

Fiche de mise en place

Cet escape game pédagogique est conçu pour être un temps ludique venant finaliser le travail réalisé sur la sélection CE1 2019-2020 des Incorruptibles. Il s'agit d'un cadre, adaptable en fonction des réalités de la classe, qui permet de revenir sur chacun des albums de la sélection. Toutes les modalités d'organisation peuvent être envisagées.

Temps de réalisation	Nombre d'équipes	Nombre d'élèves
30 mn	4	Idéalement des équipes de 4 élèves maximum à moduler en fonction des possibilités d'organisation. Il est préférable que les équipes soient constituées préalablement.

Mise en situation

Commencer par rappeler les consignes propres aux travaux de groupe.

« Le grand méchant loup a changé d'avis et a enfermé les lapins pour les manger. Il ne reste que 30 mn pour les libérer avant son retour... »

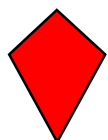
Dans une cage de transport pour animaux, une peluche de lapin et une enceinte connectée ou un smartphone permettent de diffuser le message sonore « Au_secours.mp3 ».

La cage est fermée par un cadenas à 4 chiffres

Un affichage précise les symboles associés à chaque chiffre. Il sera utilisé lors de la phase de mise en commun pour que chaque équipe note son résultat.



- « Comment être aimé quand on est un grand méchant Loup ? », Christine Naumann-Villemin, ill. Annick Masson, Mijade
- Une cage de transport pour animaux
- Une ou plusieurs peluches de lapin
- Du chocolat
- Une enceinte connectée
- Un cadenas à 4 chiffres
- Fichier Au_secours.mp3
- Fiche Affichage.pdf plastifiée si possible
- Un compte à rebours (sur horloge, tablette...)



Enigme Cerf-Volant rouge

En réalisant l'origami, les élèves reconstituent le message « Combien y-a-t-il de saisons ? »



Coup de pouce

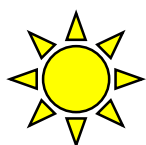
Ces coups de pouce sont à moduler en fonction des aptitudes des élèves.

- Notice de montage de l'origami
- Feuille pré-pliée sur les traits de pliage



Matériel

- « Le cerf-volant de Toshiro », Ghislaine Roman, ill. Stéphane Nicolet, Nathan
- Fiche *Enigme_Cerf-Volant.pdf*
- Fiche coup de pouce *Enigme_Cerf-Volant_Coup-de-pouce1.pdf*
- Fiche *Enigme_Cerf-Volant.pdf* en ayant déjà pré-plié les traits de pliage



Enigme Soleil jaune

En réalisant le labyrinthe, les élèves trouvent la charade « Enveloppe jaune ». Plusieurs enveloppes sont scotchées sous la table. Chacune contient un message. Seule la jaune est valable, les autres sont des fausses pistes.

Enveloppe rouge : « Combien y'a t-il de nains dans Blanche Neige ? »

Enveloppe bleue : « Combien y'a t-il de loup dans le petit chaperon rouge ? »

Enveloppe jaune : « Combien y'a t-il de chèvres dans la vraie fin de l'histoire ? »



Coup de pouce

- Rébus « Sous la table »



Matériel

- « Il n'y a pas de dragon dans cette histoire », Lou Carter, ill. Deborah Allwright, Circonflexe
- Fiche *Enigme_Soleil.pdf*
- Fiche coup de pouce *Enigme_Soleil_Coup-de-pouce.pdf*
- Trois enveloppes (jaune, rouge et bleue par exemple)



Enigme Etoile bleue

En réalisant le puzzle, les élèves reconstituent la page 19 de l'ourse bleue ainsi que le message au dos du puzzle « Combien y'a t-il d'étoiles ? ». Le puzzle forme un cache dans lequel on voit apparaître les étoiles. A noter que le nombre de trous dans le puzzle ne correspond pas au nombre d'étoiles.



Coup de pouce

- Deux feuilles (ou intercalaires) transparentes ou deux morceaux de plexiglass permettant de manipuler le puzzle plus facilement. Ce coup de pouce peut être fourni dès le départ.



Matériel

- « L'ourse bleue », Nancy Guilbert, ill. Emmanuelle Halgand, Des ronds dans l'O Jeunesse
- Fiche *Enigme_Etoile.pdf* plastifiée
- Feuilles transparentes (2)



Enigme Seau vert

Dans une bouteille pleine de sable se trouvent 13 (ce nombre est indicatif) clefs. Un seau ou un plateau est présent sur la table pour vider le contenu de la bouteille si besoin. L'une des clefs permet d'ouvrir une boîte située sur la table. Dans la boîte se trouve un rouleau d'essuie tout sur lequel sont enroulés des anneaux de papiers. En les faisant tourner il est possible de reconstituer le message « Combien de goutte d'eau ? ».



Coup de pouce

- Dessin de clef et de serrure



Matériel

- « Un bout de mer », Ingrid Chabbert, ill. Guridi, Frimousse
- Une bouteille plein de sable contenant de vieilles clefs
- Une boîte s'ouvrant grâce à l'une des clefs
- Fiche *Enigme_Seau.pdf* enroulée autour d'un rouleau
- Fiche *Enigme_Seau_Coup-de-pouce.pdf*

Mise en commun

Les élèves doivent mettre en commun les quatre chiffres trouvés afin de sauver les lapins. Ils peuvent utiliser pour cela l’affichage prévu à cet effet. Le loup qui était fin gourmet avait également enfermé du chocolat dans la cage !

Enfin, le temps de restitution constitue un temps important de la séquence. Chaque équipe y explique son énigme et la référence qu’elle a trouvée dans le livre de la sélection.