

Escape Game – Oiseaux en danger

Bienvenue dans cet escape game numérique portant sur la thématique des oiseaux.

Les élèves ont pour objectif de faire échapper les oiseaux d'un parc ornithologique afin qu'ils puissent assister au 3^{ème} forum international des oiseaux. Ce forum n'a pas eu lieu depuis plusieurs milliers d'années mais cette fois-ci les oiseaux sont en danger et ce rassemblement est donc indispensable.

Pour aider les oiseaux à s'échapper, les élèves se retrouvent dans la peau de Jojo la chouette hulotte, président du comité international pour la reconnaissance et la protection des oiseaux. Jojo doit réussir à ouvrir la grande porte du parc. Pour y arriver, il parcourt le parc d'enclos en enclos à la recherche d'indices lui permettant d'ouvrir cette grande porte. A chaque enclos, en plus de récupérer un indice pour l'ouverture de la grande porte, Jojo libérera ses camarades oiseaux qui le suivront pour se rendre au 3^{ème} forum des oiseaux.

Au cours de cette évasion, Jojo découvrira différentes informations sur les caractéristiques des oiseaux : leurs plumes, leurs régimes alimentaires ou encore leurs chants. L'objectif est de découvrir les caractères communs des oiseaux mais également leur diversité.

A la fin du jeu, si les élèves ont réussi leur mission, Jojo et ses camarades oiseaux pourront s'échapper du parc et assister au 3^{ème} forum des oiseaux. Si cela n'est pas le cas, le gardien ramènera Jojo et ses camarades dans leurs enclos.

Le parc ornithologique contient sept enclos. La volière des rapaces permettra de découvrir les régimes alimentaires. Le nichoir des rossignols sera axé sur le chant des oiseaux. La mare aux canards apportera des données sur les rôles des plumes. L'enclos des kiwis aiguille vers la volière des martinets et le bassin des manchots qui donneront des informations sur l'adaptation au vol. Enfin, la canopée des perroquets révélera des informations sur la morphologie des plumes.



Sources : Genially / CANVA / Learningapps / Lockee / Latitude 21 / Pixabay.

Crédits images : Marion MICHEL.

Crédits photos : photos libres de droits (Pixabay).

Escape Game – Oiseaux en danger : correction

Entrer dans le parc. Cliquer sur Jojo et le laisser sortir. Ramasser le journal.

Cliquer sur le panneau « Mr. Kiwi » et accepter la mission de Jojo. Cliquer sur le panneau « Bassin des Manchots ».

Bassin des Manchots

- Accepter la mission de Jojo. Ouvrir le carnet et lire les informations.
- Noter le nombre d'espèces d'oiseaux ne volant pas : **40** et la vitesse moyenne de nage du manchot : **10 km/h**.
- Entrer le code sur le cadenas : **4010**. Cliquer sur suite et entrer le mot de passe en cliquant sur « déverrouiller » : **Manchot**.
- Noter l'indice donné par le manchot : **Cha**.

Cliquer sur le panneau « Volière des Martinets ».

Volière des Martinets

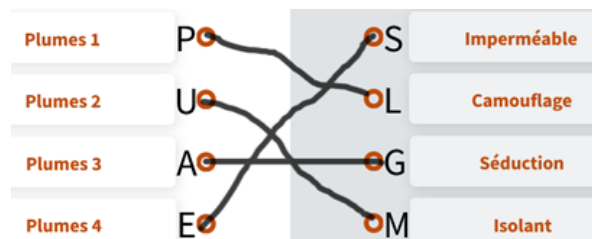
- Accepter la mission de Jojo. Cliquer sur le post-it jaune et lire les informations.
- Cliquer sur le panneau « informations », trouver le code et noter le.
- Cliquer sur le cadenas et entrer le mot de passe en cliquant sur « déverrouiller » : **OS CREUX**.
- Noter l'indice donné par le martinet : **peau**.

Cliquer sur le panneau « Enclos Kiwi ». Cliquer sur le cadenas et entrer le mot de passe : **Chapeau**. Noter l'indice donné par le kiwi : **L**.

Cliquer sur le panneau « La mare aux canards ».

Mare aux canards

- Accepter la mission de Jojo. Ouvrir le carnet et lire les informations. Aller à la dernière page et faire le jeu.
- Jeu : passer la souris sur les rectangles "plumes" et relier chaque plume à son rôle, à l'aide du stylo interactif.



- Noter le mot formé en reliant les rectangles : **PLUMAGES**.
- Cliquer sur l'icône « carnet » et le carnet. Trouver la correspondance lettres / chiffres du mot « plumages » : **39146728**.
- Entrer ce code sur le cadenas. Noter l'indice donné par le canard : **I**.

Cliquer sur le panneau « Rapaces et rossignols ».

Volière des rapaces

- Accepter la mission de Jojo. Cliquer sur le buisson et cliquer sur le coffre.
- Ouvrir le carnet et lire les informations.
- Cliquer sur le coffre et faire la grille de mots croisés : **1 = poisson / 2 = nectar / 3 = charognard / 4 = sève / 5 = graines / 6 = plantes / 7 = carnivores / 8 = insectes / 9 = omnivores**. Le mot obtenu est **ALIMENTATION**.
- Cliquer sur le cadenas et entrer le code : **ALIMENTATION**. Cliquer sur la clé puis sur le cadenas.
- Noter l'indice donné par le milan : **B**.

Cliquer sur le panneau « Le nichoir des rossignols ».

Nichoir des rossignols

- Accepter la mission de Jojo. Cliquer sur la tablette tactile. Cliquer sur l'icône « oiseau » pour lancer le jeu.
- Répondre correctement aux questions du jeu du type "Qui veut gagner des millions". Si une réponse est mauvaise, recommencer à la première question.
 - ✓ Question 1 : les mâles.
 - ✓ Question 2 : marquer son territoire.
 - ✓ Question 3 : attirer une femelle afin de se reproduire.
 - ✓ Question 4 : pour signaler un danger à ses congénères.
 - ✓ Question 5 : un caractère comportemental.
 - ✓ Question 6 : l'augmentation de la durée du jour va entraîner la plus forte production d'une hormone qui déclenche le chant.
- Noter le code obtenu. Cliquer sur le cadenas et entrer le code : **4620**.
- Noter l'indice donné par le rossignol : **R**.

Cliquer sur le panneau « entrée ». Cliquer sur le panneau « La canopée des perroquets ».

La canopée des perroquets

- Accepter la mission de Jojo.
- Cliquer sur la loupe puis sur le texte du panneau « informations » et lire les informations.
- Repérer les couleurs des mots colorés et les noter dans l'ordre : **rouge bleu jaune orange**.
- Entrer le code couleur sur le cadenas : **rouge bleu jaune orange** et valider le code.
- Noter le mot de passe. Cliquer sur « déverrouiller » et entrer le mot de passe : **PIRATE**.
- Noter l'indice donné par le perroquet : **E**.

Cliquer sur « Aller à la grande porte ». Cliquer sur le cadenas et entrer le code : **LIBRE**. Entrer le mot de passe : **ENVOL**.

