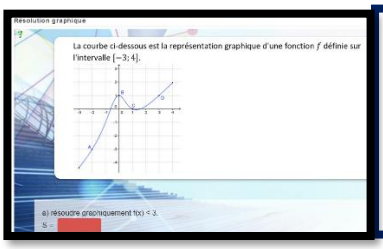


Mon premier Escape Game !

2nde _ Fin du chapitre : « Etude graphique et algébrique de fonctions »

Ou 1ère _ Ouverture du chapitre : « Second degré »

https://view.genial.ly/61279fb308f9950e3c181234/interactive-content-genially-sans-titre

VIDEO

Voir le tutoriel vidéo : https://vimeo.com/594312118

Application gratuite à utiliser, qui demande la création d'un compte :

_ Genially : https://genial.ly/fr

_ Learning apps : https://learningapps.org/

_ lockee.fr (pour créer un cadenas) : https://lockee.fr/

Trame :

A. Que souhaite-t-on évaluer ? Quel niveau ?
B. Construire ces questions en amont.
C. Choisir un thème : décor + histoire + fin de l'histoire (code à trouver ?).
D. Ouvrir l'application Genially et commencer son escape game !

Application, trame du tutoriel :

A. **Niveau** 1ère , ouverture du **chapitre** « Second degré »
Ou 2nde, fin du chapitre : « Etude graphique et algébrique de fonctions ».
Prérequis :
Représenter graphiquement une fonction
Résoudre graphiquement une équation, une inéquation
Résoudre algébriquement une inéquation

B. **Questions** :
1) Résoudre les équations suivantes dans $\mathbb{R}$.
a) $3x + 7 = x - 1$. Solution : $x = -4$

b) $3(x + 7) = 4x + 9$. Solution : $x = 12$.

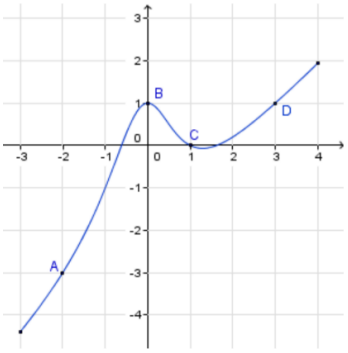
c) $2(x - 4) = 7x - 2$. Solution : $x = -\frac{6}{5}$.

d) $6 - x = x - 14$. Solution : $x = 10$.

2) Résoudre les inéquations suivantes dans $\mathbb{R}$.

Questions	Réponse A	Réponse B	Réponse C
$3x-2<7$	$x<-3$	$x<3$	$x>3$
$\frac{-9x+1}{5}>11$	$x<-3$	$x>16$	$x<-6$
$x\sqrt{2}-1>1$	$x>\sqrt{2}$	$x<\sqrt{2}$	$x>4$

3) La courbe ci-contre est la représentation graphique d'une fonction f définie sur l'intervalle $[-3;4]$.



a) $f(x)<3$. Solution : S = [-3 , 4]
b) $f(x)<-3$. Solution : S = [-3 , -2[
c) $f(x)>1$. Solution : S =]3 , 4]
d) $f(x)<1$. Solution : $S = [-3,0[\cup[0,3[$

C. Décor, début du scénario :

Page 1 : Un chaton est enfermé dans le château !
Pour l'aider à sortir, il te faudra trouver le code de la porte d'entrée !
3 énigmes se cachent dans le décor … résous-les et tu auras le code !
Bonne chance mais fait vite : "Nala" est apeuré et affamé !

Page 2 : Cherche les 3 énigmes à résoudre dans le décor puis entre la phrase mystère qui te permettra d'ouvrir la porte d'entrée.

Code à trouver : « En Swahili, Nala signifie chance. »

Remarque : faire un cadre derrière le texte pour qu'il soit plus lisible (jouer sur la transparence) ou le surligner.

D. Ouvrir l'application Genially et commencer son escape game !

_ Choisir un fond (arrière-plan).
_ Créer des « éléments interactifs » (cliquer sur zone invisible ou une image) : lieu où se trouve les énigmes, et le code.
_ Utiliser learning apps pour des questions : copier le code ifram et le coller dans la « fenêtre » de l'onglet « animation ».
_ Utiliser loocke.fr pour valider un code : copier le code ifram et le coller dans la « fenêtre » de l'onglet « animation ».
_ Vérifier que votre génially est bien sauvegardé puis visionner votre escape game !