



**FICHE TECHNIQUE
de l'animation « Sciences collège Nord »**

« ALERTE AUX VIKINGS ! »

THEME : JEU D'EVASION

OBJECTIFS : Expérimenter une démarche scientifique.
Mobiliser des compétences relatives aux sciences pour résoudre une énigme.

- **Contact des personnes référentes :**
Adeline PERROTTE, médiatrice - aperrotte@douaisis-agglo.com
Fabienne THOMAS, médiatrice - fthomas@douaisis-agglo.com
Amélie LEGRAND, médiatrice – alegrand@douaisis-agglo.com
Tél. : 03.27.71.18.00
- **Durée totale de l'animation :** 2h dont 1h consacrée au jeu d'évasion et 1h de visite du musée-parc archéologique.
- **Jauge maxi d'élèves par groupe :** 30 élèves.
- **En cas de projet avec deux classes :** les 2 groupes participent alternativement à la visite et au jeu.
- **Nombre d'accompagnateurs requis :** 1 par groupe.
- **Lieu :** Arkéos - En intérieur pour la visite, en extérieur pour l'activité (prévoir un vêtement chaud selon la météo).

DESCRIPTIF DE L'ANIMATION (DEROULEMENT) :

Introduction :

Vous voici dans le *Castrum Duacum* en l'an mil. L'arrivée des vikings est imminente et dans la précipitation, vous vous êtes retrouvés enfermés dans le *portus* ! Vous avez 1h pour obtenir le mot de passe permettant l'ouverture des portes du fort et vous échapper à temps... Pour y arriver, vous devrez résoudre des énigmes scientifiques.

Atelier :

Dans cet escape game, six équipes vont se confronter à des énigmes de sciences, de technologie ou de mathématiques. La coopération étant de mise, chaque énigme résolue délivrera une lettre du mot de passe final.

Visite du musée-parc et conclusion :

Après un débriefing enrichi de notions sur l'histoire des Sciences et l'état des connaissances scientifiques au Moyen Âge, les élèves sont invités à découvrir les collections médiévales du musée et à une visite du parc de reconstitution archéologique.

Conseils pratiques :

Activité proposée à partir de la mi-mars.
Possibilité de pique-niquer sur place dans un espace couvert.