Consignes - Escape Game mathématiques
« A la recherche de la clé de la ville d'Arlon »

I. Titre de l'Escape Game

A la recherche de la clé de la ville d'Arlon

II. Mission

Rechercher le prénom de l'employé communal qui a rangé la clé de la ville.

III. Les niveaux

Le niveau	Facile	Difficile
Nombre d'énigmes	7	6
Couleur pour les documents	Bleue	Rouge
Age des élèves	11 à 13 ans	12 à 14 ans

IV. Le nombre de participants

Travailler individuellement ou faire de petits groupes d'élèves de 2 à 4.

V. Deux outils

Outil	Ordinateur - Tablettes	Papier
Mise en situation	Page virtuelle reprenant la mise en situation	Imprimer le document mission
Minuterie de 60 minutes	Page virtuelle contenant une minuterie (encoder 6000 et appuyer sur SET)	Prévoir une minuterie
Enigmes (choisir le niveau)	Page virtuelle contenant deux cartes Mymaps de niveaux différents et donnant accès aux énigmes	Imprimer les énigmes en fonction du niveau choisi
Validation de la réponse	Tablette ou téléphone pour scanner les QR codes des énigmes.	Tablette ou téléphone pour scanner les QR codes des énigmes ou Imprimer recto-verso les cartes de validation de la réponse qui seront données par le professeur
Récompense	Page virtuelle contenant un emplacement pour l'encodage du prénom et accès à une vidéo	Imprimer la clé de la ville recto-verso qui sera donnée par le professeur
Calculatrice	Autorisée	Autorisée

VI. Organigramme

Chaque niveau de difficulté possède un organigramme.

VII. Solutions des énigmes détaillées

Pour chaque niveau de difficulté, les solutions sont expliquées sur un document.