

LYCÉE

AGRICOLE DE THIÉRACHE

REUNION DE BASSIN

LAON HIRSON

31 MAI 2018

FONTAINE LES VERVINS

Escape game

Première guerre mondiale

# PROGRAMME DE LA JOURNÉE

- ◉ 9h accueil
- ◉ 9h30 visite de l'établissement
- ◉ 10h30 / 11h présentation et création de l'escape game
- ◉ 12h repas
- ◉ 13h30 / 14h création de l'escape game (suite)
- ◉ 15h mise en commun et jeu
- ◉ 16h bon retour !

# ESCAPE GAME

- ⦿ Le but en général est de sortir d'une pièce où nous sommes enfermés (ex : contamination à l'extérieur, ...).

Pas au CDI : le but devient : réussir à ouvrir une boîte pour y trouver un objet en temps limité.

- ⦿ Objectifs personnels, pédagogiques :

Permet de s'approprier le fonds du CDI, répartition spatiale facilitée quand travail par groupe .

Permet de révéler les personnalités (utilisation en entreprise).

Permet de dynamiser l'enseignement.

Permet de resserrer les liens entre les partenaires de jeu.

➡ ludique, réflexion collaborative, autonomie, théorie mise en pratique, concentration et utilisation des outils numériques.

# ESCAPE GAME

◉ Préparation d'un escape game :

1) Déterminer le scénario expliqué par le maître du jeu :

- pourquoi enfermement ?

- que chercher ?

- que se passe-t-il si les joueurs ne réussissent pas ?

2) Principe de fonctionnement :

Éviter la linéarité des énigmes à résoudre sinon blocage. Il faut quand même qu'il y ait un lien entre elles.

# ESCAPE GAME

○ Moyens :

1) Matériel :

- boîtes (une par thème ou par énigme),
- cadenas soit à clé, soit à chiffres,
- Minuteur (peut être vidéo projeté),
- Chaînes ou ficelles pour fermer les boîtes avec les cadenas,
- Ordinateurs et/ou tablettes (accès à Esidoc, jeux, lecteur QR code, quiz ...),
- Fonds documentaire,
- Scénographie (lampe torche, décoration ...),
- Objets (dont objets intrus)

# ESCAPE GAME

⊙ Moyens :

2) Supports des énigmes :

- vidéo,
- QR code,
- Mots croisés (educol.net générateur de mots croisés),
- Quiz (Kahoot sur tablette),
- Texte à trous (etigliss),
- Codes avec chiffres (chiffres romains, lettres, couleurs, alphabet en morse,
- Objets à manipuler (intrus possibles),
- Indices à cacher,
- Coups de pouce (fiche technique pour utilisation d'esidoc ou sur la création d'une cote).

# ESCAPE GAME

Sites ressources :

- ⦿ [E-learningbretagne.blogspot.com](http://e-learningbretagne.blogspot.com) : outils pour escape game pédagogique

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

- ⦿ [S'cape game.enepe.fr](http://scape.enepe.fr)

<http://scape.enepe.fr/-actualites-.html>

# ESCAPE GAME

Idées d'escape game :

- 1ère guerre mondiale (lettres, histoire géographie)
- Mathématiques : maths incas, chinois, arabes (maths, histoire géographie)
- Éducation à l'environnement (SVT)
- Voyages (Histoire géographie, langues)
- Orientation
- Les écritures (cunéiforme, russe ...) (lettres classiques, lettres modernes, langues, histoire géographie)

# NOTRE ESCAPE GAME :

## LA PREMIERE GUERRE MONDIALE

### ◉ Déroulement :

- Sur séance de 55 minutes : 5 à 10 minutes pour expliquer et faire les équipes (gagner du temps si on peut déterminer les équipes avant ...). Si 5 épreuves sur 5 minutes, permet de se laisser du temps à la fin de l'escape game pour débrief et apport des solutions.
- Soit un jeu de coopération où tout le monde apporte son élément de réponse, soit jeu d'équipes où une ou plusieurs équipes peuvent gagner.  
Si jeu de coopération, il faut que l'épreuve finale comporte les éléments de réponse de chaque équipe.  
Si jeu individuel, l'épreuve finale peut être résolue par chaque équipe, sans concertation avec les autres.
- Une fois l'énigme résolue, il faut qu'il y ait un code ou chiffre ou lettre (à transformer en chiffre) à trouver.

# NOTRE ESCAPE GAME :

## LA PREMIERE GUERRE MONDIALE

- ◉ Scénario :  
Pourquoi les élèves sont -ils enfermés au CDI ?  
Le CDI peut représenter un lieu représentatif de la première guerre mondiale (tranchée ...) et il faut résoudre les énigmes pour en sortir.
- ◉ Que chercher ?  
La clé du CDI ou le mot de passe ... permettant de s'échapper du CDI.
- ◉ Que se passe-t-il si l'énigme finale n'est pas résolue ?  
Créer des indices supplémentaires.
- ◉ Pas de linéarité mais il faut présenter les bons de réussite à la fin, en plus du code.

# DÉROULEMENT DE LA PRÉPARATION

- ◉ 5 équipes à former pour créer l'escape game
- ◉ Chaque équipe construit 5 énigmes sur les 5 thèmes avec 5 outils différents
- ◉ Prévoir les réponses sur une feuille à part à destination du maître du jeu + indices + lieu où l'énigme devra être résolue.
- ◉ La dernière énigme doit permettre de récolter une série de trois chiffres pour ouvrir le cadenas.
- ◉ Pour pouvoir entrer le code, chaque équipe doit présenter au maître du jeu les cinq bons de réussite récoltés au cours de la partie.

# 5 THÈMES À TRAITER

- ◉ 1) Le début du conflit et les pays engagés
- ◉ 2) La vie dans les tranchées
- ◉ 3) Les batailles et les personnages importants
- ◉ 4) L'art et les artistes
- ◉ 5) les conséquences de la première guerre mondiale (progrès scientifiques, bilan humain, économique, ...)