

Profes'cape ELE (y otros juegos de enigma)

(Marion Roy)

I - UN ESCAPE, C'EST QUOI ?

"Escape game" est traduit en français par "**jeu d'évasion**".

Il s'agit donc d'un **jeu lors duquel on devra s'échapper d'une pièce** dans laquelle on est enfermé. Et cela **grâce à une série d'énigmes à résoudre**.

Il faut souvent réaliser une mission en même temps (récupérer un objet/document important, résoudre un mystère, etc).

L'escape allie divertissement et réflexion, d'où l'intérêt de l'utiliser en cours !

Les codes de l'escape :

- 1 SCENARIO

Qui va nous **mettre dans l'ambiance** et nous **indiquer notre mission**.

Tous les thèmes sont permis (lieux, époques, littérature, peinture, civi, enquête..)

- 1 SALLE (ou plusieurs)

La salle qui va nous **plonger dans un autre univers** le temps de l'escape.

La salle est plus qu'une ambiance. Elle est partie intégrante de l'escape, car son contenu est inclus dans le jeu & les énigmes.

Pour nous, il va falloir trouver le moyen de **faire oublier aux élèves qu'ils sont au collège !**

(ils sont très sensibles à la déco et c'est très drôle de voir les mâchoires qui tombent quand ils rentrent dans la salle !)

- 1 ÉQUIPE (ou plusieurs)

On est généralement **au moins 2 personnes** pour faire un escape.

En classe, il va falloir trouver comment répartir les élèves et les mettre tous en activité en même temps.

- 1 HEURE

Ou un temps imparti.

En classe ça **pourra être plus, ou moins long.**

- DES ÉNIGMES

Elles auront toutes sortes de formes (pour débiter voir "FABRIQUER DES ÉNIGMES") mais tournent autour du mystérieux, des cachettes (il faut farfouiller dans la salle), de l'occulte (symboles, messages invisibles...), des cadenas (ou autres mécanismes !), des mots de passe... et des surprises ! Ce sera aussi selon le thème choisi.

Elles demandent également un minimum de réflexion : faire appel à la logique, à ses connaissances, savoir associer des objets, des indices, observer, déduire, etc.

Ce sont les énigmes qui permettront aux joueurs d'avancer (ou pas !)

Selon ce que l'on veut travailler en classe, on peut faire un escape **façon découverte en ouverture de séquence**, ou **bien en milieu/fin pour de la réactivation**, etc !

On choisira ce que l'on veut travailler en fonction de l'organisation et au fil des énigmes.

II - PAR OÙ COMMENCER ?

Pour se lancer, nous pouvons nous inspirer de...

EXEMPLES D'ESCAPES & SITES RESSOURCES

- <http://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html>
- <https://www.cquesne-escapegame.com/> (merci Mélanie Dbv)
- ressources diverses (exemples d'EG, lien vers des sites ressources, etc) : <http://www.pearltrees.com/mayabe65/escape-game/id17309650> (merci Valérie Pagan)

ARTICLES / SITES

* Comment concevoir un EG pédagogique

https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique?fbclid=IwAR2UYdAF-tYoJpOWWipRlhCjx8t8Z_OUqRT85wAQK3l6DztnxmQdutCX_3Q

* Les secrets pour créer une bonne escape room (merci Isabel Ita)

https://gusandco.net/2015/06/24/tous-les-secrets-pour-creer-une-bonne-escape-room/?fbclid=IwAR1MYGuOt-9Fr2nw4JOpXHO1q7RoVH4huzkRQk6VAx0uUcOIEQX4U_6Ld1s

* Créer un escape péda (merci Anne Sophie): <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

[utm_content=buffer25b85&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer&fbclid=IwAR0P-pbNz9HR8kOb_P-x0sgfN72wJ7pkUmm48SQeLDJf1YKnn6zA8SxFC8o](https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/?utm_content=buffer25b85&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer&fbclid=IwAR0P-pbNz9HR8kOb_P-x0sgfN72wJ7pkUmm48SQeLDJf1YKnn6zA8SxFC8o)

* realidades virtuales en el aula (merci Carole

Gonzalez) : [http://pdbrozos.blogspot.com/2017/01/construyendo-realidades-virtuales-en-el.htmlonjour?](http://pdbrozos.blogspot.com/2017/01/construyendo-realidades-virtuales-en-el.htmlonjour?fbclid=IwAR3EnjM0bWHzN22Sa5ly47Q6Pm1mdjQdhZRDCpVhjbH_E8rVFwiqdmUn7WE)

[fbclid=IwAR3EnjM0bWHzN22Sa5ly47Q6Pm1mdjQdhZRDCpVhjbH_E8rVFwiqdmUn7WE](http://pdbrozos.blogspot.com/2017/01/construyendo-realidades-virtuales-en-el.htmlonjour?fbclid=IwAR3EnjM0bWHzN22Sa5ly47Q6Pm1mdjQdhZRDCpVhjbH_E8rVFwiqdmUn7WE)

*Outils et ressources pour "Escape Games pédagogiques" :

<http://escapegame.strikingly.com/?fbclid=IwAR3sGyXOm9EkNjalpzBHFIQnD3VndwLh6taR2hWyRIYn2XF-TkKYc9xNkjM#accueil>

* collègues gamificadores : https://gamificacioneducativa.com/2017/09/01/10-profesores-gamificadores-que-deberias-seguir/?fbclid=IwAR2eMUhOUg7xEB4ymUlsZErn87rh-ExExMPX8Mz-V_6Uk6wrndO86mtgXg

* des "escapes" très simples à faire : 3 textes (ou audio ou video) avec une trentaine de questions qui donnent des mots ou chiffres afin d'ouvrir le cadenas.

C'est de la CE/CO/CAV habituelle améliorée... mais ça a le mérite d'être simple à mettre en place ! : http://chagall-col.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1101&fbclid=IwAR3FvY4leHj91k2Cj_C8Kju6FcRvo84Z5WEivDdqs0BhCDt5DLYhofSCzys

http://chagall-col.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1101&fbclid=IwAR3FvY4leHj91k2Cj_C8Kju6FcRvo84Z5WEivDdqs0BhCDt5DLYhofSCzys

III - LA TRAME DE L'EG

Il est important de déterminer la forme de notre escape dès le début !

Voici les possibilités que j'ai entrevues POUR UNE DEMI-CLASSE :

1. ÉNIGMES INDÉPENDANTES

Les énigmes sont dispersées dans la salle.

Les 15 élèves jouent ensemble. Ils se répartissent sur les énigmes de leur choix en petits groupes (en simultané). **A la fin, mise en commun** de tous les groupes **pour résoudre une dernière grande énigme.**

Le plus simple à préparer !

→ Préparation des énigmes : Les réponses doivent toutes être utiles pour la fin. (résoudre une dernière énigme, reconstituer un puzzle grâce aux pièces gagnées, etc)

→ **Inconvénient : ils n'auront pas travaillé sur l'ensemble des thèmes/énigmes.**

2. ÉNIGMES INDÉPENDANTES - EN ÉQUIPES

La même chose mais **les élèves ne jouent pas tous ensemble.** Ils sont en équipes. Celles-ci **peuvent être en compétition ou pas** (dans ce dernier cas, il faudra que chacune gagne qqchose à la fin, sans hiérarchisation).

Les énigmes/indices peuvent être différenciés, par un code couleur pour chaque équipe, par ex.

Les équipes peuvent résoudre les énigmes dans n'importe quel ordre.

Simple à préparer !

→ Préparation des énigmes : comme précédemment, les réponses doivent toutes être utiles pour la fin.

→ Inconvénients : soit il faut 40 cachettes dans la salle, soit les élèves voient où les autres équipes prennent les enveloppes/indices... Une solution est de cloisonner l'espace.

Ce n'est pas complètement satisfaisant non plus car ils peuvent tricher, avoir mauvais esprit et enlever les indices des autres, etc.

3. ÉNIGMES LINÉAIRES = chaque énigme débloque la suivante.

Comme précédemment, **les élèves évoluent en petits groupes.** La différence : **ils ont besoin de résoudre une énigme pour passer à la suivante.**

→ Préparation des énigmes : **Les réponses doivent indiquer le lieu (code, objet...) où se trouve l'énigme suivante, ou bien donner un indice pour aller chercher la suite.**

→ **Inconvénients : les élèves voient où les autres cherchent + on se retrouve avec des "embouteillages" devant certaines énigmes.**

Ou bien il faut prévoir un parcours différent pour chaque groupe, donc avoir tout un tas de cachettes.

4. ÉNIGMES LINÉAIRES EN COMPÉTITION = chaque énigme débloque la suivante.

Ils sont **4-5 groupes en compétition sur une même énigme.** L'équipe la plus rapide marque un point ou gagne un avantage à chaque fois. On passe à l'énigme suivante.

→ Préparation des énigmes : Les réponses doivent indiquer le lieu (code, objet...) où se trouve l'énigme suivante.

→ Inconvénients : il faut plusieurs ordi/tablettes en cas d'énigme "numérique" et si un groupe ne s'investit pas, il pourra quand même passer aux étapes suivantes.

C'est plutôt pour un jeu de piste.

On ne peut pas les laisser circuler librement, car ils risquent de trouver une cachette avant le moment opportun.

5. PAR ÉTAPES THÉMATIQUES

A chaque étape, **de petits groupes travaillent sur des énigmes différentes, mais sur un même thème.** Par ex : l'étape 1 concerne le Día de Muertos, donc tous les élèves travaillent sur ce thème, mais ils sont répartis sur des énigmes différentes (l'origine, la date, les traditions...).

Ensuite, **ils doivent mettre en commun leurs infos/réponses/codes.** Cela leur permet de résoudre une grosse énigme, tous ensemble, pour passer à l'étape suivante.

Avantage : enfin de la mutualisation ! Et on est sûr que tous les élèves travaillent tous les thèmes choisis.

→ Préparation des énigmes : A chaque étape, les réponses des énigmes sont en lien les unes avec les autres (pour mener à l'énigme commune). Donc réfléchir par étape !

→ **Inconvénients : ça demande plus de travail. Il faut créer beaucoup d'énigmes ! (26 énigmes pour 4 étapes, par ex.)**

Merci de me dire si vous avez pensé à d'autres manières de faire !!!

IV - FABRIQUER LES ÉNIGMES

Le résultat peut être un mot, une phrase, des chiffres, des flèches (directions), une image (ex : élément sur un tableau)

→ dans le but de :

- trouver un autre indice ou une clé/un code,
- ouvrir une armoire/un coffre/cadenas/dossier informatique,
- donner le mot à une personne (qui ouvrira une porte ou donnera un nouvel objet)...
- ou bien l'associer à un autre élément de la salle et débloquer qqch

* MATÉRIEL ÉVENTUEL

On peut utiliser différents objets :

- pour les associer (avec un mot à reconstituer dessous, ou des symboles, couleurs, directions à utiliser plus tard...),
- avec un message/indice : une carte mystérieuse (qui peut reprendre le plan de la salle : directions et nombres de pas pour trouver de nouveaux indices/objets), des photos d'objets (pour inciter à les trouver dans la salle), des cartes postales avec un message ou un monument à trouver sur une carte par exemple, un tableau sur lequel il faut repérer un élément, une affiche, écrire des lettres/mots sur des balles de ping pong dans un pot en

verre fermé et secouer pour reconstituer le mot ou la phrase...

- ou à utiliser tels quels : dico, lampe UV, dictaphone/lecteur mp3 pour du son... ou un ordinateur. Les plus chanceux pourront utiliser une borne Hootoo et des tablettes, ou les portables des élèves si c'est accepté dans l'établissement.

* **TYPES D'ÉNIGMES**

Pour **trouver les indices**, les élèves peuvent réfléchir sur :

* Des **codes lettrés ou chiffrés** :

- **code César par décalage** (2 posts proposent des roues pour aider à décoder),
- **scytale** ("bâton codé"),
- **Quipu, code aztèque** (merci Edgar ; <http://philippelopes.free.fr/QuipusIncas.htm>)
- **multplication maya/chinoise** (merci Agnès Rillet : <https://www.youtube.com/watch?v=46oviWU-sQY>)

* **des énigmes de logique-réflexion, phrases mystérieuses...**

* **des questions**

Soit à partir d'un document (audio, vidéo, texte, doc icono).

Soit sans compréhension préalable (connaissances persos). Par ex. demander à quelle heure mangent les Espagnols.

Éventuellement **avec des réponses au choix, qui donnent des lettres, des chiffres, symboles ou un total de points.**

La réponse peut aussi être donnée avec les lettres qui sont entourées/soulignées/numérotées/remplacées par des symboles.

* **jeux avec les mots** : un rébus, des lettres tombées, une charade, sopa de letras, labyrinthe, etc.

* sans utiliser la langue : un puzzle, un labyrinthe, des jeux de logiques (ken-ken, etc), des symboles affichés dans la salle qui doivent être consultés à un moment, un QR code vers une vidéo/page web...

* On peut avoir aussi **des messages cachés** :

- feutre UV
- filtre rouge (voir dans les comms comment faire)
- stéréogramme(outil dans les comms)
- mot/code en tout petit bien caché dans un tableau

* **Pour faire un CHOIX**

- Bien sûr un choix d'enveloppes (qui contiennent la suite ou une clé ou un code, etc)
- Faire des casiers à "crever" ou à ouvrir !

Si les élèves ouvrent les cases correctes, ils trouveront les objets/énigmes pour la suite.

- Crever des ballons

Le bon contiendra un message/code utile

(en préparer à l'avance pour chaque session)

* **des activités diverses sur ordi / tablette**

- un kahoot (les lettres des réponses peuvent donner un code)
- un learningapps (facile d'intégrer à la fin un code/phrased...)

- des exercices sur Decktoys (Gaelle Duquesa Rebelde nous dit : "prise en main compliquée mais après super !")

* SITES RESSOURCES POUR PIOCHER DES IDEES

- bien sûr les banques d'outils S'cape et Escape n'games

<http://escapegame.enepe.fr/-bric-a-brac-.html>

<https://www.cquesne-escapegame.com/portfolio>

- Sandrina Ferreira Afonso a trouvé ceci : <http://www.chassesautresorludiques.com/>

* DIVERS OUTILS WEB SONT RECOMMANDES EN COMM !!!

V Retour d'expériences

A SAVOIR

- Le bilan est généralement très positif, mais faire un EG ne signifie pas que l'engouement sera général et la séance forcément parfaite ! Certains n'adhèrent pas, ou ne se comportent pas en élèves parfaits...

De notre côté, nous avons aussi besoin de tester pour prendre nos marques et arriver à qqchose qui nous paraisse satisfaisant.

- **préparer un EG grandeur nature est plus chronophage et complexe qu'un EG numérique.**

- Les élèves de collège, surtout les plus jeunes, connaissent peu les EG. Il peut être utile de leur expliquer les stratégies de jeu avant la partie (communiquer, fouiller, faire des liens entre les différents éléments, etc)

A FAIRE

- La semaine avant le jour J, **tester l'EG** sur quelques élèves volontaires (encore mieux si c'est le niveau juste au-dessus) **pour se rendre compte du temps nécessaire et des difficultés rencontrées. Cela permet de faire des modifications.**

- **un teaser qui permet de contextualiser.** A vous de décider si vous le diffusez à l'avance ou le jour même, selon le temps dont ont besoin les élèves, la nécessité d'une préparation, l'effet de surprise ou pas...

- bien connaître sa salle / son EG pour pouvoir guider les élèves

- Si on a 2 groupes à la suite, c'est compliqué. Il faut remettre en place au fur et à mesure et faire une vérification rapide à la sonnerie.

+ Si on leur distribue des documents, se préparer un 2ème jeu tout prêt.

- une musique d'ambiance, c'est sympa... Mais pas forcément pratique s'ils ont une écoute ou vidéo en chemin.

- un chrono-décompte bien visible, ça peut être très pratique.

A ÉVITER (a priori, mais vous faites comme vous voulez !)

- Les élèves ont surtout envie de gagner, donc trouveront le moyen le plus simple/rapide d'y arriver. Faire en sorte qu'ils ne puissent pas tricher ou sauter des étapes, que ce soit

au niveau des énigmes ou du parcours (ne pas trouver un objet avant le moment voulu, ne pas réussir à contourner une énigme...)

- mettre tout un tas d'informations culturelles et croire qu'ils vont s'en souvenir.

Non... ils veulent juste relever le défi !

Ils se souviendront (+ ou -) de ce sur quoi ils ont été obligés de travailler. Ils ne verront pas le reste.

partir de ce que tu veux qu'ils apprennent/découvrent/revoient

Par exemple, pour les personnages importants, on peut le voir de plusieurs manières. Au hasard :

- Si tu veux-tu qu'ils voient juste les noms pour se familiariser et s'en resservir plus tard en cours, ça peut être un simple codage par substitution (symboles) ou décalage (ABC → CDE)

- Si tu veux qu'ils en sachent un peu plus, tu peux leur demander d'associer de courts textes à un nom et/ou un portrait

- Si tu veux mettre l'accent sur un personnage en particulier, ils peuvent retrouver divers objets en rapport avec lui (à partir des infos d'un texte ou une vidéo par ex). Sur chaque objet, une lettre pour reformer son nom.

Ou du plus classique : un texte avec QCM → les réponses donnent un chiffre ou une lettre
Bref, tout est faisable. Si tu définis bien tes attentes, tu pourras orienter ton choix sur une forme d'énigmes ou une autre.

Mais ça peut être aussi en sens inverse. Si tu as un document qui te plaît, vois quelle est la meilleure manière pour qu'ils en retirent les infos que tu veux.