

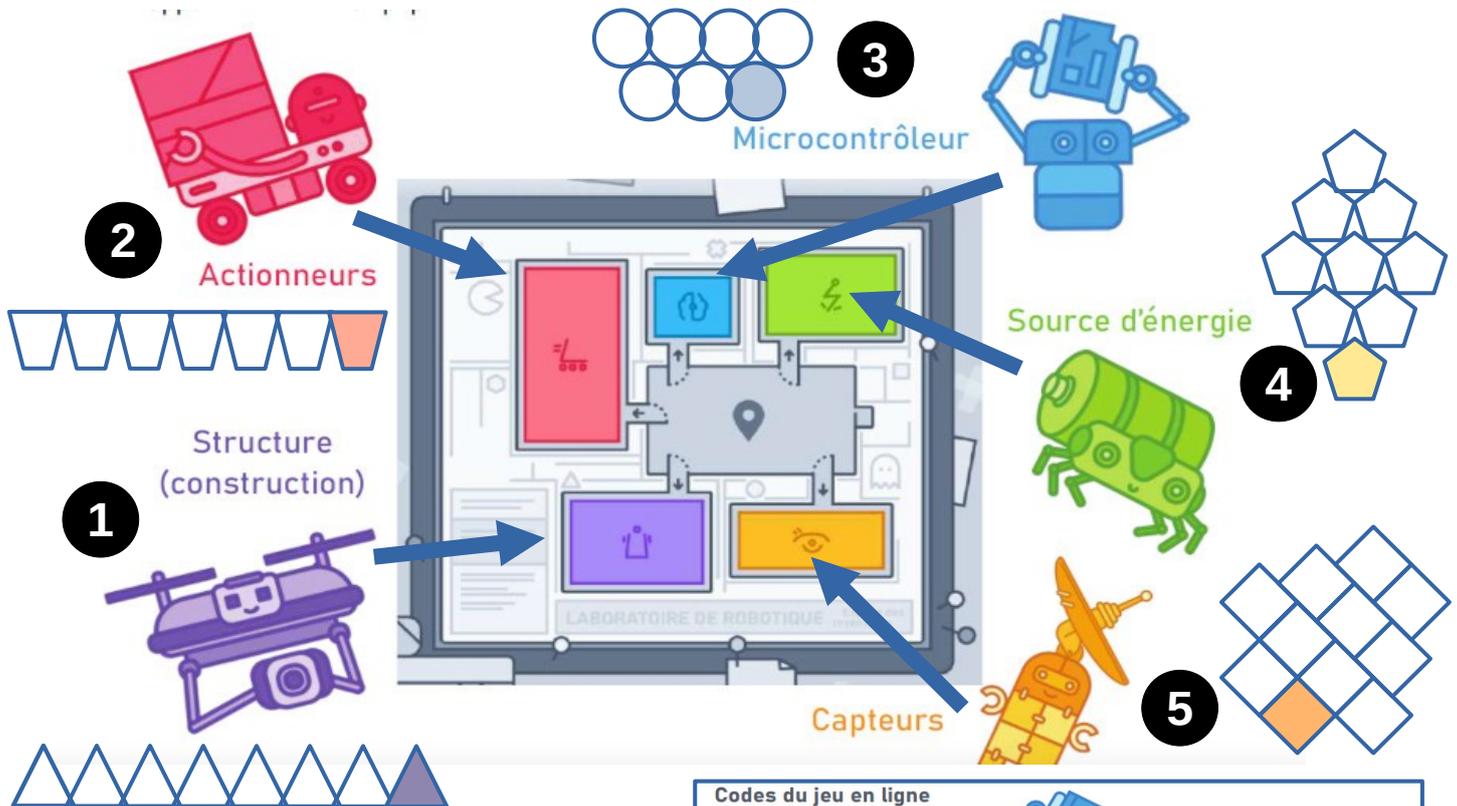
Activité : Le secret d'Eddy /ESCAPE GAME robotique

NOM Prénom Classe

<https://eddy.espace-des-inventions.ch/pupils/>

Cinq thèmes étudiés

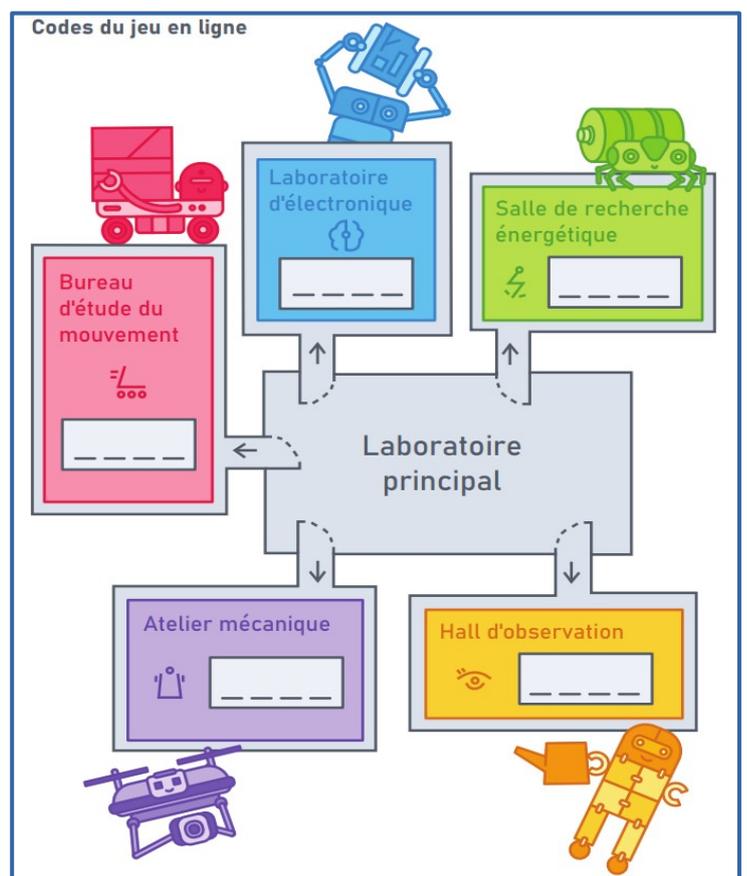
Après l'entrée dans un laboratoire de robotique virtuel, cet escape game aborde cinq thèmes : **les capteurs, les actionneurs, le microcontrôleur, la source d'énergie et la structure du robot.**



Pour chaque thème, les élèves explorent une salle du jeu accessible depuis le laboratoire principal et résolvent une énigme, dans le but de gagner les 5 éléments nécessaires à la construction d'un robot qui leur permettra de s'échapper du laboratoire.

A la suite ou en parallèle du jeu en ligne, chaque thème peut être consolidé grâce à trois énigmes supplémentaires sur papier.

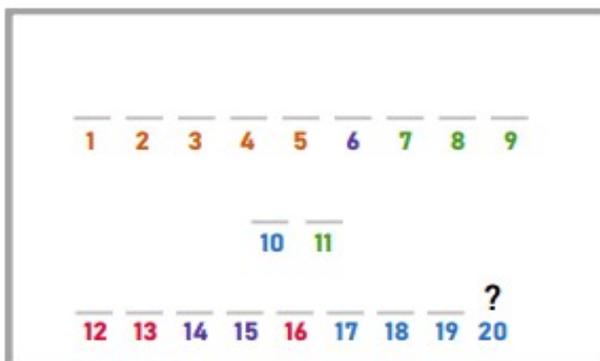
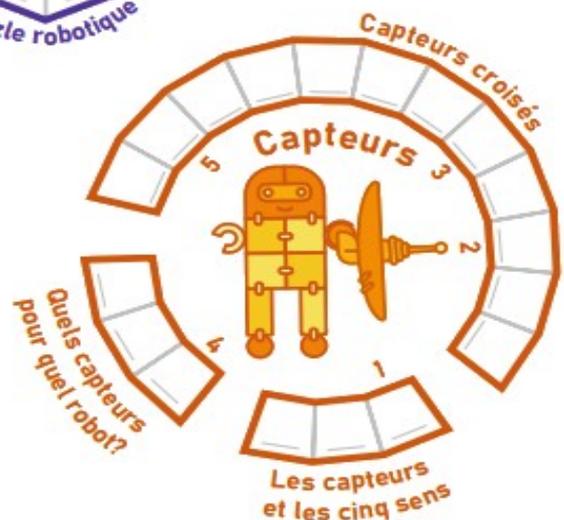
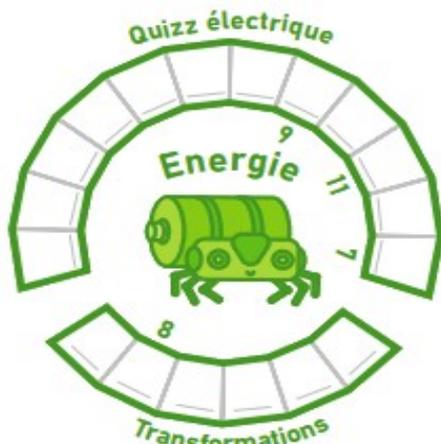
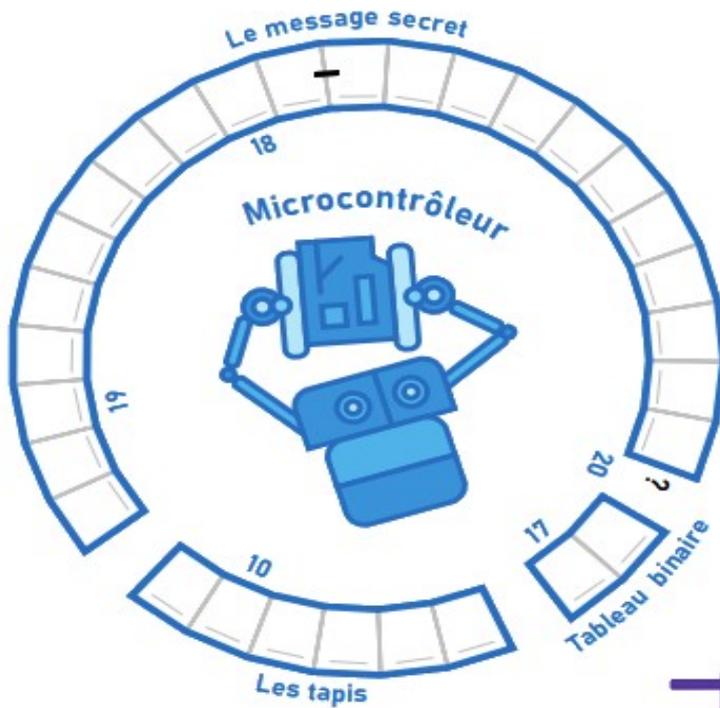
⇒ Inscrire le code sur sa feuille de route pour chacune des 5 salles



Enigmes sur papier

- 3 énigmes ou jeux supplémentaires par thème pour consolider les connaissances du jeu en ligne.
- Possibilité d'alternance en 2 groupes entre le jeu en ligne et les énigmes sur papier si le nombre d'ordinateurs à disposition est insuffisant.
- Les codes obtenus sont inscrits sur la feuille de route pour l'énigme finale.
- Activité de récapitulation « invente ton robot » pour clore la séquence.

Avec les codes des énigmes sur papier



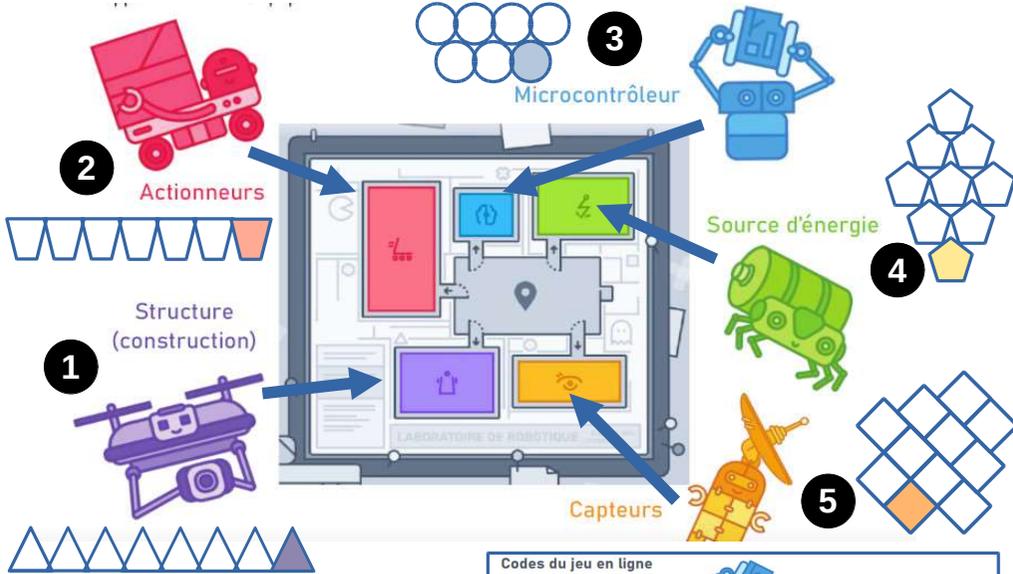
Activité : Le secret d'Eddy /ESCAPE GAME robotique

NOM Prénom Classe

<https://eddy.espace-des-inventions.ch/pupils/>

Cinq thèmes étudiés

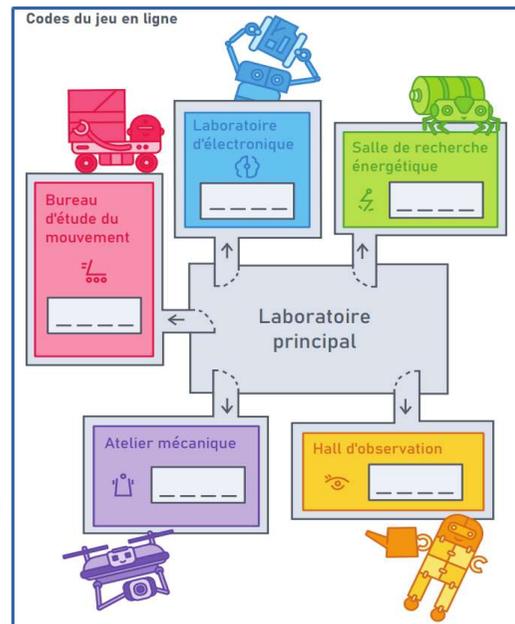
Après l'entrée dans un laboratoire de robotique virtuel, cet escape game aborde cinq thèmes : **les capteurs, les actionneurs, le microcontrôleur, la source d'énergie et la structure du robot.**



Pour chaque thème, les élèves explorent une salle du jeu accessible depuis le laboratoire principal et résolvent une énigme, dans le but de gagner les 5 éléments nécessaires à la construction d'un robot qui leur permettra de s'échapper du laboratoire.

A la suite ou en parallèle du jeu en ligne, chaque thème peut être consolidé grâce à trois énigmes supplémentaires sur papier.

⇒ Inscrire le code sur sa feuille de route pour chacune des 5 salles



Énigmes sur papier

- 3 énigmes ou jeux supplémentaires par thème pour consolider les connaissances du jeu en ligne.
- Possibilité d'alternance en 2 groupes entre le jeu en ligne et les énigmes sur papier si le nombre d'ordinateurs à disposition est insuffisant.
- Les codes obtenus sont inscrits sur la feuille de route pour l'énigme finale.
- Activité de récapitulation « invente ton robot » pour clore la séquence.

Avec les codes des énigmes sur papier

(Ressource : <https://eddy.espace-des-inventions.ch/school/>)