

Défi Assurer nos besoins pour le voyage vers l'espace

Escape game

4 groupes de 4 (demi-classe de sixième)

L'objectif de l'escape game est de reconstituer le puzzle magnétique de la navette qui nous permettra de nous échapper vers la planète Mars.

Sur la table de chaque groupe il y a, dans une pochette, le premier défi et une boîte à gâteau entouré par une chaînette et fermée par un cadenas. Dans cette boîte à gâteau il y a des pièces du puzzle magnétique pour reconstituer la navette pour aller vers Mars. Le puzzle magnétique est à faire au tableau de manière collective pour que tout le monde puisse s'échapper vers Mars, donc chaque groupe possède des pièces complémentaires de celles des autres groupes. Un modèle est disponible sur le bureau du professeur.

Toutes les clés des cadenas sont identifiées (gommette de même couleur sur le cadenas et sur la clé) mais enfermées dans une autre boîte à gâteau sur le bureau du prof, boîte aussi entourée d'une chaînette mais fermée par un cadenas à code. Je ne vous conseille pas de mettre de cadenas à code sur les tables des élèves car une fois qu'ils ont le code ils peuvent bien sûr ouvrir le cadenas mais aussi changer le code et le cadenas sera fichu. Ce cadenas doit donc rester sous la surveillance du prof.

Les élèves passent d'un défi à un autre seulement s'ils ont trouvé le mot mystère de chaque défi, le prof en échange de ce mot mystère donne le défi suivant.

Défi n°1 Déterminer les besoins des voyageurs vers Mars

Mot mystère : glucose

Défi n°2 Comprendre la respiration des voyageurs vers Mars

Mot mystère : respirer

Défi n°3 Assurer l'apport en énergie des voyageurs pour Mars

Code mystère : 8.5 mètres

Défi n° 4 Conserver les aliments des voyageurs pour Mars pendant le voyage

Code mystère obtenu en fin de défi pour débloquer le cadenas au bureau du prof : 178

