

# Guide de l'enseignant pour bien préparer l'escape avec sa classe



## Principe et objectifs

Les épreuves se déroulent sur un temps chronométré de 2 heures. Les objectifs poursuivis sont les suivants :

- ✓ Collaborer pour atteindre un but commun.
- ✓ Utiliser un moteur de recherche.
- ✓ Apprendre à localiser des informations dans des articles d'encyclopédie en ligne, dans des documents sonores ou dans un graphique.
- ✓ Utiliser des logiciels de bureautique usuels (traitement de texte, tableur) : modifier la couleur de certains éléments du document ; se repérer, lire et saisir des données dans un tableur.

L'inscription à l'escape Game se fait sur la page d'accueil de l'escape (lien ci-dessous) en remplissant le formulaire en ligne :

[https://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape\\_2026/](https://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape_2026/)

Après l'inscription, les élèves démarrent l'aventure à l'aide du bouton

**Alors... Cap ?**

# Prérequis pour les élèves

## 1) Les énigmes de déblocage des activités

Les énigmes de déblocage des activités sont constituées de sudokus, masterminds numériques et de petits problèmes algébriques.

Il nous paraît indispensable que les élèves aient été confrontés à ce type d'activité au préalable pour gagner en efficacité et donc en motivation.

## 2) Les activités

Pour certaines activités (navigation et lecture d'un document sur Internet, utilisation d'un tableur, lecture graphique...), il nous paraît important que les élèves aient déjà été confrontés à une activité similaire afin qu'ils ne se trouvent pas complètement bloqués et puissent réinvestir le travail déjà fait en classe lors de cet Escape Game.

Ainsi, les élèves pourront avoir déjà vu :

- comment télécharger un document, savoir où le récupérer sur l'ordinateur pour l'ouvrir et travailler dessus.
- comment se repérer lorsque plusieurs onglets de navigations sont ouverts (la page de l'escape et une page Vikidia par exemple) et savoir passer de l'un à l'autre.
- comment se repérer lorsque plusieurs logiciels sont ouverts en même temps (navigateur Internet et tableur par exemple) et savoir passer de l'un à l'autre en utilisant la barre des tâches en bas de l'écran d'ordinateur.

**Pour le tableur**, les élèves pourront avoir déjà travaillé le repérage dans un tableau numérique à double entrée : repérer les en-têtes des colonnes, sélectionner une cellule pour y faire une saisie, se déplacer horizontalement et verticalement dans le document grâce aux barres...

D'une façon plus générale, la manipulation de la souris et du clavier peuvent constituer un frein important si les élèves n'y sont pas un minimum habitués.

Enfin, la présentation d'une page d'activité « type » avec ses différents constituants (accroche, consigne, activité et zone de saisie de son message réponse à Théobulle et à Théobullette) serait judicieuse.

Nous vous proposons pour cela un exemple à faire avec vos élèves préalablement à l'escape ici :

**[https://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape\\_2026/livre\\_mailauto\\_test.php](https://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape_2026/livre_mailauto_test.php)**

# Préparation et organisation du matériel

> Préparer les ordinateurs en fond de classe ou en salle informatique (jusqu'à 3 élèves par poste pour favoriser l'échange et la collaboration).

> 5 ou 6 postes peuvent suffire mais une dizaine de postes (type classe mobile) offrira un confort de recherche plus important.

> Bien s'assurer avant le déclenchement du chrono que la connexion Internet soit opérationnelle (l'Escape a été réalisé de façon à ce que le débit requis soit des plus faibles).

> Vérifier également que les ordinateurs utilisés par les élèves soient protégés par le proxy académique (filtre académique) et que le navigateur soit à jour. En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de circonscription.

## - La vidéoprojection :

Elle est indispensable afin de présenter la trame de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité.

Si vous ne disposez pas de suffisamment d'ordinateurs, le vidéoprojecteur peut permettre de travailler collectivement sur des activités et d'envoyer les réponses que les différents groupes auront proposées.

Lors des points de synthèses, le vidéoprojecteur servira également de support visuel collectif.

## - Support papier :

Pour les deux sudokus et les deux problèmes d'algèbre, il peut être utile d'imprimer plusieurs exemplaires de ceux proposés dans l'escape. Ainsi, le jour de l'escape, lorsque des élèves en seront à chercher leur résolution, vous pourrez leur distribuer une version papier pour rendre la recherche plus efficace (les masterminds eux ne peuvent être réalisés qu'en ligne).

Vous trouverez à la fin de ce guide une trame à imprimer.

# Déroulé des épreuves

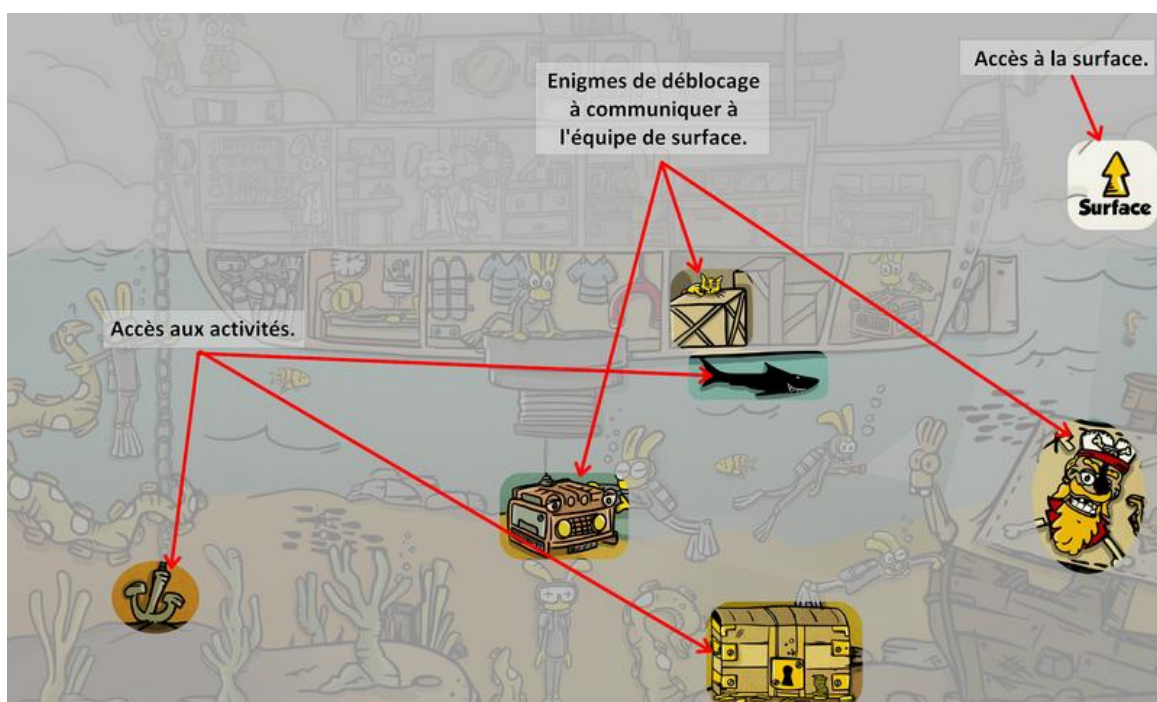
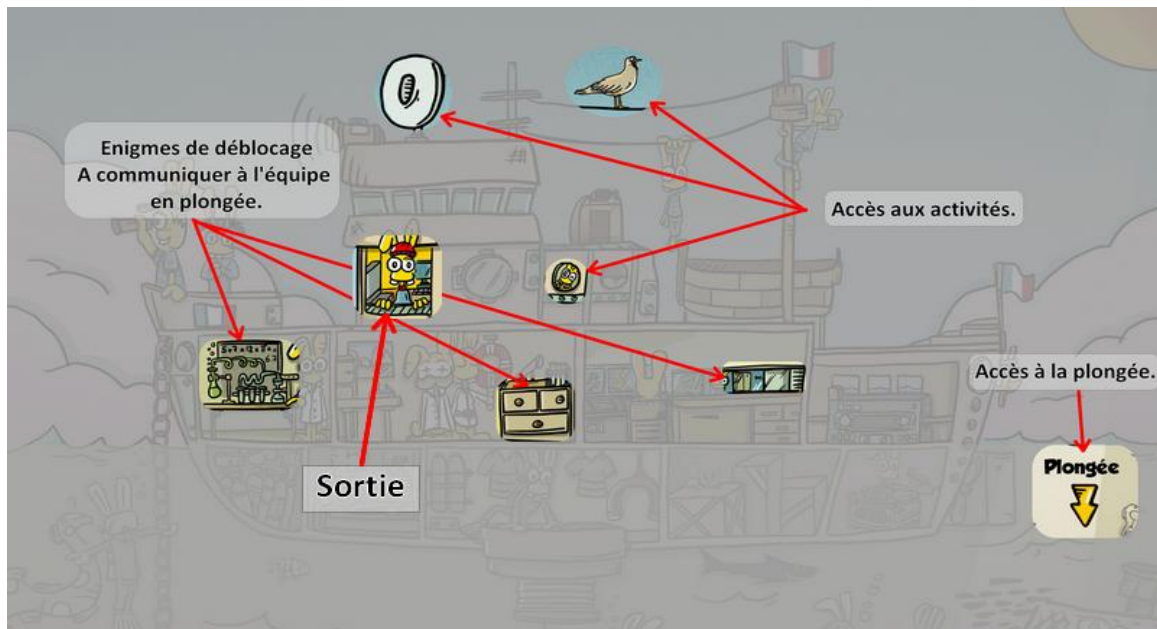
Grâce au pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront dans l'une ou l'autre partie de l'image (partie émergée ou partie immergée) les détails du dessin avec les liens qui mènent vers :

- > des **énigmes de déblocages**
- > des **activités**
- > **l'accès à la saisie finale des coordonnées GPS** pour découvrir le lieu où se cache le trésor de Jet le Rouge. Cet accès ne sera autorisé que si toutes les activités ont été validées.

Trois énigmes de déblocage se trouvent dans la partie émergée de l'image. Elles servent à accéder aux 3 activités qui se trouvent dans la partie immergée.

Inversement, 3 autres énigmes de déblocage se trouvent dans la partie immergée de l'image. Elles servent à accéder aux 3 autres activités qui se trouvent dans la partie émergée.

*Attention, les informations suivantes sont destinées au maître du jeu (l'enseignant). Elles peuvent être partagées progressivement avec les élèves s'ils ne trouvent pas les accès aux activités.*



**Les énigmes de déblocage :** chaque énigme de déblocage permet d'obtenir un code. Ce code est nécessaire pour accéder à une activité. Ce sont des énigmes mathématiques et de logique. **Les 3 énigmes de surface ouvrent les 3 activités « sous-marines » et réciproquement.**

*Le mot-code obtenu pour chaque énigme constitue un indice pour trouver où cliquer pour accéder à l'activité correspondante.*

Sudoku n°1 : à réaliser en ligne (possibilité d'imprimer une version papier à fournir aux élèves lorsqu'ils accèdent à cette énigme – modèle en fin de guide)

	2	3	4		6
4			1		3
2	3		5		
5		1	2		4
	4	5	6		2
6		2	3		

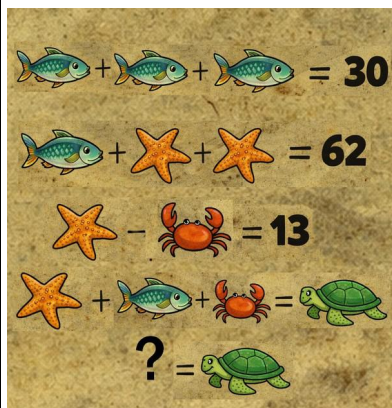
Cette énigme est en surface. Lorsque le sudoku est réussi, un mot code apparaît :

**requin**

Ce code débloque l'activité n°1.

**L'activité n°1 se trouve sous la mer, elle s'ouvre en cliquant sur le requin dans la partie immergée.**

Algèbre n°1 (faune marine) : possibilité d'imprimer une version papier à fournir aux élèves lorsqu'ils accèdent à cette énigme – modèle en fin de guide



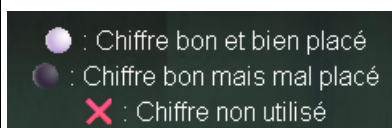
Cette énigme est en surface. La réponse est à saisir en ligne pour obtenir le mot code : la tortue vaut : 49

**ancre**

Ce code débloque l'activité n°2.

**L'activité n°2 se trouve sous la mer, elle s'ouvre en cliquant sur l'ancre dans la partie immergée.**

Mastermind n°1 : à réaliser en ligne

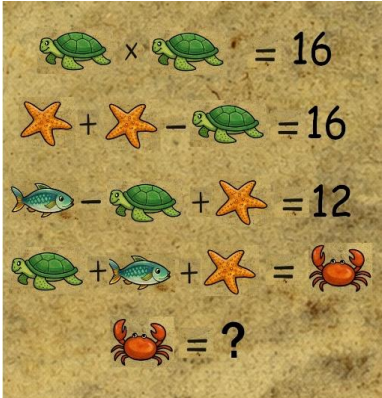















Cette énigme est en surface. Lorsque le mastermind est réussi, un mot code apparaît :

**coffre**

Ce code débloque l'activité n°3.

**L'activité n°3 se trouve sous la mer, elle s'ouvre en cliquant sur le coffre dans la partie immergée.**

<p>Sudoku n°2 : à réaliser en ligne (possibilité d'imprimer une version papier à fournir aux élèves lorsqu'ils accèdent à cette énigme – modèle en fin de guide)</p> <table border="1" data-bbox="105 212 459 584"> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>4</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>5</td><td>6</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>3</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>4</td><td></td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td>4</td><td>6</td></tr> </table>		3		4		2	2		5	6		3	6	5		1				1		3		5		6	4		3	1			1		4	6	<p>Cette énigme est sous l'eau. Lorsque le sudoku est réussi, un mot code apparaît :</p> <p style="text-align: center;"><b>hublot</b></p> <p>Ce code débloque l'activité n°4.  <b>L'activité n°4 se trouve en surface, elle s'ouvre en cliquant sur le hublot dans la partie émergée.</b></p>
	3		4		2																																
2		5	6		3																																
6	5		1																																		
	1		3		5																																
	6	4		3	1																																
		1		4	6																																
<p>Mastermind n°2 : à réaliser en ligne</p> <div data-bbox="105 678 496 797" style="background-color: #333; color: white; padding: 5px;"> <p>● : Chiffre bon et bien placé  ● : Chiffre bon mais mal placé  ✗ : Chiffre non utilisé</p> </div>	<p>Cette énigme est sous l'eau. Lorsque le mastermind est réussi, un mot code apparaît :</p> <p style="text-align: center;"><b>mouette</b></p> <p>Ce code débloque l'activité n°5.  <b>L'activité n°5 se trouve en surface, elle s'ouvre en cliquant sur la mouette sur la partie émergée.</b></p>																																				
<p>Algèbre n°2 (faune marine) : possibilité d'imprimer une version papier à fournir aux élèves lorsqu'ils accèdent à cette énigme – modèle en fin de guide</p> <div data-bbox="105 1077 488 1473" style="background-color: #d2b48c; padding: 10px;">  <p>  ×  = 16   +  -  = 16   -  +  = 12   +  +  =    = ? </p> </div>	<p>Cette énigme est sous l'eau. La réponse est à saisir en ligne pour obtenir le mot code : le crabe vaut 20</p> <p style="text-align: center;"><b>antenne</b></p> <p>Ce code débloque l'activité n°6.  <b>L'activité n°6 se trouve en surface, elle s'ouvre en cliquant sur l'antenne sur la partie émergée.</b></p>																																				

**Les activités** (voir tableau partie « activités ») : les pages d'activités ne s'affichent entièrement que lorsque le code obtenu après résolution des énigmes de déblocage est saisi.

Chaque résolution d'activité fera l'objet d'un envoi à Théobulle et à Théobullette (voir détail partie « activités »).

**Le retour des réponses :**

Théobulle et Théobullette enverront la réponse aux activités. Leurs messages sont accessibles par l'intermédiaire de l'enveloppe qui apparaît tout en haut, sous le chronomètre.



Image qui apparaît quand il y a un message

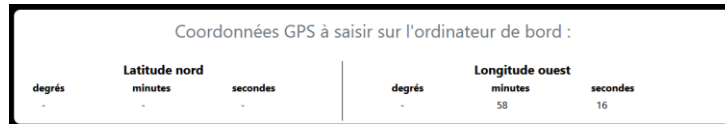


Image quand il n'y a pas de message

**Aides et conseils :** Théobulle et Théobullette donneront également des aides régulières. Elles apparaissent sous le décompte du temps, avec l’horaire d’envoi.



Pour chaque activité réussie et validée, un élément de coordonnées apparaît au-dessus de l’image principale de l’escape.



**La sortie :** les 6 éléments de coordonnées GPS sont à saisir sur l’ordinateur de bord après avoir cliqué sur la « sortie » (image du capitaine à la fenêtre sur la passerelle du bateau). Ils indiquent une position géographique, celle du lieu où se trouve le trésor. Vous pourrez faire une recherche via Géoportail avec vos élèves pour visualiser ce lieu sur le globe terrestre.

Tableau des activités		
Activité	Conseils et organisation possible	Type d’activité
Activité 1 : Poésie	Cette activité peut être menée après la révélation du texte de <b>manière numérique</b> .  Photocopiée, l’activité peut alors se réaliser de manière débranchée par un ou deux groupes d’élèves.	Document LibreOffice <b>à télécharger</b>  Révéler le contenu d’un texte (numérique) en suivant la consigne.  Compléter la poésie en respectant le sens et les rimes (4 réponses attendues).  Saisir les 4 propositions de mots directement dans un champ texte présent sur la page du défi.
Activité 2 : Tableur, conversion de mesures et lecture graphique	<b>Préalablement à l’escape</b> , il peut être opportun que les élèves aient déjà été confrontés à un tableur et à la lecture graphique. Par exemple, lors d’un recueil de données en sciences (relevé de températures).  <b>Lors de l’escape</b> , organisation possible par petits groupes avec un PC ou en plus grand groupe au vidéoprojecteur pour s’accorder sur les procédures et réponses à apporter.	Document LibreOffice Calc <b>à télécharger</b> Compléter les 2 cases pour indiquer le nom et la famille de l’animal marin. Choisir correctement le calcul à effectuer pour convertir chaque mesure en mètres : dans une cellule de la colonne D, choisir l’opération (je divise ou je multiplie). Dans la cellule de la colonne E choisir le nombre (1, 10, 100 ou 1000) par lequel multiplier ou diviser. Les résultats des calculs apparaissent sous forme graphique. Si le tableau a été entièrement et correctement complété, les

		questions apparaissent. La lecture graphique permet d’y répondre.
Activité 3 :	Recherche Internet : peut se faire en grand groupe sur le vidéo projecteur. Un élève lit les questions, un autre note les réponses qui devront être saisies sur la page de réponse.	Attention : cette activité est en 2 parties. Les 2 parties consistent en des recherches Internet sur un personnage célèbre (site Vikidia). Travail sur les stratégies de recherche (lecture documentaire) et la littératie numérique (lecture sur écran et navigation par liens).
Activité 4 :	LearningApps : cette activité peut se mener en grand groupe, avec vidéoprojecteur et un ordinateur pour faire les recherches sur Wikipédia. Noter sur brouillon les informations demandées sur chaque explorateur puis réaliser ensuite le LearningApps.	Explorateurs : Roald AMUNDSEN, Christophe COLOMB, Erik le Rouge, Jean-Louis ETIENNE, James COOK. Pour chaque explorateur, il faut trouver sa nationalité, ce qu’il a exploré ou découvert et à quelle date.
Activité 5 :	En grand groupe, prévoir la sortie audio. En petits groupes, prévoir des casques d’écoute.	Visionnage d’une vidéo avec prise d’informations pour resituer chronologiquement des images, non extraites de la vidéo. Les images évoquent chacune un passage de la vidéo.
Activité 6 :	LearningApps : cette activité peut se mener en grand groupe, avec vidéoprojecteur et un ordinateur pour faire les recherches sur Vikidia. Vérifier sur Vikidia la classe à laquelle appartient chaque animal proposé pour déposer sa photo dans le bon secteur. Lire avec toute la classe les caractéristiques de chaque classe d’animaux. S’appuyer sur les connaissances des élèves.	Animaux : bernard-l’hermite – hippocampe – moule – homard – crabe – rascasse – phoque – squille – seiche – requin – orque – dauphin – raie – lamantin – pieuvre – huitre – narval – thon – bulot – crevette Il faut répartir ces animaux entre mammifère, poisson, crustacé (arthropodes) et mollusque.

**Note :** lorsque vous ouvrez un document LibreOffice depuis le site, pour le modifier, vous devez soit cliquer sur « Éditer le document » dans la barre bleue, soit l’enregistrer.

# Propositions pour une expérience plus immersive

Les enseignants et les classes habitués à réaliser les Escape Game de la mission numérique du Loiret peuvent essayer de réaliser *Le Trésor de Jet le Rouge* avec quelques contraintes :

- séparer la classe en 2 groupes : un groupe *équipe de surface* et un groupe *équipe sous-marine*
  - limiter la réalisation des énigmes et des activités de surface au premier groupe
  - limiter la réalisation des énigmes et des activités de profondeur au deuxième groupe
- instaurer des règles de communication entre l'équipe de surface et l'équipe sous-marine : par exemple, seul le chef scientifique de l'équipe de surface peut envoyer des messages au chef scientifique de l'équipe sous-marine et inversement (envoi des réponses aux énigmes de déblocage pour que l'autre équipe puisse faire les activités)

## Conseils divers

### La collaboration entre élèves

Pour faire réussir les élèves dans ce temps limité (2 heures top chrono !), il va falloir trouver une organisation de classe efficace. Un des objectifs principaux est de faire émerger la communication et la collaboration entre les élèves. L'enseignant reste un « maître du jeu » qui aiguille les élèves en cas de difficultés. Sans être directif, il doit donc être attentif à l'engagement d'une réflexion entre les élèves pour chercher la meilleure stratégie à adopter. Une organisation possible consisterait à faire un bilan des recherches au tableau. Ceci éviterait que des groupes continuent à chercher des réponses déjà trouvées.

Les élèves doivent comprendre que la réussite passe par un travail collectif.

Ex : est-il nécessaire que chacun réalise l'intégralité des épreuves ? Peut-on se répartir les tâches dans un exercice pour gagner du temps ? Y a-t-il des tâches spécifiques pour lesquelles un responsable pourrait être nommé ? Comment communiquer entre nous lorsque nous trouvons des réponses ?

### Échanges avec Théobulle et Théobullette :

Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Netiquette (règle de bonne rédaction des messages : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur). Voyez toutefois à la réduire à sa plus simple expression selon le degré d'autonomie et de rapidité des élèves.

### Votre rôle

L'enseignant est « le maître du jeu ». C'est à dire qu'il ne doit pas donner les réponses, mais guider la classe en cas de blocage.

L'enseignant fera des points réguliers avec la classe et guidera sur une organisation plus efficace (sans donner la solution complète). Lors de la recherche des énigmes de déblocage, il peut être judicieux de tenir un tableau de bord des réponses afin d'arrêter une recherche lorsqu'une réponse est trouvée.

Cette organisation vaut également pour les activités.

Des responsables pourront ainsi être nommés (celui qui envoie les réponses, celui qui annote les résultats au tableau, celui qui répartit les activités, celui qui aide si blocage technique...).

Après l'Escape Game Numérique, il est important d'avoir un retour réflexif avec les élèves sur le déroulé de l'épreuve. Ce retour peut se dérouler « à chaud », juste après ou le lendemain.

Nous vous conseillons également de revenir sur les activités numériques pour faire acquérir des compétences à tous vos élèves.

**Dans tous les cas, votre ERUN de circonscription est à votre disposition avant le début de votre expérience Escape Game Numérique 1<sup>er</sup> degré afin de vous aider.**

# Versions imprimables des énigmes de déblocage

Sudoku 1

	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>6</b>
<b>4</b>			<b>1</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>3</b>		<b>5</b>		
<b>5</b>		<b>1</b>	<b>2</b>		<b>4</b>
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>2</b>
<b>6</b>		<b>2</b>	<b>3</b>		

Sudoku 1

	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>6</b>
<b>4</b>			<b>1</b>		<b>3</b>
<b>2</b>	<b>3</b>		<b>5</b>		
<b>5</b>		<b>1</b>	<b>2</b>		<b>4</b>
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>2</b>
<b>6</b>		<b>2</b>	<b>3</b>		

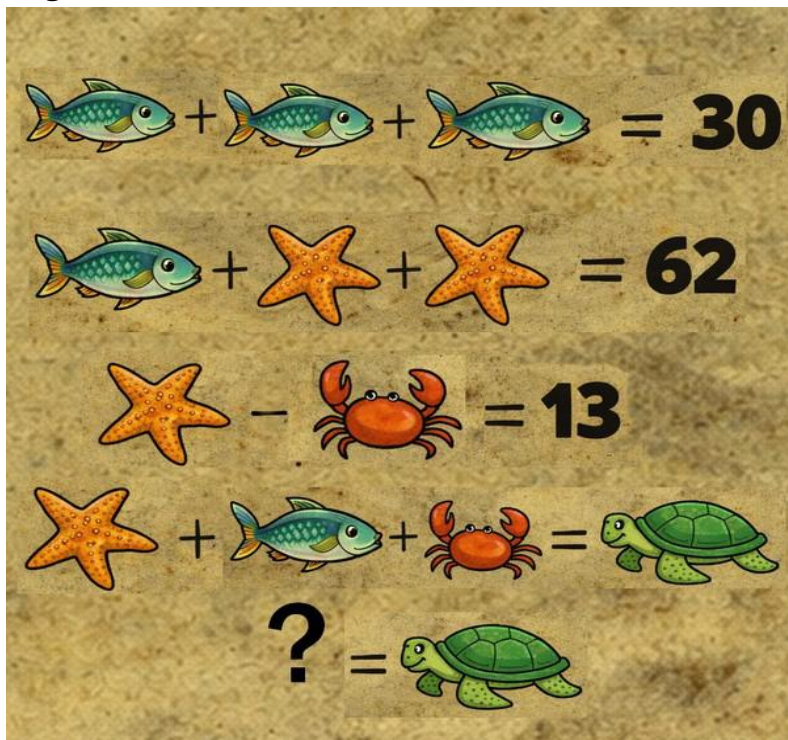
Sudoku 2

	<b>3</b>		<b>4</b>		<b>2</b>
<b>2</b>		<b>5</b>	<b>6</b>		<b>3</b>
<b>6</b>	<b>5</b>		<b>1</b>		
	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>5</b>
	<b>6</b>	<b>4</b>		<b>3</b>	<b>1</b>
		<b>1</b>		<b>4</b>	<b>6</b>

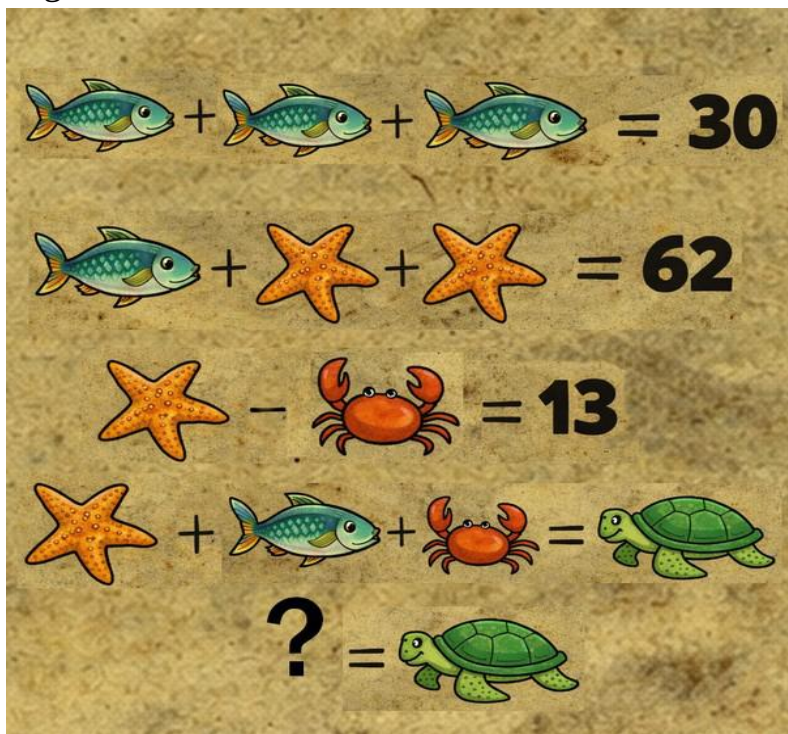
Sudoku 2

	<b>3</b>		<b>4</b>		<b>2</b>
<b>2</b>		<b>5</b>	<b>6</b>		<b>3</b>
<b>6</b>	<b>5</b>		<b>1</b>		
	<b>1</b>		<b>3</b>		<b>5</b>
	<b>6</b>	<b>4</b>		<b>3</b>	<b>1</b>
		<b>1</b>		<b>4</b>	<b>6</b>

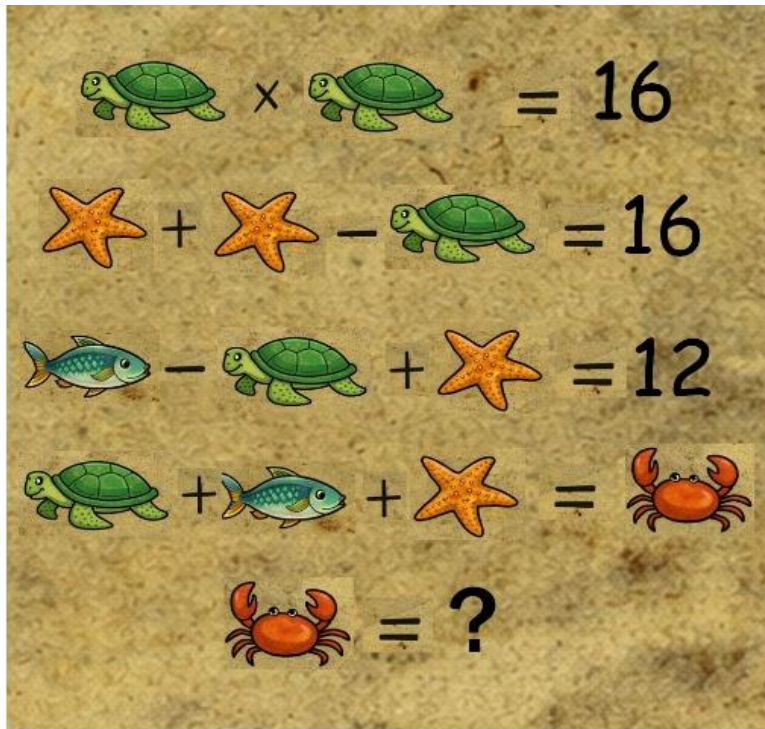
## Algèbre 1



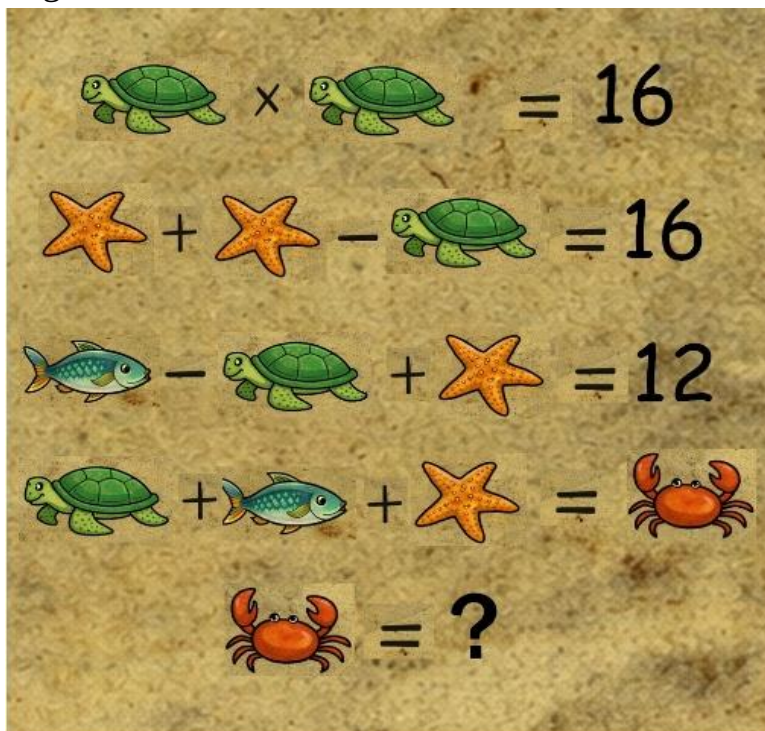
## Algèbre 1



## Algèbre 2



## Algèbre 2



## Crédits

**Réalisation DSDEN du Loiret**

**Direction du projet :** M. Dominique PICHARD, IEN en charge de la mission numérique sur le Loiret

**Idee originale et graphisme :** Benjamin CHATELIN

**Web Programmation :** Claude BACCON et Renaud HALIN

**Réalisation techniques / pédagogiques et déploiement :** Claude BACCON, Laetitia BACCON, Benjamin

CHATELIN, Dominique FRACELLI, Renaud HALIN, Sylvain REGUIGNE, Stanislas ROLLIN, Jérémy RUELLE