

ESCAPE GAME CYCLE 1

BEGUIN Denis ILM Nenge(e)

KAGO Amielie CPD langues et cultures nenge(e)

APPOLINAIRE Liliane CPD langues et cultures amérindiennes

Cet escape game a été créé pour être testé lors de la semaine des langues.



Sina extrait musique
D François

Les objectifs :

Initier les élèves vers une démarche de recherche et d'investigation.

Encourager le travail en équipe.

Savoir chercher des indices.

Comprendre la finalité du jeu.

Entrer dans l'activité.

Résoudre une énigme.

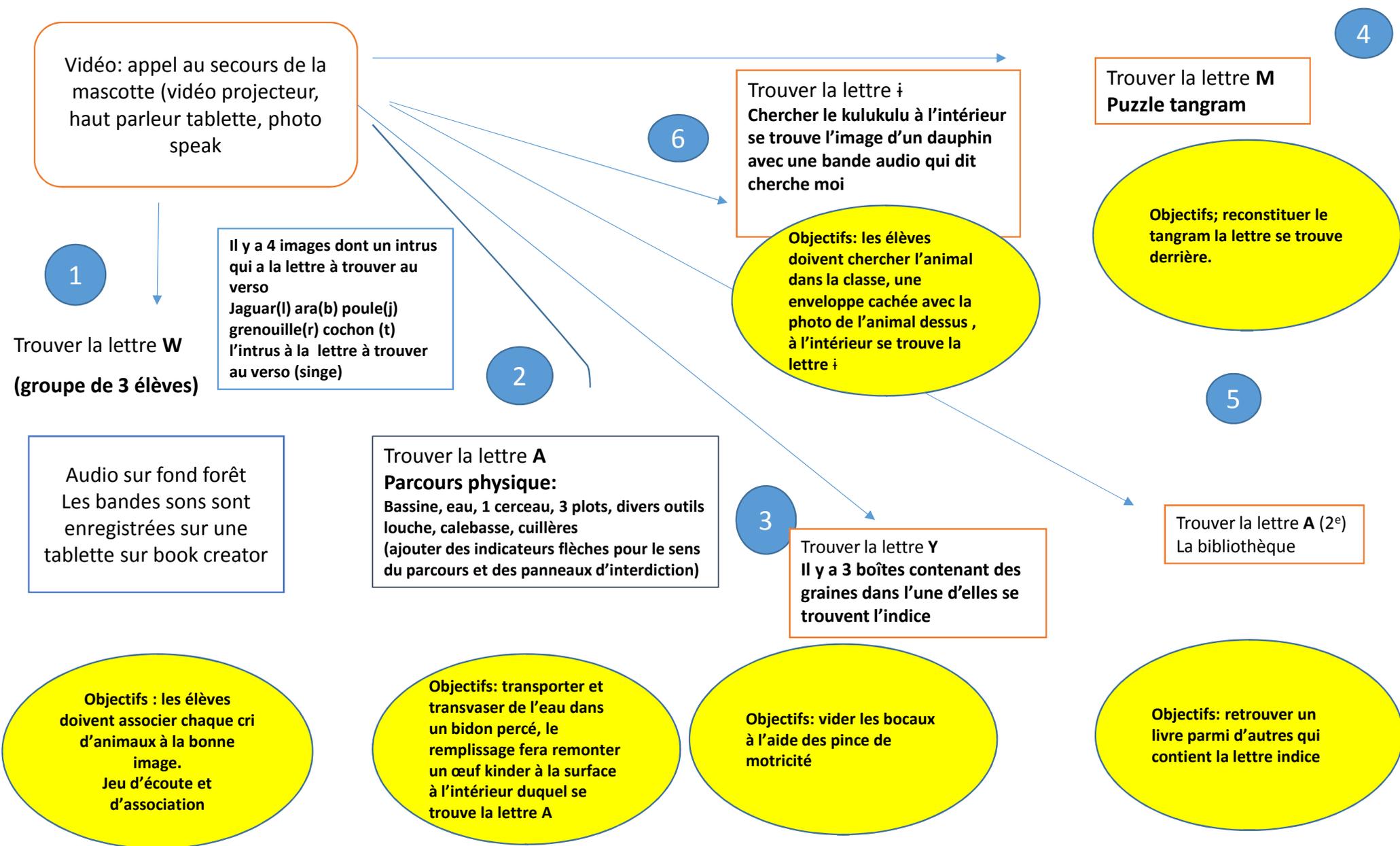
• Les compétences :

- Savoir travailler en équipe

- Savoir mobiliser ses capacités physiques, motrices et mentales pour résoudre un problème

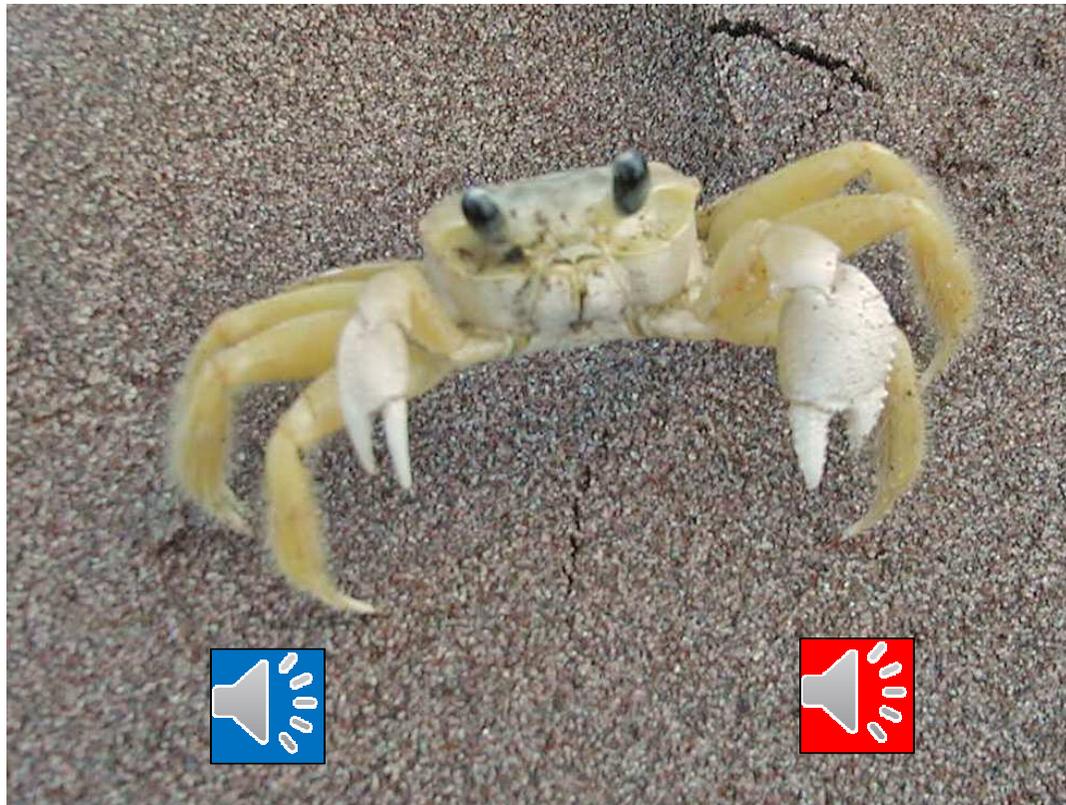
- La mascotte de la classe a fait une mauvaise chute. Elle ne sait plus qui elle est ni où elle se trouve. Des indices sont dispersés un peu partout dans la classe pour reconstituer son nom et trouver le lieu où elle se trouve.





ENTREE DANS LE JEU (intrigue)

**Helloooo les
copains,
venez
m'aider j'ai
perdu mon
ami et je
voudrais
que vous
m'aidiez à le
retrouver.**



***Monto maton?
Koi!
Kepatomatokose
matilī tela
sutakai!***

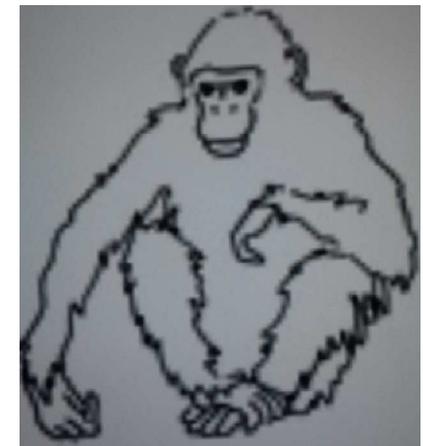
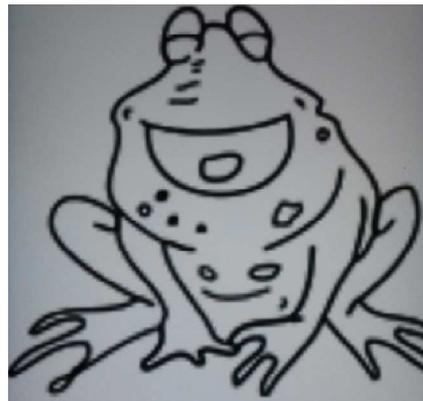
ENIGME 1: *NOKAN ET* CRIS DES ANIMAUX



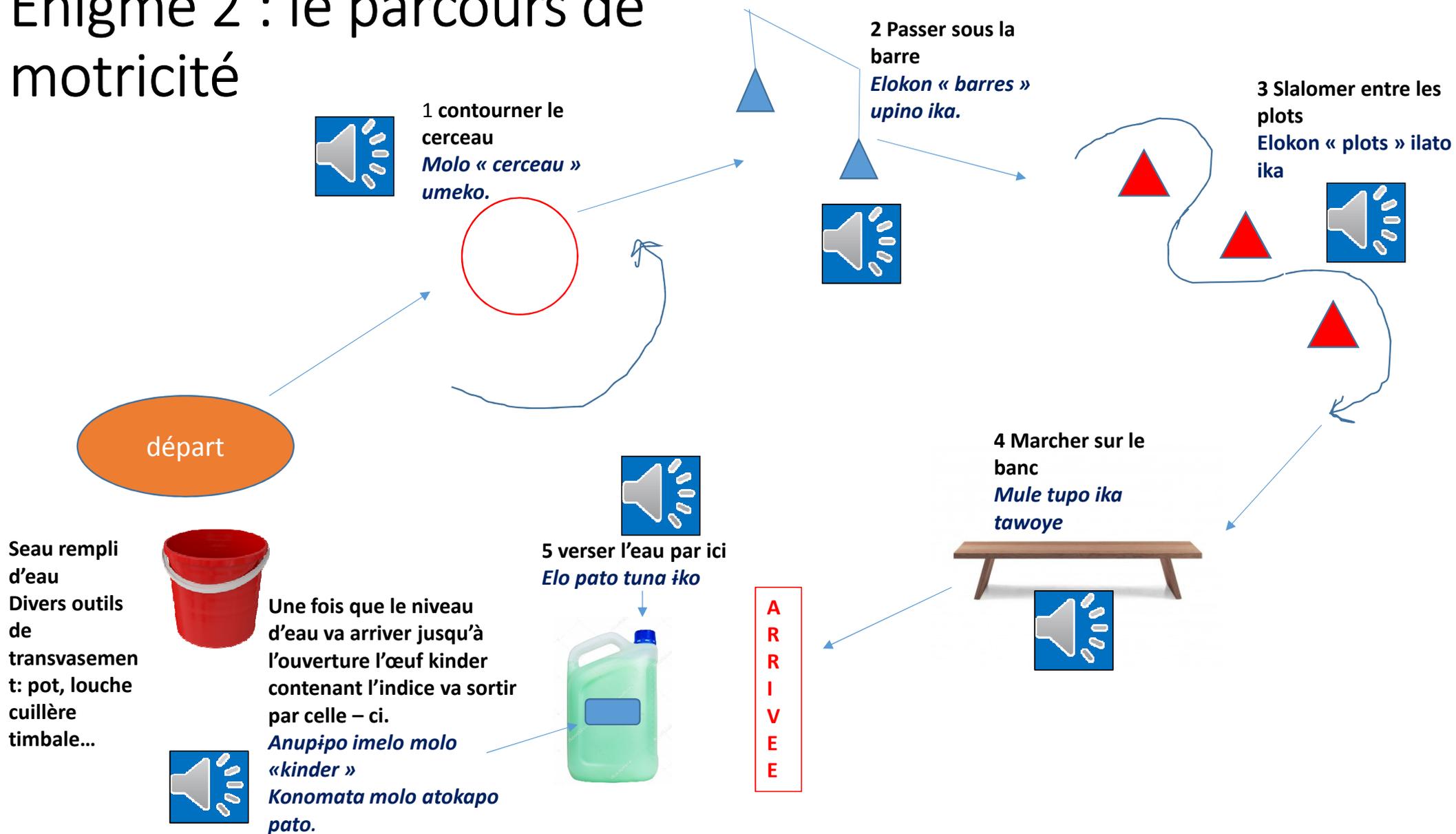
Images à découper pour l'énigme 1 (ajouter les lettres au verso des images la lettre indice au dos de l'intrus qui est le singe)

Elokon imeli itotopoko . Inkanapotane isikiipo apipoli man. Moko meku inkanapota lo molo isikiipo anupili man.)

•



Enigme 2 : le parcours de motricité



Enigme 3 : les bocaux

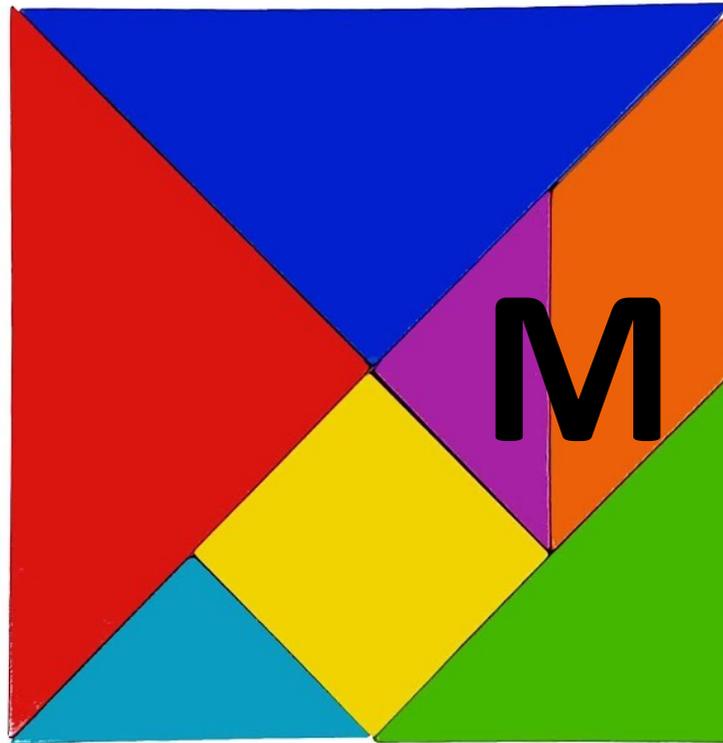
Matériel : un bol destiné à recueillir les graines, pincettes à salade, pincettes à glaçon, pincettes de motricité...



Elo sapela taka papolo molokon wewe epiponpo iko. Isikiipo anupili molopo man.

Enigme 4 : le tangram

Après la
reconstitution du
tangram apparaît
au verso la lettre
indice la lettre M



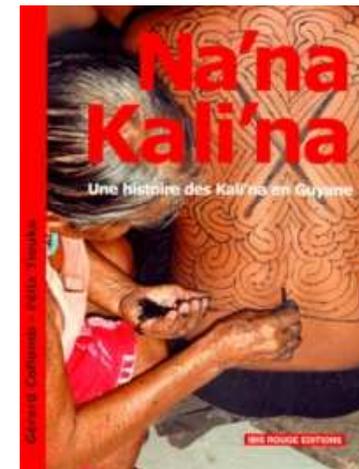
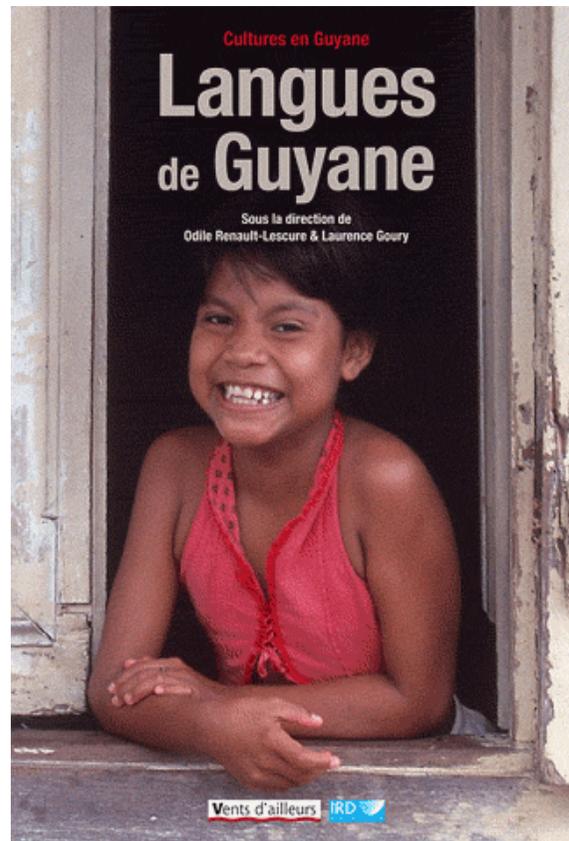
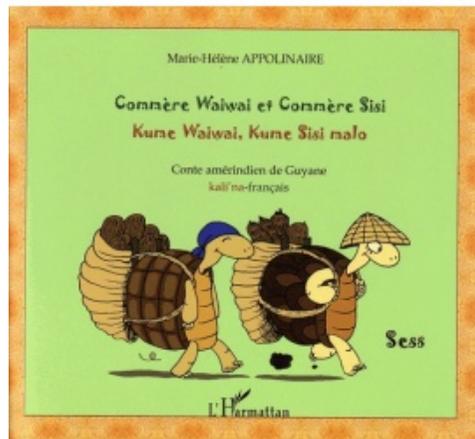
*Elo tangram
itapipo melo
owa , inkanapo
ta molo anupili
isikiipo M
konosenepotan*



Enigme 5 : Kaleta auti ta upito molo isikiipo A. Otipan kaleta ta ko nan?



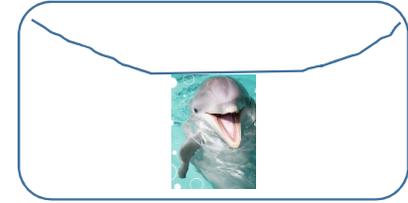
A la bibliothèque (trouver la 2^{ème} lettre **A** caché dans l'un des livres. Lequel ?)



Enigme 6 : kulukulu



Molo isiktipo ÷ upil÷



Trouver le ÷

RESOLUTION DE L'ENIGME

W A Y A M †



Les élèves
doivent
reconstituer
le mot
WAYAM†

(Chaque lettre a une place bien précise sur le coffre, une fois le mot reconstitué le coffre s'ouvre et la mascotte en jaillit les bras pleins de friandises.)

Après que les élèves aient trouvé une lettre indice on leur donne la lettre qui sera le code clé à placer sur le coffre