

Escape Game de rentrée – fichez 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 |