

INVITATION PRESSE

Lundi 04 mars 2019

DES « ESCAPE-GAME » MATHÉMATIQUES EN NORMANDIE !

La Semaine des mathématiques 2019 se déroulera du 11 au 17 mars sur le thème « Jouons ensemble aux mathématiques ». La stratégie, la logique, l'importance de la mémoire et de la concentration sont des qualités développées chez les élèves, et qui sont communes aux jeux et aux mathématiques.

Dans cette perspective deux établissements des académies de Caen et de Rouen vont proposer à leurs élèves des « Escape-Game »*. Qu'ils aient été réalisés par des professeurs, ou lors d'EPI (Enseignements pratiques interdisciplinaires) par des élèves, ces « escape-game » ont tous en commun les mathématiques et vont mettre à rude épreuve les élèves.

Zoom sur ces deux actions Normandes :

Académie de Caen

Les élèves joueront en coopération pour résoudre des énigmes mathématiques. Ils devront parcourir le collège pour récolter des indices : trouver des codes de cadenas, des messages cachés dans des livres, ... jusqu'à ouvrir un coffre contenant une surprise !

→ 12 classes de 6^e et 5^e du collège Paul Verlaine à Evrecy (14) participeront à cet « escape game », créée par leurs professeurs de mathématiques

> IP – Mardi 12 mars 2019 de 9h à 12h

Collège Paul Verlaine
2 Route de Bougy, 14210 Évrecy

Académie de Rouen

« Un virus est arrivé dans la nature il y a peu de temps. Tous les habitants, en dehors du collège, sont devenus des Zombies. Vous êtes les seuls à pouvoir les sauver. Pour la première énigme, il faudra d'abord trouver la salle dans laquelle vous allez chercher. A la fin, le but est d'ouvrir un coffre mystère dans lequel il y a l'antidote. Dans chaque salle, il faudra découvrir une partie du code qui permet d'ouvrir le coffre et surtout l'endroit où est caché ce coffre."

→ Les élèves de 4^e et 3^e du collège de la Côte des deux Amants inscrits pour cette action auront alors 60 minutes pour tenter de résoudre les énigmes

> IP – Jeudi 14 mars 2019 de 12h50 à 13h50

Collège de la Côte des deux Amants
1634 Rue de la Libération, 27610 Romilly-sur-Andelle

* Par groupe de deux à dix participants, les joueurs doivent, dans un temps limité, chercher des indices disséminés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir avancer dans l'énigme. Le but est généralement de sortir de la pièce, mais il peut aussi être de résoudre un problème plus global, comme résoudre un meurtre ou atteindre un trésor.