

ESCAPE GAME



" Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin "

Proverbe africain

Noëlle BARNY

noelle.barny@ac-strasbourg.fr

Magaly BERVILLER

magaly.berviller@ac-strasbourg.fr

Jean-Luc FRITSCH

jean-luc.fritsch1@ac-strasbourg.fr

Les règles du jeu



Le scénario

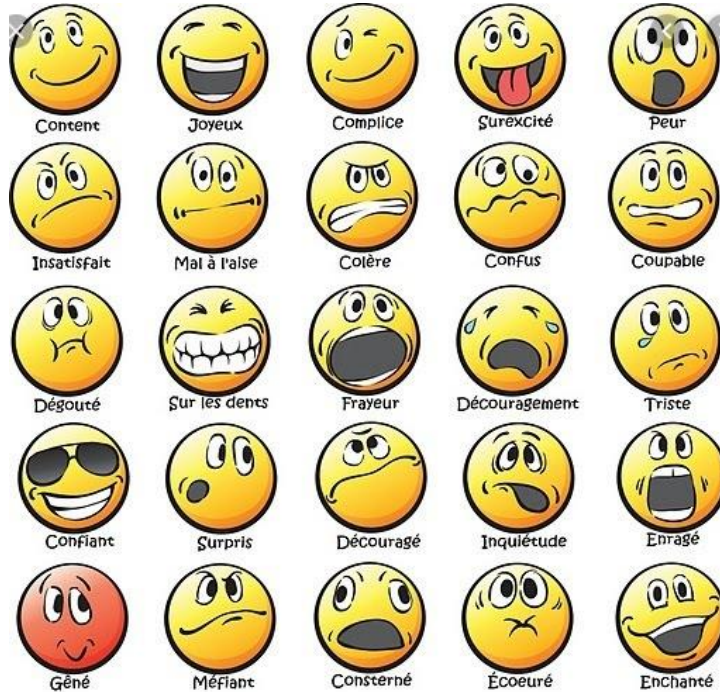
ENTER THE BARTENDER

The exposure to the camera darkens the bar to a silhouette, the light that comes in is an unreal gold/sepia. As the figure of a man (EMMANUEL, called MAN) walks forward, the camera follows him and the bar returns to its normal color. MAN is wrinkled, drooping face, though not yet a real mess; his vest is dirty, then dirtier, draped over a similarly-dirtied blue and black shirt. No hat. Hair is either white or grey, depending on the scene. He has a look of someone who has just been through a lot.

Camera swings to BARTENDER opening his mouth and cutting him off.



Débriefing des émotions



Débriefing pédagogique

Quelles intentions pédagogiques?

Pourquoi avoir procédé ainsi ?

A quelles contraintes ou difficultés avons-nous été confrontés ?

Qu'avons-nous proposé pour y remédier ?



Recherche par 4

Quels étaient nos objectifs pédagogiques ?

- Rendre attrayantes les disciplines, changer le regard
- Autonomie et cohésion
- Coopérer, analyser, communiquer, s'entraider, faire des compromis
- Prendre des initiatives, s'organiser, s'orienter
- Évaluer
- Découvrir, réinvestir des connaissances et compétences
- Résoudre des problèmes, lire, réfléchir
- Expérimenter, tâtonner
- Comprendre une consigne
- Mettre du sens dans les apprentissages
- Utiliser des outils
- S'engager dans un projet commun, persévérer
- Reconnaître et valoriser les compétences individuelles

A quelles contraintes ou difficultés avons-nous été confrontés ?

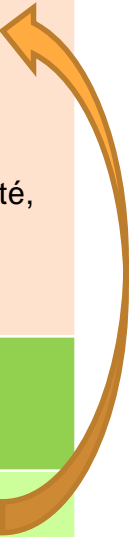
- Activité des élèves
- Niveau de difficultés des énigmes
- Gestion de l'espace disponible
- Matériel, budget
- Nombre d'élèves
- Gestion du temps

Qu'avons-nous mis en place pour les atteindre ?

Présentation, consignes
Scénario, vidéo
Supports variés
Consignes simples, fiches supports, affichages
Outils numériques : Tableur (opération, auto-correction, avancée)
Gommettes, guidage spatial
Niveaux de difficultés variés et adaptés
Nombre d'énigmes
Pas d'énigmes imbriquées
Timer
Éléments de motivation divers (challenge, magie, curiosité, compétition, immersion, ...)

Qu'avons-nous proposé pour y remédier ?

Définition des objectifs pédagogiques et des moyens
Ludification



Les compétences psychosociales

Santé
Bien-être

Climat scolaire
Vivre ensemble
Réussite
Estime de soi



Définition Organisation Mondiale de la Santé (OMS) 1993

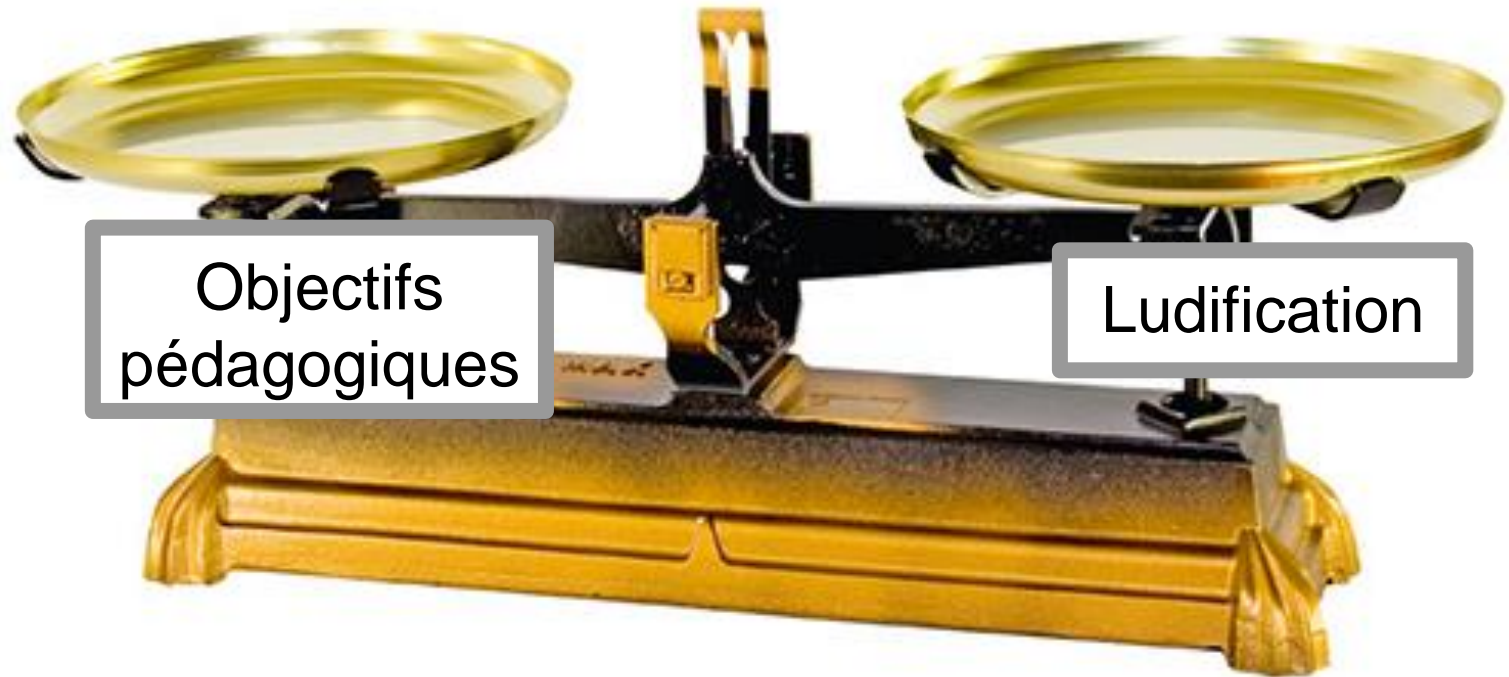
« Les compétences psychosociales sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. »

Santé
à l'École



Un équilibre à trouver ...

Placez vos étiquettes !



A balance scale is shown, tilted towards the right. The left pan is higher and contains several terms in blue-bordered boxes. The right pan is lower and contains several terms in green-bordered boxes. Below the scale, two larger grey-bordered boxes are positioned under each pan.

S'organiser
Evaluer
Autonomie
Communiquer
Réfléchir
Analyser
Coopérer
Prendre des initiatives
Intelligence collective
Compétences

Challenge
Curiosité
Plaisir
Magie
Règles du jeu
Récit
Immersion
Compétition
Scénario

Objectifs
pédagogiques

Ludification

Pause



Des contraintes de l'ordinaire aux besoins du spécialisé

Quelles adaptations envisager pour un public ASH ?

→ Répondre à ces 2 questions :

- Quels besoins faut-il prendre en compte ?
- Quelles modifications de la situation le PE spé doit-il anticiper et concevoir ?

→ Recherche par équipe puis échanges sur les propositions

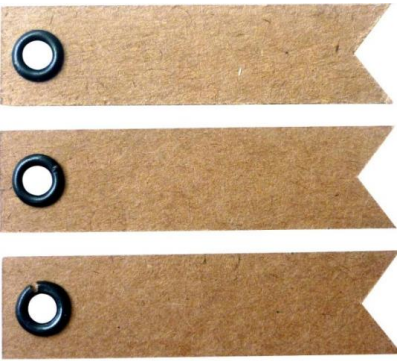


Quels besoins faut-il prendre en compte ?

- Limiter le nombre de consignes
- Etayage visuel en soutien à l'oral
- Développer l'intuitif, l'orientation, l'organisation, la prise de décision
- Manque d'autonomie
- Comportements variables et contrôle des émotions, de la frustration
- Adapter le temps, format évolutif
- Elèves non-lecteurs, non-scripteurs
- Dynamique difficile à lancer pour certains élèves
- Compréhension des consignes, des tâches
- Accès à l'implicite
- Mémorisation et gestion de l'information
- Durée des énigmes
- Difficulté à travailler en groupe, à coopérer
- Disposer de locaux adaptés
- Développer la motivation, la maintenir jusqu'au bout

Quelles modifications de la situation le PE spé doit-il anticiper et concevoir ?

- Différencier les niveaux de jeu et de difficulté, souplesse et flexibilité
- Utiliser ou réinvestir des modélisations pour résoudre les énigmes
- Proposer différentes modalités et formats de consignes
- Etayer toutes les situations, donner plus d'importance au scénario, faire manipuler
- Prévoir des variables (nombre de coffres, d'indices, d'équipes, d'énigmes,...)
- Cibler une seule discipline
- Ritualiser le format, le déroulement, les procédures de résolution, sécuriser et mettre en confiance
- Valoriser les réussites individuelles
- Scinder la séance en 2
- Clarifier, cadrer, structurer
- Equilibrer nouveauté et connaissances antérieures



Méthodologie de l'escape game



4 groupes

Atelier 1 :

2 groupes

**Les différentes étapes
et procédures**

Atelier 2 :

2 groupes

Le canevas des énigmes

Questions/Réponses

- les contenus
- les résolutions possibles
- les questions d'organisation, de conception



Documents/sites ressources

RESSOURCES ESCAPE



SAV :
Noelle.Barny@ac-strasbourg.fr
jean-luc.fritsch1@ac-strasbourg.fr
Collège du Hugstein, Buhl



Lien de partage (ensemble des documents de l'Escape)
<https://echanges.ac-strasbourg.fr/oc/index.php/s/cqEB17tN23bdo6s>
Mot de passe : **escape**

Ressources générales

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



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



Les incontournables

<https://scape.enepe.fr/-infographies-.html>



C'est quoi un Escape game en classe ?

<https://scape.enepe.fr/sketchnote.html>



Equilibre entre jeux et objectifs pédagogique

<https://scape.enepe.fr/-equilibre-entre-jeu-et-serieux.html>



Des outils (Rubrique « Bric à Brac »)

Liste très longue ... il faut fouiller
<https://scape.enepe.fr/bric-a-brac.html>



Minuteur, compte à rebours

<https://edtech4beginners.com/2016/03/15/10-excellent-class-countdown-timers/>



Quel parcours en fonction des objectifs fixés ?

<https://www.cquesne-escapegame.com/comment-creer-un-jeu-d-evasion>





ESCAPE
GAME

The text "ESCAPE" is rendered in a large, red, serif font with a black outline and a slight shadow. Behind the letters of "ESCAPE" are several grey gears of different sizes. Below the text "GAME" are a set of three keys on a ring and a silver padlock.