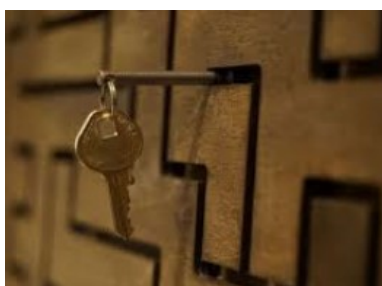


<http://numerique76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article145>



ESCAPE GAME 1- Au pays de Léonardo - Histoire de la Renaissance avec la Bluebot

- La Mission - Prêt de matériel -



Publication date: dimanche 1er mars 2020

Copyright © Mission Numérique 76 - Tous droits réservés

Qu'est ce qu'un escape game ?

Ce jeu d'évasion "Histoire de la Renaissance" fait partie d'une série de 4 "escape game" autour de Léonard de Vinci. Cet escape game utilise le robot Bluebot et traite de l'histoire de la Renaissance.



Durée d'emprunt

La durée maximale de prêt pour un jeu d'évasion est d'une semaine.

Scannez le QRcode pour accéder à l'application d'emprunt d'un jeu d'évasion ou suivre le lien direct.

Vous aurez la possibilité d'ajouter cette application à l'écran d'accueil de votre smartphone, mais aussi la consulter sur votre PC.

Objectifs

- coopérer
- communiquer
- résoudre des situations problèmes : logique, raisonnement hypothético-déductif,
- aborder la programmation et le fonctionnement d'un type de robot
- découvrir et/ou réinvestir des connaissances disciplinaires

Règles du jeu

- le temps est limité : 45 min
- pour réussir, il faut se parler (en chuchotant)
- on cherche seul et ensemble
- si on est vraiment bloqué, on peut demander de l'aide à l'enseignant(e)
- les indices ne servent qu'une fois
- on respecte le matériel (on ne modifie pas les codes des cadenas par exemple, on pense aux autres classes)

Déroulé

- Projection au vidéoprojecteur du teaser + présentation de l'énigme : 5 min
- Résolution de l'énigme : 45 min max

- Étape indispensable pour la plus-value de l'activité : Mutualisation et Débriefing

Teaser

Ci dessous le QR code et le lien qui donnent accès au teaser de Leonardo




QRCode



<https://numeriques.ac-rouen.fr/mediacad/m/3121>

En annexe

Les documents à télécharger pour vous aider à mettre en place l'escape game

-  la fiche enseignant
-  la matériel utilisé si vous souhaitez le reproduire
-  le mp3 à écouter pour une énigme