



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 - Super-héros en danger !

Notions

Nombres et calculs

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

Grandeurs et mesures

- Lecture de l'heure et calcul de durées
- Conversion et calcul de masses

Géométrie

- Identification des solides
- Tracés : segment, droite
- Identification du milieu d'un segment

Escape game 2 - Cap sur l'Atlantide !

Notions

Nombres et calculs

- Nombres entiers jusqu'à 999
- Addition, soustraction et multiplication de nombres entiers
- Résolution de problèmes

Géométrie

- Identification des polygones

Escape game 3 - Une nuit au musée !

Notions

Nombres et calculs

- Nombres entiers jusqu'à 9 999
- Soustraction, multiplication et division de nombres entiers

Grandeurs et mesures

- Résolution de problèmes (comparaison de longueurs, en organisant des données)

Géométrie

- Identification, reproduction et construction de quelques figures géométriques
- Notions de symétrie

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

