



Escape Game de fin de Troisième

publié le 02/10/2017

Exercice de Révision - CYCLE 4 - Escape Game

Descriptif :

Exercice de Révision - CYCLE 4 - Escape Game.

Sommaire :

- Niveau concerné
 - Objectif général
 - Pratique pédagogique
 - Mon exemple d'Escape game
-

● Niveau concerné

Cycle 4 (3ème)

● Objectif général

Exercice de révision de fin d'année

● Pratique pédagogique

Escape Game (jeu de piste à résoudre en équipe, à travers différentes énigmes cachées dans des objets, le tout enfermé dans une salle).

Pourquoi créer un escape game ?

- mettre en activité les élèves en situation de recherche ;
- favoriser le travail de groupe ;
- l'enseignant reste en retrait mais intervient comme facilitateur si besoin.

Réussir son escape game :

- l'objectif du jeu peut être variable selon les besoins : révision, consolidation, découverte...
- déterminer la durée envisagée : généralement 60 minutes maximum pour ne pas créer de lassitude ;
- trouver un scénario : pourquoi sont ils enfermés, que cherchent-ils et que se passe-t-il en cas d'échec ?
- créer des émotions avec des jeux de lumières et de bruitage, des effets spéciaux...
- penser à l'espace de jeu : sa taille, sa décoration et tous ses détails ;
- inventer des énigmes variées (même numérique) ;
- produire un fil conducteur.

Pleins d'autres conseils sur [le site d'une équipe de concepteurs d'évènements ludiques](#) ↗

● Mon exemple d'Escape game

○ Point de départ

A partir d'une vidéo d'introduction, les élèves sont dans l'ambiance : sortir d'un laboratoire avec un vaccin suite à une pandémie. S'ils ne sortent pas au bout de 60 minutes, « c'est la mort assurée... »



Vidéo d'introduction (durée 00:31) (MPEG4 Vidéo de 9.3 Mo)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Ils sont répartis par équipe de 3 ou 4. Le matériel dont ils ont besoin est une calculette et un crayon.

Il leur est distribué une feuille de route avec le scénario écrit, les règles du jeu et un tableau à compléter pour garder une trace des énigmes explorées. Il faut bien leur rappeler qu'ils ne doivent pas arriver à une énigme par hasard mais pour une raison bien précise.

Scénario et règles du jeu (PDF de 25.8 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Le décor est un laboratoire de biologiste dans lequel j'ai ressorti des objets plus anciens de professeur de SVT (comme des mini visionneuses de diapositives) et des éléments plus étonnants pour les besoins des énigmes. Le fil conducteur que j'ai choisi est un microbe responsable d'une maladie qui prend son point de départ au Brésil. Au fur et à mesure des énigmes, les élèves réussissent des exercices qui les mènent petit à petit à Pasteur.

Organigramme (PDF de 26.8 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Retrouver le caryotype d'un être humain (PDF de 214.4 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Demande de classement (PDF de 80.4 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Retrouver la place de l'espèce « Chauve-souris » dans le schéma (PDF de 23.9 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Remettre les images dans l'ordre suivant les étapes de la mitose (PDF de 203.1 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Retrouver les lettres entourées en complétant la grille de mots croisés (PDF de 65.7 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Observation microscope (PDF de 15.1 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Choisir le scientifique célèbre (PDF de 59.4 ko)

SVT - Escape Game de fin de Troisième.

Taille d'une bactérie (PDF de 1.5 Mo)

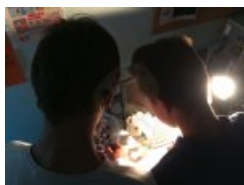
SVT - Escape Game de fin de Troisième.

○ Éléments nécessaires

- des microscopes ;
- des lames microscopiques préparées dont une de racine d'Ail ou de Jacinthe ;
- des boîtes de Petri pour ranger les lames microscopiques ;
- une étuve ;
- un « faux » calendrier ;
- un bouquet de fleurs ;
- un squelette humain ;
- un crâne humain ;
- une carte de France ou autre ;
- un globe terrestre ;
- des diapositives d'un animal à plumes, d'un animal à poils, d'un insecte ;
- un ballon de football ;
- un polo avec le numéro 99 ;

- des enveloppes pour les énigmes ;
- une bande son de bruitage de laboratoire ;
- des lampes.

○ Photos des élèves en activité



○ Analyse pratique

Cet exemple est modeste car par manque de temps de conception je n'ai pas pu proposer des énigmes numériques mais l'objectif est de l'améliorer pour une autre session l'année prochaine. Aussi, la résolution des énigmes auraient pu permettre aux élèves d'obtenir les éléments de détails du scénario pour les mener vers la sortie. Cependant, malgré cela, les élèves se sont pris au jeu, ont apprécié et ressenti le besoin de connaître plusieurs notions incontournables du cycle 4 pour gagner.

A la fin du passage de tous les élèves, une affiche montre les gagnants pris en photos avec leur temps passé dans l'escape room et un ou des éléments du décor.

○ Photos d'équipes gagnantes

