

# 2019-2020



## JEUX D'EVASION

Référents numériques 1er degré



## MISSION NUMERIQUE

POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE

DSDEN 78



# LE SOUTERRAIN D'ANUBIS

Jeu d'évasion  
CM1/CM2

3/5



45'



5



oui





# L'HISTOIRE

Le Professeur Buet est archéologue et dirige les fouilles de souterrains récemment découverts dans le désert Égyptien.

Lui et son équipe ont mystérieusement disparu, laissant derrière eux un carnet de bord de plusieurs pages, rempli d'énigmes.

L'air se fait rare dans les souterrains. Vous n'avez que 45 minutes pour retrouver le Professeur et son équipe avant qu'ils ne manquent d'oxygène pour survivre.



# RÈGLES DU JEU

Le jeu se déroule en temps réel.

Les élèves disposent d'un temps limité pour réussir à découvrir le mystère de la disparition de l'équipe d'archéologie..

=> 45 minutes (chronomètre visible par les élèves) 

Le jeu démarre avec le plateau de jeu du LIEU A et le carnet de bord du Professeur.

Chaque page du carnet de bord est composée d'une énigme (à gauche) et d'un QR Code (à droite) permettant de rentrer la solution sur le site dédié : <http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/>







Le site contient également une rubrique d'aide, appelée Énigme 0. Elle donne des indices pour résoudre toutes les énigmes du carnet de bord.

## MISE EN PLACE

Les élèves démarrent la partie avec le plateau de jeu A et prennent le carnet de bord. Ils ont accès à un ordinateur ou une tablette connectée.

## MATÉRIEL (POURRA SERVIR POUR D'AUTRES JEUX)

Tablette connectée ou smartphone pouvant lire les QR Codes





# RÔLE DE L'ENSEIGNANT

Expliquer et expliciter les règles, mettre en situation les élèves et leur expliquer l'objectif de l'activité (évaluation, entraînement...) et les compétences travaillées.

Il lit ou fait lire l'histoire aux participants.

Son rôle est essentiel car il veille au bon déroulement de l'activité.

L'enseignant accompagne, veille au respect des règles, au respect de la prise de parole et d'initiative, il régule les interactions et l'avancée des élèves ; s'ils peinent à trouver les associations ou les réponses aux énigmes, il peut glisser quelques indices ou quelques idées pour permettre aux élèves de ne pas rester coincés. Ce rôle pourra être tenu par des élèves ayant déjà réalisé le jeu pour les groupes futurs.

Afficher le chronomètre

=> Vidéo compte à rebours



# COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

## MATHÉMATIQUES - PROGRAMME CONSOLIDÉ DU CYCLE 3

Dans la continuité des cycles précédents, le cycle 3 assure la poursuite du développement des six compétences majeures des mathématiques : chercher, modéliser, représenter, calculer, raisonner et communiquer. La résolution de problèmes constitue le critère principal de la maîtrise des connaissances dans tous les domaines des mathématiques, mais elle est également le moyen d'en assurer une appropriation qui en garantit le sens. Si la modélisation algébrique relève avant tout du cycle 4 et du lycée, la résolution de problèmes permet déjà de montrer comment des notions mathématiques peuvent être des outils pertinents pour résoudre certaines situations.

Les situations sur lesquelles portent les problèmes sont, le plus souvent, issues de la vie de classe, de la vie courante ou d'autres enseignements, ce qui contribue à renforcer le lien entre les mathématiques et les autres disciplines. Les élèves rencontrent également des problèmes issus d'un contexte interne aux mathématiques. La mise en perspective historique de certaines connaissances (numération de position, apparition des nombres décimaux, du système métrique, etc.) contribue à enrichir la culture scientifique des élèves. On veille aussi à proposer aux élèves des problèmes pour apprendre à chercher qui ne soient pas directement reliés à la notion en cours d'étude, qui ne comportent pas forcément une seule solution, qui ne se résolvent pas uniquement avec une ou plusieurs opérations mais par un raisonnement et des recherches par tâtonnements.



# COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux ;
- calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux ;
- résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul.





# LIEU A







# LIEU B







# CARNET DE BORD

Le Professeur Buet a laissé son carnet de bord dans la salle souterraine sur le sarcophage.

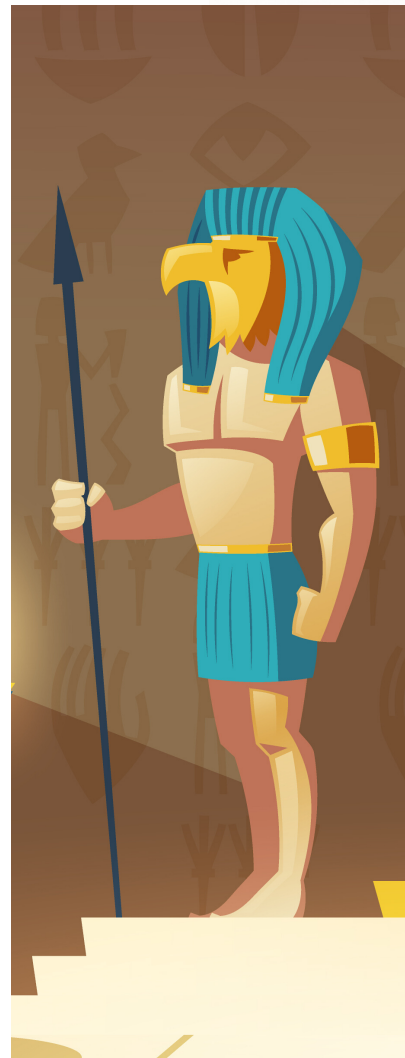
Mais son journal est rempli d'énigmes...

Il détaille les énigmes à résoudre, le site sur lequel renseigner les réponses et le parcours réalisé par l'équipe avant de disparaître.

# ÉNIGME 1

Nous avons réussi à pénétrer dans le souterrain.  
L'endroit manque d'air, il va falloir faire vite !

La statue de gauche a comme une petite boîte sur le  
bras gauche. Des chiffres ont été effacés par le temps.



$$\begin{array}{r} + \quad \bullet \quad \bullet \quad 2 \\ 2 \quad 0 \quad \bullet \\ \hline 4 \quad 3 \quad 0 \end{array}$$

<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-1>





# ÉNIGME 2

La statue de droite a comme une petite boîte sur le bras gauche. Des lettres ont été effacées par le temps.

sept .... mille qu.... cent .....-vingt ...-huit



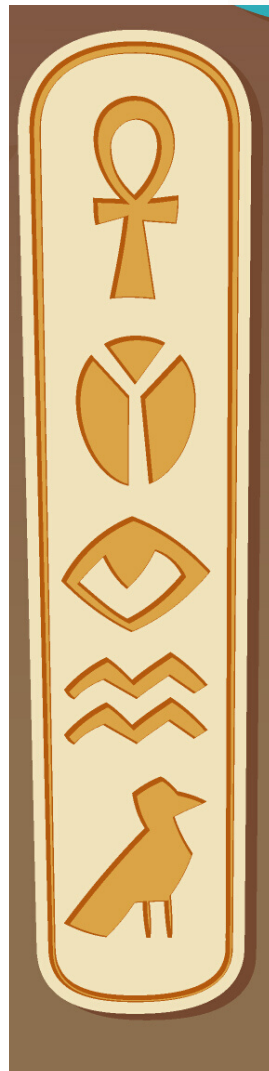
<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-2>





# ÉNIGME 3

Un panneau semble bouger...



$$\text{Ankh} + \text{Ankh} + \text{Wadjet} = 200$$

$$\text{Wadjet} + \text{Wadjet} + \text{Wadjet} = 300$$

$$\text{Was} + \text{Ankh} + \text{Was} = 90$$

$$\text{Djed} + \text{Ydjw} + \text{Was} = 230$$

$$\text{Djed} + \text{Wadjet} = 300$$

$$\text{Wadjet} + \text{Ydjw} \times \text{Ankh} = ?$$

<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-3>





# ÉNIGME 4

Le coffre de droite possède différents symboles. Sur lequel appuyer ?

713705



<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-4>



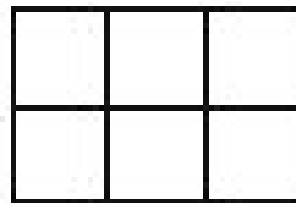


# ÉNIGME 5

Au pied du sarcophage il y a une grille.

Il suffirait d'une fraction pour pouvoir ouvrir le sarcophage.

... / ... ?



<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-5>





# ÉNIGME 6

Nous avons ouvert le sarcophage ! Il y a beaucoup de vases ici. La momie se met à parler !



Il faut 4 vases pour faire 1 L.

Avec 3 vases, j'ai combien ?



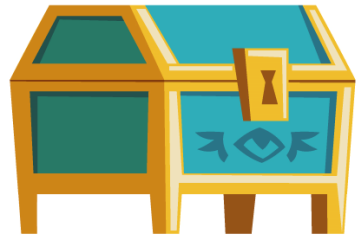
— L

<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-6>



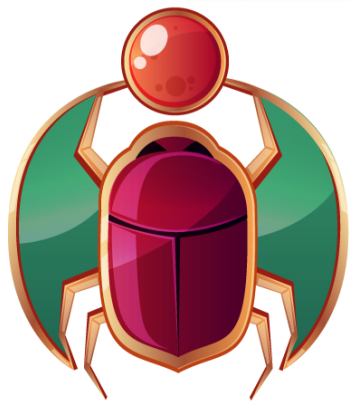


# ÉNIGME 7



Nous avons vu beaucoup de  
scarabées depuis le début...  
Le petit coffre porte cette phrase :

LE NOMBRE DE SCARABÉES  
RENCONTRÉS  
X  
LA MOITIÉ DE



<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-7>





# ÉNIGME 8

Un sarcophage est de travers dans la salle.



4



9



7



2



1



8



5

<http://blog.ac-versailles.fr/anubis/index.php/pages/Énigme-8>

