



ESCAPE GAME NUMERIQUE MATHÉMATIQUES

créé par les CE2, CM1 et CM2

classes de Mesdames HABANI et PAYEN

Ecole Primaire Publique de Saint Jean d'Aulps

La révolution des robots

Au secours !

C'est une véritable catastrophe : les bonbons, précieux trésor des classes de CE2-CM1 et CM1-CM2, ont été dérobés ! Les coupables auraient toutefois été identifiés : il s'agirait des Bluebots !

En ayant assez de se faire voler la vedette par les Thymios, il se sont vengés en dérobant les bonbons et en kidnappant les Thymios. Il faut les libérer en toute hâte !

A partir d'un PC, (Recommandé) le passage de la souris sur l'écran permet de localiser les énigmes (zones cliquables)

A partir d'une tablette, il peut être nécessaire de révéler les zones cliquables à l'aide de l'icône main en haut à droite

(avec une tablette, le son et donc les consignes ne fonctionnent pas toujours parfaitement)

Cet Escape game été créé dans le cadre du projet HN Escape game et Enigmes mathématiques et en lien avec le Festival Robots d'Evian 2020, qui présentera des énigmes mathématiques et robotiques.

Cet escape game dispose d'un minuteur de 20 min. (créé avec <https://scape.enepe.fr/>)

Enigme 1

Voici le premier message codé.

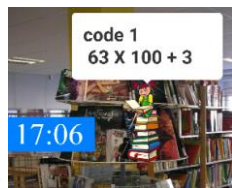
4.5.21.24 3.15.4.3.19 19.5 20.18.15.21.22.5.14.20 16.18.5.19 4.5 12.1
2.9.2.12.9.15.20.8.5.17.21.5

Un indice caché dans la page donne A= 1

Le message décrypté envoie dans la bibliothèque.



C'est derrière cet ordinateur qu'on trouvera la bibliothèque.



Une petite lectrice dévoilera le code 1 ...nécessaire dans la salle des coffres.



Puis 2 autres énigmes dans les enveloppes.

Énigme 2

Il s'agit de remettre les émojis dans le tableau à double entrée qui nous donnera le code 1432

1



2



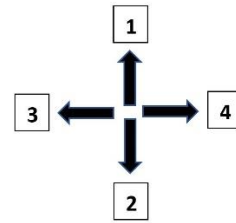
3



4



	Intelligent	Froid	Triste	Amoureux
1				
2				
3				
4				



Il faudra pour ouvrir le coffre 2 traduire ce code (1432) en directions :



Énigme 3

Saurez-vous faire preuve de logique ?

$$\text{Poisson} + \text{Poisson} + \text{Poisson} = 30$$

$$\text{Ancre} + \text{Poisson} + \text{Ancre} = 20$$

$$\text{Poisson} + \text{Vagues} + \text{Ancre} = 17$$

Le code est :

$$\frac{\text{Vagues} + \text{Ancre} + \text{Poisson}}{2} \rightarrow _ _ _$$

(255)

Vous voilà avec 3 codes Rendez-vous Salle des coffres



Chacun des codes va libérer un Thymio. Chaque Thymio va indiquer une couleur...très importante pour poursuivre.



En effet, il faudra ensuite cliquer sur les 3 couleurs par ordre alphabétique (B R V)



Sur cet écran, il faudra révéler des indices en fouillant à l'aide de la souris...et révéler 4 nombres...à classer en ordre décroissant pour le dernier code qui ouvrira le coffre...et libérera les sucreries.



9852

Le minuteur tourne...vous aurez gagné si vous arrivez à résoudre les énigmes en moins de 20 min !

La révolution des robots
 Un escape Game numérique et mathématiques
 minuteur S'cape
<https://scape.enepe.fr/>

00:00

Créé par les élèves de CE2/CM1/CM2 de l'école de St Jean d'Aulps (74) et leurs enseignantes V.HABANI et S.PAYEN
 - création de l'histoire
 - création des énigmes

Circonscription d'EVIAN les Bains
 Mme S.REBET IEN

En collaboration avec l'équipe de circonscription
 M.Ch.COSSON ERUN-RMC
 montage
 mise en scène / adaptation numérique

Mars 2020 Inspection Evian ce.ia74-IEN-Evian-les-Bains@ac-grenoble