

Le labyrinthe aux fleurs - Escape Game

La mission : Chers visiteurs, nous avons besoin de vous pour une mission de la plus haute importance. Notre ami le jardinier s'est fait attaquer par une des plantes du labyrinthe et la seringue contenant le remède pour le soigner se trouve au bout de celui-ci, dans un coffre verrouillé d'un cadenas. Pour avoir le code de ce cadenas, il faut réussir chacune des missions que renferme le labyrinthe. Tu es notre seul espoir mais méfie-toi, ces plantes ne se laissent pas faire si facilement. La grenouille, le lapin et le renard t'accompagneront dans tes missions. A toi de jouer !

Page 3 : Labyrinthe avec les missions numérotées de 1 à 4 auxquelles il est possible d'accéder en cliquant dessus (bouton interactif).

Mission 1: Les plantes et leur résistance au froid

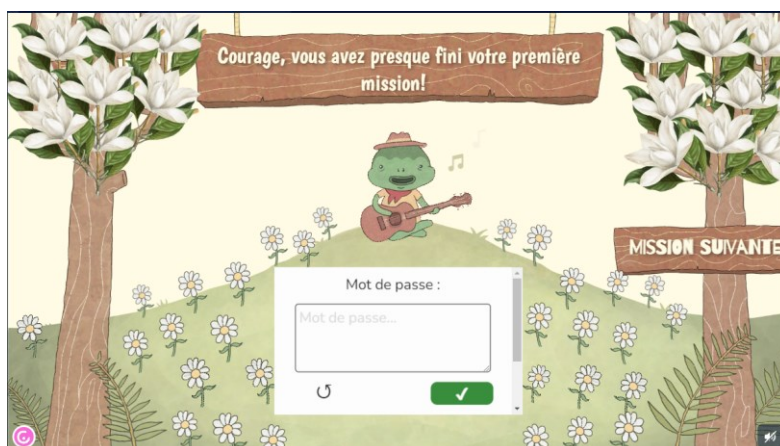
Page 4 : Au-dessus de la grenouille, il y a un texte indicatif « Malgré mes efforts, je n'arrive pas à réussir la mission, est-ce que vous pouvez m'aider ? Il y a quelque chose d'inscrit sur ma carte qui pourrait vous aider, vous ne l'avez pas vu d'ailleurs ? ». Il faut déplacer l'arbre de gauche et cliquer sur la carte. Le texte qui apparaît permet d'expliquer brièvement la différence entre plante vivace et annuelle et donne le mot de passe **bonnechance** et permet d'accéder à la page suivante.



Le but de la mission est de déplacer les images soit à droite (pour les images qui correspondent à des plantes vivaces) soit à gauche (pour les images qui correspondent aux plantes annuelles). Il est possible d'agrandir l'image en cliquant dessus. A la fin, une phrase s'affiche : "super, tu as trouvé la bonne solution". Comme indiqué sur le panneau au-dessus, il faut bien retenir cette phrase. On peut ensuite cliquer sur "suivant" en bas à droite.



Une nouvelle page s'ouvrira. il faudra passer la souris sur la petite grenouille qui expliquera que le mot de passe correspond au premier mot de la phrase qui est donc : **super**.



Une fois le mot de passe "super" entré, le premier chiffre apparaît (5), il faut alors le noter pour s'en souvenir à la fin, afin d'ouvrir le coffre-fort à la fin de toutes les missions.

Il faut cliquer sur "mission suivante" pour pouvoir retourner au labyrinthe et sélectionner la 2e mission.

Mission 2 : Les systèmes de défenses des plantes

Page 7 : Learning Apps mots croisés, le but est de retrouver le mot mystère.

Complétez la grille de mots croisés afin de trouver le mot mystère

2022-12

Consigne
Faites bien attention à l'orthographe ainsi qu'aux accents.

OK

A crossword puzzle grid with the following letters filled in:

- Vertical 1: M, A, R, G, U, E
- Vertical 2: C, O, E
- Vertical 3: Z, I, A
- Vertical 4: H, E, R, B, E, A, S, O, L, E, I, L, L
- Vertical 5: T, I, G, E
- Vertical 6: N, E, S
- Vertical 7: F, E, U, L, L, E, S
- Horizontal 1: C, H, L, O, R, O, P, L, A, S, T, E
- Horizontal 2: T, R, I, C, H, O, M, E, S

Les mots à trouver sont les suivants :

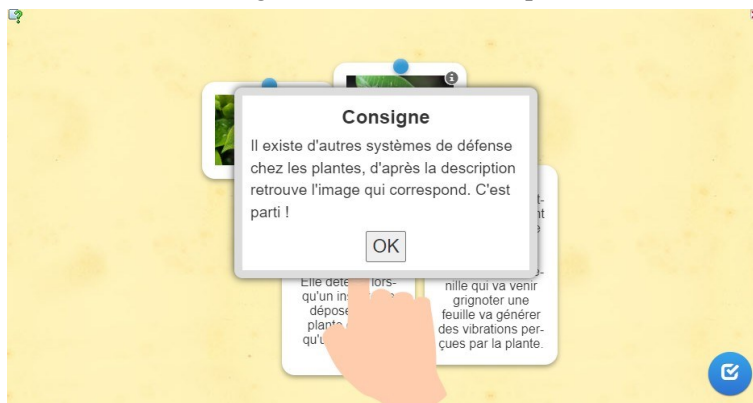
- 1) Pétales
- 2) Racines
- 3) Feuilles

- 4) Colza
- 5) Herbe
- 6) Chloroplaste
- 7) Marguerite
- 8) Tige
- 9) Soleil

Le mot mystère trouvé est : **trichomes** → un des systèmes de défense des plantes. **Il est important que les élèves écrivent ce mot sur une feuille, cela leur sera utile pour la suite.**

Page 8 : D'autres systèmes de défense chez les plantes.

Learning Apps : le but est de relier l'image avec la bonne description.



L'élément interactif "ampoule", entouré ci-dessus en rouge précise : "Ce petit jeu vous montre seulement deux autres systèmes de défense que peuvent utiliser les plantes. Vous n'avez pas besoin de retenir leurs noms pour sauver le jardinier !! Mais j'espère que vous avez bien retenu le nom du premier système de défense".

Page 9 : Image d'une partie de plante avec des trichomes et définition du mot mystère.

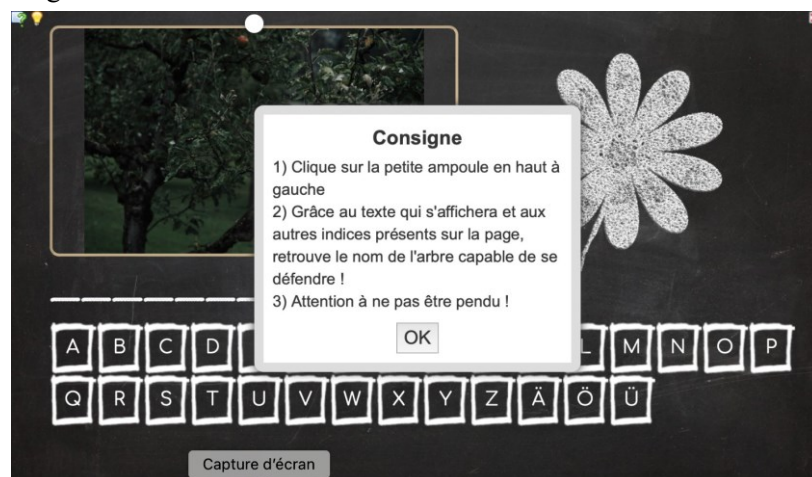


Page 10 : Utilisation du mot mystère trouvé dans le jeu de la page 7.

Le mot de passe à rentrer dans le cadenas Lockee est "**trichomes**". La récompense obtenue est alors le second chiffre du code final pour pouvoir ouvrir le coffre contenant le remède : c'est le chiffre **3** (à noter sur une feuille pour la suite). L'accès à la mission 3 est alors possible.

Mission 3 : Les armes chimiques

Page 11 : Une consigne s'affiche :



Cette consigne explique qu'il faudra cliquer sur la petite ampoule tout en haut à gauche pour lire un texte explicatif sur les défenses d'un arbre.

A la fin de ce texte, se trouve une petite devinette pour trouver le nom de l'arbre qui se défend "on se sert des fruits de l'arbre pour faire de délicieuses tartes". Lorsqu'on quitte ce petit texte, on tombe sur un jeu créé sur Learning Apps : c'est un pendu. Un indice apparaît : la photo d'un pommier.



Le mot à trouver est alors “pommier”. Le but est de ne pas se retrouver pendu.

Page 12 : Utilisation du mot mystère trouvé dans le jeu de la page 11.

Le mot de passe à rentrer dans le cadenas Lockee est “**pommier**”. La récompense obtenue est alors le troisième chiffre du code final pour pouvoir ouvrir le coffre contenant le remède : c’est le chiffre **1** (à noter sur une feuille pour la suite). L’accès à la mission 4 est alors possible.

Mission 4 : La coévolution : l’exemple de la mouche et de l’Orchidée

Dans un premier temps, la définition du terme co-évolution apparaît. Le but est de vulgariser et didactiser ce terme qui n’est pas au programme du cycle 4. Ensuite la consigne est donnée : on demande aux élèves de regrouper par paire la taille des éperons d'orchidées et la taille de la trompe de la mouche. Une fois les paires correctement classées un mot de passe leur est donné : **mouche**. Ils obtiennent le chiffre 6.

Page 15 : Ouverture du coffre-fort contenant le remède pour sauver le jardinier.

A partir des chiffres obtenus et relevés, cliquez sur le coffre-fort et tapez le code final : **5316**.

Le jardinier est enfin sauvé !

Les images utilisées sont libres de droits, téléchargées depuis le site web <https://pixabay.com/fr/>.

Auteurs : Imane ESSEBAH - Pauline FOREST - Olivia GUYOT – Manon QUINTOIS