

# Escape Game Armada

## Atelier VIVANT

### Déroulé de l'atelier vivant

1. Les élèves arrivent, rassemblent les pièces du puzzle
2. Ils reconstituent le puzzle du Thalassa (un bateau de l'armada).



3. Au dos du puzzle, on trouvera le texte suivant :  
« Reconstitue avec des éléments du décor (réipients) le nom de ce bateau »
4. Il faudra trouver les 4 réipients permettant de reconstituer le nom du bateau. (les animaux seront dans les réipients (au moins 6 différents))
5. Au fond de chaque réipient seront écrites deux lettres du nom du bateau. (Il y aura des réipients avec d'autres lettres)
6. A l'aide de la clé de détermination (à trouver dans les éléments du décor), ils devront trouver les noms des 4 animaux présents dans les réipients en les examinant avec une loupe et la clé de détermination (en respectant l'ordre !)
7. Sur le mur sonore (les noms des 30 animaux de la clé de détermination apparaîtront sur le mur sonore), ils appuieront sur les noms correspondants à ces animaux.
8. Pour chaque animal, un chiffre sera donné par le mur sonore. (Penser à respecter l'ordre des réipients) si c'est le bon animal.
9. Le nombre trouvé servira à ouvrir le cadenas du coffre avec l'indice pour l'énigme finale 1980
10. S'il reste du temps : observation des autres animaux

# Liste du matériel

- Au moins 6 animaux : **limnée**, planorbe, **larve d'éphémère**, **larve de phrygane**, **gammare**, gyрин, larve de chironome (en gras les 4 de l'énigme)
- Récipients : (au moins une 10e)
  - Éprouvette
  - Bécher
  - Clé de détermination (plastifiée)
  - Faire le puzzle : nombre de pièces, grande image du Thalassa, plaque transparente sur laquelle poser le puzzle
  - Mur sonore + étiquettes avec le nom des animaux
  - Étiquettes avec les syllabes
  - Tableau périodique en déco pour perturber
  - Affiches des différents bateaux + posters des animaux
  - Coffre avec cadenas à 4 chiffres : **1980** dates de mise en service du Thalassa