

profpower.livrescolaire.fr

Créer un Escape Game pédagogique, mode d'emploi !

12-15 minutes

- [Le concept des Escape Games](#)
- [La recette d'un Escape Game](#)
- [7 bonnes raisons de créer un Escape Game pédagogique](#)
- [Comment adapter un Escape Game en classe ?](#)
- [Écrivez le scénario de votre Escape Game en 9 étapes](#)
- [Quelques idées créer des énigmes dans votre Escape Game pédagogique](#)
- [Les objets utiles pour créer un Escape Game pédagogique](#)
- [Nos conseils pour réussir votre Escape Game pédagogique](#)
- [Le top 4 des Escape Games préférés de la rédac'](#)

Le concept des Escape Games

Vous ne savez pas ce que le terme Escape Game ou Escape the Room veut dire ? On vous explique tout sur ce concept qui a été créé au Japon, comme son nom ne l'indique... pas



. À l'origine, les Escape Games étaient virtuels : un jeu vidéo où il est question de s'échapper d'une pièce dans laquelle un joueur est enfermé. Pour cela, il fallait découvrir des éléments cachés dans le décor afin de trouver une clé qui permettrait au joueur de s'échapper de la pièce. Aujourd'hui, les Escape Games sont venus envahir le monde réel ! Le principe reste le même : s'échapper d'une pièce en un temps limité en recherchant des indices et en faisant fonctionner ses cellules grises. La seule différence ? Le jeu se joue en groupe : chacun apporte quelque chose, quelles que soient ses compétences.

À Paris en 2016, il y avait déjà près de 20 établissements proposant des salles aux ambiances variées. Aujourd'hui, ils fleurissent partout en France ! Pourquoi ce succès ? Les Escape Games permettent aux joueurs de relever un défi et d'avoir un sentiment d'accomplissement, de vivre une aventure qui sort du quotidien dans un nouveau décor, d'incarner un personnage de fiction, de ressentir des émotions comme la peur, la surprise, la tension, la joie. Quel rapport avec vos classes ? De plus en plus de professeurs s'emparent du concept afin d'enseigner autrement et de motiver les élèves grâce à l'aspect ludique et l'esprit d'équipe.



La recette d'un Escape Game

- Un temps limité : les joueurs doivent généralement s'échapper de la pièce en moins de 1 heure, voire 45 minutes.
- Généralement, il s'agit d'un jeu en équipe qui permet de faire intervenir les différents types d'intelligences des membres du groupe.
- Le jeu est construit autour d'une histoire, dans un décor adapté pour plus d'immersion.
- En général, le jeu commence par la fouille de la pièce. On assemble ensuite des objets, on déchiffre des codes et on résout des énigmes. L'assemblage des informations et des éléments récupérés lors des énigmes permet de résoudre l'énigme finale pour s'échapper.
- Si l'énigme A mène à l'énigme B puis à l'énigme C, les joueurs peuvent être bloqués plus facilement. La possibilité de résoudre plusieurs énigmes en simultanément rend le jeu plus dynamique.
- Dans les salles d'Escape Games vous trouverez des portes secrètes, des coffres à codes, des cadenas, de l'encre invisible, des effets sonores (alarmes, musique angoissante...), des effets lumineux (laser, faible luminosité, lumière noire...), des objets magnétiques qui activent des mécanismes, des objets qui s'assemblent. Tout pour entrer dans la peau d'un détective ou d'un espion !

7 bonnes raisons de créer un Escape Game pédagogique

- 1/ Développer le sens de l'observation de vos élèves
- 2/ Favoriser la communication et l'organisation au sein d'un groupe
- 3/ Faire travailler leur logique
- 4/ Utiliser l'intelligence collective
- 5/ Motiver les élèves dans les apprentissages grâce à l'aspect ludique
- 6/ Se servir d'un format original pour revoir les notions du cours ou pour en introduire de nouvelles
- 7/ Sortir de la routine en enseignant autrement !

Comment adapter un Escape Game en classe ?

1/ Vous ne pouvez certes pas enfermer vos élèves



, mais la finalité du jeu - « s'échapper » - peut très bien être modifiée par « trouver un objet et/ou le détruire, le stopper ». Ils peuvent être également contraints de rester dans la salle par l'histoire (la présence de dangereux zombies dans le reste du collège ou le déclenchement d'une alarme par exemple !).

2/ Il peut être difficile de réaliser un Escape Game avec 30 élèves : pour que chacun puisse participer, vous pouvez le faire en demi-classe avec deux équipes qui participeront à deux Escape Games (distincts ou non). Vous pouvez également utiliser deux salles de classe,

avec l'aide d'un collègue ou une grande salle divisée en deux « terrains de jeu » comme le réfectoire, le CDI ou le gymnase.

3/ Vous n'avez pas forcément besoin d'aller chiner de nombreux objets et de déménager des meubles pour créer un décor : adaptez l'histoire à l'environnement scolaire ! Par exemple le labo de science pour stopper une épidémie au collège, un élève qui aurait disparu d'une salle de classe la veille, la salle informatique pour démasquer des hackers, le CDI sur les traces d'un jeune écrivain et de son précieux trésor... Et n'oubliez pas, si les accessoires du décor que vous avez intégrés pour cacher les indices dénotent par rapport au reste de la pièce, les élèves les trouveront trop rapidement, surtout s'ils connaissent bien le lieu !

4/ La sécurité des élèves est un point important. Voici [une feuille de route](#) à leur distribuer avant de commencer avec les règles du jeu et de sécurité : ne pas utiliser la force, ne pas grimper, ne pas se faufiler, ne pas démonter un objet ou un meuble (Eh oui, certains peuvent être un peu trop impliqués dans la recherche d'indices 😊).

5/ L'aspect interdisciplinaire peut être particulièrement intéressant afin de varier les énigmes : les maths pour déchiffrer un code, la physique-chimie pour activer une lumière avec un circuit électrique...

Écrivez le scénario de votre Escape Game en 9 étapes

1/ Listez les notions que vous aimeriez faire réviser à

vos élèves et/ou celles que vous aimeriez leur faire découvrir et déterminez le temps que doit durer le jeu.

2/ Établissez le contexte général et les éléments narratifs qui formeront la trame de l'histoire, en fonction de ces notions.

3/ Que s'est-il passé ? Quelle est la situation déclenchante ? En d'autres termes, pourquoi les élèves doivent-ils trouver/désactiver un objet ou s'échapper de la pièce ?

4/ Quel est l'objet final à trouver, à désactiver, à détruire ? (Un minuteur, une alarme, un document secret, un signal lumineux...)

5/ Qu'arrivera-t-il si les élèves échouent ?

6/ Qui sont les personnages de l'histoire ? Quelle est leur personnalité ? Elle peut par exemple transparaître dans leurs effets personnels.

7/ Quels sont les éléments (entre 3 et 6 selon la durée du jeu) à assembler pour pouvoir trouver l'objet final ?

8/ Écrivez les énigmes (faisant appel aux notions) qui permettront à vos élèves de trouver les éléments à assembler. Pensez à diversifier les énigmes.

9/ Que doivent-ils chercher pour trouver ces énigmes ? Une lampe pour lire un message invisible, une clé qui ouvre une boîte cadenassée, un mot de passe sur un ordinateur, une clé usb cachée dans un livre creux, un flash code, un puzzle à assembler, une grille de mots croisés à remplir ?

Il ne vous reste plus qu'à rédiger la fiche de mission que vos élèves auront entre les mains lorsqu'ils démarreront

le jeu !

Quelques idées créer des énigmes dans votre Escape Game pédagogique

- **Le jus de citron** 🍊 Écrivez votre message avec le jus d'un citron en guise d'encre et un coton-tige en guise de plume. Une fois que votre encre invisible sera sèche, vos élèves devront approcher la feuille près d'une ampoule pour apercevoir votre message secret.
- **La buée** 💧 Écrivez un message sur une vitre ou un miroir en trempant votre doigt dans un corps gras. Vos élèves devront créer de la buée en soufflant sur la vitre pour afficher le message.
- **Avocat, Cassis, Casette...** 🥑 Il ne s'agit pas d'une liste de courses mais bien de clés pour décoder un message ! Avocat : A vaut K. Il s'agit du même principe que le code César : un chiffrement par décalage qui utilise la substitution d'une lettre par une autre plus loin dans l'alphabet. Cela fonctionne aussi avec A voté (A vaut T). On peut également utiliser des chiffres sur le même principe avec les clés suivantes : Cassis K = 6, Casette K = 7 Détroit (D = 3) et Indienne (1 dit N), etc.
- **Les mots croisés** ✖ Remplir une grille de mots permet aux élèves de travailler des notions et le vocabulaire mais peut aussi permettre de cacher un indice. Vous pouvez par exemple mettre en relief certaines cases avec des couleurs : les lettres s'y trouvant devront être remises dans l'ordre pour former l'indice.
- **La carte à trous** 🕒 Il s'agit de cacher dans un long

texte, des mots qui, une fois isolés du restant du texte, forment une phrase. Pour les isoler : superposez une fiche cartonnée au-dessus du texte et découpez des trous au niveau des mots formant l'indice. Vos élèves n'auront plus qu'à trouver la carte à trous et à la placer dans le bon sens, au-dessus du texte.

Les objets utiles pour créer un Escape Game pédagogique

- Une boîte / un placard / un tiroir qui peut être fermé avec un cadenas ;
- plusieurs cadenas (avec des chiffres, avec une clé, avec des lettres...). Il existe même des cadenas-coffres et des cadenas numériques !
- un stylo à encre invisible et sa lampe UV ;
- un lecteur mp3 pour enregistrer un message audio (pensez à apporter un petit haut parleur pour que tous les élèves puissent écouter en même temps) ;
- une clé usb ;
- un ordinateur, une tablette pour y cacher des documents secrets (vidéos, photo, texte) ;
- un objet cachette (transformer un objet anodin en cachette : une canette, un livre creux, un emballage) ;
- des feuilles plastiques transparentes pour superposer des symboles ou deux messages ;
- un aimant, pour cacher un objet sous un meuble métallique ;
- [un fond sonore](#) ;

- [des affiches, des fiches](#) ;
- [un QR code à flasher](#) ;
- [un compte à rebours](#) ;
- [des images interactives](#) ;
- [un avatar qui délivre un message en vidéo](#) ;
- [utiliser la réalité augmentée](#) ;
- [un faux journal](#) ;
- [un faux ticket de caisse](#).

Vous en voulez encore ? Retrouvez d'autres d'astuces sur les sites [S'CAPE](#) et [Escape n' Games](#) !

Nos conseils pour réussir votre Escape Game pédagogique

- Participez à un Escape Game dans un établissement spécialisé avec vos amis, votre famille ou vos collègues.
- Travaillez votre enchaînement d'énigmes ! Elles doivent être variées pour mobiliser les différents types d'intelligence de vos élèves : chiffres, lettres, assemblages d'objets, devinettes, puzzles, énigme sonore...
- Vos cachettes doivent être elles aussi variées.
- La réalisation d'énigmes doit être non linéaire : plusieurs énigmes doivent pouvoir se réaliser en même temps pour converger vers l'énigme finale. Si ce n'est pas le cas, tous les élèves se regroupent autour d'une seule énigme et certains restent inactifs.
- Faites appel aux sens des élèves pour apporter un peu

de piquant ! Ils pourraient par exemple découvrir un ingrédient secret en le goûtant, devoir toucher des objets dans l'obscurité...

- Testez, testez et re-testez votre Escape Game auprès de cobayes et chronométrez !
- Préparez des coups de pouce si vos élèves bloquent sur certains indices.
- Inspirez-vous d'autres projets ! Vous pouvez faire le plein d'idées sur ces deux sites de référence : [S'CAPE](#) et [Escape n' Games](#)
- Préparez votre Escape Game à plusieurs professeurs pour alléger la charge de travail.

Le top 4 des Escape Games préférés de la rédac'

1/ [Will you become a pediatrician?](#) Un Escape Game interdisciplinaire réalisé par Audrey Boisson où les élèves sont des internes enfermés dans un labo de pédiatrie. Ils ont pour mission de retrouver le diagnostic précis qui avait été émis pour un enfant admis le mois dernier, puis de proposer le bon traitement.

2/ [Fécondition](#) est un Escape Game réalisé par Yasmine Bellagha où les élèves doivent mener l'enquête en infiltrant une entreprise qui revend des gamètes au marché noir.

3/ [Escape from Tortuga](#) est un Escape Game numérique réalisé par la super équipe de Survive on Mars (un *serious game* pluridisciplinaire pouvant être utilisé du cycle 3 jusqu'au lycée). Les élèves devront aider les

colons disparus de la base martienne *Arès XVI* à s'échapper d'une mystérieuse base pirate secrète et souterraine nommée *Tortuga* !

4/ [Save your teacher!](#) Un Escape Game pour l'anglais de Carine Alves, où l'enseignante a été enlevée par les extraterrestres et remplacée par un robot-clone particulièrement enclin à la sévérité.

Ces articles pourraient vous intéresser :

- [Tutoriel : créer une présentation avec Genially](#)
- [Repenser l'aménagement de la classe](#)
- [5 outils pour faciliter le travail collaboratif](#)

