

2019-2020



JEUX D'EVASION

Référents numériques 1er degré



MISSION NUMERIQUE

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

DSDEN 78



L'ÎLE OUBLIÉE

Jeu d'évasion
CE1-CE2

3/5



45'



4



oui





L'histoire

Quelque part dans l'océan pacifique, à la suite d'une violente tempête, l'équipage du Buet, un bateau de pirates, s'échoue sur la plage d'une île oubliée...

Avant que la nuit ne tombe sur cette île dangereuse et mystérieuse, l'équipage doit se dépêcher pour trouver un moyen de repartir.

Les pirates n'ont que 45 minutes pour pouvoir s'échapper de l'île.





Règles du jeu

Le jeu se déroule en temps réel et de façon simultanée. Les élèves forment une équipe et doivent coopérer pour gagner.

Les élèves disposent d'un temps limité pour réussir à s'enfuir. => 45 minutes (chronomètre visible par les élèves)

Le jeu démarre avec le plateau de jeu du LIEU A. Les élèves piochent et retournent les cartes dont les numéros sont inscrits sur le plateau de jeu. Ils lisent le contenu des cartes et observent les illustrations (des objets ou des numéros peuvent y être cachés).

A chaque fois que les élèves repèrent un numéro (sur une carte, sur un plateau de jeu LIEU), ils doivent piocher la carte correspondante dans le paquet et la révéler. Les cartes ainsi révélées sont posées face visible au centre de la table, de manière à ce que chacun puisse les regarder.

Il est parfois possible de combiner 2 objets entre eux (par exemple une clé avec une serrure). Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives et de chercher la carte qui correspond au résultat. Si le nombre obtenu ne donne accès à aucune carte c'est que la combinaison est soit inexistante soit fausse.

Exemple : une carte avec le nombre 14 dont l'image représente une clé, peut se combiner avec la carte représentant une serrure et ayant le numéro 32. La carte à piocher est donc la 46 (14+32).

En haut de certaines cartes il y a parfois des nombres en rouge avec une poubelle.

Les élèves devront immédiatement défausser les cartes indiquées, elles ne serviront plus de toute la partie.





Mise en place

Les élèves démarrent la partie avec le plateau de jeu A et prennent les cartes (faces cachées).

Les types de cartes

Les lieux : le plateau de jeu au départ de la partie porte la lettre A.

Les lieux suivants qui seront à découvrir par les élèves portent également une lettre.

Les objets : les cartes objets sont illustrées par l'objet concerné, ces cartes portent un numéro.

Les énigmes : les cartes énigmes portent un numéro et énoncent l'énigme. Un QR Code indique qu'il est nécessaire de rentrer la bonne réponse sur un site pour pouvoir poursuivre le jeu.



LOCKEE.fr

Site d'aide : il permet aux élèves, en toute autonomie, de pouvoir accéder à des indices
<http://acver.fr/ile>



Rôle de l'enseignant

Expliquer et expliciter les règles, mettre en situation les élèves et leur expliquer l'objectif de l'activité (évaluation, entraînement...) et les compétences travaillées.

Il lit ou fait lire l'histoire aux participants.

Son rôle est essentiel car il veille au bon déroulement de l'activité.

L'enseignant accompagne, veille au respect des règles, au respect de la prise de parole et d'initiative, il régule les interactions et l'avancée des élèves ; s'ils peinent à trouver les associations ou les réponses aux énigmes, il peut glisser quelques indices ou quelques idées pour permettre aux élèves de ne pas rester coincés. Ce rôle pourra être tenu par des élèves ayant déjà réalisé le jeu pour les groupes futurs.

Placer les cartes (faces cachées) à côté du plateau de jeu A. Inviter les élèves à commencer à jouer.

Afficher le chronomètre
=> Vidéo compte à rebours





Compétences

CALCULER AVEC DES NOMBRES ENTIERS

- mémoriser des faits numériques et des procédures :
 - tables de l'addition et de la multiplication ;
 - décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, multiplication par 10 et par 100, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.
- mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération pour par exemple :
 - répondre à des questions comme : $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$, etc. ;
 - retrouver que 24×10 , c'est 24 dizaines, c'est 240.

CALCUL MENTAL ET CALCUL EN LIGNE

- traiter à l'oral et à l'écrit des calculs relevant des quatre opérations ;
- élaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité :
 - addition, soustraction, multiplication, division ;
 - propriétés implicites des opérations :
 $2 + 9$, c'est pareil que $9 + 2$;
 3×5 , c'est pareil que 5×3 ;
 $3 \times 5 \times 2$, c'est pareil que 3×10 .
 - propriétés de la numération :
« $50 + 80$, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 » ;
« 4×60 , c'est 4×6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 » ;
propriétés du type : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$.

CALCUL POSÉ

Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.

Repères annuels de progression



A

34

11

28

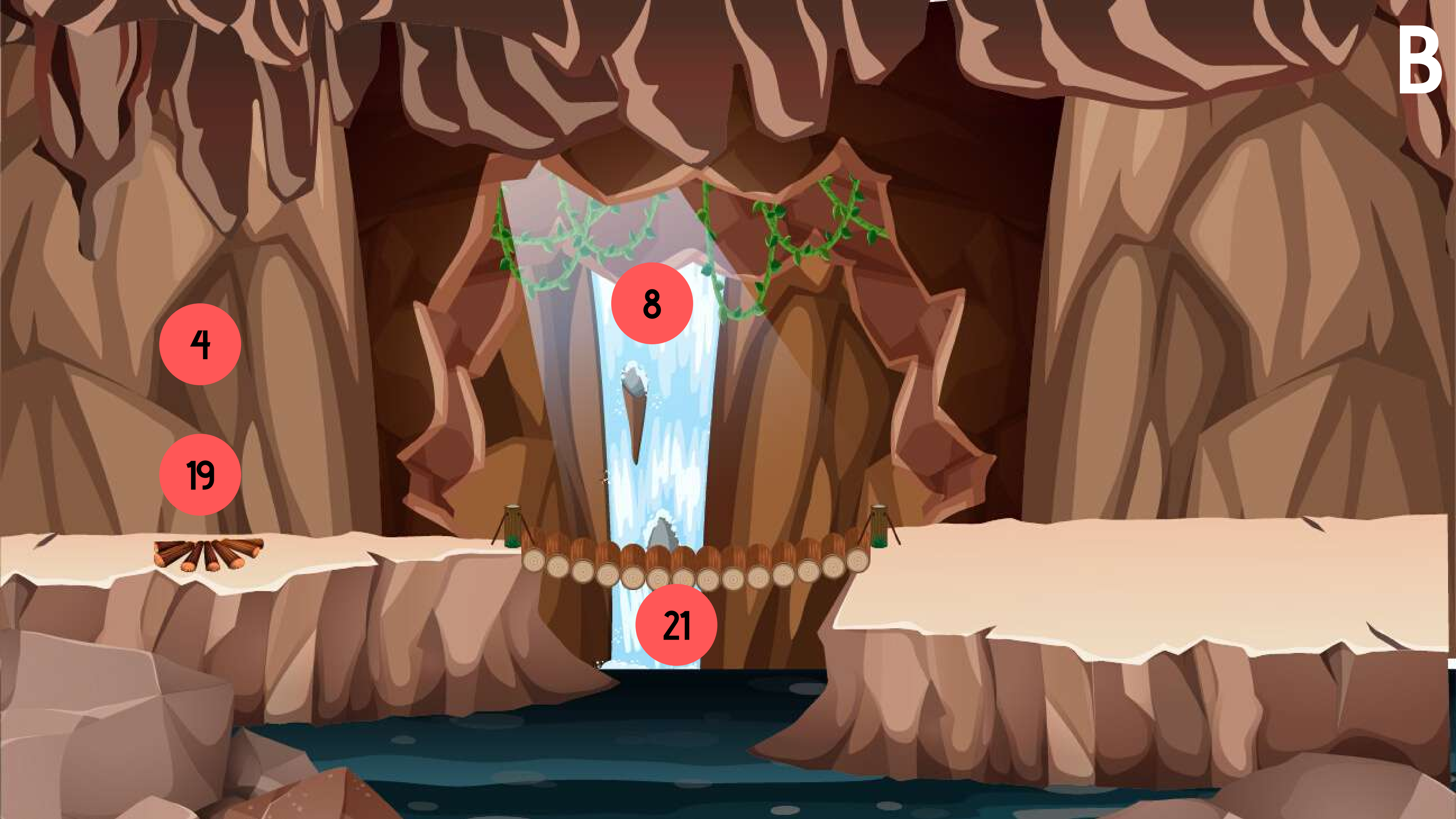
57

4

19

8

21



C

13

37

1

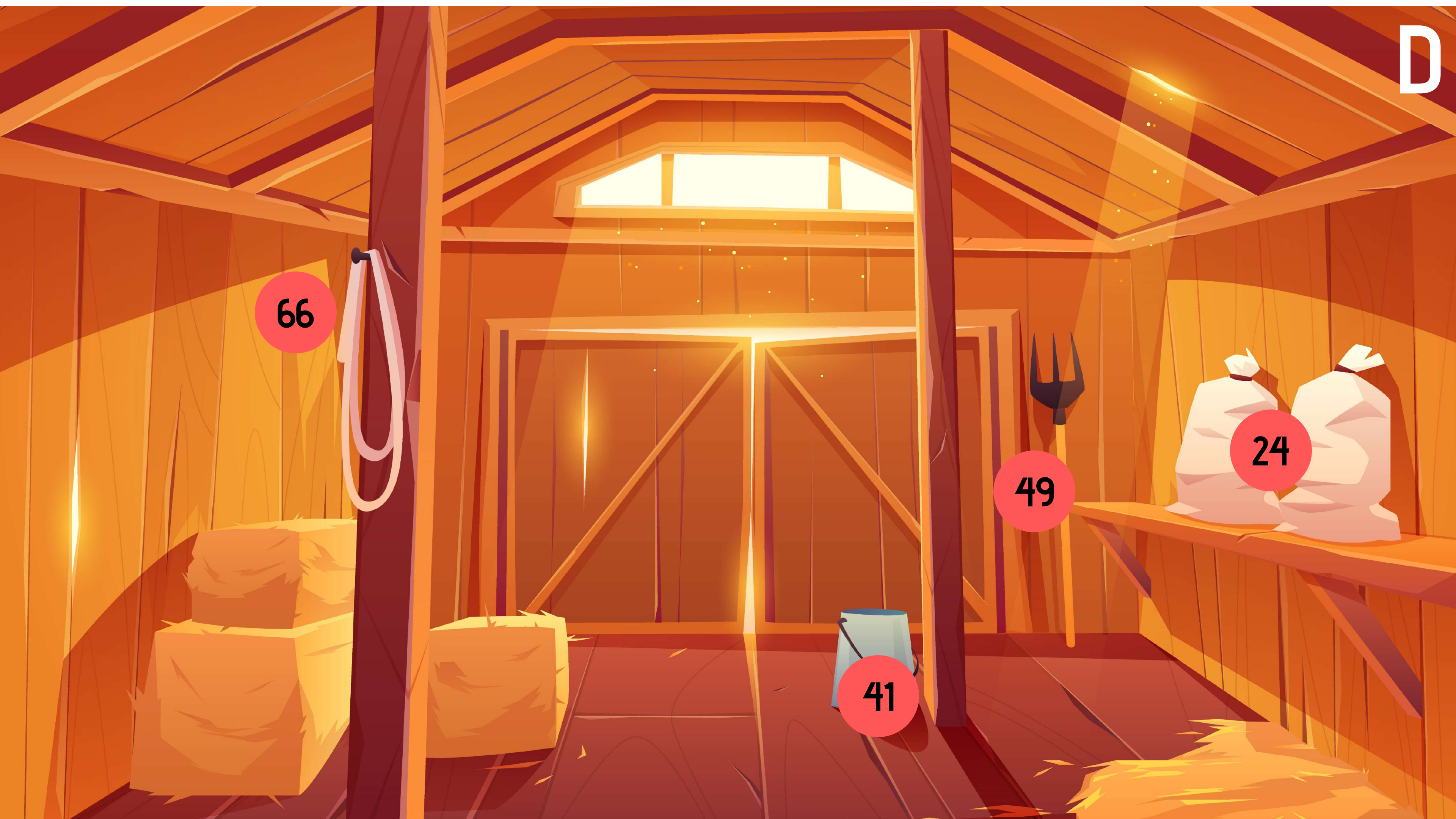


66

24

49

41





9

87



54

46

51

64

89

F

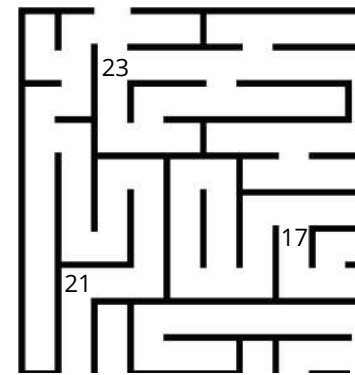


Les cartes

34



34

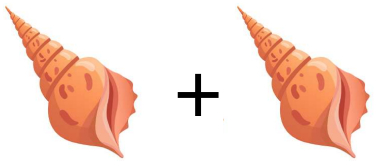


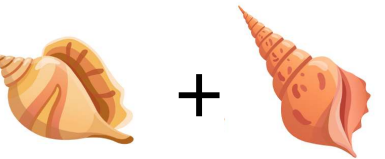
Un labyrinthe est
gravé sur le
rocher
mais il manque
des morceaux.

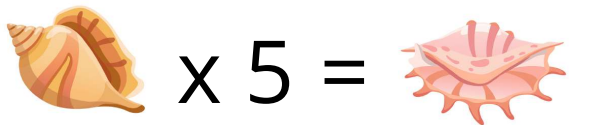
28

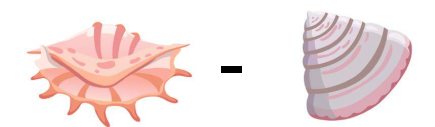


28


$$+ = 16$$


$$+ = 12$$

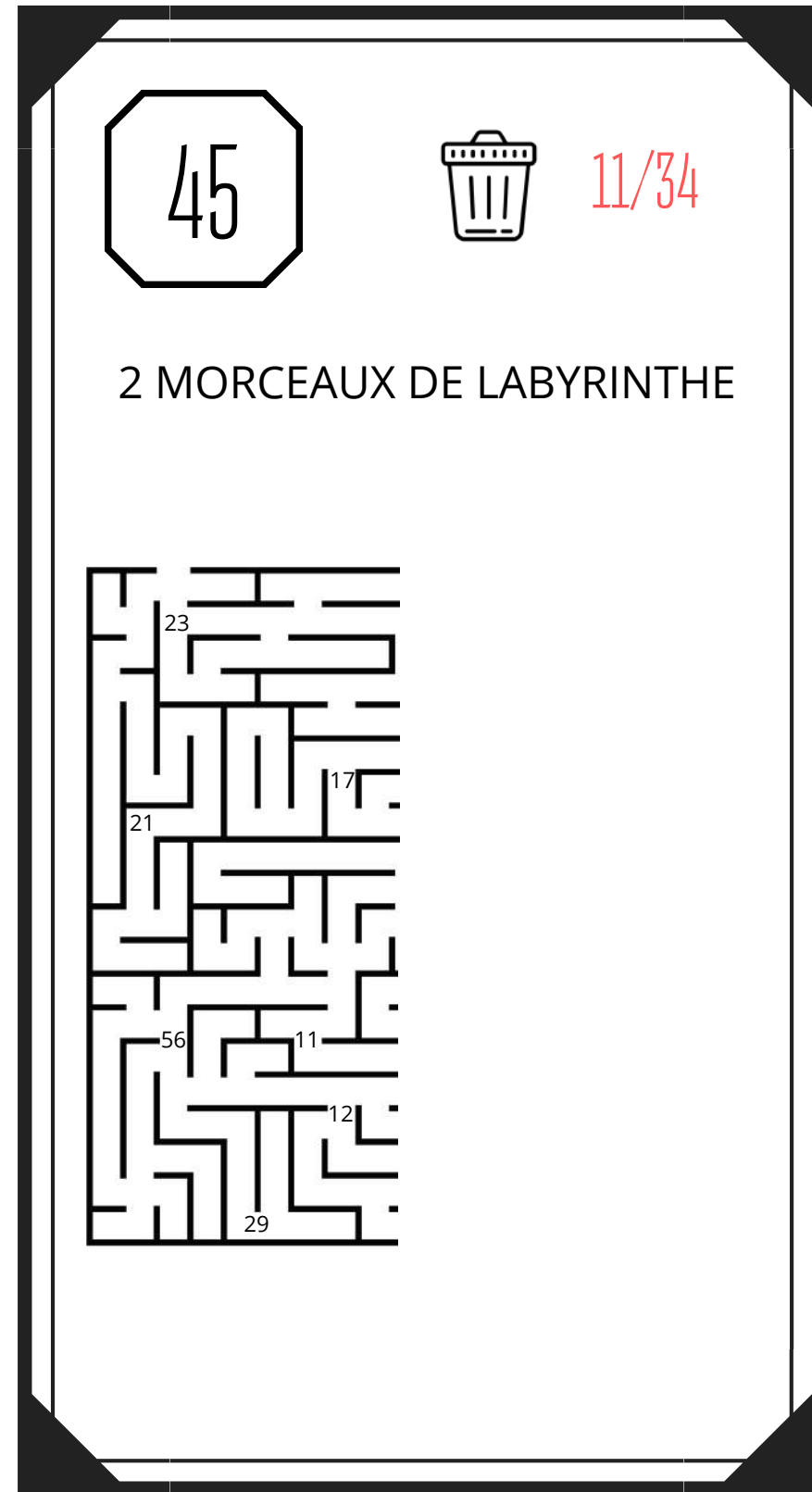

$$\times 5 =$$


$$- = 11$$

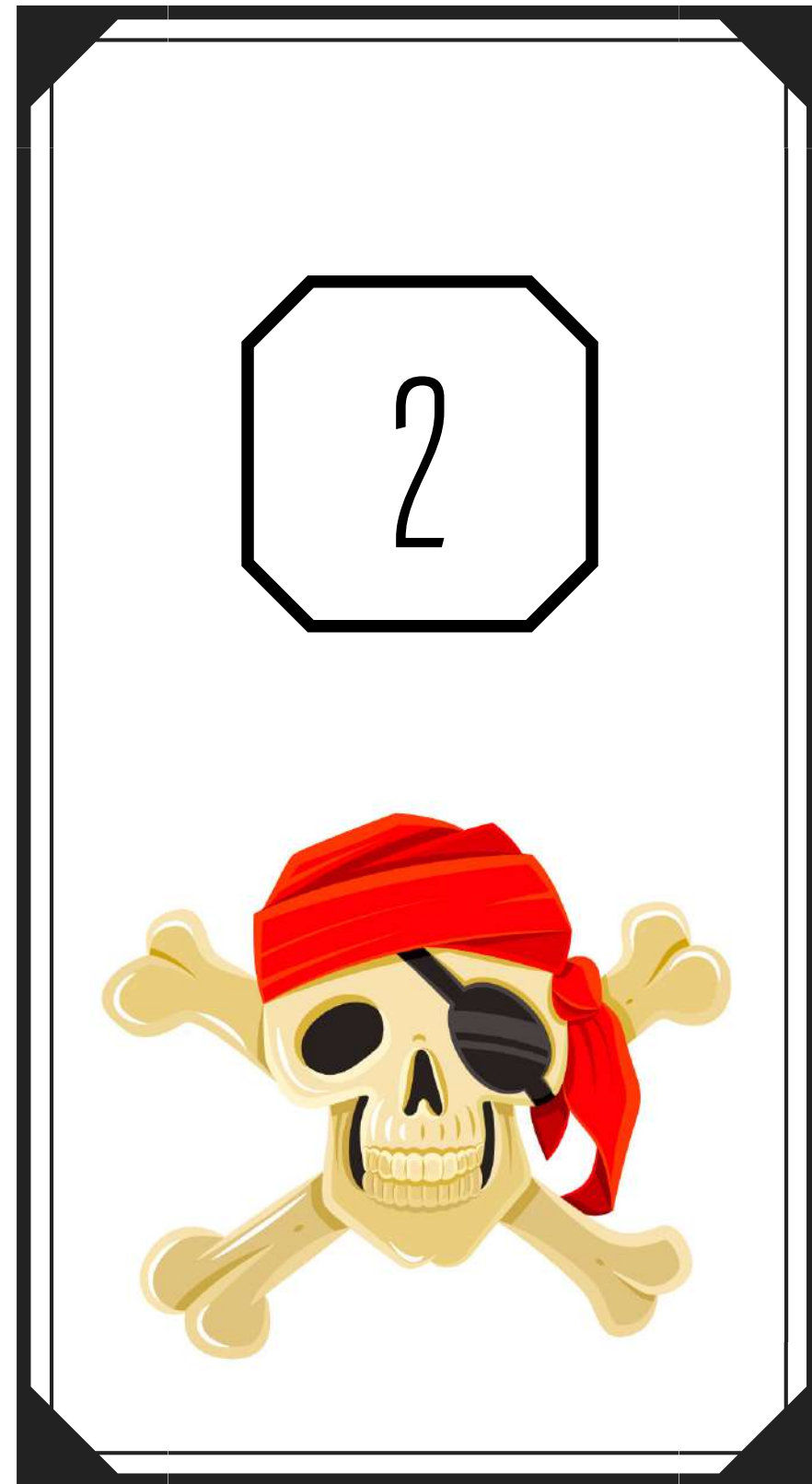

$$+ = 14$$


$$= ?$$

Les cartes



Les cartes



Les cartes

19



19

RESTES DE FEU

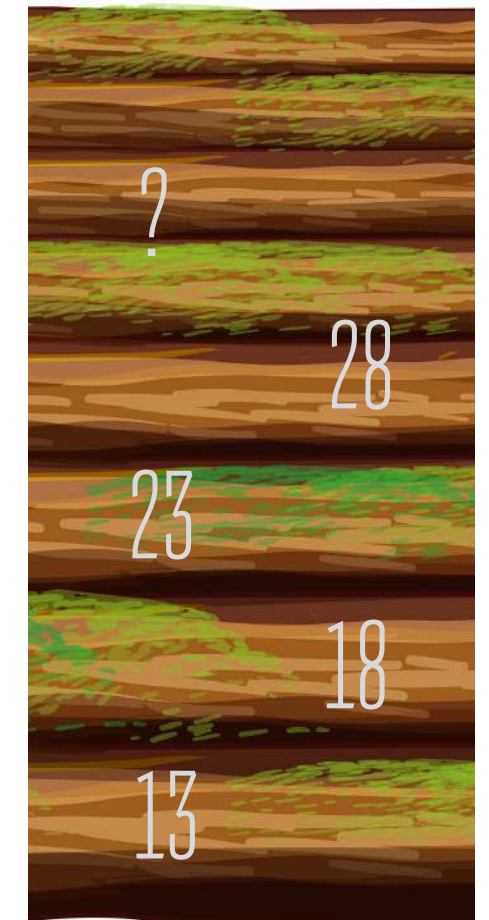
Il y a un vieux brasier
éteint. Il suffirait
d'une étincelle pour
faire du feu.

21

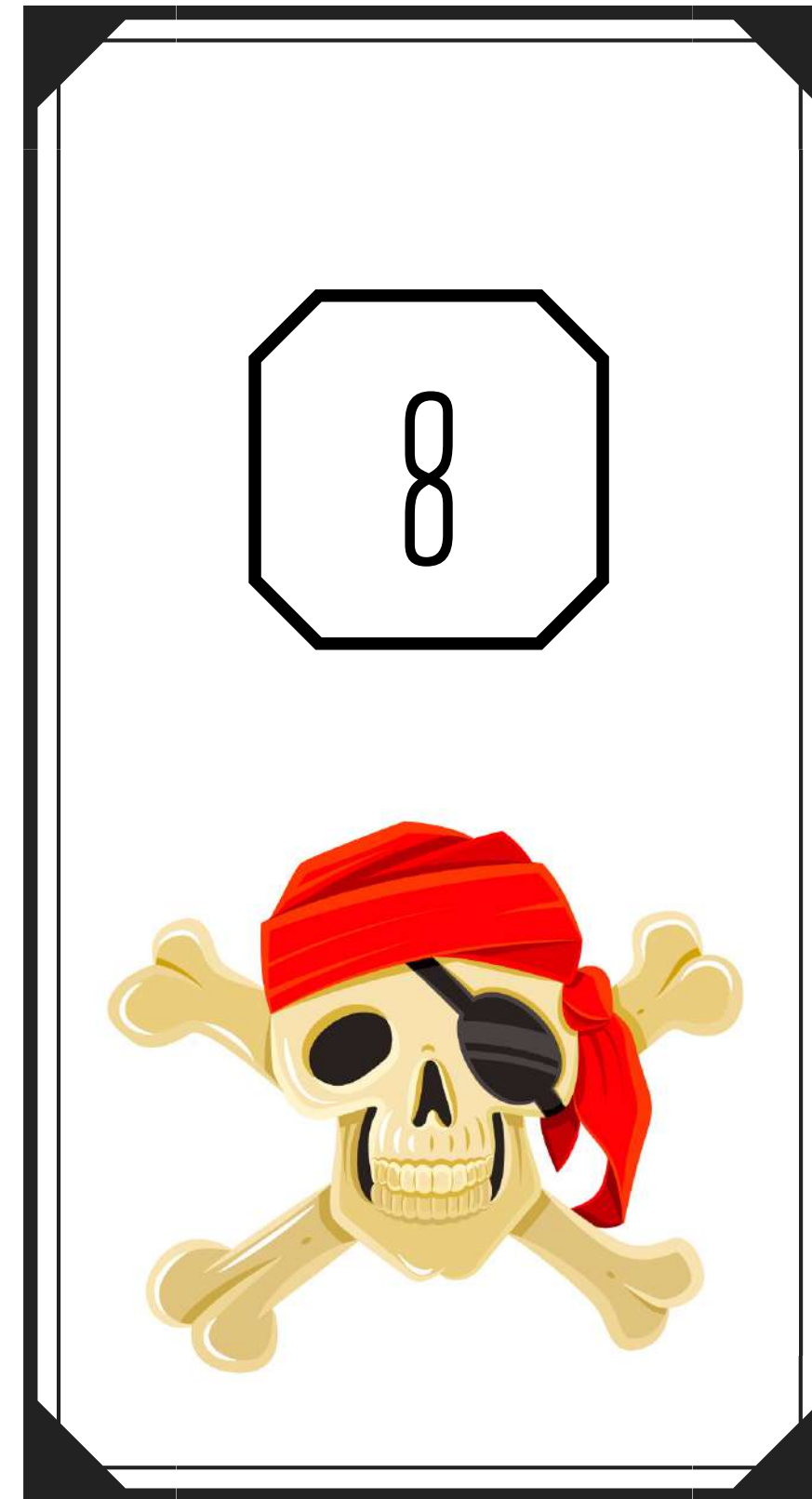
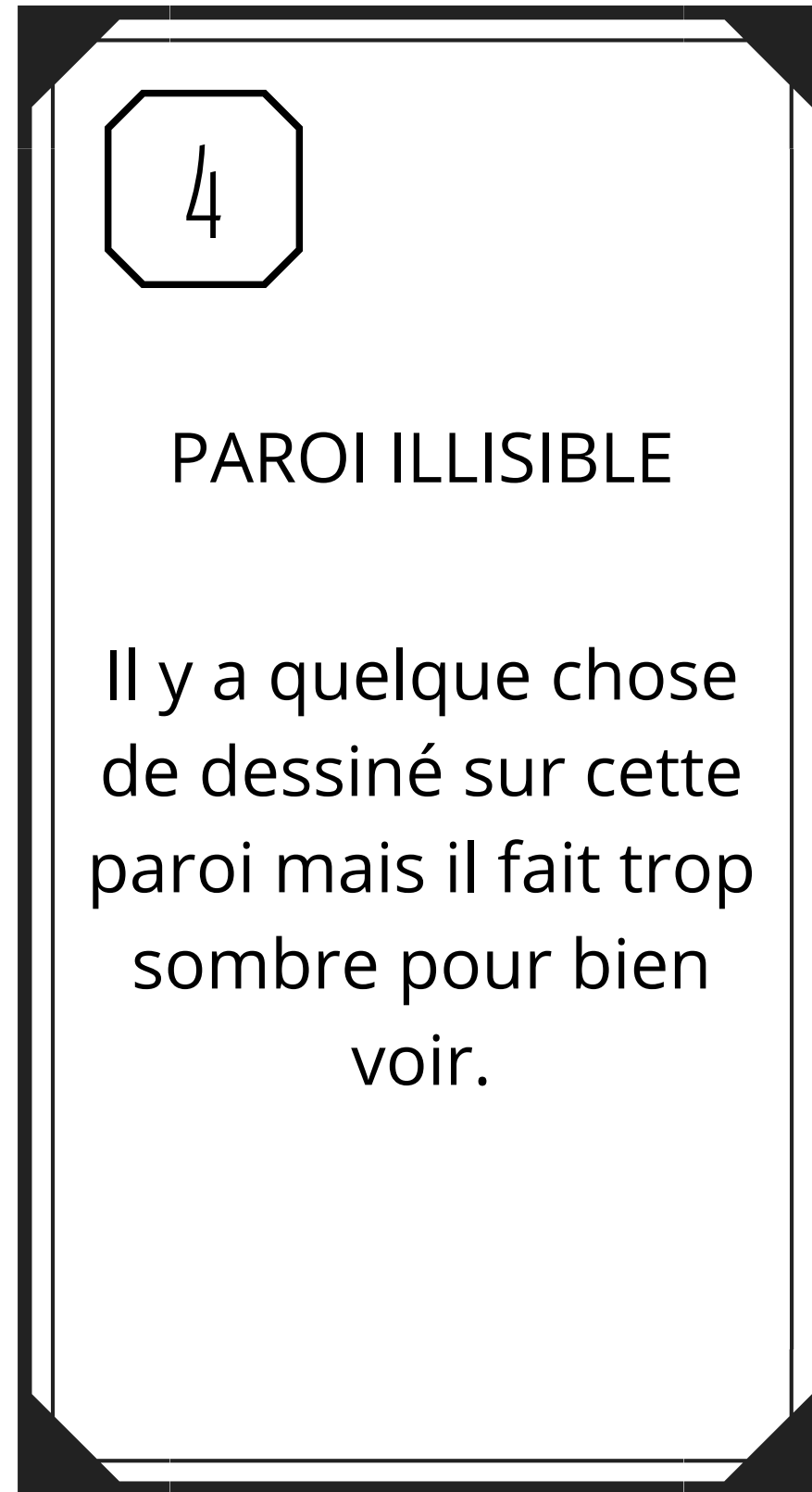
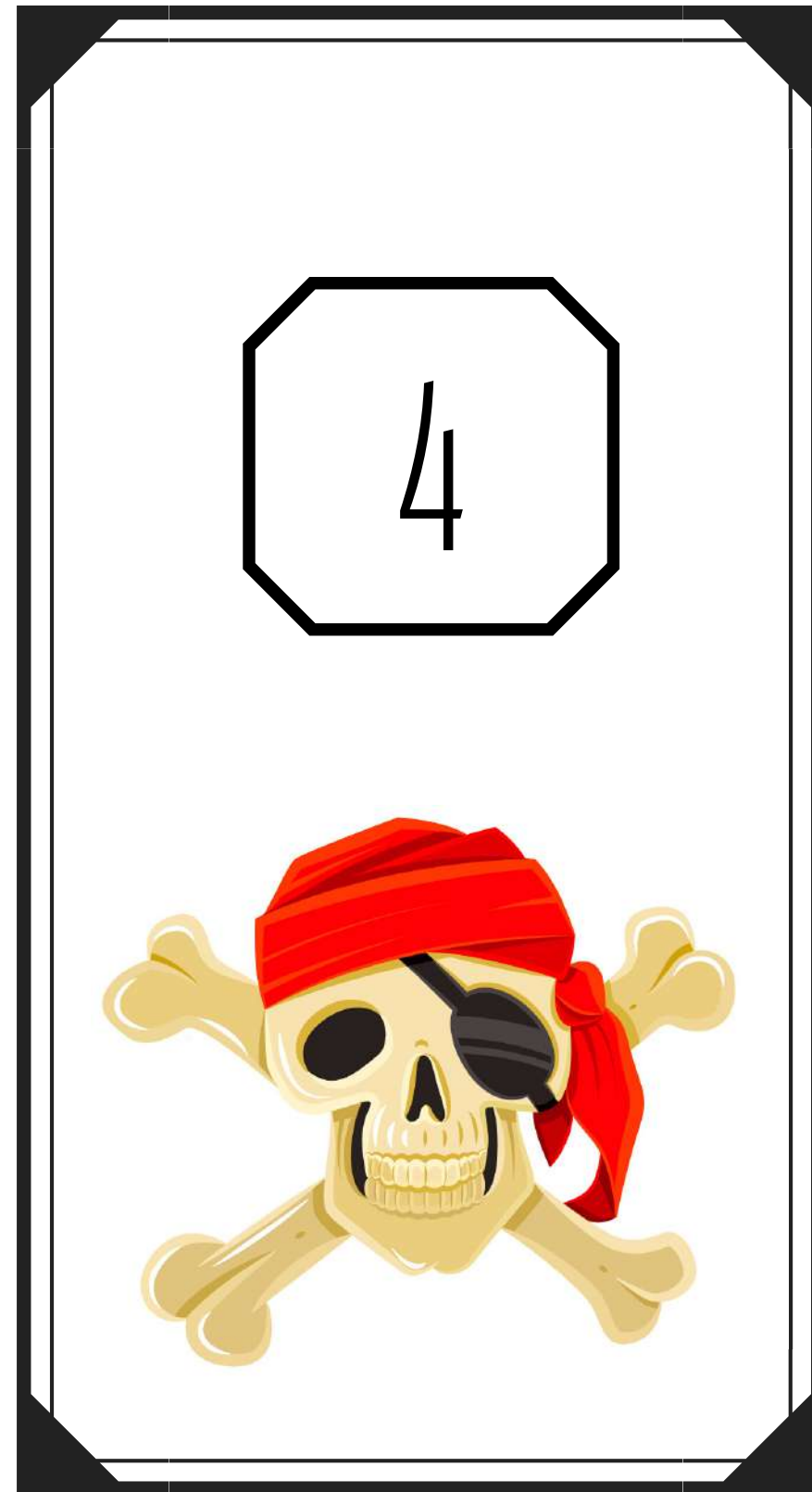


21

PONT
SUSPENDU



Les cartes



Les cartes

44



44



28/57

LES SILEX



63



63

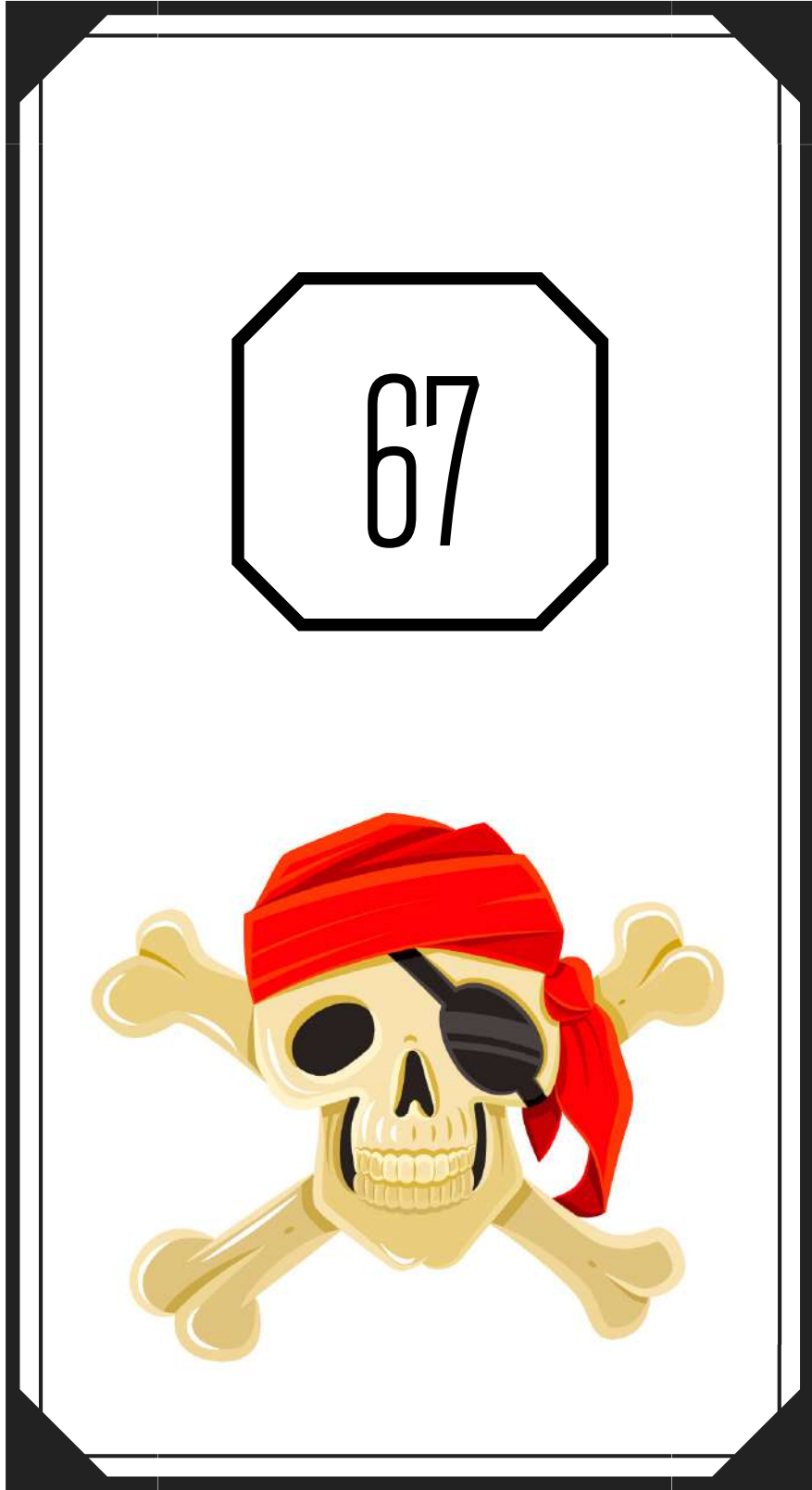


19/44

Le feu éclaire la grotte.



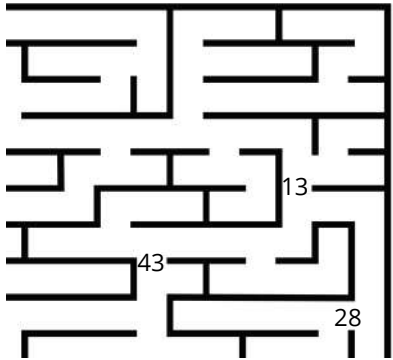
Les cartes



67

4/67

LA PAROI DEVIENT LISIBLE !



Vous arrivez à voir une 3ème partie de labyrinthe.
Retournez la carte

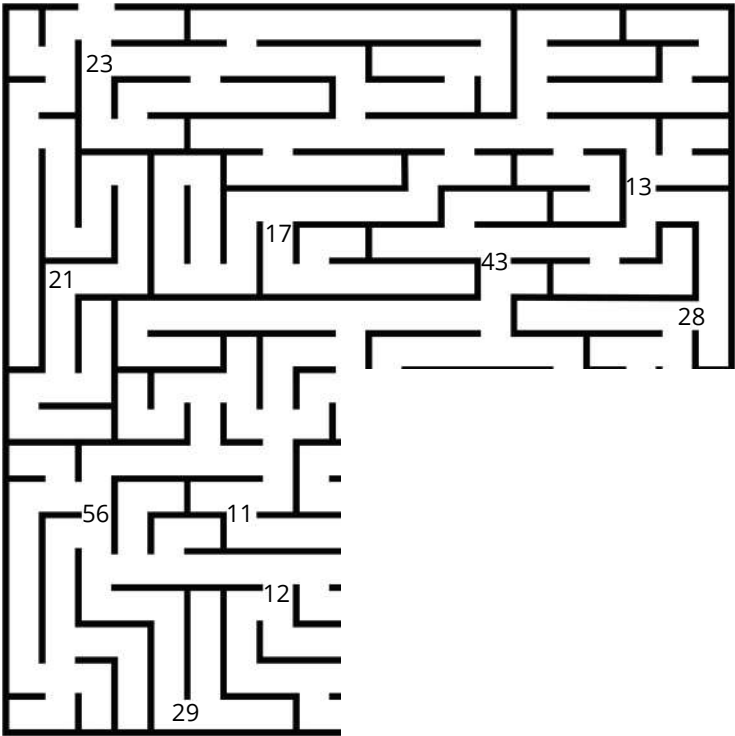
62



62

45/67

3 MORCEAUX DE LABYRINTHE



Les cartes

1



1

DES CLÉS !



693



711



242



275



163



279

13



13

Sur un tronc
d'arbre est
écrit :

Le chiffre des unités
est impair.

Le chiffre des
dizaines est la
somme des 2 autres
chiffres.

Le chiffre des
centaines est le plus
petit des 3.

Les cartes

37



37

LA GRANGE

La porte est fermée
à clé.



24



24

SACS

Les 2 gros sacs
contiennent des
noix, enfin un peu
de nourriture pour
survivre. Mais le
tissu est très
résistant. Vous
n'arrivez pas à les
ouvrir.

Les cartes

66



66

BOUTS DE CORDE

Vous trouvez 4
morceaux de corde
de longueurs
différentes.

Piochez les cartes
17, 30, 35 et **42**.

49



49

FOURCHE



Cette
fourche
est très
pointue.

Les cartes

17



17



66

BOUT DE CORDE

Ce morceau mesure
185 cm.



30



30



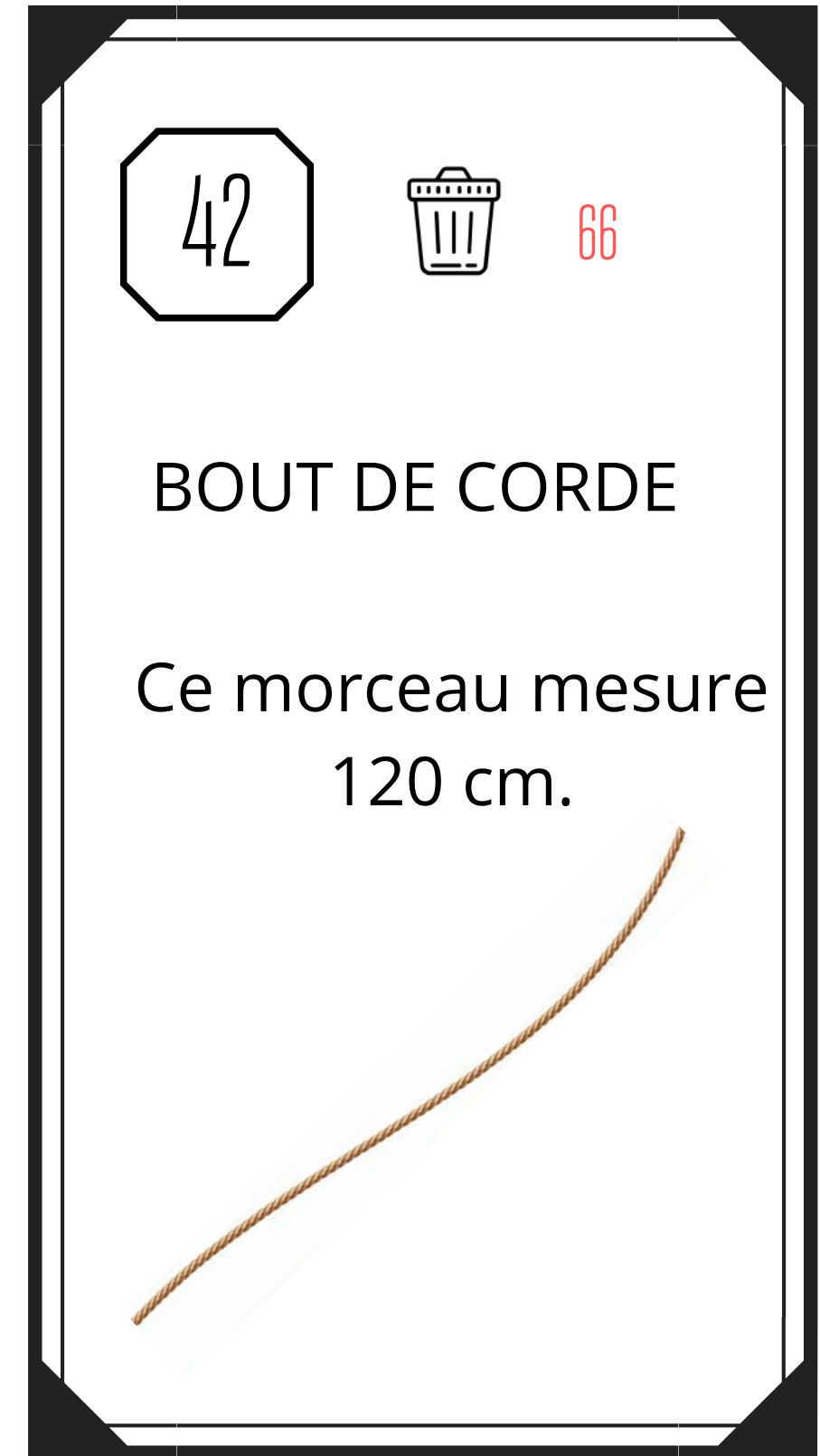
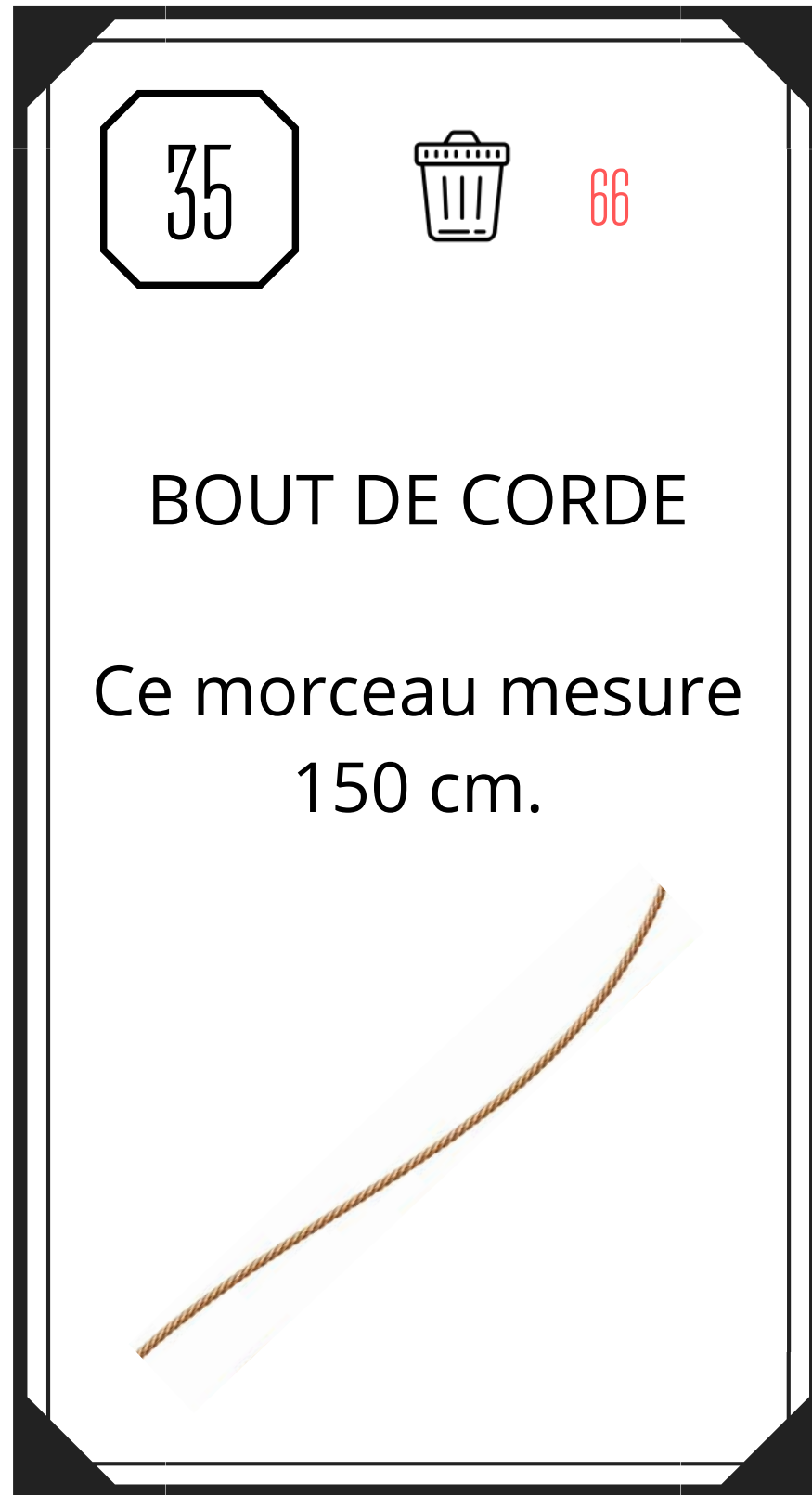
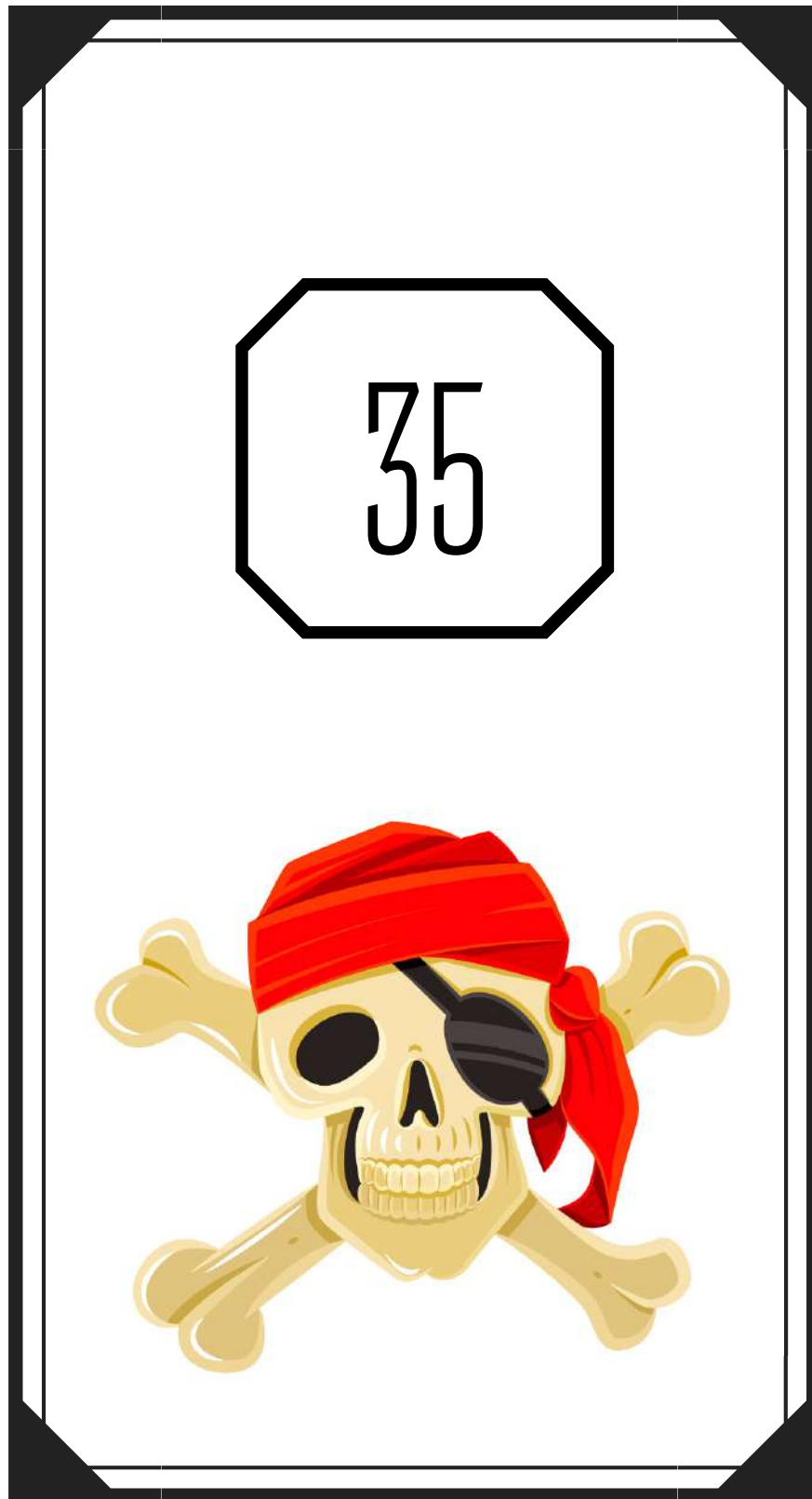
66

BOUT DE CORDE

Ce morceau mesure
115 cm.



Les cartes



Les cartes

47



47

CORDE DE 300 cm

Les deux morceaux
font une corde de
300 cm



52



52

CORDE DE 335 cm

Les deux morceaux
font une corde de
335 cm



Les cartes

65



65

CORDE DE 265 cm

Les deux morceaux
font une corde de
265 cm.



59



59

CORDE DE 305 cm

Les deux morceaux
font une corde de
305 cm.



Les cartes

72



72

CORDE DE 235 cm

Les deux morceaux
font une corde de
235 cm.



77



77

CORDE DE 270 cm

Les deux morceaux
font une corde de
270 cm.



Les cartes

73



73



49/24

Les sacs sont déchirés. **61** noix tombent au sol.



Vous êtes **4**. Combien de noix allez-vous avoir chacun ? Piochez la carte qui correspond à ce nombre.

41



41

SEAU



Le seau est vide.

Il a l'air assez solide pour transporter des choses.

Les cartes

56



56



15/41

Le seau est rempli de noix. Félicitations.

Vous avez terminé d'explorer la grange.

Prenez le plateau de jeu **E**.

15



15



73

Très bien, vous avez **15** noix chacun.

Vous devez trouver un moyen pour les transporter.

Les cartes

68



68



9/17/30/35/42/

47/52/59/65

72/77/87

Bravo ! La corde est
accrochée, vous
arrivez à grimper
dans la cabane.
Vous avez terminé.

Prenez le plateau de
jeu **F**. Vous pouvez
défausser la carte **68**.

9



9

Cette grosse
branche est très
solide.

Elle serait bien utile
pour atteindre la
cabane perchée à
305 cm !

Les cartes

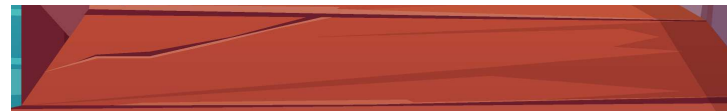
39



39

PONTON

Une planche de bois
peut s'enlever.



Il faudrait un
manche pour faire
une rame.

87



87

L'échelle est très
abîmée. Vous ne
pouvez pas grimper.

Les cartes

51



51

Le placard est fermé
par une
combinaison à
chiffres.

Minutes restantes :



89



89



Par la fenêtre, vous
voyez la mer et une
barque. Idéale pour
s'enfuir de l'île !

Les cartes

54



54

LE COUCOU



Les aiguilles ne
tournent plus, elles
indiquent qu'il est
15h05.

70

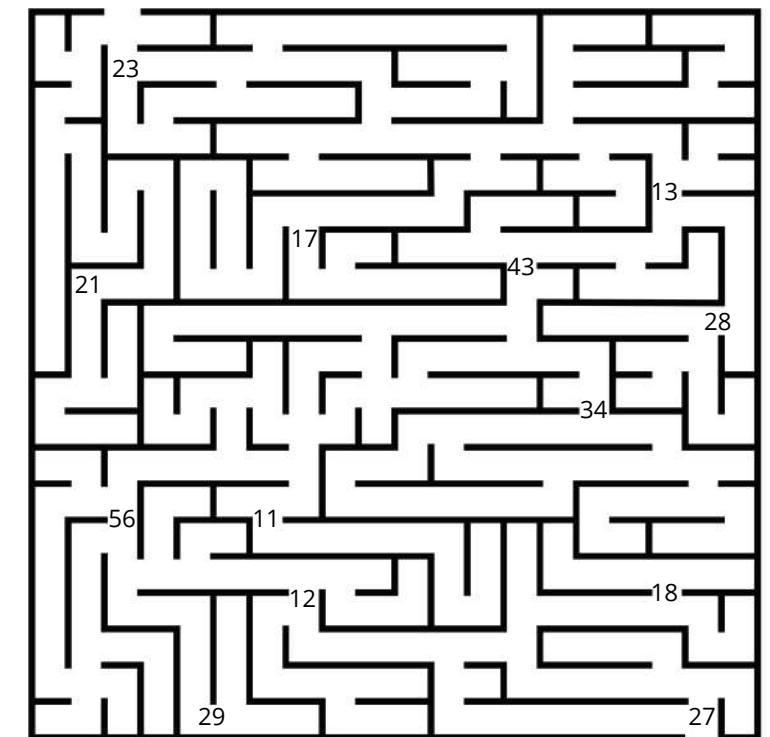


70



51/62/54/64/89

Vous avez les 4
parties du puzzle !



Les cartes

64



64

NAPPE

Sur la nappe il est
écrit :

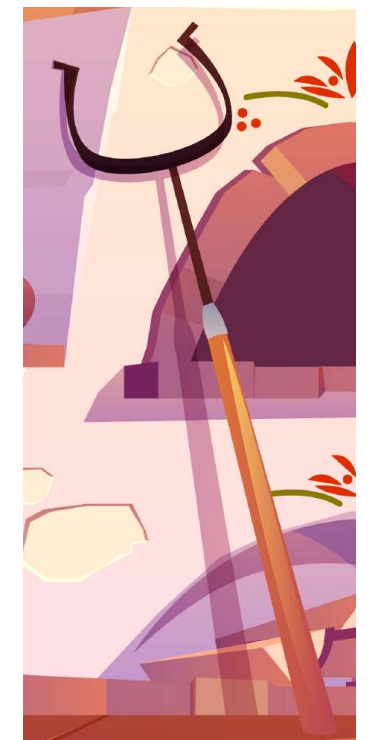
"Le placard ne
s'ouvre qu'à l'heure
du goûter."

46



46

Ce sont des pinces.
Elles seront peut-
être utiles pour la
suite.



Les cartes

85



85



39/46

RAME

C'est parfait ! Vous venez de fabriquer une rame.

14



14



Ce n'est pas une bonne carte. Vous perdez du temps !

Les cartes

91



91



6/85

BARQUE

La rame se fixe à la
barque.

Vous avez de la
nourriture, une
barque, une
boussole. Il faut une
carte maritime pour
pouvoir partir.

75



75



Il y a un petit coffre
dans la barque. Un
labyrinthe est
dessiné dessus.



Les cartes

94

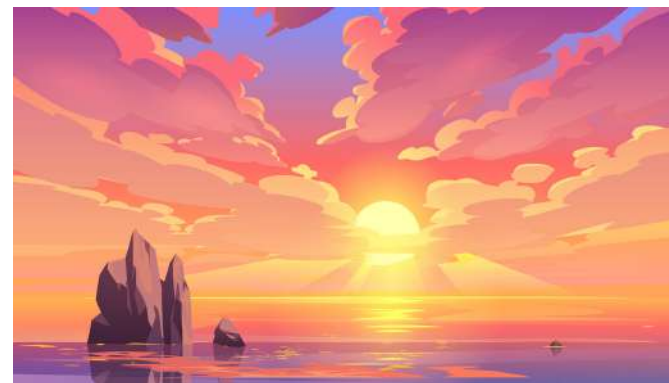


94



91/3

C'EST PARTI !



Félicitations, vous arrivez à quitter l'île.

3



3



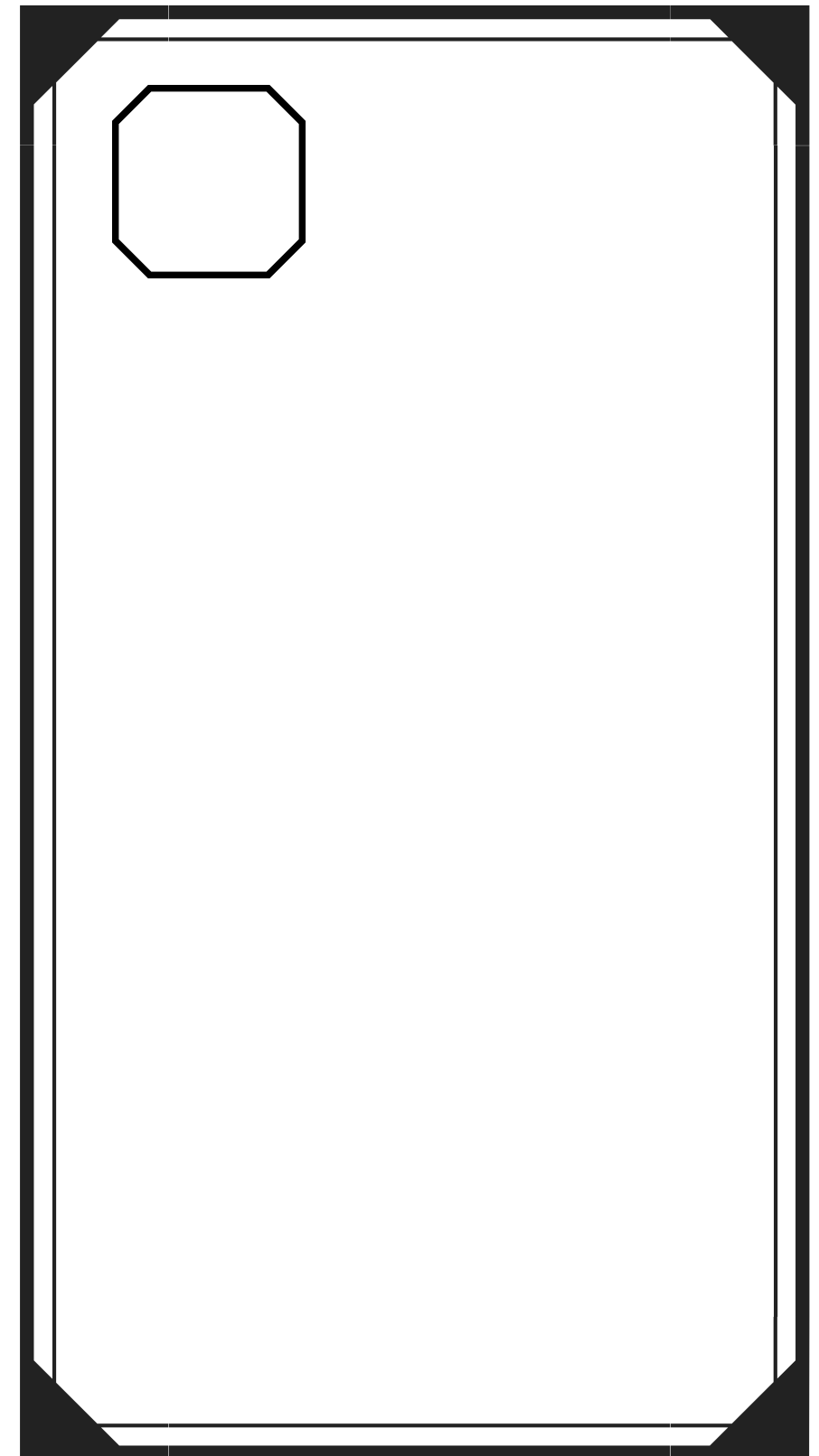
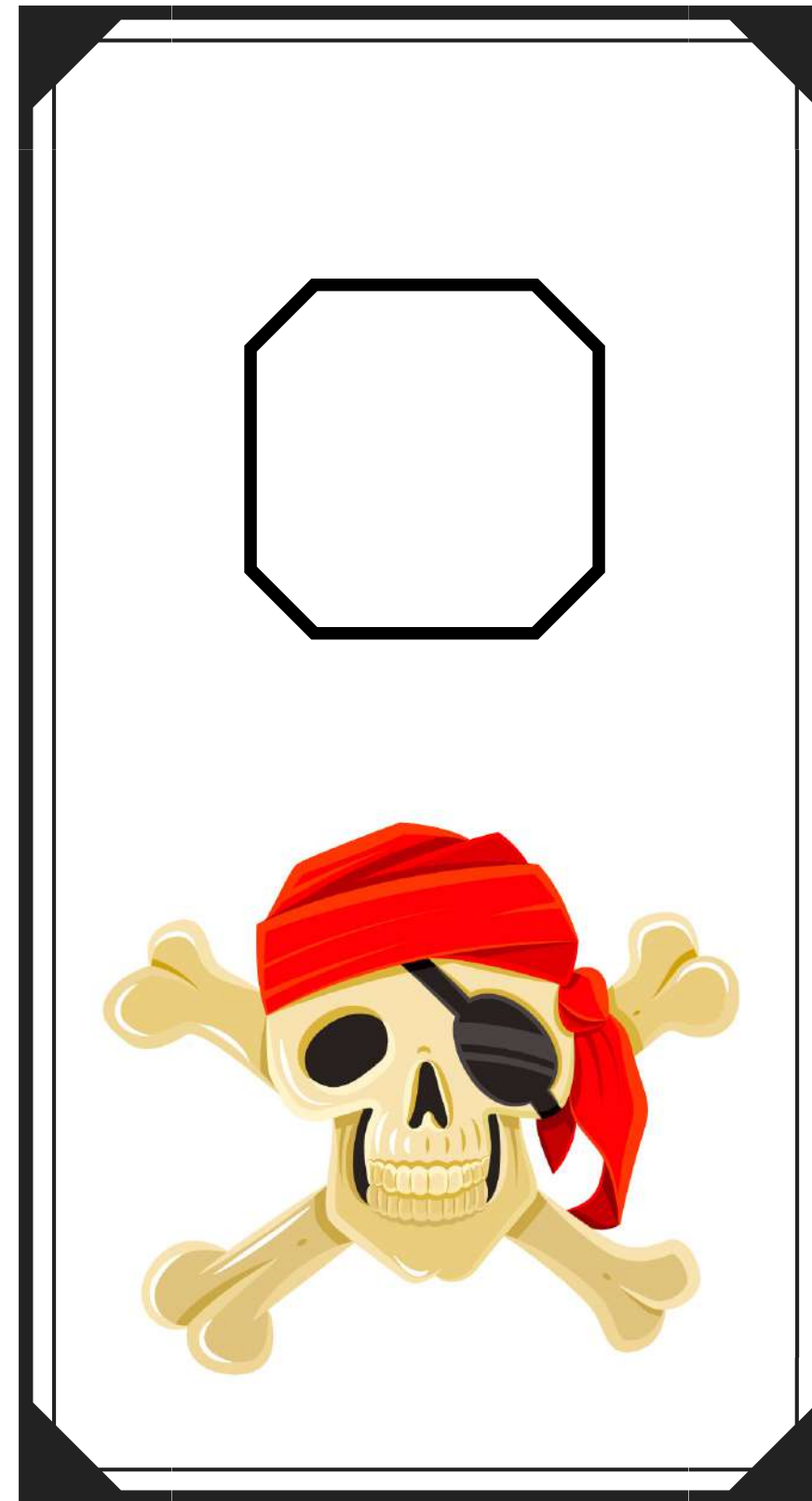
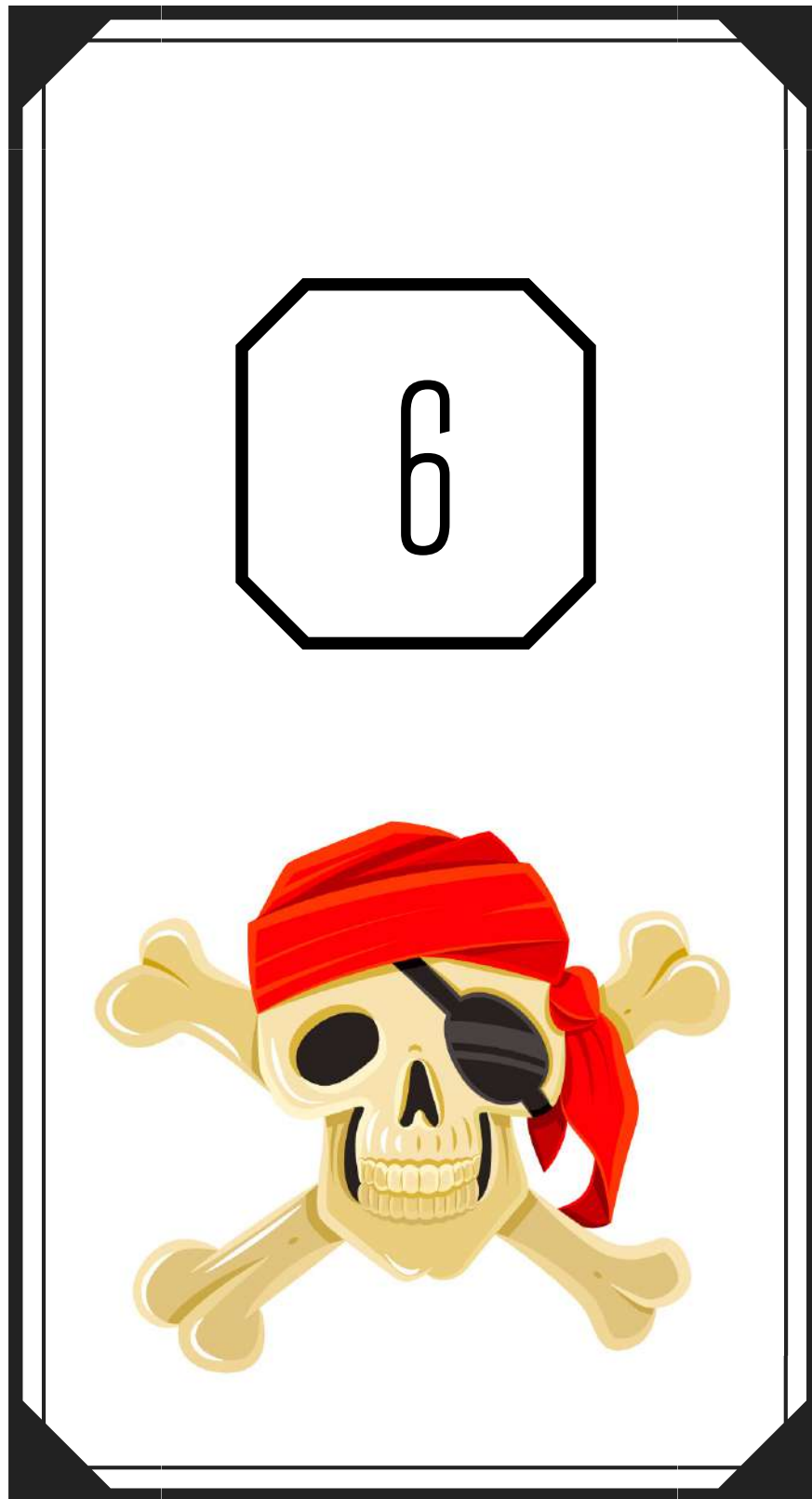
70/75

CARTE



Une carte maritime pour pouvoir prendre le large.

Les cartes



Labyrinthe complet

