

LA VENGEANCE DE SAINT CYRIAQUE - INTRODUCTION PÉDAGOGIQUE



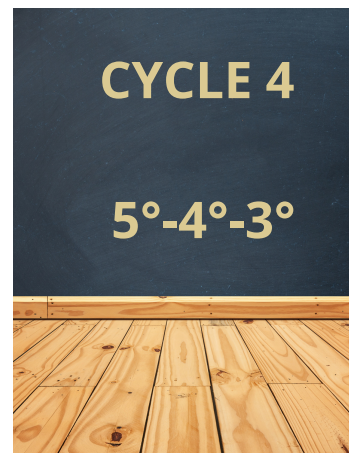
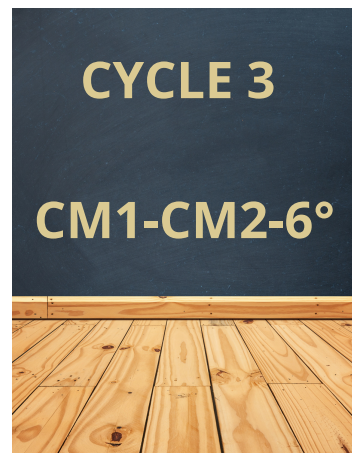
Pourquoi un *Escape Game* pédagogique ?

Par le jeu, on motive les élèves et les fédère autour d'un objectif commun. L'univers du jeu permet une immersion active des participants, les énigmes incitent à la collaboration et mobilisent l'intelligence collective. Les élèves deviennent les acteurs de leurs apprentissages.

Public cible

L'*escape game* propose deux versions :

- une pour le cycle 3 (énigmes de couleur verte)
- une pour le cycle 4 (énigmes de couleur rouge)





LA VENGEANCE DE SAINT CYRIAQUE INTRODUCTION PÉDAGOGIQUÉ - 2

Le jeu, proposant une approche transversale des matières, est axé sur les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Objectifs pédagogiques et pluridisciplinaires

1°

Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit, utiliser les langages mathématiques et scientifiques.

2°

Les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer et réaliser des tâches ensemble, rechercher et trier des informations.

3°

La formation de la personne et du citoyen 1/2

Maîtriser l'expression de ses opinions et respecter celles des autres, comprendre la règle et le droit, faire preuve de réflexion et de discernement.

4°

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Résoudre des problèmes simples.

5°

La formation de la personne et du citoyen 2/2

Se situer dans le temps, analyser et comprendre les organisations humaines et les représentation du monde, raisonner.