

# Léonardo: un escape game à l'école

conçu par l'équipe ERUN76

## Présentation

### Objectifs pédagogiques généraux :

- coopérer
- communiquer
- résoudre des situations problèmes : logique, raisonnement hypothético-déductif,
- aborder la programmation et le fonctionnement d'un type de robot
- découvrir et/ou réinvestir des connaissances disciplinaires

### Règles du jeu :

- le temps est limité : 45 min
- pour réussir, il faut se parler (en chuchotant )
- on cherche seul et ensemble
- si on est vraiment bloqué, on peut demander de l'aide à l'enseignant.e
- les indices ne servent qu'une fois
- on respecte le matériel (on ne modifie pas les codes des cadenas par exemple, on pense aux autres classes )

## 4 jeux d'évasion Léonard de Vinci

Ce jeu fait partie d'une série de 4 escape game autour de Léonard de Vinci. Chacun d'eux utilise un type de robot et traite un domaine disciplinaire :

- **Bluebot** sur le thème de l'histoire de la Renaissance



- **Thymio** sur le thème des arts de la Renaissance



- **Ozobot** sur le thème des sciences de la Renaissance



- **ScottieGo** sur le thème de la géographie



## Déroulé de ScottieGo le géographe :

- 1. Projection au vidéoprojecteur du teaser + présentation de l'énigme : 5 min
- 2. Résolution de l'énigme : 45 min max
- **3. Etape indispensable pour la plus-value de l'activité : Mutualisation et Débriefing**
  - Comment avez-vous résolu cette énigme ?
  - Qu'avez-vous appris sur Léonard de Vinci ? : 15 min

### Finalité du jeu

Le but de cet Escape Game est de retrouver **un code à 5 lettres** pour ouvrir le cadenas du coffre. Le trésor de votre choix sera placé au préalable dans le coffre.

### Conseils pour la mise en place de l'Escape Game

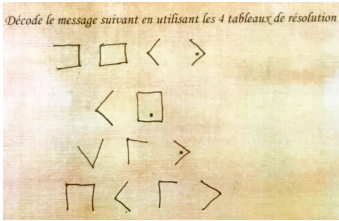
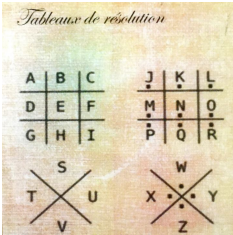


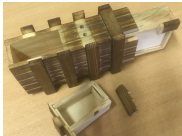

Il est préférable de bien séparer les éléments spatialement sur une grande table par exemple.

Les documents sont tous plastifiés pour une réutilisation plus facile.



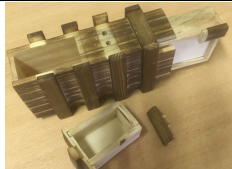

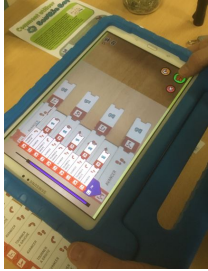
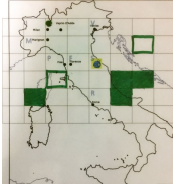

Les fiches: tableau de résolution et carte de l'Italie sont à afficher et ne doivent pas être cachées.

# Déroulé:les étapes sont à faire dans l'ordre



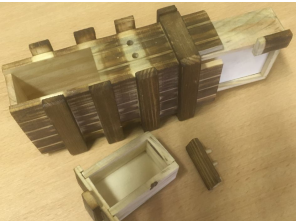

(hormis le coffre jaune qui peut se faire à tout moment )

<p><b>Etape 1</b></p> <p><b>cadenas vert</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A l'aide du tableau de résolution et du message codé : on trouve la combinaison du cadenas de l'armoire pastille verte</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
<p><b>Armoire verte</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En l'ouvrant, on découvre tous les indices dont la feuille/filtre rouge et le message des coordonnées géographiques qui permettent de découvrir le code du cadenas du bocal pastille rouge</li> </ul>
<p><b>Etape 2</b></p> <p><b>cadenas rouge</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dans le bocal, on trouve 5 clés dont la plus petite ouvre le cadenas du coffre bleu</li> </ul> 
<p><b>Etape 3</b></p> <p><b>ouverture du cadenas bleu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dans la boîte à bijoux , on trouve de nouveaux indices à collecter ( tuiles et cartes pastilles bleues)</li> </ul>
<p><b>Etape 4 : boîte casse-tête pastille jaune</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ôter un montant, faire glisser un tiroir et ouvrir le grand tiroir pour trouver des tuiles</li> </ul> 
<p><b>Etape 5 :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A l'aide du code : placer les tuiles dans l'ordre ( les numéros sont au dos des tuiles )</li> <li>● Puis à l'aide des cartes et de la lampe bleue, placer l'ordre chronologique les voyages de Léonard pour découvrir dans quel monde de ScottieGo il faut se rendre</li> <li>● Dans la tablette, lancer le jeu ScottieGo, choisir le joueur Scottie et le monde Europe 1 niveau 10</li> <li>● Scanner les tuiles très lentement de haut en bas</li> <li>● Puis appuyer en bas à droite sur le bouton lecture</li> <li>● Observer le déplacement de Scottie</li> </ul> 
<p><b>Etape 6</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A l'aide du feutre, reporter les déplacements de Scottie sur la carte de l'Italie</li> <li>● Relever les initiales des villes visitées dans l'ordre</li> </ul>
<p><b>Etape 7</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Composer le code à 5 lettres sur le cadenas du coffre</li> <li>● <b>VOUS AVEZ REUSSI !</b></li> <li>● <b>FELICITATIONS !</b></li> </ul>

## Rangement et inventaire du matériel de S 1 à S 22

<b>Fiches techniques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S1</b> : Comment utiliser ScottieGo ?</li> </ul>	
Armoire pastille verte	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S2</b> : Petite armoire en bois</li> <li>● <b>S3</b> : Lampe UV bleue</li> <li>● <b>S4</b> : 7 tuiles</li> <li>● <b>S5</b> : 5 cartes biographie Léonard</li> <li>● <b>S6</b> : Etiquette : Remets dans l'ordre...</li> <li>● <b>S7</b> : Papier rouge</li> <li>● <b>S8</b> : Fiche coordonnées géographie</li> <li>● <b>S9</b> : cadenas pastille verte</li> </ul>	
Bocal pastille rouge	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S10</b> : 5 clés</li> <li>● <b>S11</b> : 1 bocal contenant du foin</li> <li>● <b>S12</b> : 1 cadenas pastille rouge</li> </ul>	
Boîte casse tête pastille jaune	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S13</b> : Boîte en bois</li> <li>● <b>S14</b> : 7 tuiles ScottieGo</li> </ul>	
Boîte à bijoux pastille bleue	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S15</b> : 1 boîte à bijoux</li> <li>● <b>S16</b> : 6 tuiles</li> <li>● <b>S17</b> : 1 cadenas pastille bleue</li> <li>● <b>S18</b> : 5 cartes biographie Léonard</li> <li>● <b>S19</b> : Etiquette code à reproduire avec les tuiles</li> </ul>	
codage	<ul style="list-style-type: none"> <li>● toutes les tuiles ( bleues et vertes )</li> <li>● <b>S1</b> : tablette + chargeur ( à vérifier avant)</li> </ul>	
Report du trajet sur carte de l'Italie	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Feutre</li> <li>● <b>S20</b> : Carte de l'Italie plastifiée, fiche tableau de résolution, fiche message codée</li> </ul>	
Etape finale :	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>S21</b> : cadenas à lettres</li> <li>● <b>S22</b> : coffre bois/métal</li> </ul>	

## Solutions

1 : cadenas vert	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Code : 2168</li> </ul>	
2 : bocal rouge	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Code : 5729</li> <li>● Petite clé ronde à prendre pour ouvrir coffre bijoux bleu</li> </ul>	
3 : Boîte bois jaune à ouvrir	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Voir photo</li> </ul>	
4 : cadenas bleu	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Petite clé ronde rouge sortie du bocal</li> </ul>	
5 : tablette	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Choisir le joueur Scottie</li> <li>● Choisir le monde Europe 1 niveau 10</li> <li>● <b>ATTENTION : NE PAS SUPPRIMER LE COMPTE DE SCOTTIE</b></li> </ul>	
6 : coffre	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Code : SRFPV ( Scottie, Rome, Florence, Pise, Venise )</li> </ul>	

**A la fin du jeu, merci de bien vérifier l'inventaire et remettre tous les éléments à leur place pour passer à la classe suivante!**

**Vos remarques , vos questions: [76erun@gmail.com](mailto:76erun@gmail.com)**