



## Escape Game de confinement

Auteur de l'article : **HOLZMANN Julien**

Disciplines : **SVT, Anglais, Français**

Niveau concerné : **Cycle 4**



### Objectifs pédagogiques :

- Groupes d'aliments, besoins alimentaires, besoins nutritionnels et diversité des régimes alimentaires.
- Utilisation de l'outil numérique, travailler en groupe.

**Services de l'ENT utilisés :** Formulaire, messagerie, dossiers partagés.

**Autres ressources utilisées :** Genially, Lockee, Learning apps, classe virtuelle CNED.

### En résumé :

Les escape games prennent de plus en plus de place dans notre enseignement. Un escape game peut se faire en une ou plusieurs séances, dans une ou plusieurs disciplines.

Le projet présenté ici a été réalisé au collège Jules Ferry de Neuves-Maisons. Il s'agit d'un projet pluridisciplinaire qui mêle Anglais, Français et SVT.

### Modalité :

- Réaliser l'escape game proposé par les enseignants.
- Construire un escape game pour les élèves d'autres classes du collège.

### Etape 1 :

Les enseignants ont créé en premier lieu un escape game pour que les élèves puissent découvrir le principe de cette activité. Comme thème commun aux trois disciplines, le choix s'est porté sur Alice aux pays des merveilles avec deux classes de 5ème. Ainsi les enseignants ont plongé les élèves dans cet univers avec pour objectif d'aider Alice à sortir du château de la Reine Rouge. Le projet a d'abord été réfléchi pour se faire dans une salle de classe. Cependant le confinement du mois de mars a obligé les enseignants à réfléchir à de nouvelles modalités de travail.

Ainsi les énigmes ont été retravaillées pour être disponibles directement depuis Internet (LearningApps, par exemple) et le tout a été mis en scène grâce à Genially. L'escape game a ensuite été testé par des collègues et des membres de la Direction volontaires.



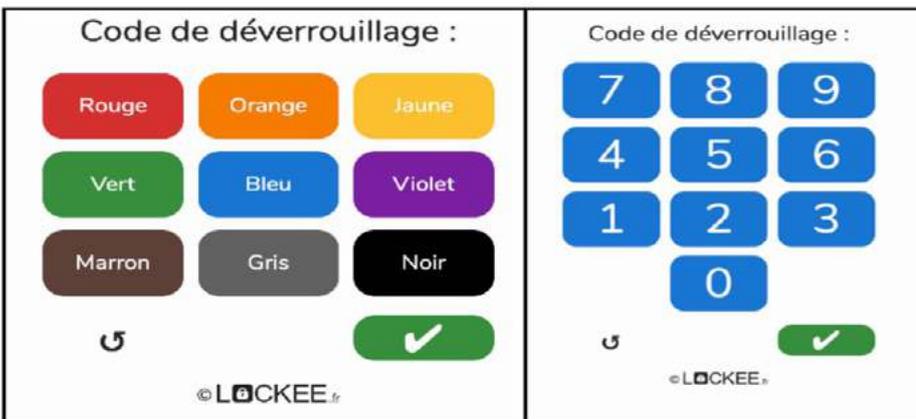
Les élèves ont été invités par groupe de dix dans une classe virtuelle du CNED avec un enseignant qui faisait office de maître du jeu. Une fois le lien vers l'escape game donné via le cahier de texte et/ou la messagerie de l'ENT, le but pour les élèves était de réfléchir aux différentes énigmes puis de partager leurs réflexions directement dans la classe virtuelle.

## Etape 2 :

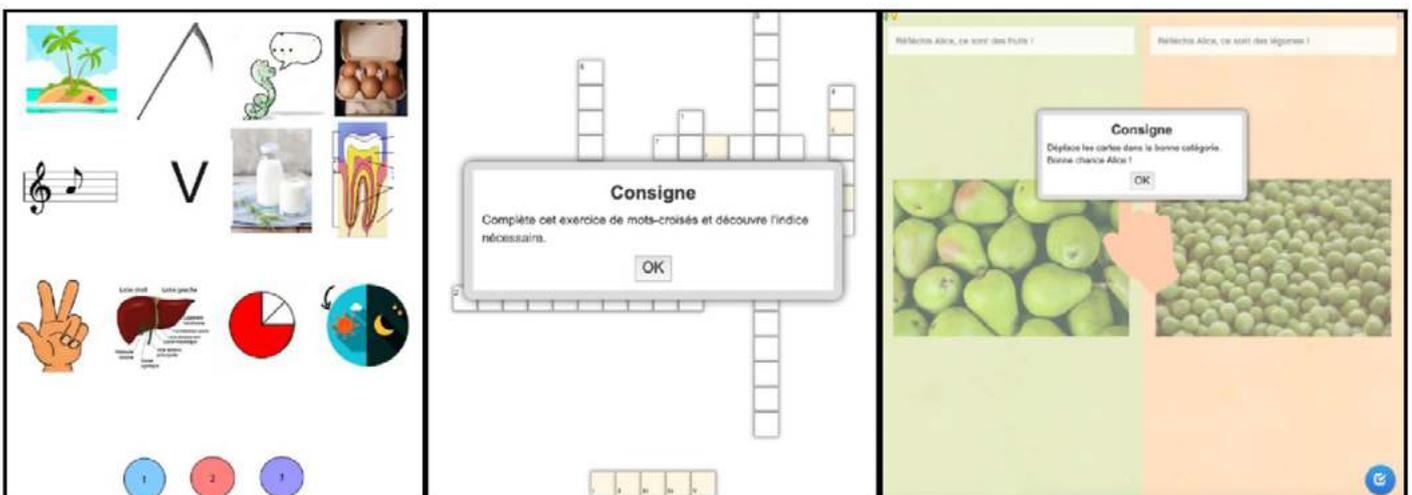
La 2ème étape du projet consistait à proposer aux élèves de construire eux-mêmes un escape game pour le faire partager aux autres élèves. Pour cela, les enseignants ont imposé un thème permettant de lier les 3 disciplines (l'hygiène dans la cour du roi Arthur).

Ensuite, le travail s'est effectué ainsi :

- Les élèves ont choisi les thèmes des énigmes sur lesquelles ils souhaitaient travailler (en groupe de 3 ou 4 avec une énigme à faire par groupe).
- Les élèves ont dû se mettre d'accord sur la forme de la solution finale grâce au site Lockee.
- Les élèves étaient réunis régulièrement en classe virtuelle pour partager leur travail avec le reste de la classe.
- Les enseignants ont mis en forme l'escape game sur Genially avec les énigmes construites par les élèves.
- L'escape game construit par une classe a été proposé à l'autre classe et inversement.



Différents codes proposés par le site lockee.fr



Quelques exemples d'énigmes construites par les élèves.

**Points faibles :**

- Ce projet a dû se faire durant le confinement. Les enseignants n'ont donc pas pu le réaliser avec tous les élèves puisque certains ne se sont pas connectés durant toute cette période.
- Le travail à distance n'a pas permis de laisser autant de liberté aux élèves que ce qui était souhaité par les enseignants (laisser les élèves mettre en place les différentes énigmes dans Genially ou laisser les élèves faire eux-mêmes la vidéo d'introduction par exemple).

**Points forts :**

- La ludification de nos enseignements permet toujours d'intéresser des élèves qui ne le seraient pas nécessairement. Cette forme d'activité reste attractive pour les élèves tant qu'elle reste ponctuelle dans l'année.
- Le travail en classe virtuelle a permis à certains élèves habituellement timides en classe de s'imposer plus facilement dans la résolution des énigmes, par exemple.
- C'est un projet qui permet de lier différentes disciplines sans que l'élève ait l'impression que ce lien est artificiel.

**Pour aller plus loin :**

- Ce projet avait déjà été mené par deux des enseignants impliqués sur le niveau 3ème, mais cette fois les élèves devaient réaliser un escape game pour des élèves de 5ème, et devaient donc remobiliser des connaissances du début du cycle 4.
- Le contexte particulier du mois de juin a permis aux enseignants impliqués de proposer les différents escape games à une grande majorité des élèves de l'établissement en petits groupes.