



"Save the Turkeys!!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège

publié le 24/01/2018 - mis à jour le 29/01/2018

Organisation d'un jeu d'évasion avec une classe de 4ème à l'occasion de Thanksgiving

Descriptif :

Un professeur de Charente lance ses élèves dans un jeu de résolution d'énigmes dans le cadre d'un escape game adapté à la classe d'anglais : une façon ludique, originale (et à la mode !) de solliciter les savoirs et compétences langagières pour collecter des indices et des outils, résoudre des énigmes, découvrir la combinaison d'un cadenas grâce à des connaissances culturelles ...

Sommaire :

- Exemple réalisé en classe
- Matériels utilisés

Madame Gilbert, professeure d'anglais au collège de l'Osme, à Aigre (16), recourt régulièrement aux « **escape games** » pour entretenir la motivation de ses classes et favoriser l'acquisition et / ou la fixation des contenus enseignés.

Qu'est-ce qu'un « **escape game** » (EG) ou « **jeu d'évasion** » ?

L'EG, d'abord virtuel, a été lancé par les jeux vidéo au début des années 2000. Le joueur endosse le rôle d'un personnage qui cherche à s'échapper d'un lieu où il est retenu prisonnier, séquestré pour une raison ou une autre. Il peut y parvenir en **interagissant avec son environnement**, en collectant des **indices** et / ou des objets utiles.



Transposé dans le monde « réel », l'EG s'apparente à un « jeu de piste ». Il implique généralement un groupe de joueurs dont la **collaboration** doit permettre de trouver une solution pour quitter le lieu de réclusion en un temps limité. L'équipe doit ainsi s'organiser pour résoudre des énigmes, découvrir la combinaison d'un coffre, trouver une clef dissimulée, ...

La mise en place de ce type de jeu est parfaitement adaptée au travail effectué en classe de langues dans une **perspective actionnelle** et peut concerner **tous les niveaux**.

Le travail préparatoire s'articule autour de la conception d'un **scénario**, la rédaction ou l'enregistrement de consignes, la confection de fiches (présentant les énigmes, devinettes, mots croisés, brefs textes à parcourir pour extraire des informations...), la préparation matérielle de la salle, des indices, etc.

Lors de la mise en œuvre, l'ensemble des **activités de communication langagière** peut être mobilisé en fonction des choix effectués : compréhension d'un message oral enregistré, recherche d'indices dans un écrit, interaction orale avec un interlocuteur « complice » du professeur, voire même production écrite plus ou moins développée (à partir de la transcription d'un message codé, par exemple, comme dans le cas présenté dans l'article joint, pour des élèves de cycle 4).

Différentes modalités organisationnelles sont envisageables pour jouer sur l'émulation ou mettre en avant la **complémentarité de connaissances et compétences** d'ordre culturel, linguistique, méthodologique.

Au niveau des outils langagiers, on peut travailler bien sûr de façon privilégiée le questionnement, l'impératif, la localisation, les champs lexicaux liés au thème ou à l'élément culturel retenu, le cas échéant le conditionnel, l'expression du conseil, divers éléments relevant de la maîtrise phonologique ...

On trouvera ici la présentation d'un exemple de mise en œuvre proposé par Madame Gilbert et, à consulter ou télécharger en illustration :

- l'affichette collée sur la porte de la salle pour lancer le jeu ;
- les 5 énigmes soumises aux élèves.

La première chose à décider est comment le jeu va se dérouler.

Deux possibilités : le jeu peut se faire en compétition entre les groupes ou en collaboration.

Selon le choix, les élèves sont mis en groupes hétérogènes (pour une compétition entre les groupes) ou par niveau de compétences (pour une collaboration).

● Exemple réalisé en classe



Pour Thanksgiving, j'ai organisé un jeu d'*escape game* pour mes élèves de 4ème.

Le but était de sauver deux petites dindes en plastique qui étaient les mascottes de la classe depuis une semaine. Elles étaient retenues dans une boîte fermée par 5 cadenas à lettres ou à chiffres. Les élèves avaient 40 minutes pour trouver les 5 combinaisons et les sauver.

La salle avait été aménagée en îlots et décorée pour l'occasion. Un chronomètre était vidéoprojeté à l'écran pour qu'ils puissent gérer leur temps. Cette ambiance leur a permis de

se mettre dans le jeu.

Chaque groupe a travaillé sur un document texte ou vidéo sur le thème de Thanksgiving. Chaque document était associé à un cadenas.

Chaque groupe avait à trouver des réponses qui permettaient de trouver la combinaison de son cadenas (voir documents). Ceux ayant à travailler sur des vidéos ont utilisé des tablettes. Quand l'un d'entre eux avait trouvé et ouvert son cadenas, ses membres se séparaient pour aller aider les autres groupes.

Le bilan est positif car dans un *escape game*, les élèves utilisent et développent leurs compétences, ils collaborent entre eux pour résoudre des énigmes chacun pouvant apporter une connaissance lexicale, culturelle, grammaticale, logique etc...

Sur le plan culturel, le contenu est varié.

Suite au jeu en lui-même, une reprise est faite pour synthétiser ce qu'ils ont appris et pour qu'ils partagent leurs connaissances, ayant travaillé sur des points différents.

Les élèves ont aimé travailler et se sont pris au jeu de sauver leurs mascottes.

Ces temps de jeux permettent aussi de développer l'entraide entre élèves, et un esprit de classe. "On travaille, on joue tous ensemble."

● Matériels utilisés

- Cadenas lettres et chiffres
- Tablettes
- Une boîte en carton

Documents joints

 [Affichette de lancement du jeu](#) (PDF de 189.1 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.

 [Énigme 1](#) (PDF de 331.8 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.

 **Énigme 2** (PDF de 342.3 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.

 **Énigme 3** (PDF de 347.9 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.

 **Énigme 4** (PDF de 441.6 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.

 **Énigme 5** (PDF de 385.6 ko)

"Save the Turkeys !!!", un "escape game" en cours d'anglais au collège.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.