

Présentation des ressources numériques ludiques proposées dans les ouvrages élèves de la collection EGIN

Au fil des pages des trois ouvrages et à chaque fin de chapitre, les ressources numériques deviennent ludiques : des quiz, des mots à caser, des mini-jeux, des animations originales... Parmi celles-ci, vous découvrirez des jeux complets du type jeu de plateau ou escape game, il suffit de scanner le QR Code avec un smartphone.

JUMANLLY : Bienvenue dans la jungle de l'économie !

Dans ce jeu de plateau aux couleurs de la célèbre série de films vous révisez de nombreuses notions des premiers chapitres. Jouez seul ou jusqu'à 4 joueurs, lancez le dé, déplacez votre animal totem et répondez aux questions pour arriver le premier au centre du plateau. Ambiance aventure, en immersion sonore.

EGIN 1 – Chapitre 3 – Page 24

EGIN 3 – Chapitre 3 – Page 26



STP : Sauve Ta Planète !

Conçu en forme d'escape game, ce jeu complet vous permet d'éprouver votre maîtrise en matière de développement durable.

À travers 4 grandes missions, Production, Recyclage, Biodiversité et Innovation... vous contribuez à préserver l'environnement... et vos connaissances !

EGIN2 – Chapitre 12 – Page 26

EGIN 3 – Chapitre 12 – Page 88



GENIALLYLAND : Amusement et sensations garantis !

Entre l'escape game et le jeu « attrape-peluche » vous visitez « le seul parc d'attractions au monde où s'exerce le droit du travail ».

Entrez dans 4 attractions pleines d'humour et de frisson, gagnez des peluches et progressez dans le parc et dans vos acquis !

EGIN2 – Chapitre 34 – Page 188

EGIN 3 – Chapitre 34 – Page 250

