

## Escape game - Mystère à la cantine

Bienvenue dans cet espace game virtuel sur la thématique de la déforestation.

Les élèves ont pour objectif de ramener Pongo l'orang-outan, trouvé dans une cagette à la cantine, auprès de sa maman à Bornéo. Ils vont alors embarquer sur un bateau après un petit test sur les orangs-outans et entreprendre un voyage en passant par différentes escales.

Les différentes escales vont permettre d'identifier les causes et les conséquences de la déforestation au travers de divers exemples concrets.

Au-delà de ramener Pongo auprès de sa maman, l'objectif est de comprendre la déforestation et réussir à trouver des stratégies de lutte individuelle et collective pour espérer arranger les choses sur le long terme (texte qu'ils devront rédiger vers la fin de l'escape game, celui-ci sera vérifié par le professeur).

Tout au long du jeu, les élèves seront invités à réaliser des mini-jeux toujours en lien avec cette thématique (mots fléchés, quizz, textes à trous, memory...). De plus, 5 nombres sont surlignés en bleu dans les textes du jeu et les élèves vont devoir les noter pour former un code final.

A la fin du jeu, s'ils réussissent, les élèves vont ramener Pongo auprès de sa maman (et obtenir une recette de pâte à tartiner maison toujours en lien avec les luttes individuelles), sinon le bébé orang-outan sera emmené au zoo.

Concernant les escales, ils vont d'abord faire un arrêt en Amazonie pour constater la déforestation et comprendre les causes liées aux besoins humains. Ensuite, une deuxième escale aura lieu au Nigéria avec l'exemple de la déforestation en lien avec l'impact sur les éléphants (les conséquences de la déforestation).

Enfin, la dernière escale aura lieu à Bornéo où les élèves pourront en apprendre plus sur la culture de l'huile de palme associée à l'extinction des orangs-outans.

Grâce aux mini-jeux ou dans les diapositives, ils auront également à trouver des morceaux de papiers sur lesquels sont inscrits des lettres et qui, une fois disposés dans le bon ordre, forment le nom de la ville où se trouve la maman orang-outan.

Au cours du jeu, il y a aura un article de journal à consulter en lien avec l'escale n°18 et ayant pour sujet la déforestation sur l'île de Pâques.

Cet escape game est inspiré du projet *Echos d'escale de Tara océan*. *Echos d'escale* propose des expéditions virtuelles pour les classes de cycle 3 et cycle 4 en lien avec différentes thématiques et nous avons choisi celle de la déforestation (en particulier avec l'exemple de l'île de Pâques).

### Sources :

- *Echos d'escale - Tara d'océan* (documents)
- *Learningapps* (jeux)
- *Pixabay* (photos libres de droit)
- *Odd Dijon*
- *La sonothèque* (sons libres de droit)
- <http://planete.gaia.free.fr/animal/biodiversite/borneo.volants.html#1> (site diapo n°44)
- <https://www.futura-sciences.com/sciences/actualites/archeologie-declin-ile-paques-mythe-realite-92512/> (escale île de Pâques diapo n°48)
- <https://www.consoglobe.com/deforestation-dans-le-monde-cg> (chiffres diapo n°53)
- *Wikipédia* (chiffres)
- *Greenpeace.fr* (chiffres)

Merci et bonne séance !

**Escape game du groupe 2 : Flavie, Marie-Amélie, Hanane, Anaïs, Cindy et Alexandre.**

# Fiche correction Escape game : Mystère à la cantine

Escape game du groupe 2 : Flavie, Marie-Amélie, Hanane, Anaïs, Cindy et Alexandre.

START

Nous sommes prêts

Cliquer sur l'orang-outan

Oui !

Cliquer sur le logo du phare en haut à droite

C'est parti !

## Jeu 1 : Quizz orang-outan

- A quelle famille les orangs-outans appartiennent-ils ? **Les Hominidés**
- Quelle est la taille moyenne d'un orang-outan ? **1m20**
- Combien de temps un orang-outan peut-il vivre en moyenne dans la nature ? **35ans**
- A combien de pourcents notre génome est-il semblable à celui des orangs-outans ? **97%**
- L'orang-outan est classé comme espèce : **En danger critique d'extinction**

Forêt amazonienne : **20%**

Monter sur le bateau

Oui allons-y !

Cliquer sur le Brésil sur la carte

Suite

Cliquer sur le logo de feuille dans la bulle de discussion du personnage

Cliquer sur le symbole play sous la bulle de discussion

## Jeu 2 : mots fléchés

- 1- Danger
- 2- Cerf
- 3- Forêt
- 4- Homme
- 5- Troncs
- 6- Eléphant
- 7- Feuilles
- 8- Tigre
- 9- Arbre
- 10- Serpent
- 11- Oiseaux
- 12- Tronçonneuse
- 13- Branche

Morceau de papier avec écrit KAM

Si le jeu ne passe pas tout seul, cliquer sur la flèche en bas à droite

Mot caché : déforestation

Sous l'engin : bout de papier (passer la souris dessus) pour trouver ARA

Suite

C'est parti !

## Jeu 3 : texte à trous

- Agriculture

- Elevage
- Minière
- Urbanisation
- Urbanisation
- Chauffage
- Recul des protections traditionnelles

Si le jeu ne passe pas tout seul, cliquer sur la flèche en bas à droite

Suite

Allons-y

#### Jeu 4 : bacs de tri

Déchets ménagers	Emballages	Verre	Déchèteries, points de collectes spécialisés
Verre cassé Sac plastique jetable Gobelet Trognon de pomme	Carton de céréales Flacon de shampoing Bouteille en plastique Canette métallique Boite de conserve	Bouteille de verre Bocal en verre Bouteille en verre	Huile de vidange Vêtements Téléphone mobile Ampoule

Morceau de papier : SU

Si le jeu ne passe pas tout seul, cliquer sur la flèche en bas à droite

Cliquer sur le drapeau du Nigeria au fond à gauche

Avec plaisir !

Cliquer sur le symbole play

#### Jeu 5 : Memory

Si le jeu ne passe pas tout seul, cliquer sur la flèche en bas à droite

C'est parti !

#### Jeu 6 : Mot secret

⇒ Mot à trouver : **SUKAMARA**

Cliquer sur le logo du globe dans la bulle de discussion

Cliquer sur Bornéo sur la carte

Cliquer sur la pile de journaux

Journal : **12**

Suite x3

En savoir plus

Huile de palme : **50**

Suite

Région où la situation est la plus critique : Amazonie (-19%), cliquer dessus

Déforestation dans le monde (carte) : **5**

⇒ Concevoir des stratégies de lutte : écrire sur une feuille et faire vérifier par le professeur pour cliquer sur « après avoir fini clique ici ».

Cliquer sur le cadenas

Code (= suite des chiffres surlignés en bleu) : **35 – 20 – 12 – 50 – 5**

-FIN DE L'ESCAPE GAME-