

Un escape game en PS/MS

Les contes...



...et autres histoires traditionnelles



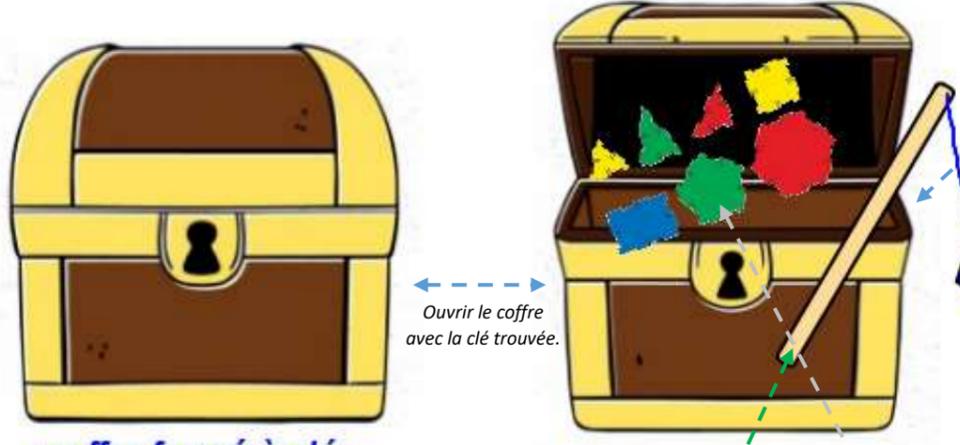
Situation déclenchante



"Gros Yeux" la mascotte a disparu et a laissé un courrier.

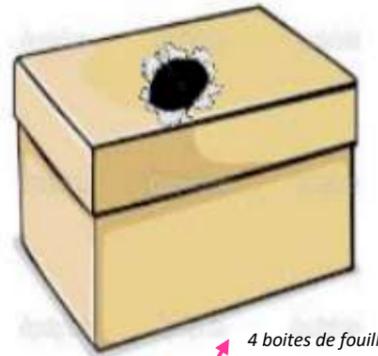


Clé cachée dans une boîte vide de petits pois



coffre fermé à clé.

Ouvrir le coffre avec la clé trouvée.



4 boîtes de fouille. (Paille, bois, briques, petits pois et haricots). 4 lettres sont trouvées.



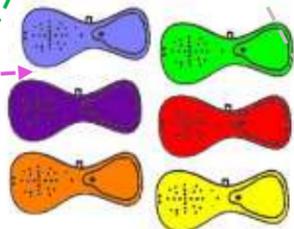
Apparier les cartes : chiffre et nombre de personnages.
Une carte chiffre reste seule.



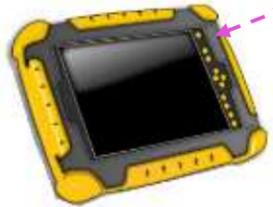
Puzzle de couverture à reconstituer. Le QR code est dans le livre correspondant.



Les élèves doivent identifier un extrait de conte enregistré sur les pinces. A l'aide de la tablette ; il scanne le QR code qui les mène sur un exercice Learning Apps. Ils doivent associer la pince au conte correspondant.



Entourer les 4 lettres dans le titre.



Magnétisme : sauver les loups. Certains ne pourront pas être sauvés. Il faut les compter....



Reconstituer les modèles avec les polydrons.

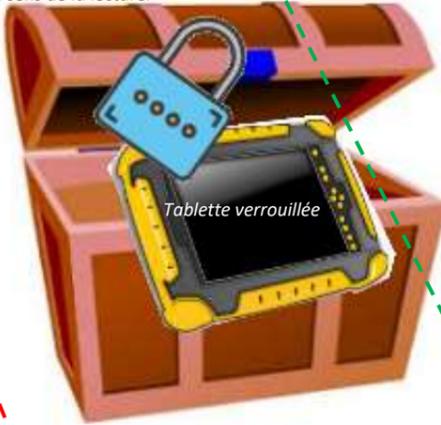
Retrouver dans un tableau le chiffre correspondant aux polydrons restants.

Apparier les cartes. Au dos de ces cartes, se trouvent des gommettes. Compter le nombre total de gommettes jaunes. (Certaines cartes du jeu ne seront pas utilisées.)

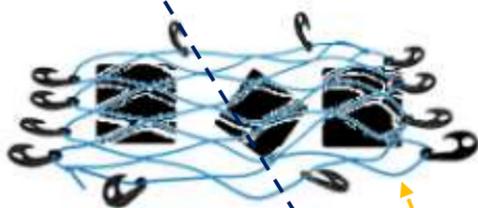
Ca commence comme



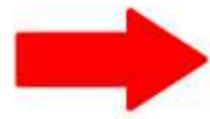
Cadenas à lettres : les 4 lettres entourées dans le titre dans le sens de la lecture.



Recouvrir les éléments n'appartenant pas à un des contes étudiés. Un chiffre va apparaître.



Code de déverrouillage de la tablette



Vidéo de fin



❖ Compétences :

- Fédérer les élèves autour d'un objectif commun
- Collaborer : exercer des rôles différents et complémentaires (intelligence collective)
- Développer des compétences de réflexion et de logique : combiner des éléments pour permettre la résolution de certaines énigmes
- Mobiliser des connaissances acquises dans le domaine du langage écrit et oral (connaissances des contes, conscience phonologique)
- Utiliser des objets numériques (tablettes, pinces enregistreuses)

Expérimentation menée dans les classes de PS/MS de Laëtitia Kolodziejczak, école de Bras/Meuse

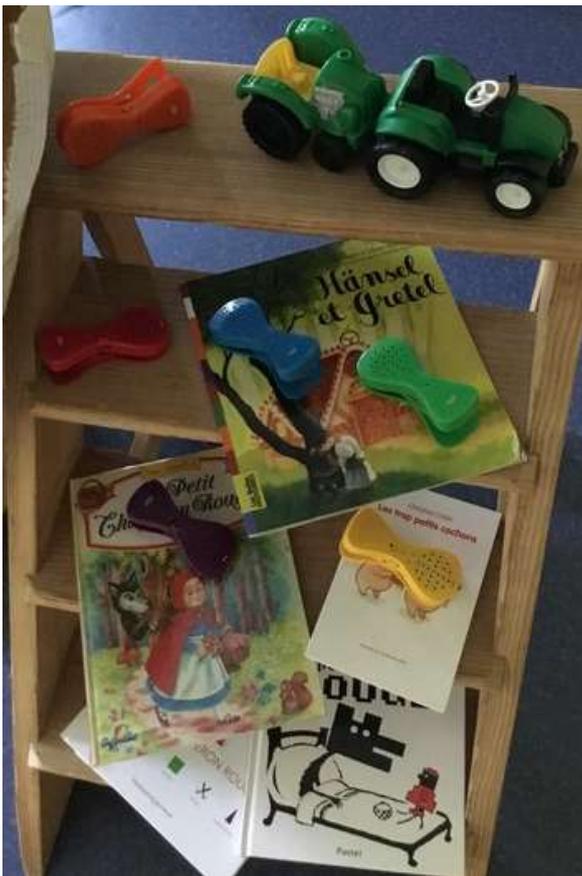
Groupes de 6 ou 7 élèves, environ 30 minutes

❖ Thématique : les contes (étudiés en classe cette année)

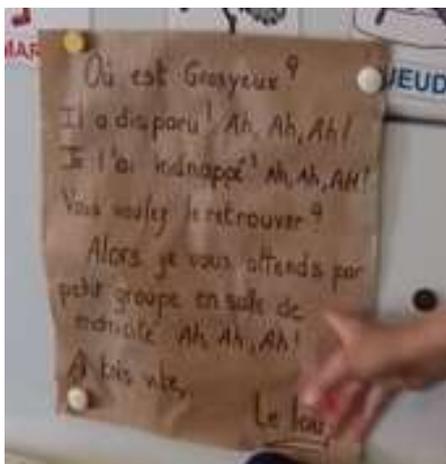
❖ Mise en scène :

La salle a été décorée avec des éléments relatifs aux contes.





Déroulement



Au moment de l'accueil et du regroupement, les élèves ont découvert que Gros Yeux, leur mascotte avait disparu. Sur le tableau se trouve une lettre.

L'enseignante constitue les groupes.

En rentrant dans la salle, les élèves découvrent le décor. A l'entrée, un autre message est affiché :



Le message « **au secours** » est lu.
Demander aux élèves qui a laissé ce message.
Puis s'intéresser au QR Code (les élèves ne connaissent pas, ils n'en ont jamais utilisé en classe).
Ils scannent le QR code, une vidéo s'affiche.

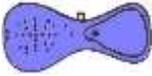
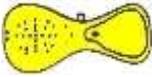
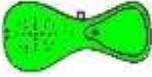


Lien vers la vidéo :

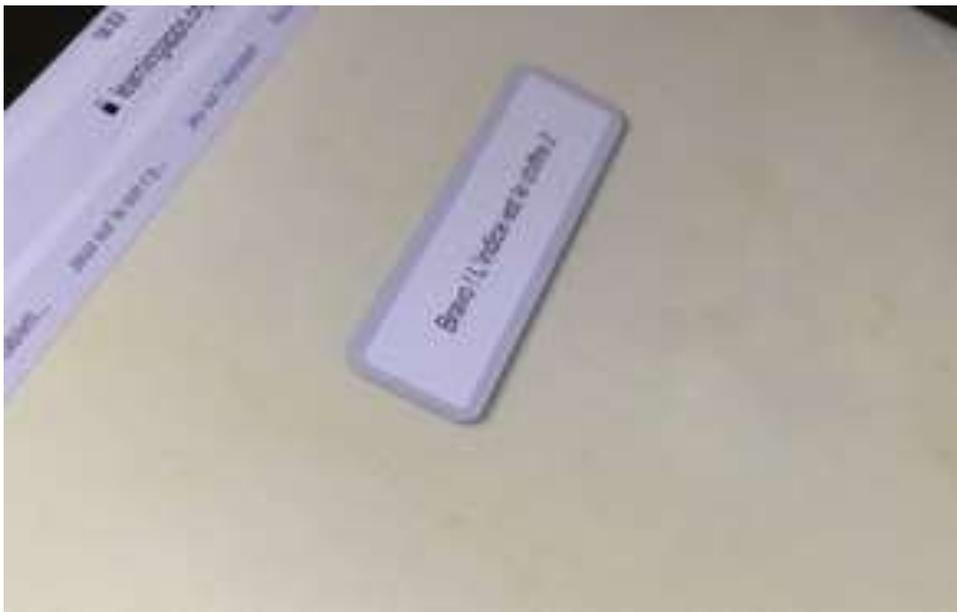
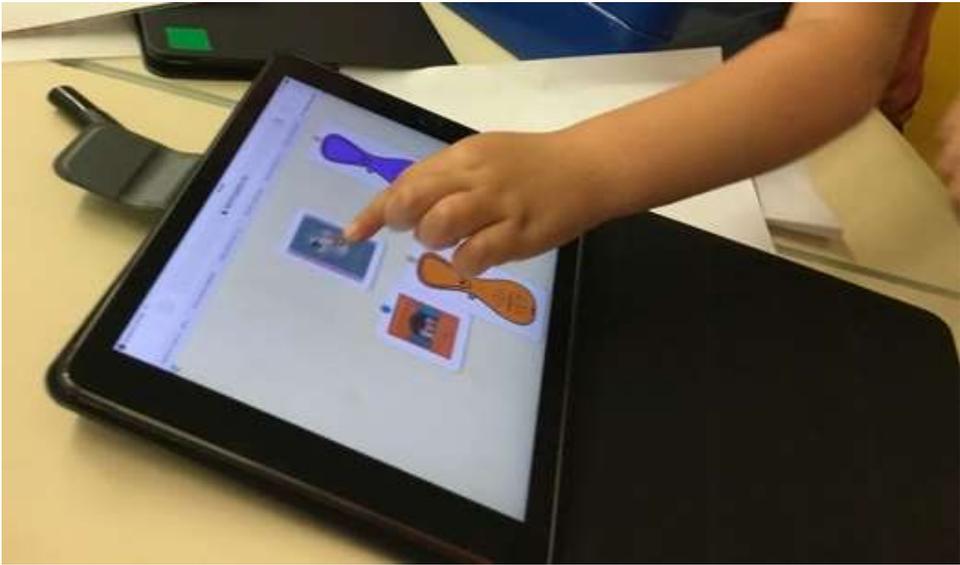
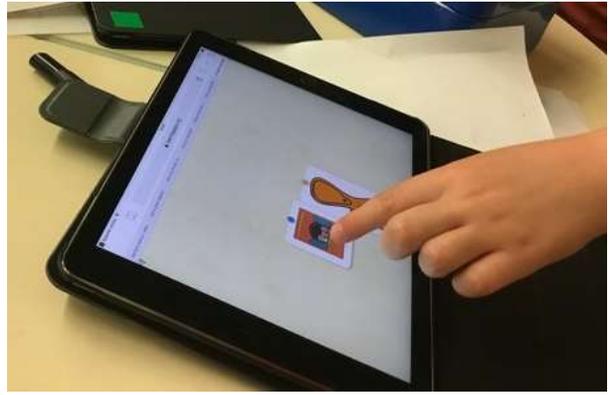
<https://youtu.be/TxS7NiAaSW4>

Ils cherchent ensuite les indices, les regroupent sur la table puis tentent de résoudre les énigmes, trouver le code du cadenas qui ouvrira le coffre puis le code la tablette verrouillée.

Les différentes épreuves

<p>- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Acquérir une première culture littéraire à travers des contes et des histoires du patrimoine</p> <p>→ Reconnaître le conte dont est extrait le texte enregistré sur les pinces.</p>		
<p>Indices trouvés dans la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des pinces où sont enregistrés des extraits de contes - Un QR code - Une tablette 	<p>Le QR code renvoie vers un exercice Learning Apps. https://learningapps.org/watch?v=pxjj9erfa19</p> <p>Les élèves doivent associer la pince avec la couverture du conte dont est tiré l'extrait.</p> <p>Les pinces seules ne peuvent donner aucun indice. La formule de félicitation de l'exercice de Learning Apps donnera un indice.</p>	
		<p>« Mère Grand, que vous avez de grandes jambes ! C'est pour mieux courir mon enfant. Mère Grand, que vous avez de grands yeux ! C'est pour mieux te voir mon enfant ! »</p>
		<p>Au matin, on lui demanda comment elle avait dormi. « Affreusement mal, répondit-elle, je n'ai presque pas fermé l'œil de la nuit. Dieu sait ce qu'il y avait dans ce lit. J'étais couchée sur quelque chose de si dur que j'en ai des bleus et des noirs sur tout le corps ! C'est terrible ! »</p>
		<p>« Je voudrais que vous partiez d'ici et construisiez votre maison, dit-elle, mais prenez garde qu'elle soit bien solide pour que le grand méchant loup ne puisse entrer et vous manger »</p>
		<p>« L'un sauta sous la table, un autre dans le lit, le troisième dans le poêle, le quatrième dans la cuisine, le cinquième s'enferma dans l'armoire, le sixième se cacha sous le lavabo et le septième dans la pendule. »</p>
		<p>« Quand ils s'approchèrent de la maison, ils virent qu'elle était faite de pain et recouverte de gâteaux. Les fenêtres étaient en sucre. « Nous allons nous régaler. Je vais manger un morceau du toit ; il a l'air d'être bon ! »</p>
		<p>« Elle alla voir ses trois amis et leur demanda : « qui veut m'aider à planter ces graines ? »</p> <p>« Pas moi », dit le canard.</p> <p>« Pas moi », dit le chat.</p> <p>« Pas moi », dit le cochon.</p>
<p>Prévoir une connexion WI-FI</p>		





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Se repérer dans l'espace d'une page
- Assembler des formes différentes pour reproduire un modèle

Reconstituer le puzzle de 9 pièces d'une couverture de livre et identifier le conte.

- Des pièces de puzzles d'une couverture de livre
- Le livre avec le QR CODE caché dedans

Pour retrouver le QR CODE : reconstituer le puzzle d'une couverture de livre. Le Qrcode est caché dans ce livre.



Un élève trouve les pièces de puzzles cachées dans la ferme.



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages
- Connaissances de quelques propriétés de matières solides

Découvrir le phénomène « magnétisme » et verbaliser (les aimants attirent tel objet, les aimants n'attirent pas tel objet) ; passer progressivement du constat au POURQUOI.

Indices trouvés dans la classe :

- Des cannes à pêche (avec un aimant) / **dans le coffre fermé avec le cadenas à lettres**
- Une « piscine » avec des loups de différentes couleurs. Sur ces loups, se trouvent différentes pièces (attaches parisiennes, boutons, trombones...)

Les élèves doivent pêcher les loups. (par magnétisme)
Un certain nombre de loups vont rester dans la piscine, c'est le nombre indice.



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

→ Quantifier des collections jusque 10 au moins

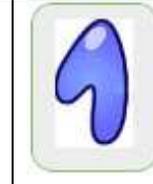
Associer un nombre avec son écriture chiffrée

Indices trouvés dans la classe :

- Des cartes de jeux divisées en deux paquets

Les cartes sont cachées dans les boîtes de conserve.

Les élèves doivent trouver eux-mêmes la règle du jeu : comment associer les cartes.



Une carte ne pourra pas être appariée, ce sera le chiffre INDICE.



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

→ Identifier au toucher des objets, des matières différentes

Retrouver un objet caché dans chaque compartiment

- filet de « fouille »
- Une couverture du livre « le loup et les 7 chevreaux »



Dans chacun des compartiments se trouvent :

- De la paille
- Des briquettes de bois
- Des briques de legos

Dans chaque compartiment, une ou deux boîtes (noires) ont été placées. Dans chaque boîte, une lettre a été cachée.

Une couverture de livre a été photocopiée. Les élèves doivent entourer les 5 lettres trouvées : elles constituent ainsi (dans le sens de la lecture) le code pour ouvrir le cadenas.



- Des boîtes de conserves vides (petits pois et haricots pour faire référence aux contes)

Pour retrouver la clé qui ouvrira la boîte où sont cachés les polydrons : fouiller dans les boîtes de conserves disséminées sur les étagères.



La clé va ouvrir la boîte.... !



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Se situer dans l'espace et situer les objets les uns par rapport aux autres
- Reconnaître, classer les objets selon leurs qualités (formes et couleurs)

Organiser dans le plan des formes géométriques les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle de figure plane

Assembler des formes différentes pour reproduire un modèle

- Des polydrons dans une boîte fermée à clé
- Des modèles à reconstituer cachés dans la salle.

Les élèves doivent reconstituer les modèles.



Des polydrons ne seront pas utilisés. Lire le chiffre indice dans un tableau à simple entrée qui correspond à la combinaison des couleurs des polydrons restants.

(Au départ, 3 modèles étaient proposés mais cela demandait trop de temps aux élèves)



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Manipuler des syllabes

Entendre une syllabe au début d'un mot

- Jeu de cartes (cartes rondes) avec des gommettes de différentes couleurs collées au recto

Phonologie : ça commence comme....

Associer les cartes qui commencent par la même syllabe.

Chacun des éléments des cartes est tiré d'un des contes.

Il y a des cartes intruses.

L'indice à trouver :

Compte les gommettes jaunes qui sont sur les cartes. C'est le nombre mystère !



Déverrouiller la tablette !

Au fur et à mesure qu'ils trouvent les indices, les élèves écrivent les chiffres trouvés.

A la fin, pour déverrouiller la tablette, ils doivent les ranger du plus petit au plus grand.



La tablette déverrouillée leur permettra de regarder une nouvelle vidéo.... !



Il faudra donc attendre la fin de l'après-midi pour retrouver Gros Yeux Et comme il fait très chaud, les élèves sont récompensés par une glace et.... une bataille d'eau !

