



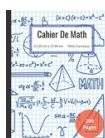
Kit Escape Game virtuel sur tablette (ou téléphone)

Pour mettre en œuvre cet escape game :

- Téléchargez l'application Pégase Lab  sur tablette (fonctionne aussi sur téléphone)

Pour commencer il faut cliquer sur le “+” en bas à droite puis entrer le code du parcours :

3291knm



- Cliquer sur le cahier de Math pour y trouver les énigmes.

Parfois quand l'élève sera bloqué, il pourra cliquer sur le “ ? ” qui lui permettra d'obtenir des indices avec des pénalités.

Voici les réponses pour chaque enveloppe.

- **Opération** correspond à la résolution de l'énigme avec les allumettes. Le nombre d'allumettes est **2**. Il faut donc rentrer le code **0002** → l'élève obtient donc la lettre **S**
- **Rubik's Cube** il faut trouver la suite logique et cliquer dessus, la bonne réponse est **a** → l'élève obtient donc la lettre **U**
- **Géométrie** correspond au message codé. La réponse est **MATERIEL POUR TRACER UN TRIANGLE RECTANGLE**, l'élève devra cliquer sur la règle, le crayon, le compas et l'équerre. → l'élève obtient donc la lettre **C**
- **Nombre de triangles** correspond au tangram. Il y a **35 triangles**. Il faut donc rentrer le code **0035** → l'élève obtient donc la lettre **T**
- **Volumes** correspond à l'énigme de l'eau dans une boîte parallélépipédique, la bonne réponse est **E** → l'élève obtient donc la lettre **E**
- **Icosaèdre** correspond à la figure où il faut trouver le nombre de **faces** et de **sommets**. La réponse est **20 faces et 12 sommets**. Il faut donc rentrer le code **2012** → l'élève obtient donc la lettre **I**
- **Peinture** correspond au pot de peinture. La réponse est **6**. → l'élève obtient donc la lettre **O**
- **Sans lever le crayon** correspond au crayon. La réponse est **D** → l'élève obtient donc la lettre **D**

A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U

Pour l'épreuve finale (**Clavier Alphabétique**) V W X Y Z l'élève devra remettre les lettres dans l'ordre pour obtenir la nouvelle forme géométrique. Le **SCUTOÏDE**.

