

Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 1

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un cadenas à 4 chiffres** :

Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de chiffres dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 4 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

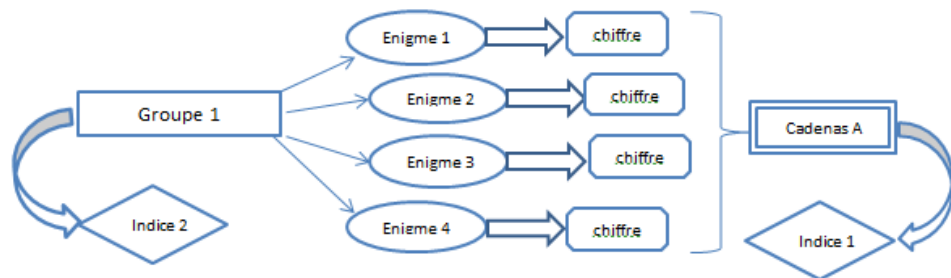
Ces 4 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 4 chiffres qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Vous devez aussi imaginer un autre indice qui sera caché dans la salle sans résolution d'énigme. (accès par un cadenas à clé ou par l'utilisation d'un outil numérique, ou autrement... à vous d'imaginer le moyen de récupérer ce 2^{ème} indice)

Les 2 indices seront 2 chiffres du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma



Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 2

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un coffre-fort à combinaison**:

Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de chiffres dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 4 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

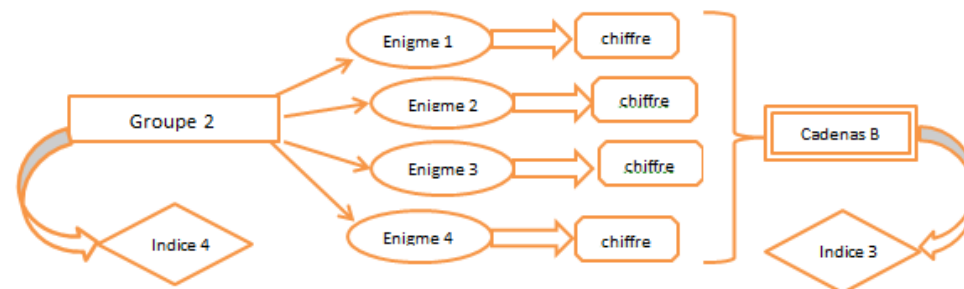
Ces 4 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 4 chiffres qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Vous devez aussi imaginer un autre indice qui sera caché dans la salle sans résolution d'énigme. (accès par un cadenas à clé ou par l'utilisation d'un outil numérique, ou autrement... à vous d'imaginer le moyen de récupérer ce 2^{ème} indice)

Les 2 indices seront 2 chiffres du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma



Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 3

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un cadenas à 5 lettres**:

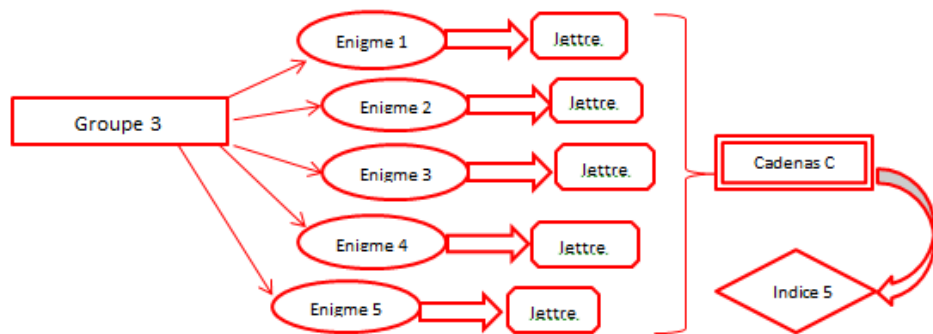
Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de lettres dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 5 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

Ces 5 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 5 lettres qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Cet indice sera 1 chiffre du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma



Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 4

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un cadenas à 3 lettres et 1 chiffre**:

Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de lettres/chiffre dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 4 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

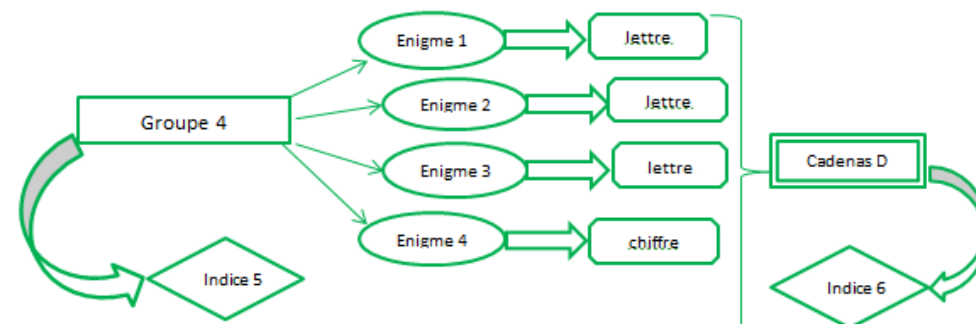
Ces 4 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 3 lettres/1 chiffre qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Vous devez aussi imaginer un autre indice qui sera caché dans la salle sans résolution d'énigme. (accès par un cadenas à clé ou par l'utilisation d'un outil numérique, ou autrement... à vous d'imaginer le moyen de récupérer ce 2^{ème} indice)

Les 2 indices seront 2 chiffres du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma



Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 5

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un cadenas à 3 chiffres** :

Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de chiffres dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 3 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

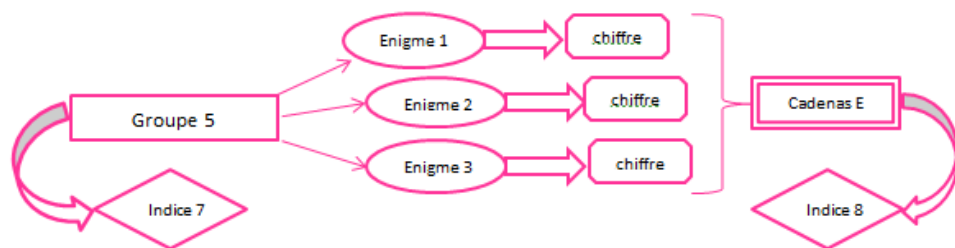
Ces 3 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 3 chiffres qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Vous devez aussi imaginer un autre indice qui sera caché dans la salle sans résolution d'énigme. (accès par un cadenas à clé ou par l'utilisation d'un outil numérique, ou autrement... à vous d'imaginer le moyen de récupérer ce 2^{ème} indice)

Les 2 indices seront 2 chiffres du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma



Phase de conception des énigmes – Consignes pour le travail du Groupe 6

Les énigmes produites doivent faire appel aux connaissances ou compétences disciplinaires en maths, en français et en anglais. Vous devez produire au moins une énigme pour chacune de ces disciplines ; si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter concevoir une énigme en musique ou en arts plastiques (à réaliser en concertation avec les enseignants de ces disciplines).

Les énigmes seront rédigées en anglais. Une seule énigme peut être rédigée en français ; et elle doit obligatoirement porter sur les connaissances ou compétences disciplinaires de français / littérature.

Votre objectif sera de faire des énigmes pour déverrouiller **un cadenas à 4 lettres** :

Il faut concevoir autant d'énigmes qu'il y a de lettres dans le code du cadenas que vous avez. Vous devez donc produire en tout 4 énigmes. Chaque groupe doit imaginer au moins une énigme avec un outil numérique. (Choisir un outil dans la liste d'applications numériques proposées – sans prendre un outil déjà choisi par un autre groupe.).

Ces 4 énigmes conçues doivent permettre d'obtenir un code à 4 lettres qui déverrouille le cadenas. L'ouverture du cadenas permet d'ouvrir une boîte / un coffret / une porte ou un tiroir de meuble... etc.

Vous devez décider de l'objet verrouillé par le cadenas ; il doit pouvoir contenir un indice.

Vous devez aussi imaginer un autre indice qui sera caché dans la salle sans résolution d'énigme. (accès par un cadenas à clé ou par l'utilisation d'un outil numérique, ou autrement... à vous d'imaginer le moyen de récupérer ce 2^{ème} indice)

Les 2 indices seront 2 chiffres du code permettant d'ouvrir le cadenas à 10 chiffres qui empêche l'accès à la 2^{ème} salle.

Schéma

