**FICHE DE SUIVI D’ENQUETE POUR**

**L’EVASION DE SUPERMAN**

Matériel nécessaire : - ordinateur connecté,

* Smartphone avec application de lecture de Qr Code et Aurasma (HP real) où un compte doit être crée,
* Stylo pour renseigner la fiche de suivi.

Superman a été emprisonné dans un monde parallèle nommé COMMERKON ! A toi de mener l’enquête et d’aider Superman à quitter cette planète dictée par les règles du commerce. Le Baccalauréat en dépend car il n’y a que lui qui peut garantir qu’il se passe dans de bonnes conditions sans interventions diaboliques de Lex Luthor. Car celui-ci sait très bien que léducation est une arme très puissante !



1. REPERER SUPERMAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| RUINES | COULEURS DEMANDEES | MOT DE PASSE OBTENU |
|  | 1) |  |
| 2) |
| 3) |
| 4) |

|  |
| --- |
| MARECAGES |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **N°**  **Bons** | **ENTREES** | | | | **SORTIES** | | | **STOCKS** | | | |
| *Qté* | *PU* | *Mt* | *Qté* | | *PU* | *Mt* | | *Qté* | *PU* | *Mt* | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MARECAGES | | TEXTE A TROUS | | | MOT DE PASSE OBTENU | |
|  | | Grâce à la valorisation des stocks de l'entreprise LUTHOR, en utilisant le C : M : U P : après chaque entrée ; j'ai découvert les quantités en stock le 26/01 : ; le prix unitaire : € et le montant total €. | | |  | |
| GLACIERS | | **QR CODES** | **MOT DE PASSE** | |
|  | | 1) |  | |
| 2) |
| 3) |
| 4) |
| Mots croisés ⇨ |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DESERT | MATRICE D’APPLIS | MOT DE PASSE |
|  | 1. Regroupement par paire |  |
| 1. QCM |

1. LIBERER SUPERMAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ENIGMES 1 : PRISON | PHRASE MYSTERE | CODE  SUPERHEROS |
|  | \_\_ \_\_\_ \_\_  \_\_ \_\_\_\_\_ \_' \_\_ \_\_ . | 1)  2)  3)  4) |

1. GUIDER SUPERMAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ENIGMES 2 : S’ENFUIR DE COMERKON |  | CODES CARDINAUX |
| CELLULES DE DETENTION :  QCM ORGANISATIOn  MILLIONNAIRE  MATRICE : MOBILIER + MOBILES | | 1)  2)  3)  4) |