

ESCAPE GAME : BIENVENUE AU MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE

Code couleur : A faire - Correction - Aide - [Lien internet](#)

1- Cliquer sur oscar au fond de la classe pour récupérer la mission et la 1ère activité

<https://www.dropbox.com/s/711nv88o404yxkd/MISSION.pdf?dl=0>

2- Revenir sur la vue de la classe et cliquer sur les différents squelettes au bout de chaque paille pour retrouver le numéro de chaque squelette

Chat : 2 Lapin : 8 Poule : 4 Grenouille : 6

« Il faut multiplier les exemples pour les mettre en boîte » $2 \times 8 \times 4 \times 6 = 384$ (code du cadenas à 3 chiffres)

3- Trouver le cadenas à 3 chiffres (accroché au pot en verre sur le bureau au fond de la salle) et une fois le code ouvert, cliquer sur le pot pour ouvrir le doc qu'il contient

https://www.dropbox.com/s/5u5fffb1fh4ts51/TRI_ETRES_VIVANTS.pdf?dl=0

Il faut compléter la matrice et additionner les croix de chaque colonne pour avoir un code à 4 chiffres (cadenas du placard)

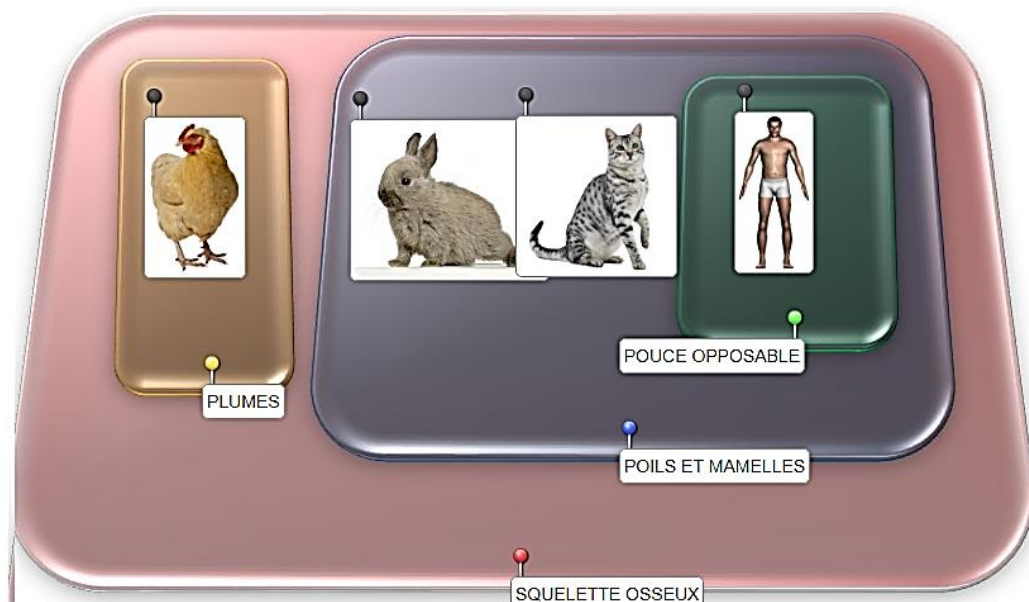
	Squelette osseux	Plumes	Poils et mamelles	Peau nue	Pouce opposable
Chat	X		X		
Lapin	X		X		
Homme	X		X		X
Poule	X	X			
Crapaud	X			X	
TOTAL	5	1	3	1	

4- Revenir en arrière pour avoir la vue sur le placard et cliquer sur son cadenas et entrer le code à 4 chiffres pour ouvrir le placard et accéder aux groupes emboîtés sur lesquels il faut cliquer

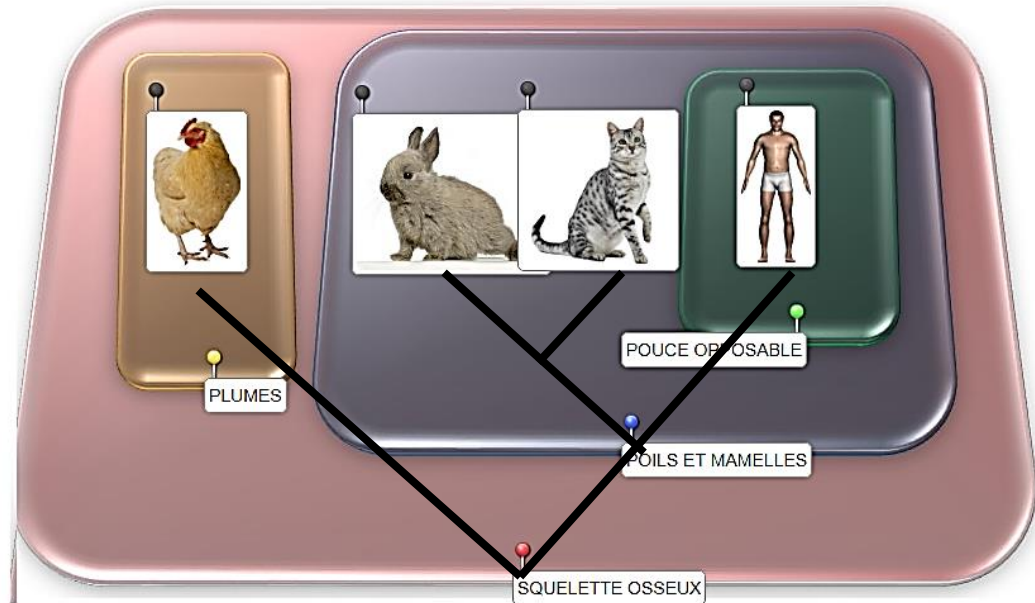
Ouverture d'une page learningapp : <https://learningapps.org/4606420>

Aide à la résolution des groupes emboîtés : Dans le sac d'oscar il y a une enveloppe dont la clé se trouve dans le crane de l'écorché sur le bureau. Il faut ensuite cliquer sur le doc d'aide pour l'ouvrir en pdf :

<https://www.dropbox.com/s/14i0m1qes11iepw/HELP.pdf?dl=0>



La résolution des groupes emboîtés indique qu'il faut relier les épingles et que la page 310 vous amènera vers la sortie



5- Aller sur le bureau et cliquer sur le livre. Le « sommaire » s'ouvre et cliquer sur la page 310.
On obtient une clé qui ouvre le cadenas du tube sur le bureau

6- Cliquer sur le tube du bureau :

Ouverture d'une page learningapp pour faire le bilan : <https://learningapps.org/4606479>

BILAN : Les caractères communs des êtres vivants permettent de les classer en groupes emboîtés. A partir de cette classification, on peut retracer les liens de parentés sous la forme d'un arbre de parenté. Chaque nœud (croisement des branches) représente un ancêtre commun hypothétique: On ne connaît de lui que les caractères qu'il porte. (Ce n'est pas une espèce connue). De plus l'arbre de parenté permet de retracer la chronologie d'apparition des caractères au cours du temps.

La résolution du bilan indique comment sortir du musée.

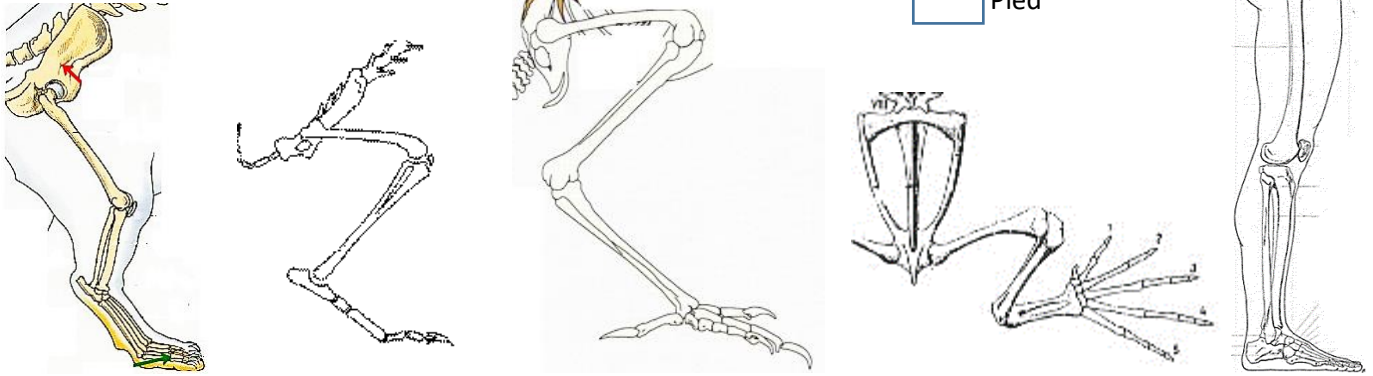
7- Revenir sur la vue « bureau » et cliquer sur l'interrupteur de secours sous le bureau à gauche de la chaise.

DOCUMENT DONNE AUX ELEVES POUR LA TRACE ECRITE PAGE SUIVANTE

PROBLEME : En quoi la comparaison des êtres vivants montre qu'il existe un lien de parenté entre eux ?

1) **Colorier** les squelettes à l'aide de la légende.

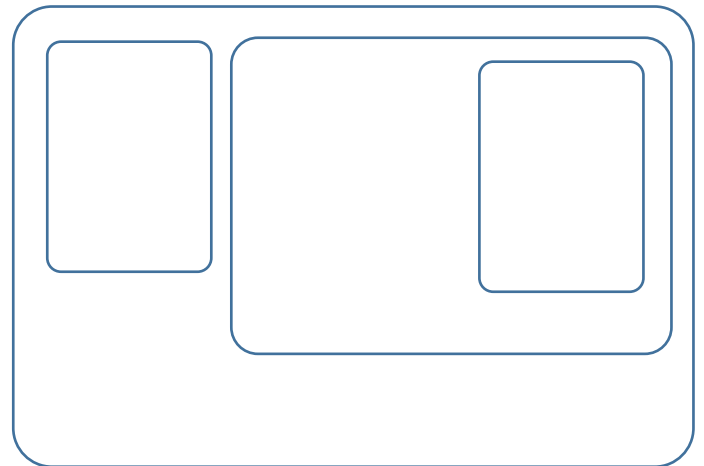
- Fémur
- Tibia et péroné
- Pied



2) **Donner** une hypothèse sur le lien de parenté des êtres vivants.

3) **Compléter** la matrice de caractères et **construire** une classification (= regroupement) de ces êtres vivants.

	Squelette osseux	Plumes	Poils et mamelles	Main avec un pouce	Peau nue
Chat					
Lapin					
Homme					
Poulet					
Crapaud					



4) A l'aide de la classification **Retracer** les liens de parenté des êtres vivants.



- a) **Indiquer** ce que représentent les nœuds. (intersections des branches représentées par un carré)
- b) **Replacer** sur l'apparition de chaque caractère sur les bonnes branches. (à l'aide des groupes)

5) **Recopier** le BILAN qui répond au problème.