



COLLEGE ALBERT CALMETTE - LIMOGES

Sciences à l'École



ELEVES

BUIS Manon

CATRAIN Elina

CAVALERIE Camille

EVARD Raphaël

GHERAB Mareva

MAREUIL Maëlys

MAURETTE Emma

MICHARD Emeline

PICOT-RODOLPHE Richard

PROFESSEURS ORGANISATEURS

PASCAL Cécile

JEGAT Bernard

EEC
GAME



Région académique
NOUVELLE-AQUITAINE





Nous sommes tous sensibles au bien-être et la préservation de notre planète. Chaque jour, nous avons des preuves dans les médias de la maltraitance de cette dernière et de ces conséquences. Nous avons donc décidé de travailler sur le thème de l'écologie.

Notre but est de pouvoir sensibiliser les plus jeunes à ces questions, de leur ouvrir les yeux le plus tôt possible aux problèmes de l'environnement et ceci sous forme de jeux.

« Quoi de plus ludique qu'un jeu pour faire passer de telles notions ».

Nous avons donc choisi de créer un ESCAPE GAME sur le thème de l'écologie destiné essentiellement aux élèves de CM2 et 6^{ème}.

Cela permettra également d'avoir un lien entre le collège et l'école primaire et d'ouvrir une discussion sur les problèmes environnementaux.



Notre démarche

Nous avons tout d'abord réfléchi à l'organisation de notre projet et aux intérêts pédagogiques. Le but également est d'intégrer les sciences et la technologie dans notre projet :

- Les sciences, déjà par le thème, mais aussi en intégrant des expériences scientifiques dans notre Escape Game,
- La technologie par la vidéo, l'informatique, la réalisation d'application et la fabrication ou le détournement d'objets techniques.

Nous avons commencé tout d'abord à échafauder une intrigue afin de construire autour des énigmes. Nous avons décidé de bâtir l'escape Game en 3 étapes (3 codes à trouver)

- 1^{er} histoire : il faut trouver un code pour ouvrir un caserne de pompier afin d'aller éteindre un feu de forêt. Il faut donc trier des poubelles afin d'obtenir ce code (mise en évidence de l'importance du tri),
- 2^{ème} histoire : le feu de forêt nous permet de rebondir sur la destruction des forêts surtout en Amazonie, de la destruction des écosystèmes et de ses conséquences,
- 3^{ème} histoire : nous partons en Antarctique avec la fonte des glaces pour mettre en évidence le réchauffement climatique et la montée des océans.



Organisation et Répartition des missions

Nous avons constitué de petits groupes de travail et réparti des missions à chaque groupe :

- Certains élèves ont conçu une ou plusieurs énigmes basées sur des faits scientifiques avec de nombreuses recherches sur Internet ou sur des expériences réalisées au collège durant les 4 années.
- Un groupe a construit, à partir du brouillon de l'intrigue, l'histoire complète. Il a fait que cette histoire relie toutes les énigmes entre elles.
- D'autres élèves ont adapté du matériel, des objets techniques pour qu'ils puissent être utilisés pour résoudre les énigmes. Il était prévu à la base de concevoir des objets à l'aide de logiciels et d'imprimante 3D mais le manque de temps dans les conditions actuelles nous ne l'a pas permis.
- Un groupe a réalisé des expériences afin de vérifier les causes de l'élévation du niveau des océans et de l'intégrer dans une application vidéo.



Partenariats



Nous avons pris contact avec des partenaires du monde du travail :

- avec la déchetterie de la Communauté urbaine de Limoges Métropole,
- avec l'association Zerowaste87.

mais les visites et interventions n'ont pas pu se faire en raison des conditions sanitaires actuelles.



ZERO WASTE
HAUTE-VIENNE



Ce projet nous a apporté beaucoup :

- une ouverture sur le monde,
- le partage,
- la communication,
- l'intérêt des sciences et des technologies,
- une réflexion sur notre avenir qu'il soit **citoyen** et **professionnel**.

Nous espérons que cet Escape Game « ECO GAME » participera à sa petite échelle à une sensibilisation, auprès des jeunes, à la préservation de notre planète.

[Lien vers la vidéo :](https://www.dailymotion.com/video/k2dIVprh02BQQkwLWke)

<https://www.dailymotion.com/video/k2dIVprh02BQQkwLWke>