

<https://numerique76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article147>



ESCAPE GAME 3 - Au pays de Léonardo - Les sciences avec le robot Ozobot

- La Mission - Prêt de matériel -



Date de mise en ligne : dimanche 1er mars 2020

Copyright © Mission Numérique 76 - Tous droits réservés

Qu'est ce qu'un escape game ?

Ce jeu d'évasion "Sciences et Léonardo" fait partie d'une série de 4 "escape game" autour de Léonard de Vinci. Cet escape game utilise le robot Ozobot et traite des Sciences à l'époque de Léonard de Vinci.

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 hypothéticodéductif,
- 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



le matériel utilisé si vous souhaitez le reproduire (fichiers Enigmes et Enigme 2)