

#### Niveau concerné

---

Cycle 4 ; à partir de la classe de 3<sup>ème</sup>.

#### Durée : 60 minutes

---

#### L'activité contient :

#### Compétences mathématiques :

Chercher	X
Raisonner	X
Modéliser	X
Représenter	X
Calculer	X
Communiquer	X

#### Domaines du socle :

<b>Domaine 1</b>	L'élève lit des plans, se repère sur des cartes.
<b>Domaine 2</b>	S'engager dans une démarche de résolution de problème L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif.
<b>Domaine 3</b>	
<b>Domaine 4</b>	L'élève s'engage dans une démarche d'investigation : il prélève, organise et traite l'information utile.
<b>Domaine 5</b>	

#### Pré-Requis

---

Avoir une bonne connaissance du programme mathématique de la classe de 3<sup>ème</sup>.

#### Modalités et matériels

---

Avoir à disposition une salle ou un espace dédié à l'Escape Game afin de pouvoir cacher les différents objets et indices dans la pièce.

Avoir un ordinateur, une clé USB, des cadenas, une lampe UV.

## Objectifs

---

- Réviser le programme de mathématiques de la classe de 3<sup>ème</sup>.
- Apprendre à travailler ensemble et à communiquer.
- Utiliser les mathématiques dans différents domaines de la vie quotidienne.

## Scénario

---

- Le professeur de mathématiques souhaite emmener ses élèves en voyage scolaire, mais le chef d'établissement estime que les élèves doivent faire des mathématiques plutôt que de partir en voyage. Le professeur décide donc de demander aux élèves de préparer le voyage scolaire. Si les élèves réussissent à résoudre toutes les énigmes de préparation du voyage, c'est qu'ils sont prêts à passer leur brevet... et donc qu'ils peuvent partir en voyage !
- Les élèves sont par groupe de 8 à 12 élèves pour résoudre l'escape game.
- Ils ont 60 minutes.
- Tous les documents à imprimer sont dans le document joint.
  
- Possibilité de modifier et adapter l'Escape Game pour un autre niveau de classe, pour un autre voyage scolaire, pour une autre destination...