



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



5 mn

- 3 Les élèves mènent l'enquête :**
1^{er} poster de jeu

15/20 mn



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

15/20 mn

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

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

