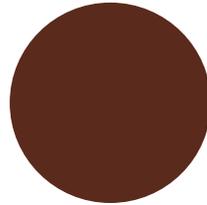
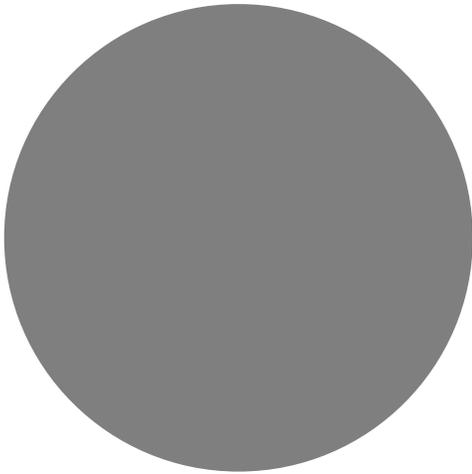




Région académique
NOUVELLE-AQUITAINE

académie
Limoges



Escape Games et jeux numériques en espagnol

Académie de Limoges

29 avril / 3 mai 2019 / 11 octobre

Résumé des journées animées par Astrid
Cotineau, Marie-Claire Roussy-Cousin et
Isabel Santos

¡A jugar!

La primera etapa del Escape Game *Don Quijote*

Les collègues, disposés en îlots, ont réalisé la première étape d'un Escape Game conçu par Isabel Santos en collaboration avec plusieurs collègues hors académie. Tous les objets étaient disposés dans la salle, les îlots étaient équipés du matériel nécessaire ainsi que de l'affiche qu'Isabel avait créée pour ses élèves. L'idée était de plonger les collègues dans l'ambiance et de susciter des questions.

Tiempo máximo: 20 minutos



Escape game
Don Quijote

Casa de don Quijote
Un viaje en el tiempo

Apúntate

Pour participer :

- ♦ Être en classe de 4^{ème}
- ♦ Vouloir découvrir la culture et la langue espagnoles
- ♦ Former une équipe de 5 à 6 personnes (avec un capitaine)
- ♦ S'adresser à M^{me} SANTOS avant le 15 décembre

Réactions / Questions

Cette mise en situation a donné lieu à un échange. Les questions auxquelles nous voulions répondre étaient les suivantes :

- Escape Game : qu'est-ce que c'est ? *C'est un jeu d'évasion. Le but est de résoudre des énigmes en équipe en temps limité pour sortir d'une pièce.*
- Quelle différence avec l'Escape Game pédagogique ? *Le but d'un Escape pédagogique est de permettre aux élèves d'APPRENDRE autrement. Il mobilise principalement des activités de réception. C'est un moyen de faire découvrir une thématique ou de remobiliser des acquis, des connaissances.*
- Comment nous est venue l'idée de créer un Escape Game pédagogique ? *Par l'envie de changer des traditionnelles activités de fin d'année.*
- Avec qui avons-nous travaillé pour le créer ? *En équipe mais pas forcément avec des collègues du même établissement. Isabel a travaillé en équipe, à distance, avec des collègues qui faisaient partie d'un groupe Facebook dédié aux jeux d'évasion et à Eluard, nous avons travaillé en duo, Astrid et moi.*



¡A jugar! (de nuevo...) Escape Game *Al-Ándalus*

Diffusion du teaser → <https://www.youtube.com/watch?v=3QAPXgWX7V8>

... et départ vers la salle dédiée.



Quelques photos de la salle prises avec les élèves en situation.

Impressions / Questions / échange

Par cette expérience, nous voulions montrer aux collègues ce que ressentent les élèves quand ils sont mis en situation de jeu, dans un autre cadre que celui de la classe. Ils ont pu se rendre compte qu'il fallait faire preuve d'ingéniosité et que cette activité mobilisait des ressources difficilement exploitables en classe. C'est une façon de voir les élèves autrement, de se rendre compte de leur esprit d'équipe, de leur vivacité d'esprit et de leur degré de détermination face aux obstacles.

L'expérience a aussi montré l'énorme travail de préparation que suppose la création de ce genre d'activités.

Les collègues ont testé la version 1 de l'Escape Al-Ándalus et cela a donné lieu à une réflexion sur la difficulté à calibrer la complexité des énigmes et la longueur d'un jeu.

Nous avons ensuite expliqué les remaniements effectués pour adapter la première version afin que le jeu puisse se faire en 55 minutes.

Cet escape était conçu pour que toute une classe puisse y participer. Pour ce faire, la salle contenait 5 îlots sur lesquels pouvaient jouer 5 ou 6 élèves. Chaque îlot portait sur un aspect différent Al-Ándalus et les énigmes étaient toutes différentes d'un îlot à un autre. La résolution des énigmes de chaque îlot menait les élèves de tous les îlots à mettre en commun leur résultat afin de pouvoir ouvrir le cadenas à 5 chiffres qui libérait le trésor contenu dans le coffre.

Version de l'escape Al-Ándalus remanié

- Inséré dans la séquence *Conquista / Reconquista* à mi-parcours, avant l'étude d'une vidéo qui explique les avancées scientifiques, artistiques et dans la vie quotidienne. Avant l'activité « sopa de palabras » (voir diapo suivante)
- Suppression de la phase 2 « Enigmas matemáticos » et recherche d'indices simplifiée. Pas de phrase à reconstituer : remplacée par une phrase mystère à décoder qui résumait le thème de chaque îlot (voir diapo suivante).
- Ouverture du coffre toujours collaborative : les énigmes de chaque îlot menaient à un chiffre et une couleur (= 5 couleurs et 5 chiffres pour ouvrir le cadenas).

Los moros introdujeron en el español muchas palabras que se denominan arabismos. Hoy contamos con muchas palabras de origen árabe.

Exemples de
phrases
reconstituées

La medicina antes de la conquista árabe era muy rudimentaria en la península ya que se basaba en las creencias y supersticiones religiosas.

Las aportaciones de los árabes fueron muy importantes para el desarrollo de la península y cambiaron la vida de los habitantes.



in
frases

Gr
bill

Message
contenu
dans le
coffre

¡Enhorabuena! Habéis conseguido abrir el arca del tesoro. Habéis sido astutos y solidarios.

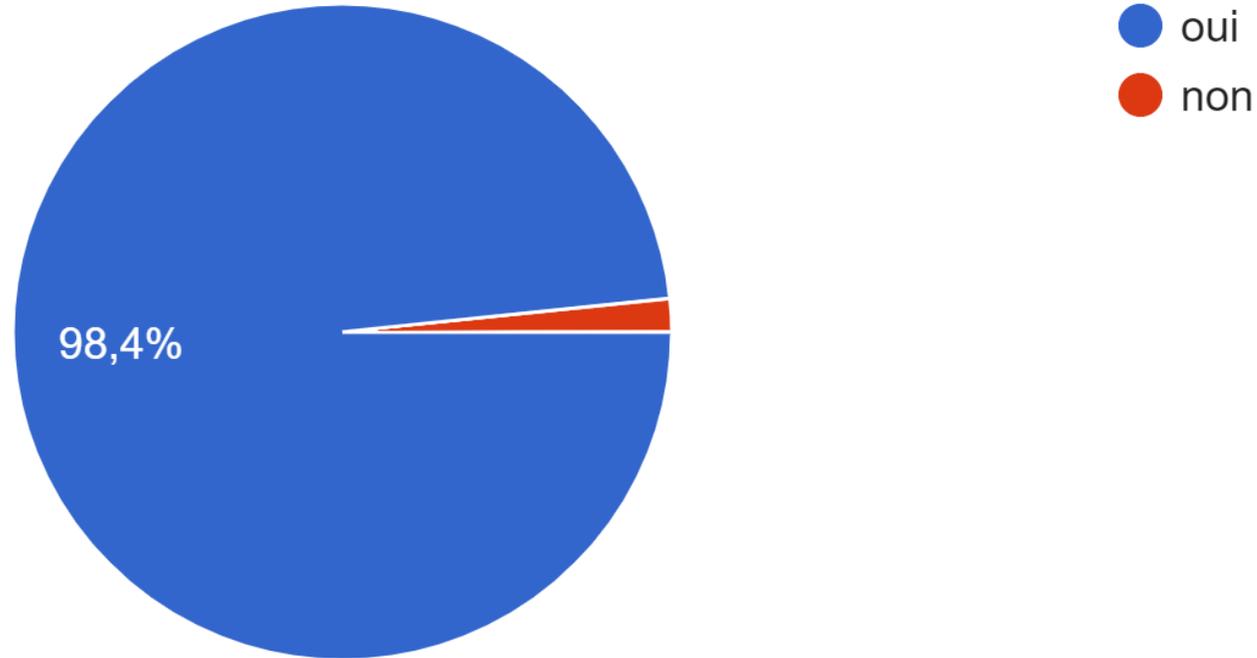
Pero para ganar de verdad, tenéis que demostrar que habéis vencido realmente la ignorancia...

¿Por qué es Al-Ándalus un periodo histórico tan importante?

Les sondages : ce qu'ont pensé les élèves de l'Espace Al-Andalus

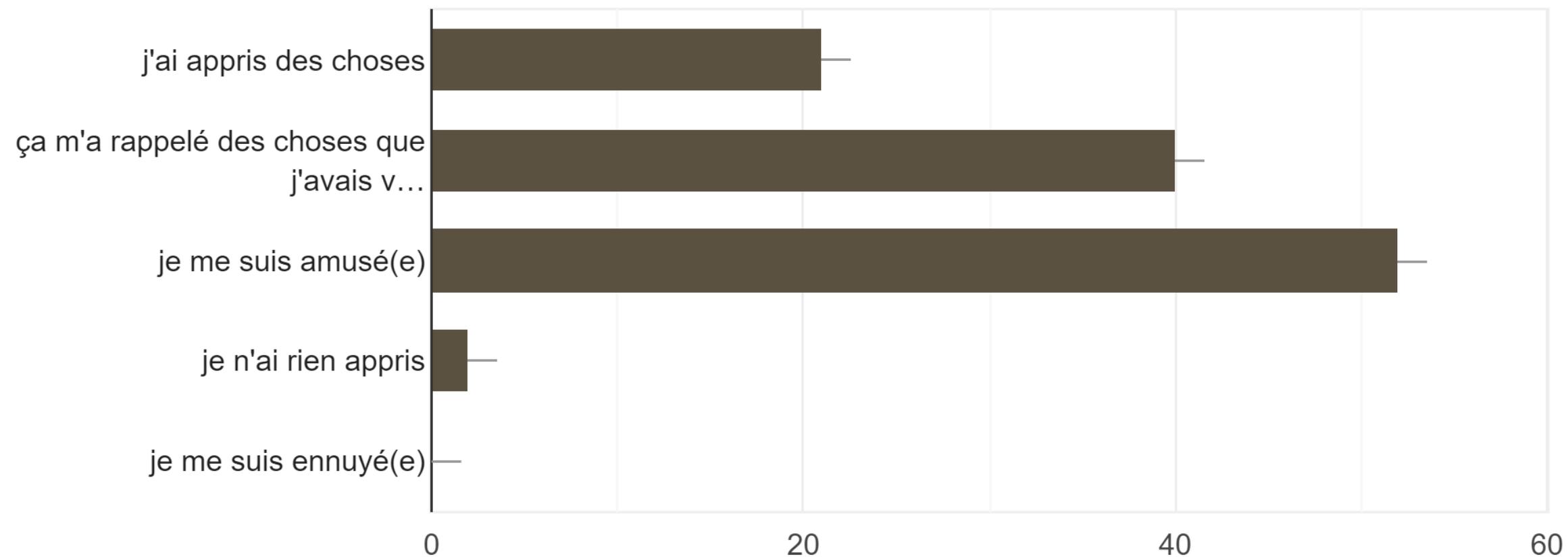
As-tu aimé l'escape game pédagogique Al-Andalus

61 respuestas



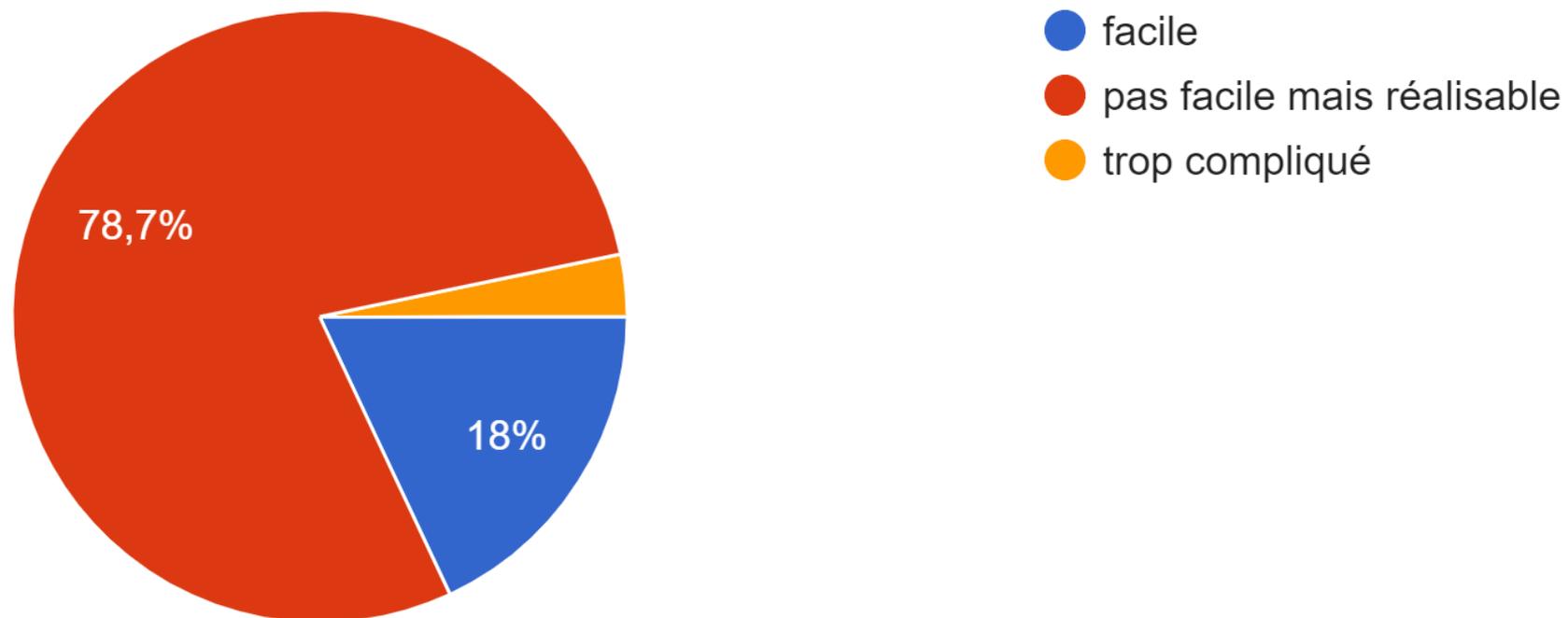
Quelles sont tes impressions ?

61 respuestas



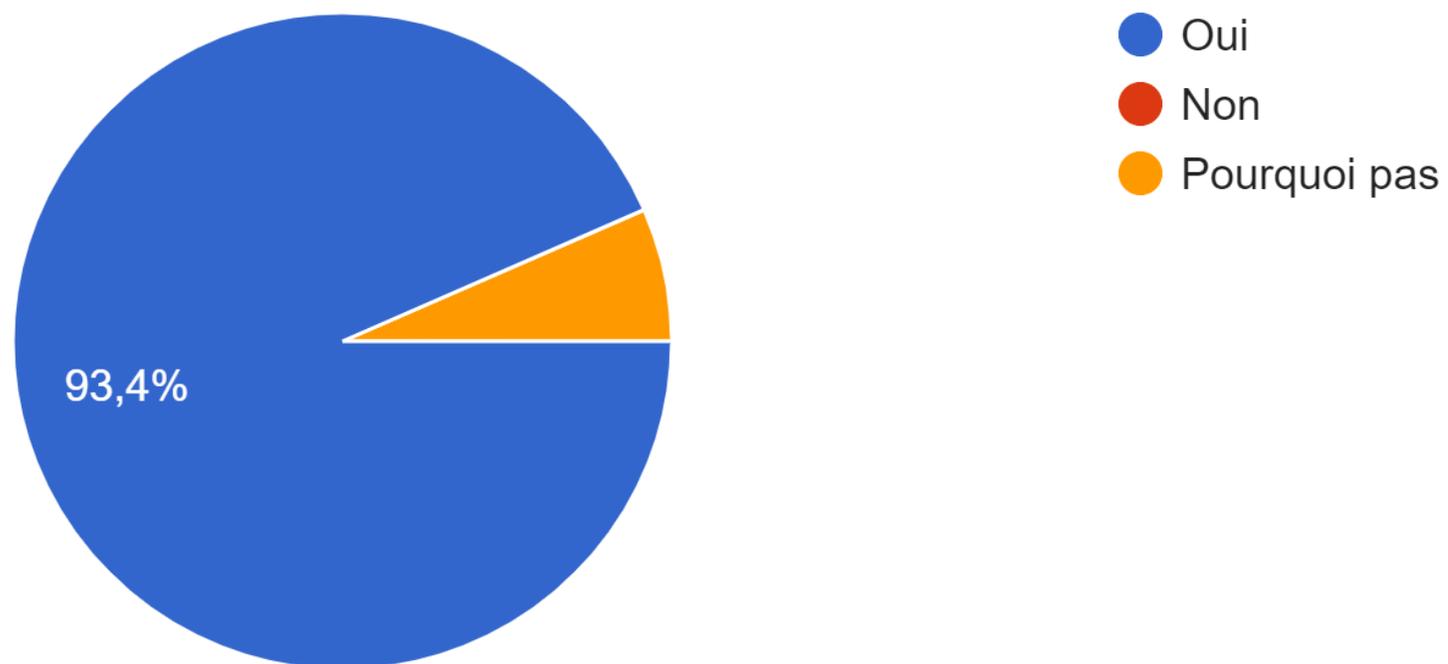
Tu as trouvé ce jeu:

61 respuestas



Aimerais-tu refaire un autre Escape Game sur une autre thématique ?

61 respuestas



Sondage Escape Game *Don Quijote* d'Isabel

J'ai trouvé cet escape game très intéressant et cultivant. J'ai appris des choses sur ce personnage dont je ne connaissais pas grand chose. Et bien sur je ne serais pas contre pour un autre escape game!

Oui j'aimerais le refaire, c'est intéressant car on a appris des choses sur l'Espagne

C'était assez ludique car il y avait des énigmes compliquées mais pas trop dur non plus, après il manquait quelques énigmes car quelques fois on était 4 sur une énigme il me semble. Oui j'aimerais en refaire un.

Oui j'aimerais beaucoup en faire d'autres car j'ai toujours aimé le mystère depuis que je suis toute petite.

On aimerait en refaire c'est trop bien car çanous fait faire de l'espagnol ludiquement..

Cela m'a plus car nous étions plongés dans tout un autre univers que l'école.

Oui j'aimerais beaucoup un refaire un car sa Josh apprend l'espagnol tout en s'amusant .

C'est intéressant pour s'entraîner à l'espagnol

J'ai beaucoup apprécié l'escape game et oui ce serait bien d'en refaire un

J'aimerais en refaire car c'est un jeu où on apprend des nouvelles choses, ça nous fait réfléchir et c'est bien.

On était vraiment unies j'ai trouvé ça très intéressant et différent de d'habitude et très intéressant.

Je n'ai pas participé

Je n'ai pas pu participer et j'aimerais beaucoup en faire un .

C'était intéressant et j'aimerais bien en refaire

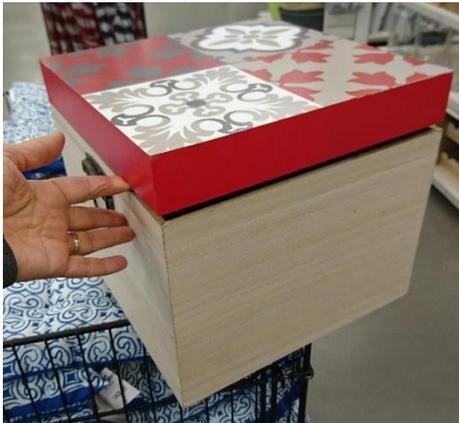
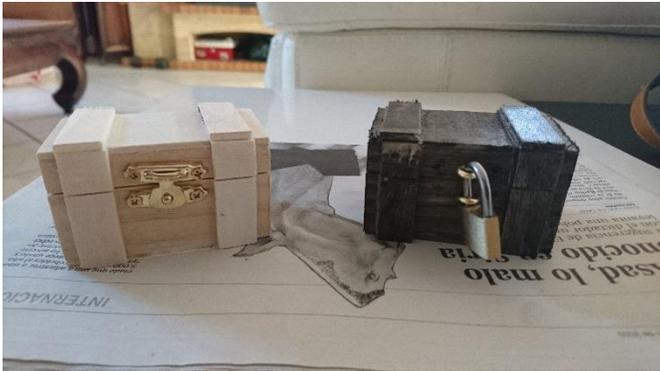
C'était super et j'apprécierai en avoir un autre

Je n'ai pas pu la faire mais j'aimerais beaucoup.

Oui j'aimerais en refaire un car c'est amusant et ça nous fait travailler notre espagnol et c'est très réaliste

Difficultés / bilan

- Chronophage : Trouver un scénario, créer les énigmes, créer un teaser et/ou une affiche, des décors, etc.
- Suppose un investissement financier (plus ou moins important) qui est rarement pris en charge par les établissements. Pour les jeux d'évasion présentés, tout a été pris en charge par les conceptrices.
- Difficile de calibrer le degré de difficulté et donc la longueur.
- Certains élèves chercheront les failles pour gagner / On ne peut pas tout prévoir / fuites.
- Langue de communication pour les élèves : le français. Il faut se dire que c'est une situation particulière et que c'est une étape qui ultérieurement facilitera la prise de parole.



Quelques
objets
fabriqués.





10€

Mini UV Flashlight



5€



2,50€



2,50€



La cerámica de Teruel de la yaya

Un "botijo" acheté à 1€ dans une structure de type Emmaüs.





PAUSE
DEJEUNER

Reprise à 13h45

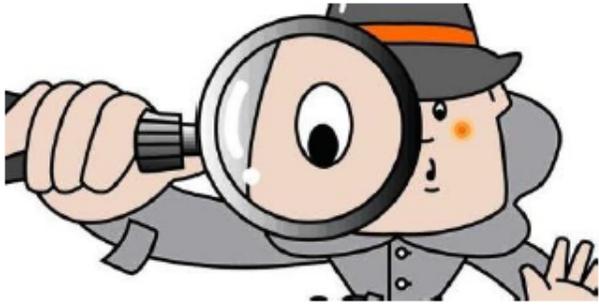
Jeux numériques



Sigue el enlace indicado en las instrucciones. Si no has leído el cuento (muy mal...), ponte con un/a compañero/a que sí lo haya leído.

Clarisa
Isabel Allende

L'après-midi était dédiée aux jeux numériques et hybrides.



Instrucciones para el juego de pistas literario

Clarisa

1. Hay que prestar atención: lee bien lo que te piden, explora detenidamente cada rincón de las habitaciones. Pasea el ratón por encima de cada personaje que aparezca, a ver si tiene cosas que decirte.
2. Apunta todos los indicios y los códigos que permitan pasar de una página a otra, por si retrocedes y los necesitas de nuevo.
3. Si estás bloqueado/a, llama a la profesora.
4. Tómate el tiempo que haga falta, no corre prisa: no gana el que más rápido llegue a la última página, sino el que más se divierta jugando.
5. Usa esta hoja como recordatorio y borrador, para apuntar todo lo que te parezca importante.

¡A disfrutar! <https://view.genial.ly/5aeb6e43d957720ee5b07f34/interactive-content-escape-clarisa>

Réactions / Questions / échange

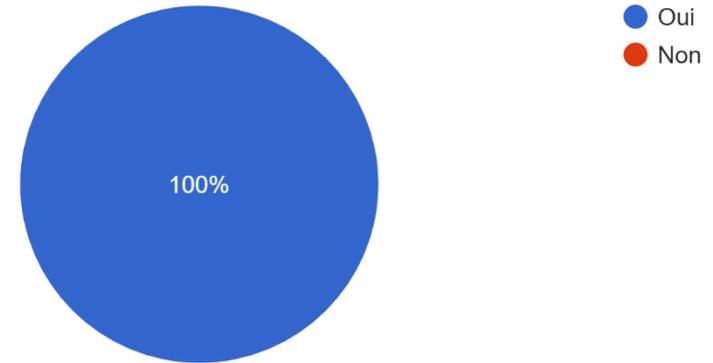
Points positifs / points négatifs :

- Le gros point positif c'est la réaction des élèves qui, unanimement, ont vraiment trouvé cette activité fantastique. L'élève qui toute l'année avait été en très grande difficulté mais qui n'avait jamais levé la main pour demander de l'aide a appelé le professeur au moins cinq fois et il a fini le jeu le premier. Sa dernière question a été : « *Madame, pourquoi on fait pas ça plus souvent ?* ». Réponse dans le tiret suivant...
- Chronophage : découverte de l'outil Genially et autres outils insérés comme learningapps, choix du scénario, recherche d'images pour les décors, etc.
- Possibilité d'utiliser des jeux déjà créés par des collègues (il suffit de demander l'autorisation au concepteur)
- Conseils : commencer par quelque chose de simple, puis aller vers un jeu plus complet, plus long, plus abouti. Faire tester le jeu à vos collègues (il faut de gentils cobayeurs 😊)
- L'autre aspect positif c'est qu'une fois fait, le jeu peut être réutilisé, on peut le modifier, l'adapter et il n'y a pas l'investissement en temps que requiert la mise en place d'un escape game.

L'avis des élèves

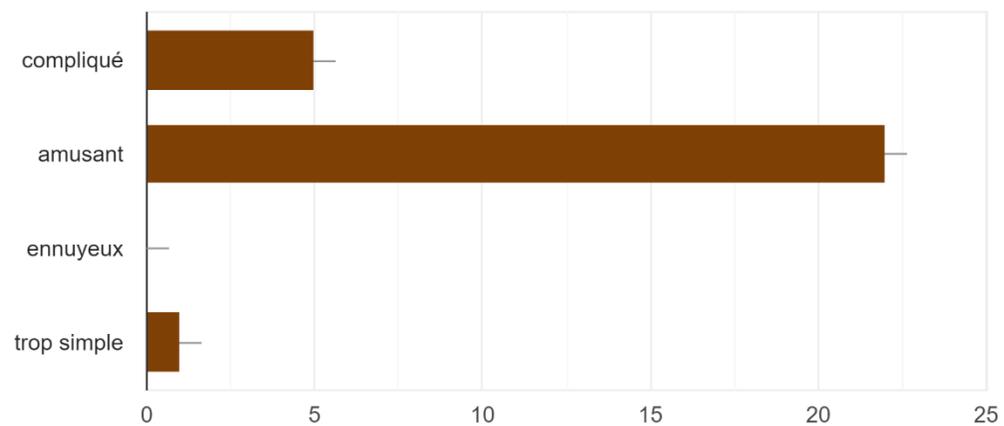
As-tu apprécié cette façon de revoir l'ensemble de l'oeuvre étudiée?

23 respuestas



Tu as trouvé ce jeu de piste numérique :

23 respuestas



Autres jeux conçus par des collègues d'espagnol

Petit jeu de révisions (4^{ième}) – Mélanie Bayle (Nice) : jeu type test de positionnement.

Día de Muertos – Marion Roy (Toulouse) : jeu pour faire découvrir cette fête ou réactiver des connaissances.

Nuevo secuestro – Isabel Santos (Limoges) : jeu de réactivation de séquence, niveau 3^{ième}

En un lugar de la Mancha – Marie-Claire Roussy-Cousin (Limoges) : jeu d'anticipation pour faire découvrir le personnage de Don Quichotte aux élèves.

Isabel Santos et Marie-Claire Roussy-Cousin ont ensuite présenté leurs Jeux hybrides : España, tierra de sabores (niveau A2, instructions en pièce jointe sur le site) / Noscape Paradores (destiné à des BTS Tourisme)

6) Qu'as-tu pensé du jeu de pistes : Nuevo secuestro ?

14 réponses

Avis des élèves d'Isabel, très révélateurs de leur engouement pour ces activités.

J'ai trouvé que c'était un peu compliqué à cause du temps limité

J'ai trouver que c'était compliquer mais c'était amusant

C'était génial, le concept d'aller sur Google Earth et tout ça nous a bien fait réfléchir et en même temps bien réviser notre espagnol, c'est très bien de faire ça de temps en temps.

Révision de séquence d'une nouvelle manière qui peut intéresser plus de monde.
Seul problème: des filles (dont je ne citerai pas le nom notamment Louise et Enya) m'ont embêté.

C'était sympa car nous étions en groupe et nous nous repartissons les taches (les énigmes). Et c'était agréable car personnellement mon groupe et moi nous étions en harmonie entrer nous...

J'ai vraiment apprécié ces énigmes, elles étaient toutes différentes et géniales à faire, c'est un très bon moyen d'apprendre et de tout réviser.

c'était bien parce que nous avons pu réviser pleins de notions que nous avons travaillé pendant l'année

J'ai beaucoup aimé

La séquence était bien, elle était variée donc cela m'a plus

C'était très bien mais trop facile (si tu fait des fautes tu peut juste vérifier en fessant accepter un score pourrait etre bien)

Encore mieux que le premier il fallut avoir de la réflexion utilise google map pour les coordonnée c'était vraiment super très inventif puis ça nous a fait revisser un peu tout les séquence en même temps.

C'était génial,bon travail en équipes.

C'était bien.

IDEM que pour l'énigme tierra de sabores, une énigme travaillée qui ne peut donner que plaisir et envie de la résoudre!

Seule petit inconvénient : il n'y a pas assez de postes pour chaque élèves...Soit réduire le nombre d'élèves par équipes soit mettre plus de postes à disposition (tablette par exemple)

6) Qu'as-tu pensé du jeu de pistes : Nuevo secuestro ?

15 réponses

C'était encore mieux que la séance "España, tierra de sabores"

j'ai adoré

Très amusant on travaille tout en s'amusant et en équipe j'ai beaucoup aimé

jeu de piste de logique et surtout de travail de groupe

J'ai bien aimé le travail de groupe, le seul problème est qu'il fallait avoir un minimum de compétence informatique.

C'était bien j'ai bien apprécié

Très très bien j'ai beaucoup apprécié

C'était très bien, j'ai beaucoup appréciée

j'ai pas trop aimé car c'était un peu compliqué

super, peut-être avec un peu plus d'énigmes avant de trouver le lieu

intéressant mais trop rapide

j'ai adoré, surtout en groupe

Bon jeu dans lequel on doit travailler en équipe, besoin de logique

un jeu de piste en groupe très intéressant qui permet de communiquer entre les différentes personnes de la classe, le seul problème pour moi ce n'est pas très clair on est un peu perdu

PAUSE

5) Qu'as-tu pensé du jeu de pistes : España, tierra de sabores (enigmas) ?

15 réponses

j'ai trouvé que c'était une activité sympathique

c'était une activité très bien on a découvert plein de chose

C'était très bien, ça nous a fait travailler en équipe, ça nous a permis d'apprendre à s'organiser avec un temps imparti et c'est plus ludique et plus agréable qu'un cours normal.

J'ai bien aimé ce jeu de pistes car on l'a fait en groupe et a plusieurs sur des énigmes.

C'était très bien et ce genre de travail permet de découvrir un chapitre d'une façon différente pour éviter que l'année soit redondante.

J'ai un peu moins aimé ce travail en groupe car on n'était pas très bien organisée mais sinon je pense que si mon groupe et mon on c'était bien organisée je pense que j'aurais un peu plus aimé.

J'ai beaucoup aimé ce jeu de piste, il était intéressant et amusant, j'ai adoré cette partie.

j'ai bien aimé c'était très intéressant et amusant

C'était bien

le jeu de piste etait bien donc cela m a plus

C'était pas mal mais trop loin "c'était le seul point négatif" hormis ça c'était un bon travail en groupe

c'était super ça change de d'habitude plutôt que des cour normal je trouve qu'on apprend mieux comme ça que avec des leçon normal. Ca force a travailler en équipe et coopérer.

C'etait très bien,assez amusant.

C'était super bien! J'ai bien aimé faire ça.

Un moyen ludique... Quoi de mieux pour apprendre en s'amusant?!

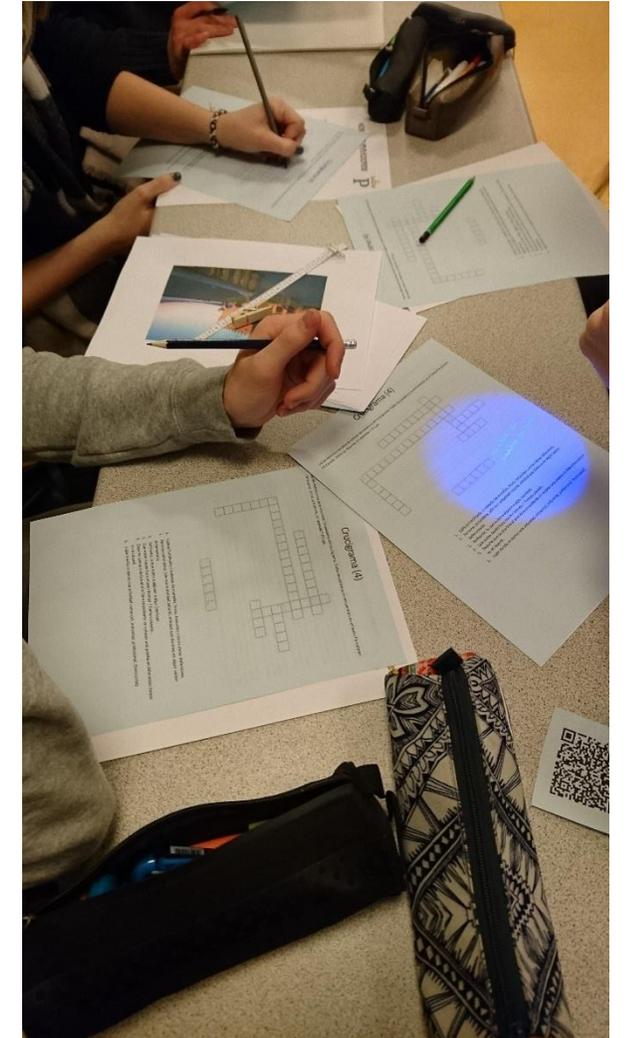
Du point de vue d'un capitaine, l'organisation est très compliquée, mais quand nous sommes pris dans le rôle de la compétition et du jeux, cette activité est juste géniale!!!

Noscape Paradores



Contenido de cada pochete : une lampe UV, un code César, la photo d'un hôtel, un QR Code, un texte avec une grille de mots croisés x 4 ou 5, une feuille Origen Paradores x 4 ou 5.

(documents en pièce jointe sur le site)





P

Instrucciones

Noscape Paradores

Objetivos

Descubrir lo que son los Paradores y ser capaz de explicarlo.

Adivinar en qué Parador se ha ido la profesora a descansar.

Abrir el arca que contiene el perfil turístico de la profe.

Presentar un Parador realizando un diaporama y explicar si podría, o no, ser el Parador escogido por la profe.

Modalidades

Habr  3 equipos de 4 personas y 2 equipos de 5 personas.

Cada equipo tiene una carpeta con documentos y material para resolver los enigmas. Vais a necesitar el m vil y una aplicaci n para escanear los c digos QR (QR Droid, por ejemplo). Pod is realizar la b squeda en el orden que quer is. Tendr is que apuntar los indicios para poder abrir el candado, saber qu  Parador vais a tener que presentar a los otros equipos, etc

No importa qui n acabe primero. Lo importante es que cada equipo resuelva los enigmas y descubra lo que son los Paradores, a su ritmo. No obstante, la b squeda y la realizaci n de la presentaci n del Parador no podr  superar 3 horas.

Los miembros de un equipo tienen que ayudarse, pero est  terminantemente prohibido comunicarse con los otros equipos. Tendr is que esforzaros, pero la profe (que ha descansado un mont n durante las vacaciones) os ayudar  si lo necesit is.

“No gana el que más rápido juega, sino el que más disfruta y aprende jugando.”

Outils / ressources

- Le groupe Facebook de Marion Roy *Profes'cape ELE (y otros juegos de enigma)* regroupait une grande quantité d'informations. Elle a décidé de le fermer cet été mais Isabel Santos avait synthétisé sur le document Profes'cape ELE toutes les informations utiles publiées par Marion.
- Ressources mises à disposition par Christelle Quesne (professeur d'anglais) <https://www.cquesne-escapegame.com/portfolio> et des outils répertorié
- Ressources centralisées dans le document Ressources numériques (en pièce jointe sur le site).
- Vous pouvez aussi consulter le site d'Anthony Straub : www.hispaformation.com (rubrique dédiée à la création d'Escape Game)

Escape Game Pédagogique

Ou toute
une classe,
si vous
optez pour
le travail en
îlots.

Définition

Jeu vidéo d'évasion

Adaptation grandeur nature

2 joueurs | 6 joueurs

Fouiller/résoudre des énigmes

Accomplir une mission

3 Types

Linéaire

Imbriqué

Ouvert

Équipe 1 | Équipe 2

MISSION ACCOMPLIE

Objectifs

- + Élèves acteurs
- + Apprendre en s'amusant
- + Développer la collaboration
- + Motivation

= Vers la réussite !

Adaptations pédagogiques

2 Possibilités

Grandeur nature

Numérique Genially

Les règles du jeu

- 1** Une durée
55 min =
- 5 min de consignes
- 35 min de jeu
- 15 min de débriefing
- 2** Un lieu
Aménagement facile
- 3** Une place dans la séquence
Escape Game :
- de découverte ?
- de contrôle ?
- d'entraînement ?
- 4** Des documents à exploiter
et des compétences
à développer
- 5** Un scénario captivant
- 6** Une décoration
qui plonge dans l'ambiance
- 7** Des énigmes à résoudre
- 8** Du matériel à acheter
- 9** Un maître du jeu
- l'enseignant
- un élève dans
la confiance

