

# ~ J'ENCAISSE EN CAISSE ~

-CAP EPC

## Note explicative



Il est 9h30 et Mme Métaux, cliente fidèle arrive en caisse



Ça mange pas de pain

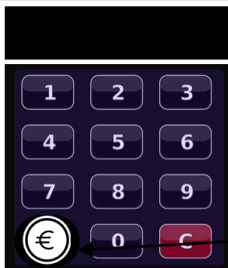
L'élève lit la mise en situation puis appuie sur la caisse

Madame Métaux vient d'acheter 2 baguettes à 1,10€, une tablette de chocolat au lait à 1,99€ et une bouteille de jus d'orange à 0,81€. Elle vous remet un billet de 10€. Combien lui rendez-vous ?

**SOLUTION**

L'élève accède à la consigne et cherche la solution. Il y répond en cliquant sur la flèche « solution »

~ J'ENCAISSE EN CAISSE ~  
CAP EPC



L'élève peut cliquer sur ce bouton qui le ramène à la première page (ce qui veut dire qu'il devra recommencer le jeu depuis le début)

Le bouton « solution » amène l'élève à un clavier où il doit taper la réponse puis la valider avec la touche €

Le premier chiffre du code qui permet d'ouvrir le coffre-fort apparaît ainsi qu'un second bouton sur lequel l'élève va devoir cliquer pour accéder à la seconde question

~ J'ENCAISSE EN CAISSE ~  
-CAP EPC

5  
Ça mange pas de pain

Du blé pour bien commencer la journée



Il est 11h00, Monsieur Lambda se présente à vous.

Réponse aux différentes questions :

- Mme Métaux : 5€
- M Lambda : 6€
- Mme Martin : 2€
- M Maxwell : 8€
- Mme Panceleut : 9 € (attention, c'est le montant de la TVA qui est demandé)



Le code pour ouvrir le coffre-fort est donc : 56289

Nous y sommes !!



Pour ouvrir le coffre, l'élève doit cliquer au centre




l'élève doit cliquer sur l'enveloppe pour lire l'information

Félicitations !!

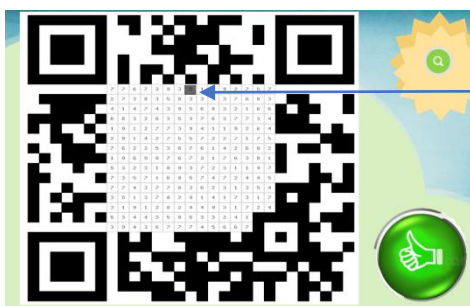
Tu viens de trouver les 5 chiffres qui vont te permettre d'accéder à l'étape finale.

Il suffit de colorier les cases qui correspondent aux 5 chiffres du code.

Lorsqu'apparaîtra le téléphone, munis-toi du tien .....



l'élève doit cliquer sur le QR Code pour accéder à la suite. La loupe lui permet de revoir les numéros à colorier



l'élève doit cliquer sur les numéros à colorier. Quand tous les numéros seront coloriés, le bouton vert sera fonctionnel



Lorsque tous les numéros sont coloriés, le bouton vert permet de faire apparaître un portable rouge sur la gauche. L'élève doit alors se munir de son portable et scanner le QR Code





Le QR code permet à l'élève d'accéder à un jeu de rendu de monnaie qu'il peut faire en attendant que les autres élèves terminent le jeu.

