

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

ESCAPE GAME-LES FEMMES SCIENTIFIQUES

GRP – Yonne Sud
2018-2019

- GENRE : Ludique
- DISCIPLINES :
- PUBLIC : 4^{ème}/2d
- DUREE : 50 minutes

Lien de l'escape Game sur Genially :

[https://view.genial.ly/
5d132d79466bcf0f6928a603/presentation-
escape-game-femmes-scientifiques](https://view.genial.ly/5d132d79466bcf0f6928a603/presentation-escape-game-femmes-scientifiques)

Auteurs

Bouvet Joseph
Brabant Claire
Chergui Anissa
Derrien Christine
Devis Sylvie
Dutin Christine
Fournier Fanny
Gagin Cécile
Hetes Pestean Calin
Jacquasson Nelly
Lafon Stephane
Laval Laure
Muraro Sandrine
Pierrat-Pajot Lucie
Segura Angélique
Stavrou Gruez Juliette
Tessier Ivan
Thery Céline
Vadrot Delphine

Formatrices :

Bruley Claire
Bouaïss Saïda

SCENARIO ESCAPE GAME

Ecriture à plusieurs mains

Nous sommes en 2019, après la visite du panthéon, les professeurs de sciences proposent une visite d'un laboratoire à une classe d'élèves.

Un bruit d'outre tombe perturbe la visite et effraye les participants.

Un claquement de porte les fait sursauter et la porte se verrouille.

Une voix lugubre fait trembler les murs de la salle et déclare : « Que faites vous sur nos terres ? Nous sommes d'illustres femmes scientifiques oubliées par les hommes ! Si vous voulez sortir sans subir un sort tragique vous devez nous rendre notre honneur et proclamer notre gloire éternelle. Vous avez 40/50 minutes pour trouver la clé et sortir sains et saufs de cette salle ».

Le jeu débute à la suite de son introduction. *Message audio (fichier joint)*

Outils : Enregistrement audio : <https://voicechanger.io/>

Prévoir une mallette d'outils à donner aux participants :

- Manuel scolaire
- Filtre rouge

- Formule

Proposition Timeur-50 minutes : <https://www.youtube.com/watch?v=hAsHZhpAKQw>

: So

Quatre énigmes :

Enigme 1 : LOUISE BOURGEOIS

- Enigme 2 : SOPHIE GERMAIN

Enigme 3 : ALEXANDRA DAVID NEEL

- Enigme 4 : MARYAM MIRZAKHANI

ENIGME LOUISE BOURGEOIS

Enigme : Partie alphabétique de la cote du livre contenant la clé : **BOU**

Louise Bourgeois : sage femme de Marie de Médicis ayant publié le premier manuel d'obstétrique en 1609.

Auteurs :

DERRIEN

Christine

DUPRE Joëlle

FOURNIER

Fanny

JACQUASSON

Nelly

THERY Céline

- Liste des outils utilisés
- Kiosque Onisep et pictogramme Santé – Social
- Fiche métier sage femme – calque qui s'applique sur la fiche métier
- Si manque de temps pour créer un calque (= feuille à trous), utiliser » Coup de pouce ENIGME 1a LB : QUEL METIER ? » avec un code à décoder. Trouver sage-femme.
- Signalétique du rayon Documentaires Histoire de l'Italie
- Esidoc
- Site :
http://www.cite-sciences.fr/fileadmin/fileadmin_CSI/fichiers/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique/_documents/JEU_femmes_scientifiques/impression_A3_jeu_complet.pdf

Notions liées

Classification
Mots-clé
utilisation d'un outil de recherche
Prélèvement d'informations pertinentes

Principe de

l'énigme -

Décrivez ici
votre énigme
en quelques
lignes

Répondre à la question suivante : LB : Qui suis-je ?

ENIGME 1 LB : QUEL METIER ? (dans enveloppe LB1)

Décoder :



A partir du logo, Les élèves doivent trouver le Kiosque Onisep puis le casier **Santé – social**. A l'intérieur, se trouve une fiche métier dont le nom du métier n'est pas indiqué. Ils doivent à la lecture des informations en déduire le métier correspondant.

Réponse : SAGE FEMME

ENIGME 2 LB : MIROIR (dans enveloppe LB2)

A la fin de cette fiche se trouve une phrase codée à traduire : ils doivent se rendre au rayon documentaire dans le **rayon Italie**.

Rendstoi dans le rayon Histoire de l'Italie

Réponse : MARIE DE MEDICIS

ENIGME 3 LB : COMBINAISON (dans enveloppe LB3)

Recherche avancée Recherche simple

Tous les critères ▼

ET ▼ Tous les critères ▼

ET ▼ Tous les critères ▼

ET ▼ Tous les critères ▼

Ils doivent utiliser les deux mots-clés suivant dans esidoc : **sage femme et Marie de Médicis**. Ces mots clés les enverront vers un site sur lequel se trouve un jeu de cartes : **Femmes scientifiques et techniciennes à travers les époques (édité par la cité des sciences)**. A la lecture des différentes cartes du jeu, ils doivent recouper les informations et en déduire qu'il s'agit de **Louise Bourgeois**.

Réponse : LOUISE BOURGEOIS

Les lettres **BOU** font partie de la clé pour décoder l'énigme finale.

Visuel –
Ajoutez ici, si possible, un visuel de votre énigme



Déroulement de l'énigme

Préparation en amont :

Fiche métier à placer dans le casier du Kiosque.
Placer les autres enveloppes avec Enigme 2LB et 3LB dans le casier du kiosque
Placer « Feuille Marie de Médicis » au rayon histoire de l' Italie. Réponse directe ou acrostiche.
Référencer le site dans esidoc avec les mots clé : sage femme, Marie de Médicis
En cas de dysfonctionnement d'esidoc, imprimer les cartes « Femmes scientifiques et techniciennes à travers les époques » (éditées par la cité des sciences)

Solution- Détaillez ici la solution de votre énigme

Les 3 lettres à obtenir sont : **BOU**

Dépendances-Précisez ici si votre énigme dépend de solution d'autres énigmes

Les 2 mots clé permettent une recherche esidoc qui mènent vers le site pour trouver Louise Bourgeois
Calque à placer
Sur fiche métier pour découvrir mot clé Marie de Médicis



Fiche métier

Sage femme

Puis envoi vers classe 900

Résolution de l'énigme : Louise Bourgeois a été l'auteure du premier manuel d'obstétrique comprenant des données anatomiques, quelles seraient les trois lettres de la cote de son livre ?













Apports-Indiquez ici les apports potentiels de votre énigme à la résolution d'autres énigmes

L'énigme finale est une cote à trouver, cette énigme permet de trouver les 3 lettres composant la cote : BOU

Coups de pouce

ENIGME 1 LB : QUEL METIER ?

Dans la boîte à outils, fiche avec l'ensemble des logos du Kiosque Onisep

 Collège Les études au lycée. Voies générale, technologique, professionnelle	 Collège Emploi Alternance / Métiers	 Lycée L'enseignement supérieur Filières d'études	 Lycée Emploi / Alternance Insertion professionnelle
 Environnement Agriculture - Animaux	 Fonction publique Enseignement Hôpitaux - Armée	 Bâtiment - Travaux publics Architecture - Urbanisme	 Chimie - Biologie Biochimie - Biotechnologies
 Economie - Gestion - Comptabilité - Ressources humaines	 Commerce - transports - Logistique	 Lettres - Sciences humaines - Psychologie - Sociologie - Histoire - Géographie	 Information - Communication - Journalisme - Publicité - Documentation - Edition

ENIGME 2 LB : MIROIR : J'ai travaillé pour cette grande femme de la Renaissance italienne, qui appartenait à une grande famille de banquiers. Qui est-elle ?

Enigme n°3-LB : COMBINAISON : Les 3ème lettres de la cote du manuel d'obstétrique des données anatomiques que j'ai écrit.

Remarques -Ajoutez des remarques éventuelles

! S'assurer à l'avance que les deux mots-clés tapés dans Esidoc mènent bien vers le site de résolution de l'énigme.

En PJ :

Enigme 1 Quel métier ?

Enigme 1a LB : quel métier ?

Enigme 2LB : le miroir

Enigme 3LB : combinaison

Coups de pouce 1LB Quel métier ? logos kiosque

Coups de pouce 1LB Quel métier ? code pour sage-femme

Coups de pouce 2LB Miroir

Coups de pouce 3LB combinaison

Feuille Marie de Médicis / Acrostiche Marie de Médicis

-

ENIGME SOPHIE GERMAIN

Auteurs :
MURARO

Liste des outils utilisés :

<p>STAVROU TESSIER BOUVET LAFON VISSE FOURNIER</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Téléphone/Tablette - Livre documentaire - QR Code
<p>Notions liées</p>	<p>Disciplinaires : Calculs mathématiques simples : soustraction, multiplication EMI : comprendre et s'appropriier les espaces informationnels (objectif2). Analyser, s'informer -savoir trier et choisir des documents correspondants à ma recherche - connaître tous les outils de recherche documentaire du CDI (papier et numérique) - connaître la CDD pour les livres documentaires -savoir utiliser les outils numériques (smartphones, tablettes) -être autonome et réaliser sa recherche sans aide Savoir travailler en groupe, partager son travail -se mettre en situation de recherche</p>
<p>Principe de l'énigme - Décrivez ici votre énigme en quelques lignes</p>	<p style="text-align: center;">Répondre à la question suivante : SG : Qui suis-je ?</p> <p style="text-align: center;">ENIGME 1 : A QUEL ÂGE EST MORTE SOPHIE GERMAIN ?(dans enveloppe SG1)</p> <p>Décoder : 1= A/D/AGGF 2= BG/AHCA</p> <p>Réponses : 1= Date de naissance : 1/4/1776 2=Date de mort : 27/1831</p> <p>Réponse Enigme 1 : 55 = Cela permet de trouver le numéro de la page 55 d'un livre.</p> <p style="text-align: center;">ENIGME 2 : LE PENDU (dans enveloppe SG2)</p> <p>En AMONT, choisir un livre du CDI ayant une cote en 510. Réaliser un pendu avec les élèves ou un learningapps. En pendu : le titre de votre ouvrage est à faire découvrir. Par exemple : Décoder : L- B--- L---- d-- M---- de P----- (Esidoc vous dira où le trouver). Solution : le beau livre des Maths de Pickover</p> <p><i>Coup de pouce : A partir du chiffre trouvé, multipliez par 10 et soustrayez 40. Le chiffre obtenu vous enverra dans le rayon correspondant = Rayon 510.</i></p> <p>A- Dans le livre le beau livre des Maths de Pickover Au choix : -soit déposer le portrait de Sophie Germain p.55 -soit déposer plusieurs portraits dans le livre, et celui de Sophie Germain p.55. Les autres portraits sont ceux d'autres femmes scientifiques mais le QRcode indique erreur</p> <p>Chaque portrait dispose d'un QR Code. Les deux faux portraits renvoient à des messages d'erreurs. Le portrait de Sophie Germain renvoie à sa biographie. Solution : en scannant le QR Code on découvre le nom du personnage et son métier.</p> <p style="text-align: center;">ENIGME 3 : DEVINETTE(dans enveloppe SG3)</p> <p>« Ma discipline contient une lettre qui marque le féminin » Solution : MATHEMATIQUES Convertir « Mathématiques en lettres E= 5 Le chiffre 5 fait partie de la clé pour décoder l'énigme finale.</p>

Visuel –
Ajoutez ici, si possible, un visuel de votre énigme



Déroulement de l'énigme

Préparation en amont : Création d'un QR Code, boîte à outils avec alphabet convertie en chiffres.

Solution : Trouver un chiffre (5) qui permettra avec les autres groupes d'aboutir à une cote.

Dépendances : Oui

Apports :

Sous énigme 1 : Astuces : créer une tranche fictive avec la cote en grand.

Coups de pouce :

ENIGME 1 : A QUEL ÂGE EST MORTE SOPHIE GERMAIN ? (dans enveloppe SG1)

1831-1776 = 55

ENIGME 2 : LE PENDU (dans enveloppe SG2)


55x10-40 = 510

Logo « ESIDOC »

Remarques -Ajoutez des remarques éventuelles

Vérifier en amont les QR CODE

ENIGME ALEXANDRA DAVID NEEL

<p>Auteurs : Gagin Cécile Segura Angélique</p> <p>À compléter</p>	<p>Liste des outils utilisés :</p> <p>Générateur de puzzle : portrait Alexandra Neel</p> <p>https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0acfaaa59115</p> <p>ou</p> <p>Pictoretipuzzle : puzzle à imprimer au format souhaité, plastifié et découpé</p> <p>https://www.google.com/imghp?hl=FR</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pe82zfgjt19</p>
<p>Notions liées</p>	<p>Images inversées QR Code</p>
<p>Principe de l'énigme - Décrivez ici votre énigme en quelques lignes</p>	<p>Retrouver le nom de la scientifique et sa discipline pour reconstituer une partie de la cote du livre documentaire renfermant la clé.</p>
<p>Visuel – Ajoutez ici, si possible, un visuel de votre énigme</p>	
DEROULEMENT DE L'ENIGME	
<p>Introduction de l'énigme par la formule suivante :</p> <p>« Les fantômes vengeurs ne peuvent envoyer que des informations fragmentaires de l'au-delà. Pour savoir qui ces femmes étaient de leur vivant, il vous faudra commencer par reconstituer ce puzzle... »</p> <p>Une fois le puzzle reconstitué et collé, il faut rechercher dans la boîte à outil, un objet (une clé usb qui contient un fichier « ouvrez –moi » : instructions sur le doc) dans lequel vous trouverez quatre photos. Retrouvez qui est la femme : recherche inversée via google images.</p>	
<p>Répondre à la question suivante : ADN : Qui suis-je ?</p> <p>ENIGME 1a ADN : RECONSTITUTION (dans enveloppe ADN1)</p> <p>Décoder :</p>	



Lien si QRCode ne fonctionne pas : <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3e14bb55dfffb>

Réponse : portrait de ADN = Image

Message dans enveloppe ADN 2 : Qui suis-je ?

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Alexandra_David-Neels.jpg

Demande à Google Images.

Mettre dans la boîte à outil un tutoriel pour faire la recherche inversée.

Réponse : Alexandra David Neel

ENIGME 2 ADN : MA BIOGRAPHIE (dans enveloppe ADN3)



Message : Pour décoder ce message, accède à un parchemin caché dans une boîte avec cadenas

Pour trouver le parchemin :

*Marquer sur la boîte : une feuille avec 1 chiffre indice qui correspond à l'année de naissance **1868**. L'année de naissance donne l'ouverture du cadenas de la boîte « énigme 1 » marquée dessus. Dans la boîte, un parchemin qui retrace la vie de la mathématicienne. 6 trous dans l'article. Recherche des erreurs sur le site wikipédia et sur le parchemin.*

Lien si QRCode ne fonctionne pas : <https://learningapps.org/display?v=pqnkcpahj19>

La solution de l'énigme constitue un élément clé pour résoudre l'énigme finale. **Le chiffre 1 fait partie de la clé pour décoder l'énigme finale.**

Dépendances cette énigme ADN est construite de façon linéaire, les missions doivent donc être résolues dans l'ordre. Les coups de pouce doivent donc permettre aux participants d'avancer et de ne pas rester bloqués.

Apports - NON

Mettre dans la boîte à outil un tutoriel pour faire la recherche inversée.

Coups de pouce = cache de lecture

Le coup de pouce du learning est une feuille A4 découpée afin de dévoiler les mots erronés. Le coup de pouce est donné par le maître du jeu.

Dans la boîte à outils : « Pour retrouver une information rapidement, vous pouvez utiliser le raccourci clavier **ctrl+F** mot recherché qui sera surligné dans la page ! »

Remarques -Vous pouvez laisser quelques noms de constellations apparaître sur les photos pour alléger la tâche des la tâche des élèves. Certains sauront utiliser ce bonus, d'autres non et ce sera un des éléments du debriefing.

PARCHEMIN

Biographie d'Alexandra David-Néel

Louise Eugénie Alexandrine Marie David, plus connue sous le nom d'Alexandra David-Néel, née le 24 octobre 1868 à Saint-Mandé, morte à près de 101 ans le 8 septembre 1969 à Digne-les-Bains, est une orientaliste, tibétologue, chanteuse d'opéra et féministe, journaliste et anarchiste, écrivaine et exploratrice, franc-maçonne et bouddhiste de nationalités française et belge.

En 1914, en Inde, elle rencontre dans un monastère le jeune Aphur Yongden, âgé de 15 ans, dont elle fera par la suite son fils adoptif.

Elle fut, en 1924, la première femme d'origine européenne à séjourner à Lhasa au Tibet, exploit dont les journaux se firent l'écho un an plus tard¹ et qui contribua fortement à sa renommée, en plus de ses qualités personnelles et de son érudition.


Séjour incognito à Lhasa (1924)

« Alexandra David-Néel en pèlerine-mendiantte tibétaine portant sur le dos ses bagages, l'unique marmite composant toute sa batterie de cuisine et un soufflet tibétain fait d'une peau de chèvre pourvue d'un long tuyau, ustensile indispensable pour allumer le feu de bouse de yacks. C'est dans ce déguisement qu'elle réussit à pénétrer à Lhasa. »

Déguisés respectivement en mendiantte et en moine et portant un sac à dos le plus discret possible, Alexandra et Yongden partent ensuite pour la ville interdite. Pour ne pas trahir sa qualité d'étrangère, Alexandra n'ose pas emporter d'appareil photo, de matériel de relevé, elle cache toutefois sous ses haillons une boussole, un pistolet et une bourse avec l'argent d'une éventuelle rançon. Ils atteignent finalement Lhasa en 1924, se fondant dans la foule des pèlerins venus célébrer le Mönlam ou « fête de la Grande Prière »⁵³. Ils séjournent à Lhasa deux mois durant, visitant la ville sainte et les grands monastères environnants : Drépong, Séra, Ganden, Samye, et rencontrent Swami Asuri Kapila (Cesar Della Rosa Bendio). Foster Stockwell fait la remarque qu'Alexandra n'est pas accueillie par le dalaï-lama ni par ses assistants, qu'on ne lui montre pas les trésors des lamaseries ni ne lui décerne de diplôme⁵⁴. Jacques Brosse précise qu'elle connaît bien le dalaï-lama mais celui-ci ignore qu'elle est à Lhasa, et elle ne peut révéler son identité⁵⁵. Elle ne trouve « rien de très particulier » au Potala, dont elle remarque que la décoration intérieure est « entièrement de style chinois »⁵⁶, 57, 55. Alors que dans *Voyages d'une Parisienne à Lhasa*, elle décrira en exultant son entrée à Lhasa et sa visite du Potala, dans une lettre adressée à son mari et datée du 28 février 1924, elle déclare qu'elle n'avait aucune curiosité au sujet de Lhasa : « J'y suis allée parce que la ville se trouvait sur ma route et aussi parce que c'était une plaisanterie très parisienne à faire à ceux qui en interdisent l'entrée.

À cent ans et demi, Alexandra demande le renouvellement de son passeport au préfet des Basses-Alpes.

Elle s'éteint le 8 septembre 1969, à presque 101 ans. Ses cendres sont transportées à Vârânasî en 1973 par Marie-Madeleine Peyronnet pour être dispersées avec celles de son fils adoptif dans le Gange.

ENIGME MARYAM MIRZAKHAMI	
Auteurs : Claire Brabant Delphine Vadrot A compléter	Liste des outils utilisés : CDI : fonds documentaire Outils : PC ou matériel mobile avec connexion (esidoc ; moteur de recherche) Tableau de la Classification Dewey
Notions liées	En info-doc : classement des livres de fictions et des documentaires, mot-clé, cote, prélèvement de l'information, interrogation d'un portail documentaire et d'un moteur de recherche
Principe de l'énigme - Décrivez ici votre énigme en quelques lignes	Retrouver le nom de la scientifique et sa discipline pour reconstituer une partie de la cote du livre documentaire renfermant la clé.
Visuel – Ajoutez ici, si possible, un visuel de votre énigme	
DEROULEMENT DE L'ENIGME	
<p>Préparation en amont, documents à prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> * 8 feuilles avec, sur chacune, la photo d'une constellation numérotée de 1 à 8. Imprimer ces feuilles, les installer dans l'espace jeu * 1 feuille « départ » avec la 1ere mission et le mot-croisé à compléter * 1 feuille pour lancer la 2e mission. Les élèves doivent trouver une fiction qui évoque les étoiles (ex : Le Petit Prince). Vérifier que le fonds dispose d'au moins une fiction. Y cacher la page « Fields » * 1 feuille pour lancer la 3e mission * 1 feuille avec le message crypté * 1 boîte à outils (logo Esidoc, mot-clé FEMME, filtre rouge (attention outil à avoir), une illustration de toucan) * coup de pouce (carte du ciel avec les constellations ; mot-clé ASTRONOMIE) <p>Vérifier dans le fonds :</p> <ul style="list-style-type: none"> * dans le rayon Astronomie, s'assurer d'un ou plusieurs livre(s) contenant les constellations à retrouver * recherche Esidoc (simple et avancée) Astronomie + restriction livre + fiction : s'assurer de la présence d'au moins un livre en résultat. 	
Répondre à la question suivante : MM : Qui suis-je ?	
ENIGME 1 MM : Sous les étoiles ? (dans enveloppe MM1)	
<p>Décoder :</p> <p>Retrouver les constellations à l'aide de l'étoile, cachées dans l'espace jeu.</p> <p>Réponse : MEDAILLE</p>	
ENIGME 2 : FOUILLE LES ETOILES (dans enveloppe MM2)	
<p>Message dans l'enveloppe : Retrouve un conte qui raconte une histoire d'étoiles. Un indice t'attend ! <i>Les participants peuvent rechercher dans Esidoc à partir du thème de la 1ère mission « ASTRONOMIE » ou le mot « étoile » et des restrictions livre et fiction. Chercher dans le fonds fiction les livres grâce aux cotes. Le</i></p>	

code, retrouvé alors dans un des livres, apparaît grâce au filtre rouge de la boîte à outils le mot « Fields ».

Réponse : FIELDS

ENIGME 3 : DEVINETTE (dans enveloppe MM3)

Les participants recherchent dans un moteur de recherche, entrer les mots-clés : FEMME / MEDAILLE / FIELDS. La scientifique Maryam Mirzakhami apparaît dès les premières réponses puisqu'elle est la seule femme ayant obtenu cette récompense. La lecture de sa biographie nous renseigne sur sa discipline de travail : les MATHÉMATIQUES, relevant de la classe Dewey 5.

Le chiffre 5 fait partie de la clé pour décoder l'énigme finale.

Dépendances cette énigme 4 est construite de façon linéaire, les 3 missions doivent donc être résolues dans l'ordre. Les coups de pouce doivent donc permettre aux participants d'avancer et de ne pas rester bloqués.

Apports - NON

Coups de pouce : carte du ciel avec les constellations ; mot-clé ASTRONOMIE ; « ce chiffre correspond à mon jour de naissance ».

Remarques -Vous pouvez laisser quelques noms de constellations apparaître sur les photos pour alléger la tâche des la tâche des élèves. Certains sauront utiliser ce bonus, d'autres non et ce sera un des éléments du debriefing)

Les constellations

Les constellations à trouver se trouvent parmi les suivantes :

**BOUVIER – BALEINE – HERCULE – DRAGON – PETIT LION –
CASSIOPÉE – ORION – VIERGE – MARS ATTACKS - ANDROMÈDE –
GRANDE OURSE – CYGNE – LYRE – GÉMEAUX – LÉZARD – DARK
VADOR**

Solution des mots-croisés

CONCLUSION DE L'ESCAPE GAME

Auteurs :

Claire Bruley

Saïda BOUAISS

Liste des outils utilisés

Message adressé aux participants :

<http://blabberize.com/view/id/1863374> (faire Qr code)

**GRILLE D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES
ESCAPE GAME COLLABORATIF ET PÉDAGOGIQUE**

Compétences	Très bonne maîtrise	Maîtrise satisfaisant e	Maîtrise e Fragile	Maîtrise insuffisant e
Réaliser une tâche complexe				
Analyser : Faire preuve d'esprit logique dans la réalisation d'une tâche d'une suite d'actions, dans la résolution d'un problème				
Observer / Interpréter : Avoir le sens de l'observation lors de la fouille : décoder et/ ou interpréter des messages, des codes, des documents				
Evaluer : Estimer les conséquences de ses actes : anticiper les problèmes et obtenir les résultats attendus : gérer le temps imparti				
Effectuer un travail collaboratif				
Communiquer : S'exprimer clairement et efficacement avec tout le groupe : argumenter pour défendre son point de vue				
Aider : Vérifier si un camarade a besoin d'aide : essayer d'aider sans faire à la place des autres				
Collaborer : <ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions de l'ensemble des membres du groupe : savoir écouter les autres, leurs idées. • Appliquer les consignes données par un membre du groupe • Expérimenter le travail de groupe et la notion de compétences distribuées : savoir fédérer, coopérer autour de projets. • Respecter les autres membres de l'équipe • Résoudre pacifiquement les conflits 				
Connaître et appliquer les règles d'un jeu				
Appliquer les consignes, respecter les règles relatives à la sécurité et au respect de la personne et de l'environnement.				
Relier certaines règles et consignes aux connaissances.				
Situer et se situer dans le temps et l'espace				
Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans et des cartes				
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde : Comprendre et interpréter des textes ou des œuvres				
Raisonnement, imaginer, élaborer, produire : élaborer un raisonnement et l'exprimer en utilisant des langages divers.				
Avoir confiance en soi				
Défendre des idées en argumentant Faire preuve d'initiative Etre autonome : Avoir recours à la lecture de manière autonome pour chercher des informations, répondre à un problème, compléter une connaissance, vérifier une hypothèse ou un propos Etre actif : (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.				