

ESCAPE GAME SUR LE SOL :

Cet escape game s'inspire du conte Sous terre proposé par Latitude 21, lui-même adapté à partir de la bande dessinée du même nom de Mathieu Burniat et Marc André Selosse. Le scénario transporte les élèves dans les différents horizons du sol après avoir pris une potion donnée par le Roi des Taupes. Les élèves se retrouvent donc piégés dans le sol et doivent échapper à ce personnage. Pour cela ils disposent de 45 minutes pour récupérer 4 cartes qui correspondent à 4 éléments formant le sol.

- les différents horizons du sol
- la matière organique
- les organismes vivants du sol
- les microorganismes du sol

Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la forme et la composition du sol.
- Découvrir la composition de la matière organique des êtres vivants et son devenir
- Education à l'environnement

Niveaux : Cycle 3 - Cycle 4

Mode de travail : individuel ou en binôme.

Cet escape game nécessite l'utilisation d'écouteurs.

Auteurs : Clara F., Cassandre L., Chloé M., Héléna R.

Présentation de l'escape game et résolution :

Diapo 1 : C'est la page de présentation de l'escape game, avec le titre. L'élève doit appuyer sur « c'est parti » pour passer à la page suivante.

Diapo 2 : Les consignes à respecter durant la séance :

- Si tu ne sais pas où cliquer appuie sur [bouton d'aide]
- Sois vigilant à tous les détails, ils pourraient être utiles au cours de l'aventure, pense à les noter sur la feuille à côté de toi
- Tu as 45 minutes pour t'en sortir donc fais attention à tout mais dépêche-toi ! (Un chronomètre t'aidera à gérer ton temps)
- En cas de difficultés appelle le professeur. Bon courage !

Le chronomètre débute à cette diapositive. Il va tourner sur chaque page. L'élève doit cliquer sur « j'accepte les consignes ! ».

Diapo 3 : Situation initiale : l'élève se balade en forêt. Il doit cliquer sur l'enveloppe cachée dans le sol (en bas à droite), afin de passer à la diapo suivante.

Diapo 4: Apparition enveloppe «Oh, tu as trouvé une enveloppe». L'élève doit cliquer sur l'enveloppe.

Diapo 5: Message enveloppe du Roi des taupes : l'élève doit cliquer sur la loupe pour lire le message.

Diapo 6: c'est le message du roi des Taupes. Pour continuer, l'élève doit cliquer sur "oui" à la question "boire la potion ?"

Diapo 7 : si l'élève à cliquer sur non, il tombe sur ce message qui le prévient qu'en cas de refus, l'élève devra recommencer depuis le début. Il doit cliquer sur "oui" pour la question "Acceptes-tu la mission du roi des Taupes ?"

La prise de la potion magique entraîne une réduction de la taille.

Diapo 8 à 11 : Message du Roi des taupes : si l'élève ne récupère pas les 4 cartes, l'escape game est perdu. 3 lettres figurent à côté de son message : S; O et L.

En cliquant sur "relever le défi" à la diapo 11, un code est alors demandé, il s'agit des 3 lettres précédentes. La réponse est donc : sol pour accéder à la diapo 13.

Diapo 12 : si l'élève à cliquer sur non à la diapo 11, il tombe sur ce message qui le prévient qu'en cas de refus, l'élève devra recommencer depuis le début. Il doit cliquer sur "oui" pour la question "Acceptes-tu de relever les défis ?"

1ere étape : découvrir et nommer les différents horizons qui composent le sol

Diapo 13 et 14 : une fois le code "sol" tapé, l'élève tombe sur le personnage 1 : Mira l'araignée qui explique les consignes du premier exercice. Mira est là pour aider l'élève à échapper au Roi des taupes, en lui proposant 3 énigmes à résoudre.

Cliquer sur une des pattes pour passer diapo suivante

Diapo 15 : 1^{ère} énigme : calcul simple, $8-3 = 5$ pattes. Le code = 5

Diapo 16 : 2^{ie} énigme : noms codés de chaque étage

1 : litière (pigpen)

2 : humus (alphabet phonétique de l'OTAN)

3 : couche d'accumulation (A=1, B=2, ...)

4 : horizon d'altération (A=Z, B=Y, ...)

5 : roche mère (code morse)

Cliquer sur araignée pour aller à la diapo suivante

Diapo 17 : Déplacer le nom des couches aux bons endroits sur schéma coupe de sol

Diapo 18: 1ere carte « sol » trouvée !! il en reste 3.

Diapo 19: Humi se présente

2ie étape : La matière organique

Diapo 20 : Humi, aide l'élève et lui apporte les connaissances nécessaires pour réussir les jeux suivants sur la matière organique du sol.

Diapo 21 : Pendu

Réponse : MATIÈRE ORGANIQUE

Code pour aller à la page suivante : 1008

Diapo 22 : Jeu les constituants de la matière organique :

Réponse :

Se décompose en matière organique	Ne forme pas de matière organique
Bois mort	Polaire
Animal mort	Bouchon en plastique
Feuille morte	Caillou
Noix	Chewing-gum
Écorce	Mégot de cigarette
Déchets végétaux	Coquille d'escargot
Escargot	

Le code pour accéder à la page suivante est : 7562

Diapo 23 : Mots mêlés

H	D	L	X	Ë	É	Y	Â	C	D
É	S	M	P	N	F	B	À	A	G
H	Û	Ü	E	Ù	E	K	V	R	Q
P	Ê	Ê	I	P	B	W	Ç	B	B
J	É	Ê	A	H	T	E	V	O	Ï
U	Y	Î	O	X	Y	G	E	N	E
H	Y	D	R	O	G	E	N	E	M

1. CARBONE
2. HYDROGENE
3. OXYGENE

Code pour passer à la page suivante : 9444

Diapo 25 : L'élève récupère la deuxième carte : matière organique

3ème étape : diapo 25 partie animaux du sol

Diapo 25-26 : explication du fonctionnement de l'appareil de Berlèse

Diapo 27 : animation appareil de Berlèse

Appuyer sur l'interrupteur pour passer à la diapo d'après et allumer la lampe.

Diapo 28 : cliquer sur le bécher pour faire un "zoom" sur les animaux dans le bécher

Diapo 29 : explication du jeu : associer les animaux à leur nom à partir de la clé de détermination.

Diapo 30 : Learningapps

Mot de passe pour accéder à la page suivante : berlese



Diapo 31 : 3ème carte récupérée

4ième étape : diapo 32 : partie microorganismes du sol

Diapo 33: Les élèves doivent gratter le sol en passant avec la souris d'ordinateur pour découvrir les microorganismes du sol.

solution : bactéries, champignons

Diapo 34: explication du jeu suivant : trouver les réponses vraies ou fausses

Diapo 35: les microorganismes mesurent : quelques micromètres

Diapo 36: les bactéries possèdent : une seule cellule

Diapo 37: dans un gramme de sol, il y a un milliard de bactéries (1 000 000 000)

Diapo 38 : ils récupèrent la dernière carte, la carte "micro-organismes"

Une fois les 4 cartes trouvées, le roi des Taupes apparaît et donne la potion permettant de retourner à la surface, les élèves ont réussi, l'escape-Game est terminé.

Diapo 39 : le roi des taupes revient pour voir que l'élève a rassemblé toutes les cartes.

Diapo 40 : apparition de la potion.

Diapo 41 : cliquer sur la potion pour revenir à la surface.

Diapo 42 : fin de l'escape Game.

Auteurs : Clara F., Cassandre L., Chloé M., Héléna R.

Sources :

- Images libres de droit : Pixabay
- Création des jeux via Learningapps
- Montage et animations par Héléna R via Biorender
- Adaptation du conte Sous terre
- Son :

Sons additionnels : Joseph SARDIN - LaSonotheque.org