

## Réunion de bassin Saint-Quentin Chauny du 7 juin

Collège Villard de Honnecourt - Fresnoy le grand

Durand Aurélie /Labarre Nathalie

37 participants dont 1 collègue de l'enseignement privé  
3 absents excusés / 3 non excusés

### **1) Présentation du concept d'Escape Game**

Dans un escape game (ou jeu d'échappement grandeur nature), les joueurs doivent, en un temps limité, résoudre un ensemble d'énigmes pour parvenir à s'échapper d'une pièce close. En cas de difficulté, un maître du jeu peut les aider, en leur apportant les nouveaux indices nécessaires

### **2) Test d'escape game " grandeur nature"**

Nous avons tous pu faire trois ateliers, dont deux mettant les stagiaires en position de joueurs.

- Escape Game **Enigma** animé par Karine Combaud et Maryline Soriano ( Canopé )  
<http://dane.ac-creteil.fr/?article655>  
outils : tablettes, ordinateurs, smartphones, ENT, QRcode, réalité augmentée, Plickers, Aurasma, TNI, Unitag, Google Formulaire
- Escape Game **La concorde** sur Les valeurs de la république, animé par Catherine Langhendries et Arnold Gil (Canopé). En pièce jointe le pdf avec les ressources utilisées dans le jeu. (cf. les ressources papiers sont disponibles en prêt dans les ateliers CANOPE )  
A voir : Ciné poème en ligne (9 courts métrages) : <https://www.reseau-canope.fr/notice/cine-poeme.html>

Un atelier tournant où des collègues on a pu présenter des escape games réalisés pour leurs élèves :

- Un escape game EMI : Comment survivre à une attaque zombie grâce à tes connaissances en EMI ( Aurélie Durand) dont l'objectif est d'évaluer les connaissances en EMI acquises en 6<sup>ème</sup> et ce qu'il en reste en 5<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>. C'est un escape game qui s'intégrait dans une exposition thématique et qui visait les compétences suivantes :
  - trouver de l'information dans une base de données,
  - prélever l'information dans un article de presse/ dans une exposition/ dans un livre documentaire,
  - trouver un document dans l'espace documentaire
  - identifier les différents pôles et les différentes ressources au sein d'un centre de ressources
  - utiliser e-sidoc

Organisation : Jeux en équipe, sur la base de volontariat sur des créneaux dédiés durant les heures de permanence. 4 feuilles de route différentes permettaient d'accueillir des équipes de 2 à 3 joueurs dans l'heure. <http://cdivillard.canalblog.com/archives/2016/10/13/34434918.html>

- Un escape game réalisé lors des portes ouvertes du lycée Pierre de La ramée. Travail collaboratif interdisciplinaire pour l'accueil des 3èmes. ( Anne-Sophie Dathy et Edouard Guérin ) voir PPS joint <http://www.matele.tv/un-escape-game-pour-decouvrir-le-lycee/>

- Un escape game fait en CDI de collègue ( Céline Sauvage ) : permet de réinvestir les connaissances acquises lors de séances de découverte du CDI.

### 3) Retour sur les expériences de la matinée et présentation des outils

Conseils pour réaliser un escape game pédagogique et présentation de sites qui aident à la scénarisation :

- Penser aux compétences que l'on cherche à évaluer avant de faire l'escape game
- Faire un scénario linéaire plutôt que multitâches ( plusieurs indices à réunir pour trouver la solution à l'énigme ) lors des premiers escape games
- Concevoir plusieurs feuilles de route pour un même scénario pour faire participer une classe entière en binôme ou trinôme ( compter 6 groupes différents en moyenne )
- Prévoir des coups de pouce ou des jokers que les joueurs décideront d'utiliser ( ou pas ) mais attention de ne pas trop aider les élèves
- Mettre un compteur avec le temps qui défile

Ressources escape games

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

<http://scape.enepe.fr/>

<https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

<http://escapegame.strikingly.com/>

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/docazur/index.php/traam/1528-un-escape-game-au-cdi-sur-le-developpement-durable>

Documents réflexifs : TRAAMdoc <https://www.pedagogie.ac-nice.fr/docazur/index.php/traam/1515-des-escape-games-pour-apprehender-les-espaces-info-documentaires>

Outils pour concevoir les énigmes :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/13enkwnK5KS4sKC0Zh\\_oGSXX1i0SAxo9EtxgvouYqU\\_8/edit#gid=1727415846](https://docs.google.com/spreadsheets/d/13enkwnK5KS4sKC0Zh_oGSXX1i0SAxo9EtxgvouYqU_8/edit#gid=1727415846)

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

Applications utilisées lors des escape games CANOPE :

Twitter en classe : <https://www.reseau-canope.fr/notice/twitter-en-classe-de-cm.html>

Plickers : : <http://ecoledesjuliettes.eklablog.com/tice-c29154862>

Aurasma ou HP Reveal : <http://tice68.site.ac-strasbourg.fr/wp2/?p=669>

et aussi des idées à piocher ici (attention le site évoque encore Aurasma qui a changé) : <http://imedias.univ-poitiers.fr/pedagolab/actus/integrer-la-realite-augmentee-comme-outil-pour-dynamiser-vos-supports-de-cours-de-presentations/>

Une vidéo HP reveal ici : <https://educamus.ac-versailles.fr/spip.php?article1203>

Qr code à compléter / colorier : <http://scape.enepe.fr/qrcode.html>

t

### 4) Réalisation de 4 scénarios d'escape game : ( CF PJ)

1. Atelier Escape Game EMI Presse
2. Atelier Concevoir un Escape sur le thème égalité Filles garçons
3. Atelier Escape Game Orientation
4. Atelier Escape Game Portes ouvertes / liaison CM2/6<sup>ème</sup>

## CREATION D'UN ESCAPE

Thème : LIAISON

Sylvain Leroy, Sylvie Denicourt, Nathalie Labarre,

Contexte : portes ouvertes avec accueil des futurs élèves de 6e / 2nde

Objectif : découverte de l'établissement, de son fonctionnement.

Circulation dans différents lieux, à la rencontre de certaines personnes, pour mieux entrevoir la vie d'un élève au collège / lycée.

Lieu : établissement

Départ : vidéo d'un élève de 6e/2de qui a perdu ses clés de casier. Or, dans son casier, il y a les clés de sa maison. Il ne peut pas rentrer chez lui. Il faut l'aider à retrouver ses clés de casier, avant l'arrivée du car scolaire !

Arrivée : retrouver la clé de casier, qui est aux objets trouvés à la vie scolaire.

Lieux :

- salle de classe classique = lieu de départ
- CDI
- cantine
- salle informatique (ouvrir le PC)
- salle de sciences
- salle de technologie
- cour
- bureau vie scolaire
- infirmerie
- administration

Ressources (objets / indices) disséminés dans les différents lieux du parcours :

- le cartable de l'élève avec ses affaires (trousse, manuels et cahiers de la journée)
- l'EDT d'élève
- le carnet de correspondance de l'élève
  
- une clé USB
- un livre du CDI

Au démarrage, le groupe de joueurs dispose du plan du collège, pour leur permettre de circuler, au fil des énigmes résolues.