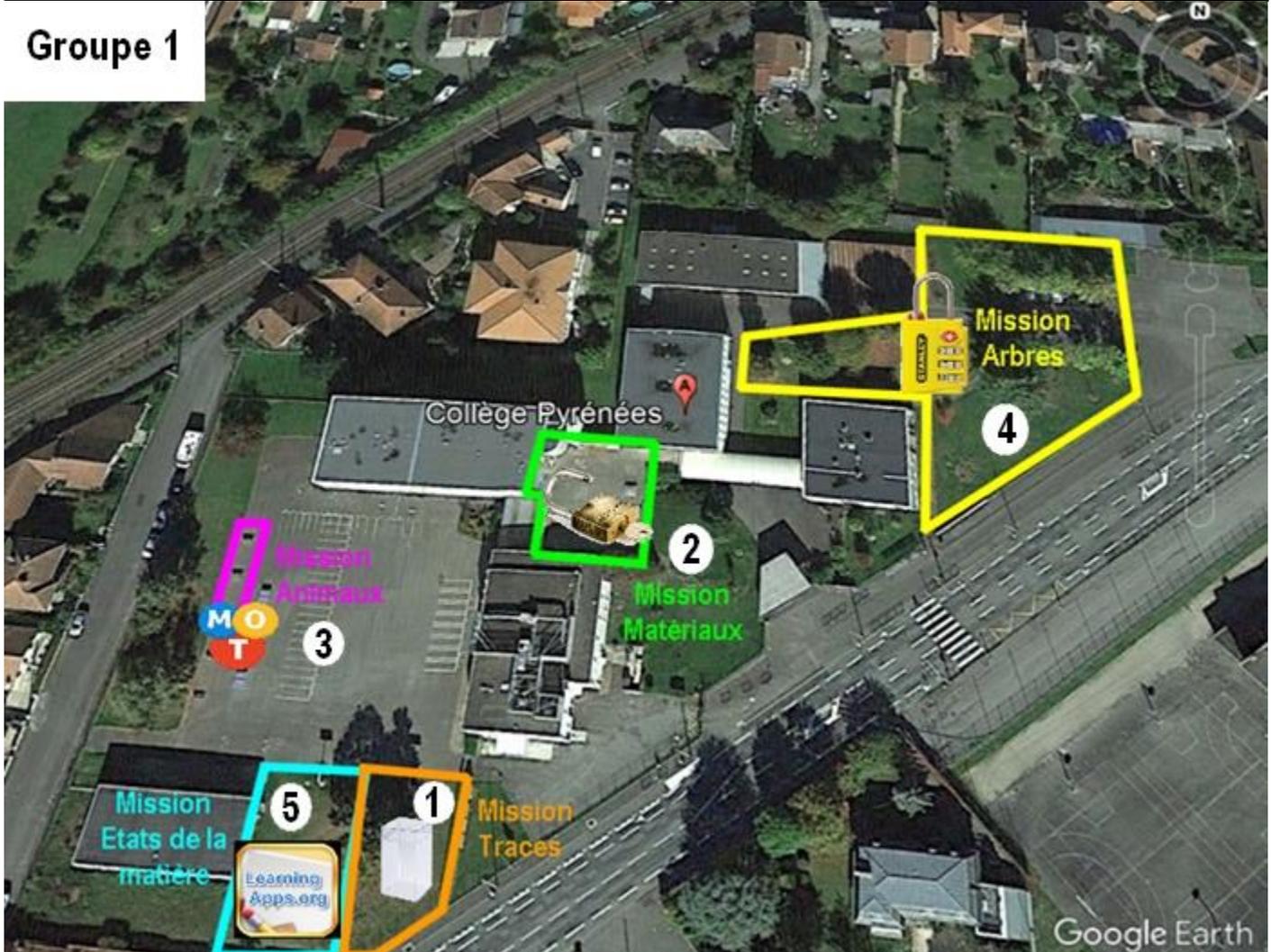


Introduction : Escape Game Environnement

Domaine 3 – La formation de la personne et du citoyen <i>Compétence travaillée : Coopérer au sein d'une équipe et réaliser un projet</i>		<i>Découvrir l'environnement proche</i>	 1h
Le projet est mené à bien dans le temps imparti : -Tous les membres du groupe ont contribué à la réussite -Ecoute et entente dans le groupe -Respect des consignes et des règles de sécurité		1 des critères d'évaluation n'est pas rempli	Au moins 2 critères d'évaluation ne sont pas remplis
Très satisfaisant = groupe le plus rapide et efficace	Satisfaisant	Fragile	Insuffisant

Groupe 1



Consigne : Réaliser avec succès les 5 missions repérées sur le plan du collège, dans l'ordre indiqué pour votre groupe (8 min max par mission). La réussite de chaque mission doit être validée par l'enseignant et fera gagner une carte verte avec une syllabe du mot gagnant à reconstituer.

Mission Arbres : Repérer les 3 arbres marqués (A, B et C). Utiliser la clé d'identification des arbres afin de déterminer le code permettant d'ouvrir le cadenas. Récupérer 1 carte verte dans la boîte et refermer le cadenas.

Mission Matériaux : Déterminer le nom de chaque matériau de A à D puis associer chacun d'eux au bon exemple afin d'utiliser les instructions de codage à partir du casier marqué, elles permettront d'ouvrir le bon casier (demander la clé à l'enseignant). Récupérer 1 carte verte dans le casier, refermer le cadenas et rendre la clé à l'enseignant.

Mission Animaux : Déterminer les 2 critères communs aux animaux à votre disposition en utilisant les lettres mystères contenues dans leurs noms latins. Les mots obtenus permettent d'obtenir la carte verte qui sera donnée par l'enseignant.

Mission Traces : Observer la trace d'être vivant enfermée dans le bocal. Utiliser la tablette en flashant les QR-code pour découvrir le nom de plusieurs diverses traces laissées par divers êtres vivants. Identifier celle qui se trouve dans la boîte. Le nom obtenu permet d'obtenir la carte verte qui sera donnée par l'enseignant.

Mission Etats de la matière : Utiliser la tablette en flashant le QR-code pour accéder à l'exercice. La réussite sera montrée à l'enseignant pour obtenir la carte verte.