

# Escape game Armada

## ARMADA – la Terre

### Introduction

Ce guide vous permettra de mettre en place l'atelier « Terre ».

### Salle de cartographie

Dans la salle « Terre » qui est une salle de cartographie, les élèves devront résoudre des énigmes en lien avec la lecture d'une carte pour trouver 4 cours d'eau de la Seine-Maritime.

### Objectifs :

- Trouver 4 cours au travers de 4 énigmes indépendantes. Chaque réponse sera renseignée dans un logiciel qui permet de visualiser le code – cadenas solution

### Compétences visées :

- Coopérer
- S'initier au langage cartographique
- Comprendre certaines représentations de l'espace
- Prendre conscience de son environnement proche : le département

### Description de l'atelier :

- Un ordinateur sur lequel on trouve le plan de la Seine-Maritime et ses cours d'eau.
- Une petite bibliothèque avec un livre contenant des mots / syllabes surlignées
- Un jeu électrique pour relier des mots à leur définition
- Deux lettres du capitaine : l'une adressée aux joueurs, bien visible. L'autre dissimulée qui est adressée à son second
- Une carte au sol imprimée sur une bâche et présentant la Seine-Maritime et ses cours d'eau
- Une grille ainsi qu'une boîte à énigme
- Une liste contenant des numéros

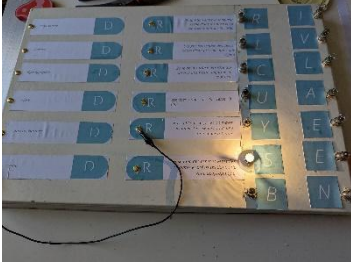
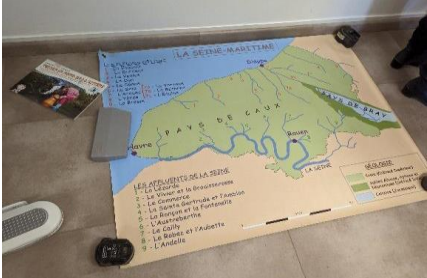
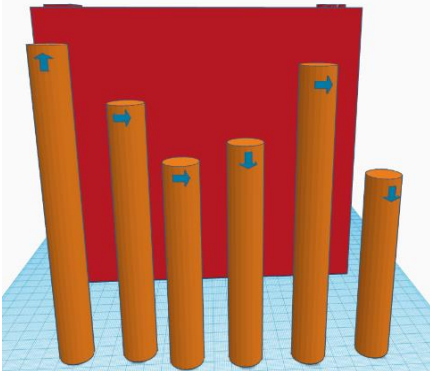
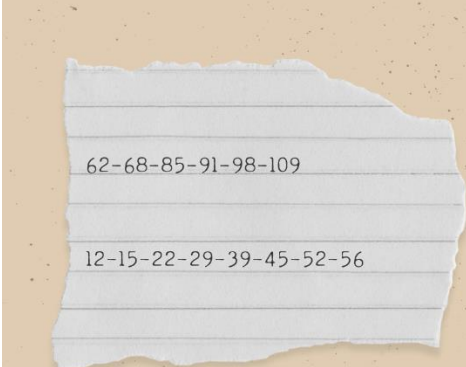
### Mise en place

Cacher la pince crocodile, le fil avec le feutre, les petits bâtons du jeu de programmation. Le papier contenant les numéros de page (énigme 3) est mis dans un des livres de la bibliothèque

Télécharger l'archive à l'adresse <https://monurl.ca/escapearmada>

Décompresser le dossier et le déposer sur l'ordinateur, par exemple dans le dossier « Téléchargements ». Ouvrir le dossier et lancer le fichier index.html puis afficher la page en plein écran.

Les 4 énigmes :

| Image   | Définition   | Solution |
|---|--|----------|
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>le jeu électronique : pour y jouer, il faut trouver un fil muni de pinces crocodiles : en touchant chaque bouton avec la pince crocodile, une lettre s'allume : les lettres associées permettent de lire le mot « VEULES ».</li> </ul>  | VEULES   |
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>La lettre au second et la carte sur bâche : la lettre indique 58 km de Dieppe et 23 km de Rouen. A l'aide des ficelles et des feutres, les joueurs doivent tracer 2 arcs de cercle qui se croisent sur l'ANDELLE</li> </ul>   | ANDELLE  |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le jeu et la grille de programmation : En réunissant les bâtons et en les assemblant pour qu'ils soient tous au même niveau, on obtient une série de flèches. C'est un programme informatique, en l'associant à la grille papier, on peut « naviguer » d'un fleuve à l'autre et trouver le mot « LEZARDE »</li> </ul> | LEZARDE  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>La suite de numéro correspond aux pages d'un livre : en se rendant à chacune des pages, on voit un mot ou un groupe de syllabes de souligné, assemblés ils donnent les phrases : Elle passe par l'île de France, Il se jette dans la manche : IL faut trouver le fleuve « SEINE »</li> </ul>                          | SEINE    |

En cochant ces 4 cours d'eau sur la carte de l'ordinateur, le code 1471 apparaît, en l'utilisant sur le cadenas, il permet de trouver la clé.