

Pour jouer, il faut préparer :

- une chaîne et un cadenas pour la porte de sortie
- vidéoprojecteur ou un moyen de diffuser le message sonore d'intro
- Classroomscreen ou un compte à rebours

- pour chaque groupe de jeu (5-6 par groupe) :

une tablette avec une appli HP reveal installée dessus et une appli de lecture de QRCODE
créer un compte sur HP reveal, photographier la photo de l'araignée puis l'indice de l'araignée.

un dessin d'araignée de préférence imprimé en A3 découpé en 8/10 pièces

feuilles de brouillon et stylos

3 problèmes

message concernant le qrcode

sac à dos ou sacoche ou caisse à outil qui peut se fermer avec un cadenas

Dans la sacoche cadenassée:

le puzzle d'araignée

des étiquettes chiffres avec des symboles pour faire une opération

le message sur la soustraction

Laisser 20 minutes par groupe avec étayage, 30 minutes en autonomie

scénario	matériel
1ère étape : écouter l'introduction de l'histoire Expliquer l'idée du jeu Attacher une chaîne avec un cadenas sur la porte de sortie.	vidéoprojecteur Classroomscreen compte à rebours
2ème étape : les 1ères épreuves : - 3 problèmes - un message - un qrcode à compléter ces épreuves permettent d'ouvrir un sac à dos fermé avec un cadenas contenant de nouvelles épreuves	feuilles de brouillon et stylos 3 problèmes message concernant le qrcode tablette appli qrcode sac à dos ou sacoche ou caisse à outil un cadenas
3ème étape : les épreuves du sac à dos un puzzle à assembler un message expliquant l'utilisation du puzzle pour révéler un indice pour réussir une opération une opération à compléter : une tablette pour utiliser hpreveal qui révèle l'indice quand le puzzle est réalisé	Dans la sacoche : un puzzle d'araignée une tablette avec hp reveal des étiquettes chiffres avec des symboles pour faire une opération le message sur la soustraction