

The header features a purple and red background with a wavy, dripping effect. On the left, there are several dice and a small grid with numbers 390 and 315. On the right, a cartoon pirate character with a skull and crossbones on his hat is smiling. The main title 'ÉCHAPPE-TOI' is written in large, white, dripping letters, and 'SPÉCIAL HALLOWEEN' is written below it in smaller, white, dripping letters.

# ÉCHAPPE-TOI

SPÉCIAL HALLOWEEN

## INSTRUCTIONS

### ÉTAPE 1 :

Divisez votre classe en petits groupes de 3 ou 4 élèves, puis imprimez une copie de chaque défi par équipe (ICI).

### ÉTAPE 2 :

Imprimez une copie par équipe du document intitulé *indices* (ICI) et coupez chaque lettre. Assurez-vous de garder séparés les indices pour chaque équipe.

### ÉTAPE 3 :

Distribuez le premier défi face cachée à chacune des équipes.

### ÉTAPE 4 :

Une fois que tous les groupes auront reçu leur copie face cachée, lisez la mise en situation qui suit :

*Vous entrez dans votre classe quand tout à coup, la porte se ferme derrière vous. Vous essayez de l'ouvrir, mais rien à faire. Elle est fermée à clé. Vous voyez une silhouette s'en aller au loin. C'est la personne qui vous a enfermés.*

*Pour pouvoir sortir de là, vous devrez trouver le nom du mathématicien qui vous a enfermés à l'aide des indices qui vous seront donnés. À chaque fois que vous complétez un défi avec succès, on vous remettra une lettre de son nom et une fois tous les indices amassés, vous devrez placer les lettres dans le bon ordre pour trouver le nom du mathématicien. La première équipe à avoir terminé sera la grande gagnante!*

*Attention, ça commence dans 3, 2, 1... Partez!*

### ÉTAPE 5 :

Les élèves doivent résoudre le défi qui se trouve sur leur feuille. Une fois le défi complété, ils devront lever leur main pour avoir une correction.

### ÉTAPE 6 :

À l'aide du corrigé (ICI), regardez si l'équipe a réussi ou non le défi. Si elle n'a pas la bonne réponse, elle devra recommencer jusqu'à obtenir le bon résultat. Si l'équipe a la bonne réponse, vous pourrez leur remettre un des six indices ainsi que le prochain défi qu'elle pourra commencer immédiatement.

### ÉTAPE 7 :

Le jeu se termine une fois qu'une des équipes aura terminé le dernier défi et aura rassemblé tous les indices pour trouver le mot recherché (*NEWTON*) et ainsi pouvoir déverrouiller la porte pour enfin sortir.