

Escape Game de rentrée – fiche prof

10 groupes (3 groupes de 4 + 2 groupes de 3) : A, B, C, D, E, F

7 ateliers

Multiplier par 10 tous les documents à cacher dans la salle (cacher une enveloppe avec 10 fois le même document pour que les élèves se servent une fois la cachette trouvée)

Matériel	A cacher dans la salle	Info
Atelier #1 : masse volumique		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier sur la table - Une balance - Une éprouvette graduée de 50 mL - Cylindres métalliques (sur table prof) - Pissette d'eau - Une calculatrice 	<ul style="list-style-type: none"> - Protocole du déplacement d'eau + calcul ρ 	Métaux : A/F : acier D/G/I : zinc C/H : aluminium B/E/J : laiton
Atelier #2 : identification d'espèces chimiques		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier sur la table - Différentes solutions inconnues (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) - Nitrate d'argent - Hydroxyde de sodium - Tubes à essai - Blouses 	<ul style="list-style-type: none"> - Tests d'identification 	Solutions inconnues : A/J : NaCl B/I : CuSO ₄ C/H : Fe ₂ (SO ₄) ₃ D/G : sel de mohr (fer II) E/F : eau Indice à donner aux élèves : atelier 5 = 1 ^{er} numéro du code
Atelier #3 : le pH		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier - Ordinateur avec simu 	<ul style="list-style-type: none"> - Échelle des pH 	Simulation : https://phet.colorado.edu/sims/html/ph-scale/latest/ph-scale_fr.html
Atelier #4 : calcul de taille		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier - Calculatrice - Règle 	<ul style="list-style-type: none"> - Méthode produit en croix + tableau conversion 	A/H : Mélanocyte (num rep 7) C/I : Neurone (num rep 6) D/G : poil abs (num rep 4) B/J : élodée (num rep 5) E/F : pomme de terre (num rep 3)
Atelier #5 : observation microscopique		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier - Microscope - Lames de commerce - Méthodologie micro 		Noter les numéro réponse sous les lames Paramécie : 1 épithélium buccale : 4 pollen : 2 hématie : 3 peau de triton : 5
Atelier #6 : super mitose		
<ul style="list-style-type: none"> - Fiche atelier - Ordinateur avec genially 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel de mitose 	Indice à donner aux élèves : atelier 1 = 4 ^{ème} numéro du code

Atelier #7 : les pictogrammes		
- Fiche atelier	- Fiche méthode picto ou poster sur un mur	Indice à donner aux élèves : atelier 3 = 3 ^{ème} numéro du code

Indices à cacher dans la salle :

- Atelier 4 = 2^{ème} numéro du code
- Pour trouver chaque numéro du code final : $A + B + C + D + E - F - G - H - I - J$
- Tous les indices des ateliers

Tableau des numéro réponse obtenus par chaque groupe.

Pour trouver le code, additionner les numéros des 5 premiers groupes (orange) et soustraire ceux des 5 derniers (vert).

Groupe	Atelier 5	Atelier 4	Atelier 3	Atelier 1
A	1	7	2	4
B	4	5	1	7
C	2	6	1	6
D	3	4	2	5
E	5	3	2	7
F	3	3	1	4
G	5	4	1	5
H	2	7	1	6
I	3	6	2	5
J	1	5	1	7
Code	1	0	2	2