effectuer des conversions / déplacer un personnage

Modalités de travail possible des élèves :

- individuel
- en binômes
- en groupes hétérogènes
- en groupes homogènes

Organisation possible de l'AP:

- en classe entière
- en demi-classe
- en co-animation (deux enseignants en maths)
- en co-animation (deux matières)
- en groupes de besoin (deux classes, trois profs)

Matériel :

- Énigmes à cacher : 

- Programme Scratch : 

Notions et/ou compétences travaillées :

Raisonner : Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

Description de l'activité :

Lors de l'entrée des élèves dans la salle, un scénario d'enfermement (personnage ; élèves eux mêmes dans la salle...) leur est proposé. Les élèves doivent résoudre des énigmes afin de trouver un code pour libérer le personnage. Un programme Scratch (créer par l'enseignant) permet aux élèves de tester les codes trouvés.

Les énigmes sont « cachées » dans la salle et peuvent s'enchaîner ou être indépendantes. Aucune indication n'est donnée pour trouver les énigmes ou résoudre les problèmes, c'est la collaboration entre les élèves qui permet de trouver le code.

En cas de groupes homogènes, une couleur est affectée à chaque groupe et les énigmes attribuées au groupe sont repérées avec la même couleur.