

LE SMECTOM PRÉSENTE AUX ÉLÈVES SON ESCAPE GAME SUR LES DÉCHETS

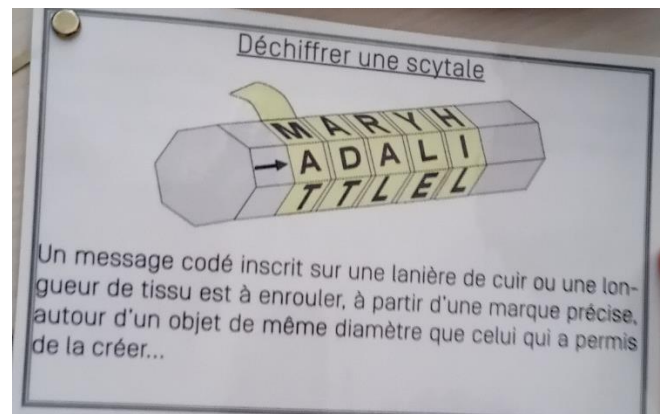
Les élèves de l'unité externalisé de l'IMPro de la Vergnière ont été la première classe à bénéficier de l'escape Game, suivi des élèves de 1 CAP Opérateur Logistique et pour terminer les 1 bac pro logistique.

Il a fallu entre 35 minutes et 50 minutes pour résoudre les énigmes.



Il fallait déchiffrer les codes de la tablette afin d'ouvrir des cadenas et avoir des indications pour la suite.

Un code était à découvrir en l'enroulant autour d'un bâton grâce à une lanière en cuir

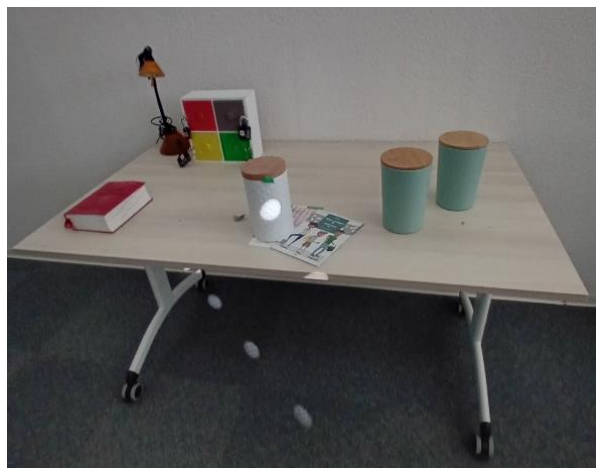


Des lunettes 3 D permettaient de déchiffrer un code correspondant à un lien pour entrer sur la tablette.

Nous disposions d'une feuille avec l'alphabet où chaque lettre correspondait à un nombre. Cela permettait de poursuivre le jeu.



Les boites contenaient des objets qui permettaient de déchiffrer l'énigme.



Chaque équipe avait un questionnaire sur la tablette avec des questions sur la pollution, le recyclage...

En cas de mauvaise réponse il fallait recommencer pour avoir tout juste.

Chaque équipe devait trouver un mot et le noter sur l'ordinateur pour arrêter le compteur.



A la fin jeu chaque équipe devait récupérer 4 vignettes et les coller sur la carte.

Le but : découvrir le recyclage, le tri, les gestes écologiques comme ne pas racheter neuf, acheter les produits en vrac, utiliser des sacs en papier...

Conclusion : utile et instructif, un rappel essentiel d'informations sur le développement durable. Le mélange de fla technologie et de l'énigme ancienne pour pimenter le jeu.