



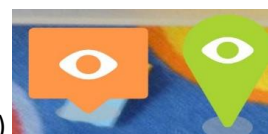
ESCAPE GAME NUMERIQUE MATHEMATIQUES

<https://view.genial.ly/5e174f943cf83c241e12670d/interactive-content-doudou-escape-game-c1>

Cet escape game numérique, créé avec Genial.ly, est à destination des élèves de cycle 1. Il a été créé par des élèves de CM1/CM2.

Les doudous se sont cachés. Pour les retrouver il faut résoudre 4 énigmes mathématiques.

Les consignes sont écrites mais aussi énoncées à l'oral. La bande son peut être répétée à la demande.



Chaque énigme est accompagnée de 2 aides (illustration de la situation problème)







Indique le code correspondant à l'énigme.







Il faudra cliquer chaque réponse chiffrée dans l'ordre indiqué



Réponse attendue :

			
5	4	7	2

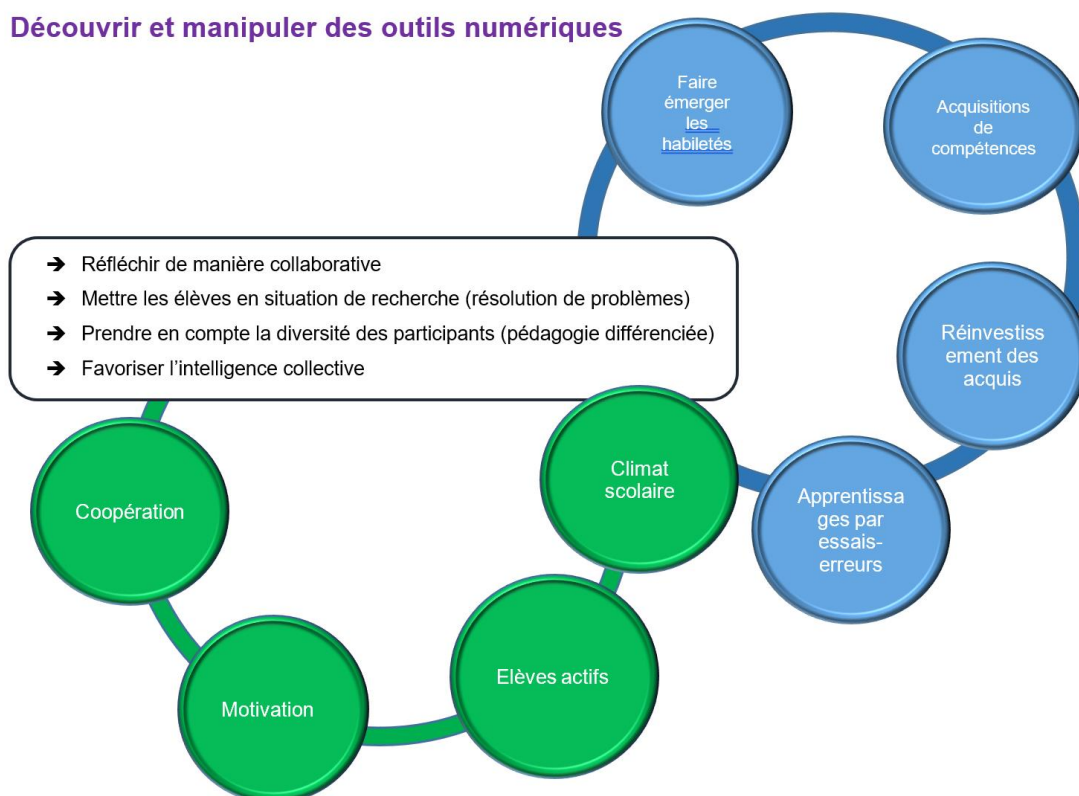
Document utilisable au cours de la quête :

Objectifs pour le cycle 1 :

- Mathématiques :
Semaine des mathématiques 2020 : « Mettre en scène les mathématiques »
- Apprendre en réfléchissant et résolvant des problèmes
 - ➔ Construire les premiers outils pour construire sa pensée
 - ➔ Explorer le monde (Espace)

Découvrir et manipuler des outils numériques



La révolte des doudous

Un escape Game numérique
et mathématiques

Pour les cycles 1

créé par la classe de CM1/CM2
de l'école d'EVIAN centre

et leur enseignante A-H. MONTFORT
- création de l'histoire
- conception des décors et des énigmes



Circonscription d'EVIAN les Bains

Mme S.REBET IEN

En collaboration avec
l'équipe de circonscription

M-Ch.COSSON ERUN-RMC

- montage

S.JACQUIER CPC

- adaptation maternelle / relecture

K.DESSAIX CPC EPS

- relecture

Janvier 2020

