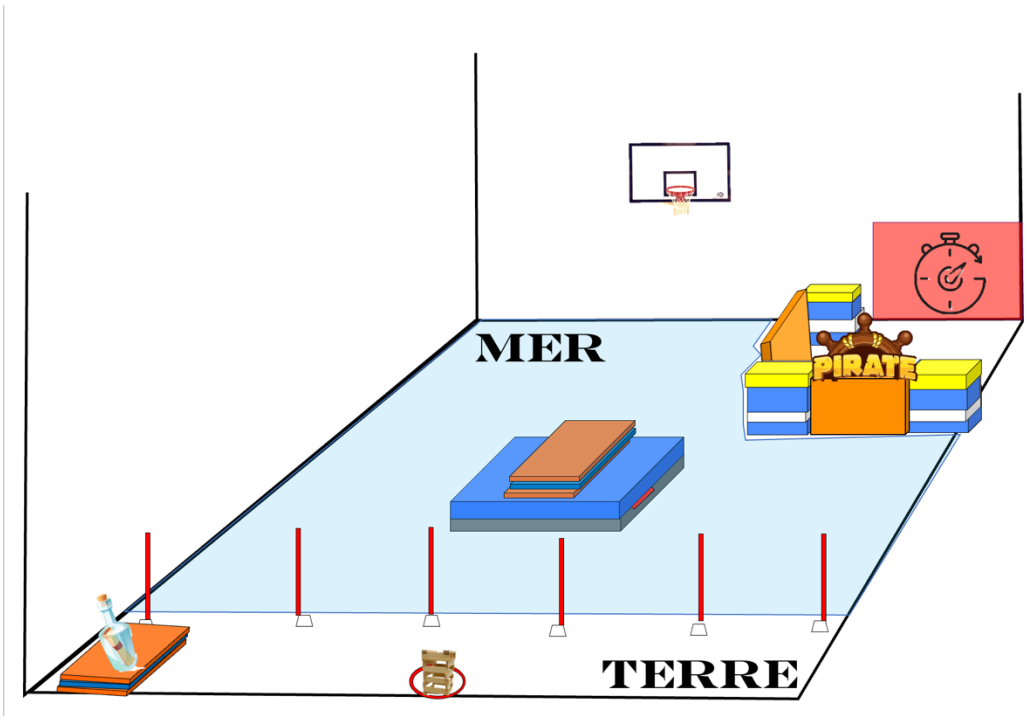
Escape Game « les pirates »

Référence :
Inspiré de l'atelier présenté à la journée cantonale 2022
https://www.hepl.ch/accueil/formation/unites-enseignement-et-recherche/did-education-physique-sportive/actualites.html

1 *Installer la salle :*



- Construire le fort des pirates : 3 caissons + 2 tapis + défis des prisonniers (puzzles ou autres)
- Mettre au centre de la salle le bateau des naufragés : 1 tapis de 16cm + 3 petits tapis empilés les uns sur les autres
- Délimiter la terre avec 6 piquets + placer un cerceau pour l'emplacement de la tour en kapla
- Placer 3 autres tapis + la 2ème bouteille secrète

2 *Début de la leçon :*

À l'arrivée des enfants : enseignant place les élèves er sur leur bateau et lit la première bouteille secrète en leur montrant le plan. Démarrer le chrono (ipad ou montrer horloge)

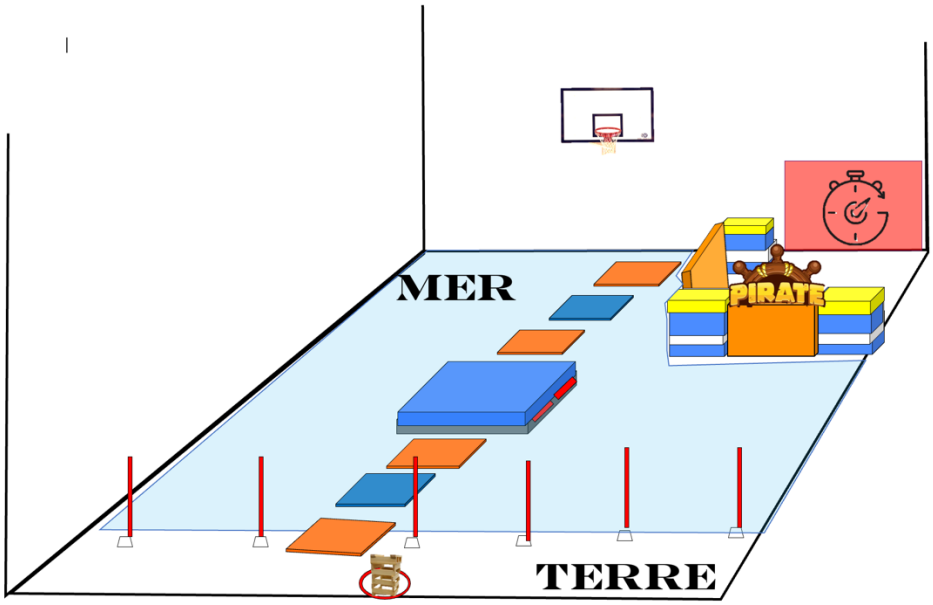
Les naufragés doivent rejoindre la terre sans mettre les pieds dans l'eau
La classe dispose de 3 tapis pour progresser (ajouter des cerceaux si trop difficile). Ils doivent avancer en sautant sur les tapis, sans jamais poser pied à terre. Si le tapis a été lancé trop loin et qu'un enfant n'arrive pas à l'atteindre et touche l'eau il est capturé par les pirates.

Dans le fort des pirates pour être libéré l'élève doit réussir un défi.
Exemples : reconstituer un puzzle / jouer jeu des 7 différences / Image où est Charly »….

3 *Construire la tour la plus haute en kapla :*

Matériel : imprimer les parchemins qui seront placées au fur et à mesure dans les boîtes – 5 boîtes (boîte en carton, tupperware, coffre…)

Les naufragés trouvent la deuxième bouteille. L'enseignant lit le 2ème message secret.
Les élèves doivent utiliser les 3 autres tapis à disposition pour construire un chemin jusqu'au fort des pirates.



Le pirate (l'enseignant) donne 5 boites avec à l'intérieur des énigmes ou des défis physiques.
Si les élèves trouvent la solution ou réussissent le défi ils retournent au fort des pirates échanger la boîte contre des kaplas. L'enseignant délivre petit à petit les nouveaux défis.

4 *Les défis :*

Solution des défis logiques 1 à 14 :	*Défis physiques à réaliser devant le pirate après s'être entrainé sur terre :*
Solution 2 : Retirer soit le carré du haut soit celui du bas, tous les 2 composés de 3 allumettes. Solution 3 : 8-8=0 Solution 4 : Utiliser les allumettes qui se trouvent au milieu de chaque côté pour refermer 3 petits triangles. Solution 5 : 5+1=6 Solution 6 : 4+2=6 Solution 7 : Deuxième Solution 8 : le N Solution 9 : 87 Solution 10 : Perroquet = 3 / Chien = 17 / Hamster = 7 Solution 11 : 2 Solution 12 : QQOQ Solution 13 : 11 (requin, poisson, tortue, serpent, éléphant, âne, chien, chat, souris, moustique, crocodile) Solution 14 : chasse au trésor	Matériel défi 15 : 4 balles de rythmique + 6 anneaux Matériel défi 16 : 4 balles rose + 2 cônes Matériel défi 17 : 1 cône Matériel défi 18 : 7 cônes + 1 balle souple Matériel défi 19 : corde à sauter ou cerceau Matériel défi 20 : 1 cerceau Matériel défi 21 : 7 cannes suédoises Matériel défi 22 : aucun Matériel défi 23 : 1 feuille et un stylo Matériel défi 24 : cerceaux Matériel défi 25 : 1 banc, 10 cannes suédoises, 2 cônes Matériel défi 26 : 1 banc Matériel défi 27 : 1 tapis retourné, 2 cônes Matériel défi 28 : 1 cahier, 1 ficelle, 1 livre, 1 stylo

Animation pédagogique 2022-2023
Magali Bovas