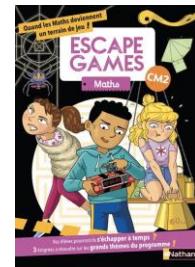


ESCAPE GAME Maths CM2



EAN 13 9782091242781
CODE UGAP

POUR ENSEIGNER AUTREMENT GRÂCE À UNE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE INNOVANTE !

- Des énigmes enthousiasmantes pour créer une dynamique de classe et travailler la **coopération** entre élèves.
- Une **immersion dans un univers ludique et motivant** pour faciliter le réinvestissement des connaissances et des compétences.
- Idéal pour créer une respiration et un **temps fort** dans la vie de la classe.

Escape game 1 - Plégés au château !

Notions

Nombres et calcul

- Nombres entiers jusqu'à 999 999 999
- Nombres décimaux
- Addition et soustraction de nombres entiers
- Addition des nombres décimaux

Grandeur et mesures

- Conversion et calcul de longueurs (m, dm, cm, mm)
- Conversion et calcul de durées (heures, minutes, secondes)
- Mesure de l'aire d'un rectangle

Géométrie

- Tracés : segment, droite, cercle
- Figure plane : le rectangle

Escape game 2 - Glacier en danger !

Notions

Nombre et calcul

- Fractions : représentation, ordre de grandeur
- Addition, soustraction, multiplication de nombres entiers
- Addition, soustraction, comparaison de nombres décimaux et fractions

Grandeur et mesures

- Calcul et conversion de durées

Géométrie

- Identification des polygones et solides
- Déplacement sur quadrillage

Résolution de problèmes

- Problèmes logiques
- Problèmes ouverts

Escape game 3 - Perdus dans l'Atlantique !

Notions

Nombre et calcul

- Nombres décimaux
- Addition et soustraction de décimaux
- Multiplication de décimaux par un nombre entier
- Division des nombres entiers

Grandeur et mesures

- Unités de contenances
- Calcul de longueurs
- Calcul des périmètres et des aires

Géométrie

- Les angles d'une figure plane
- Les quadrillatères
- Parallèles et perpendiculaires

Résolution de problèmes

- Résolution de problèmes à étapes
- Programme de construction en géométrie

COMMENT ÇA MARCHE ?

1 Les élèves s'entraînent :

Une « zone d'entraînement » pour les élèves avant de commencer l'enquête



2 Les élèves mènent l'enquête :

1^{er} poster de jeu

15/20 mn



3 L'enseignant lance le jeu avec le storytelling :

immersion dans l'univers



5 mn

Ils terminent l'aventure avec le 3^e poster de jeu

15/20 mn



Ils débloquent le 2^e poster de jeu et continuent l'enquête

15/20 mn

Pendant le jeu :
L'enseignant-e valide les réponses des élèves et leur donne des indices si nécessaire grâce au guide pédagogique

4 Remise des cartes victoire

Mise en commun

15 mn

