

ESCAPE GAME DES PS/MS

(maternelle La Varenne Ferron Eure et Loir)

Thème des contes

Le Petit Chaperon Rouge veut rendre visite à ses amis les 3 Petits Cochons, mais en faisant sa valise, le Loup l'y a enfermée.

L'échappée game commence par une petite vidéo du Petit Chaperon préparant sa valise, puis une du loup qui explique que les enfants vont devoir trouver un code.

Les enfants vont passer dans 5 salles différentes. Dans chacune d'elles, ils auront une « épreuve », s'ils la réussissent, ils obtiendront une pièce de puzzle.

Lorsque les 5 salles auront été visitées, il y aura 5 puzzles à refaire pour obtenir les codes de 2 cadenas qui ferment la valise.

Les élèves sont divisés en 5 groupes, chaque groupe est accompagné d'un adulte qui reformule les consignes et aide si besoin. L'adulte a une feuille avec la gommette des pièces du puzzle de leur groupe, la liste des élèves dont il a la charge et l'ordre de passage dans les 5 salles.

Dans chacune d'elles, les élèves doivent d'abord trouver un QR-code pointant vers une vidéo du Loup qui leur explique ce qu'ils doivent faire pour sortir de la pièce. Il y a également une enveloppe avec 5 pièces de puzzle (1 pièce par groupe).

Salle 1 : compétence : mesures et grandeurs : faire une tour (de Kaplas® ou cubes en mousse ou Légos®) aussi haute que la barre rouge et bleue de 5 (barre rouge et bleue Montessori. En fonction des élèves on peut varier la taille de la barre.)

Salle 2 : compétence : phonologie : Une vingtaine d'objets sont installés et 5 Alphas. Redonner à chaque Alpha les objets qui commencent par cet Alpha. (Les MS qui ont l'habitude de travailler avec ces Alphas demandent aux PS, qui eux ne connaissent pas, les objets. Travail sur le vocabulaire en plus).

Salle 3 : compétence : numération : Faire tomber 20 quilles de Molky. Ce jeu n'ayant que 12 quilles à chacune qui tombe on le note sur une « grille » et l'enfant compte combien il faut encore en faire tomber.

Salle 4 : compétence : programmation : Trouver parmi 4 parcours celui qui permet à BlueBot d'arriver sur la case où se trouve la pièce de puzzle. Dans cette salle, pas d'enveloppe avec les pièces de puzzles, elles sont posées sur le tapis.

Pièce 5 : compétence : mesures et grandeurs : Remplir 5 pots jusqu'à la limite dessinée dessus, puis ranger ces pots du moins au plus rempli.

Pour fermer la valise j'ai choisi 2 cadenas à 3 chiffres : un noir et un rose. A côté de chaque roue de chiffres j'ai mis un point de peinture de couleur différente. Les puzzles permettent d'identifier quel cadenas choisir et quelle roue tourner : le chiffre est de la couleur d'un des points de peinture et le cadre qui entoure ce chiffre est de la couleur du cadenas qu'il faut prendre.

Matériel :

4 enveloppes

5 puzzles des nombres du code

5 Qr-Codes

5 Alphas

Entre 20 et 30 objets pour les Alphas

Les barres rouges et bleues

Des Kaplas, Légos, etc

Un jeu de Molky

Une grille avec vingt cases et un feutre effaçable

Un tapis avec des cases pour Bluebot

4 parcours avec les flèches de programmation

Bluebot ou un robot de programmation

5 pots avec une limite dessinée

5 pipettes ou 5 entonnoirs et 5 cuillères à soupe

Une cuvette d'eau

Une valise

2 cadenas à code (3 chiffres)