

ESCAP'IE



GrAMME



MATHÉMATIQUE

1^{ère} semaine de juin pour les 5^{ème}, 4^{ème} et 3^{ème}

Challenge

ENFERMÉS dans une salle,

vous aurez **1 H 45**

pour **TENTER DE RESSORTIR...**

Moyens

Du **bon sens** et quelques connaissances
face à des **énigmes** mathématiques
et des **objets** insolites à utiliser...

Matériel autorisé

RIEN!

Récompense

Sortie au **cinéma** !

ESCAPE GAME

MATHÉMATIQUE

•••

Règlement

Le matériel personnel sera déposé dans une autre salle.

Il faut prendre soin du matériel mis à disposition :

- Ne pas écrire sur les énoncés d'exercices.
- Ne pas déplacer ce qui est fixé aux murs.
- Ne pas déplacer ou forcer les coffres ou les sacs.
- Ne pas monter sur une chaise ou une table.

En cas de dégradation, la classe sera pénalisée.

Les « Joker » gagnés peuvent être utilisés en cas de blocage.

Les classes du collège sont en compétition les unes contre les autres.

Pour le classement, il sera tenu compte de :

- Sortie de la salle dans le temps imparti.
- Nombre de « Joker » obtenus.
- Nombre de « Joker » NON utilisés.
- Temps mis pour sortir.

•••

Astuces pour réussir

Avoir une bonne organisation dès le début.

Collaborer par petits groupes.

Mettre en commun les réponses obtenues.

•••

Les trois classes gagnantes seront récompensées par une sortie au cinéma le mardi 11 juin au matin.