

Un Escape Game pour réviser le programme de 5^{ème}

1) Objectifs pédagogiques

2) Scénario

3) Organigramme

4) Les énigmes

5) Réalisation

Généralement pratiqué en groupe, un « Escape Game » ou « jeu d'évasion » est un jeu dont le but est de s'échapper d'une pièce en résolvant une succession d'énigmes en un temps imparti.

Ayant suivi la formation sur l'escape Game Enigma de l'académie de Créteil (https://rest.canope-creteil.fr/dane/spip.php?page=article&id_article=655), je me suis basée sur leurs méthodes pour créer un Escape Game pour mes élèves de 5^{ème}.

1) Objectifs pédagogiques :

- Réinvestissement des notions de mathématiques de 5^{ème}
- Favoriser le travail en équipe, la coopération, le partage des tâches

Compétences mises en jeu :

Connaitre : Connaître le vocabulaire, les définitions, formules, propriétés et théorèmes de mathématiques
Représenter : Utiliser, produire et mettre en relation des figures planes
Raisonner : Mobiliser et mettre en relation les connaissances nécessaires à la résolution d'un problème
Raisonner : Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui
Programmer : Écrire un algorithme ou un programme qui permet une interaction avec l'utilisateur ou entre les objets qu'il utilise, en réponse à un problème donné.
Communiquer : Comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange

2) Scénario :

Il s'agit de trouver une histoire captivante, explicite, motivante et cohérente pour permettre aux élèves de se prendre vite au jeu. Ne pouvant pas les enfermer dans une salle, comme c'est le cas pour les Escape Game classiques, il a fallu trouver une idée de scénario les « obligeant » à rester dans la pièce jusqu'à la résolution finale.

Connaissant l'amour que nos élèves portent à leurs chers téléphones portables, le scénario se base donc sur l'idée que des braqueurs sont sur le point de prendre en otage le réseau téléphonique de la ville ; l'objectif étant de les contrer dans un temps imparti (30 min).

3) Organigramme :

Les Escape Game sont différents des chasses au trésor classiques où chaque énigme résolue permet de passer à la suivante. Ici, toutes les énigmes sont plus ou moins imbriquées les unes dans les autres (par

exemple, les énigmes 3, 4, 5 et 6 dépendent les unes des autres). De plus, l'imbrication des énigmes favorise la coopération entre les élèves.

La construction d'un organigramme est indispensable à la vue d'ensemble du scénario.

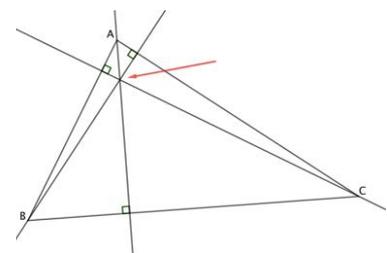


4) Les énigmes :

Voici un exemple de présentation d'énigme avec son énoncé, sa solution, les liens avec les autres indices et les coups de pouce possibles à apporter aux élèves en cas de besoin :

Enigme 1

ENIGME	 Le dessin d'un triangle caché dans la classe avec ses 3 hauteurs construites et leur point de concours mis en évidence permet de trouver le mot orthocentre
SOLUTION	 Le mot « Orthocentre »
APPORTS ET LIENS	 Lien avec le dictionnaire dans lequel il faut trouver la définition d'orthocentre
COUPS DE POUCE	 « Un petit coup d'œil dans le cahier de cours ou le manuel pourrait vous aider à retrouver la mémoire »



5) Réalisation :

- Le **maitre du jeu** (en général l'enseignant) veille au bon déroulement du jeu dans un espace sécurisé. C'est lui qui donne les coups de pouce et rappelle les règles à suivre en cas de besoin.

- La **vidéo** permet d'introduire l'histoire mais également de donner les différentes règles à suivre pour être le plus efficace possible. C'est la première chose que les élèves voient, il faut donc capter leur attention et leur donner envie de se lancer dans le jeu.

La vidéo a été réalisée grâce à l'application « Evertoon » (application sur Smartphone qui permet de réaliser de petits films en animant des avatars). Puis un compte à rebours de 30 min trouvé sur internet défile jusqu'à la fin du temps imparti.



- Les **indices** sont cachés dans toute la salle de classe (scotché sous une table, sous une chaise, derrière un rideau, caché dans une blouse, un sac, accroché, scotché ou épinglé au mur, au tableau, parfois bien cachés, d'autre fois plus en évidence...)

Conseil : préparer un tableau récapitulatif des endroits où sont cachés les indices

MISE EN PLACE DES ENIGMES

Indice	Cachette/Emplacement
Triangle avec hauteurs	Collé sous une table
Dictionnaire	Sur une table avec des manuels et autres livres
Boite avec les nombres relatifs	Au dessus d'une des armoires
Boite avec photo croissant	Derrière le meuble ordi
Boite de tangram	Dans un tote bag accroché à un porte-manteau
Tangram sapin	Dans un livre d'énigmes
Solide 1	Sous une chaise
Solide 2	Derrière un rideau
Solide 3	Dans poche blouse
Deux ronds couleur	Scotché à une armoire
Code couleur	Accroché sur tableau liège
Carte Plickers 1	Dans un manuel

- Des **étapes** peuvent être mises en place pour éviter trop d'éparpillement et donner aux élèves le sentiment d'avancer et de réussir.

Par exemple :

- première étape : trouver tous les indices cachés,
- deuxième étape : ouvrir les boîtes,
- troisième étape : déverrouiller l'ordinateur.

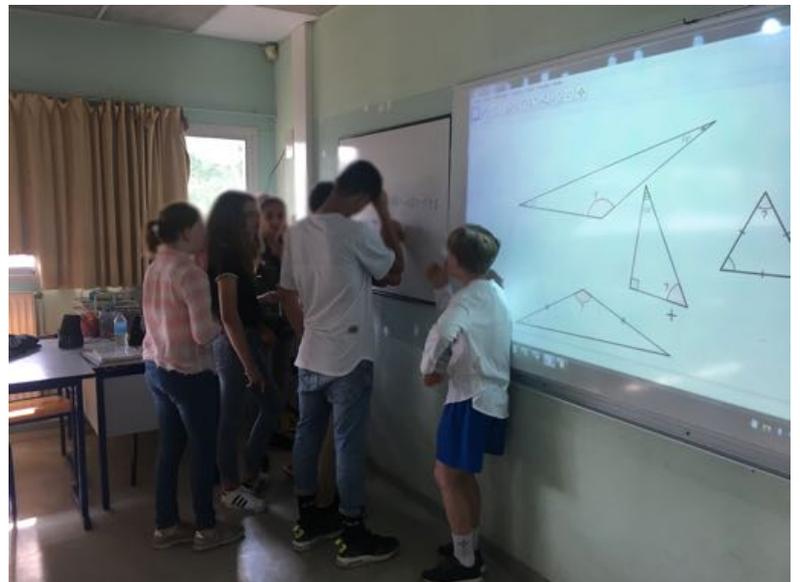
- Les **coups de pouce** sont à anticiper pour chaque énigme : le maître du jeu peut choisir de les donner ou pas selon l'avancement et la réflexion des élèves.

Conseils :

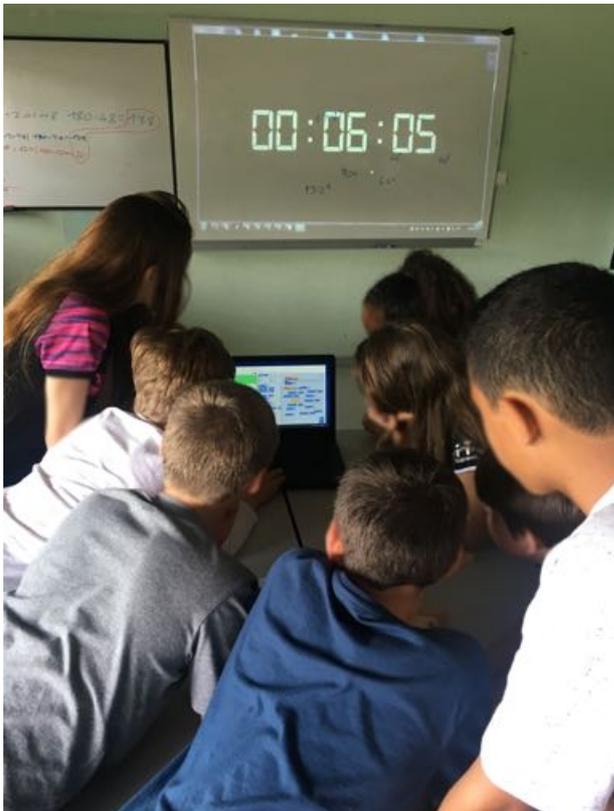
- Faire tester l'escape game par des collègues : cela permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir même si chaque équipe est différente.
- Faire des équipes de maximum 10 élèves
- L'espace de la classe/salle doit être pensé pour permettre aux élèves de se déplacer facilement et favoriser la coopération. On peut aussi s'amuser à mettre en place un décor selon le scénario choisi.
- Le site : <http://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html> est très bien fait et plein de bons conseils pour la création d'escape game en classe.



Recherche d'indices cachés dans la salle



Réflexion collective sur une des énigmes



Résolution de l'énigme finale