

Escape Game, notice pour le professeur

http://acver.fr/dx

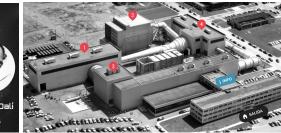
Scénario: Notre classe est enfermée dans le musée secret du cubisme-surréalisme. Nous ne pourrons en sortir qu'à condition de percer tous ses mystères.

Découvrez les éléments cachés interactifs dans les pièces. Lisez les documents, réalisez les quiz dans votre room. Les informations et le numéro secret obtenu dans la room, seront mis en commun, à la fin, par équipes de 4, pour ouvrir la porte afin de pouvoir s'échapper.









Room	Décors	Détail de la mission	Codes
Room 1 L'atelier de Picasso		Cliquer sur le tableau en haut à droite. Ensuite, sur la carte, cliquer sur le point rouge pour lire le texte sur le cubisme, compléter et à la fin lorsque toutes les réponses sont bonnes, un code est donné: 8	8
Room 2 Dans le subconscient freudien		Lire les descriptifs en cliquant sur les points rouges. Réaliser le quiz situé à gauche (point noir), à la fin le code 0 est donné.	0
Room 3 Le bureau d'André Breton		Cliquer sur l'oeil à droite pour lire un résumé du courant surréalisme. Cliquer sur André Breton pour réaliser le quiz. A l'issue des 3 questions , un code est donné: 5	5
Room 4 Le salon Mae West de Dalií	Gr Gr	Lire les deux descriptifs en cliquant sur les deux tableaux. Réaliser le quiz, situé au milieu, sur le canapé, à la fin le code 6 est donné.	6
Synthèse et mutualisation des numéros cachés	Mutualización de las informaciones	Mise en commun des connaissances par équipes de 4 afin de réaliser un résumé. Ensuite, l'équipe réalise le quiz afin de pouvoir avoir accès à la dernière salle pour taper le code d'accès.	A SAUDA
Ouverture de la porte	The second secon	Introduction du code à 4 chiffres. Chaque équipe partage ses connaissance et son numéro, de sorte à pouvoir ouvrir la porte.	8056

ESCAPE GAME, "APUNTES" "DESCUBRIENDO DOS MOVIMIENTOS"







acver.fr/dxl



