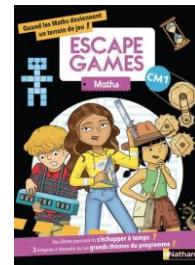


# ESCAPE GAME Maths CM1

EAN 13      9782091242774  
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 - Au cœur de la pyramide !

**Notions**

#### Nombre et calcul

- Nombres entiers jusqu'à 999 999 999
- Addition et soustraction des nombres entiers avec ou sans retenue.

#### Grandeurs et mesures

- Unités de mesures (cm)

#### Géométrie

- Solide : prismes et pyramides à base carré et triangulaire.  
Lexique associé : patron, face, arête, sommet

### Escape game 2 - Panique à l'école des apprentis sorciers !

**Notions**

#### Nombre et calcul

- Fractions : notion de partage équitable
- Grands nombres
- Multiplication à deux chiffres
- Calcul mental et calcul réfléchi

#### Grandeurs et mesures

- Les contenances
- Les durées

#### Géométrie

- Figures simples

#### Résolution de problèmes

- Problèmes logiques
- Problèmes ouverts

### Escape game 3 - La révolution des robots !

**Notions**

#### Nombre et calcul

- Lire, écrire des fractions
- Fractions et nombres décimaux
- Division de nombres entiers

#### Grandeurs et mesures

- Programmer un déplacement sur quadrillage (codage et décodage)
- Lire l'heure, unités de temps

#### Géométrie

- Programmer un déplacement sur quadrillage (codage et décodage)

#### Résolution de problèmes

- Résoudre un problème 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 L'enseignant lance le jeu avec le storytelling : immersion dans l'univers

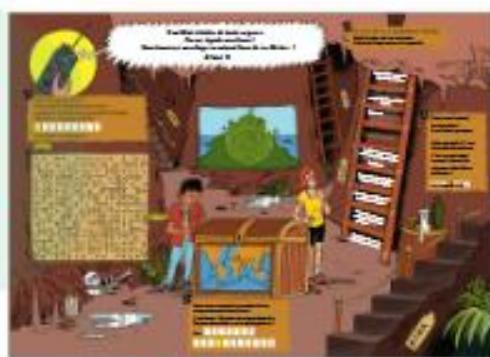
immersion dans l'univers



5 mn

## 3 Les élèves mènent l'enquête : 1<sup>er</sup> poster de jeu

1520 mn



Ils terminent l'aventure avec le 3<sup>e</sup> poster de jeu

1520 mn

Ils débloquent le 2<sup>e</sup> poster de jeu et continuent l'enquête

1520 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

