



Un Escape Game aux Terres Rouges

publié le 24/12/2019 - mis à jour le 03/01/2020

Descriptif :

A l'heure où les "Escape Games " ont le vent en poupe pour célébrer diverses occasions ou pour faire découvrir le patrimoine historique de lieux touristiques, pourquoi ne pas mêler l'esprit d' Halloween à cette forme de jeu de piste et à l'enseignement de l'anglais ?

Le lycée des Terres Rouges (Civray) à la chance de disposer d'un restaurant d'application et d'une équipe pédagogique acceptant de se prêter au jeu.

Focus sur un Escape Game réalisé avec les moyens du bord mais qui a cependant connu un vif succès auprès des élèves de première bac hôtellerie-restauration.

Sommaire :

- Quelques conseils pour débiter la création d'un Escape Game
- Le scénario de l'Escape Game : At the Mystery Thistle Blossom
- Les différentes étapes de L'Escape Game
- Retours sur l'expérience menée

● Quelques conseils pour débiter la création d'un Escape Game

Tout d'abord, pour pouvoir réaliser un Escape Game quelques **recherches** sur internet sont nécessaires pour savoir ce qu'il est possible de faire.

Divers sites regorgent de précieuses informations. Les trois suivants permettent d'apporter une **aide** précieuse pour ceux et celles qui souhaitent se lancer dans la **création** d'un Escape Game.

- ▶ [Des exemples de catégories d'indices](#)
- ▶ [Un mode d'emploi pour écrire un bon scénario](#)
- ▶ [Des jeux d'évasion prêts à l'emploi](#)

En se documentant, on s'aperçoit assez vite qu'il faut se poser différentes questions :

- quelle **notion** cherche-t-on à travailler ou à revoir avec les élèves ? Quels sont nos objectifs pédagogiques ?
- combien de **temps** l'Escape Game va-t-il durer ?
- quel est l'**objet** final à trouver et de ce fait, quels sont les différents éléments à assembler pour pouvoir avoir accès à cet objet final ?
- enfin le plus important de tous ces ingrédients : avoir un **scénario** *fictif mais réaliste* qui tienne la route sur un laps de temps clairement planifié.

● Le scénario de l'Escape Game : At the Mystery Thistle Blossom

Étant enseignante dans un lycée hôtelier il était facile de prendre les cuisines du restaurant d'application comme source d'inspiration pour le scénario.

Chaque samedi soir dans les cuisines de l'établissement "At the Thistle Blossom Restaurant" c'est le désordre. Depuis la salle, des bruits de casseroles se font entendre comme si une personne cherchait quelque chose. Par conséquent, les clients paniquent et s'enfuient, engendrant ainsi de véritables pertes financières pour l'établissement

En vérité, il s'agit du **fantôme** d'un chef cuisinier qui recherche un **collier**. Les élèves vont donc devoir deviner où il se trouve grâce à une série d'énigmes et d'indices divers.

● Les différentes étapes de L'Escape Game

○ Le point de départ

L'Escape Game commence avec **un message vocal** reçu sur le répondeur du standard de **Scotland Yard**.



Scotland Yard, help us ! Enregistrement audio à partir d'un texte écrit (MP3 de 161.1 ko)

Document audio réalisé à partir de l'écrit suivant (sur le site From Text to Speech) :

" Good morning Scotland Yard staff, We need you ! We need your help ! Help us !

The restaurant is haunted ! I swear it is haunted ! I don't know why, I don't know by whom but every Saturday evening, we can hear saucepan noise in the restaurant room just as if someone was looking for something ! The kitchen is in a real mess ! The clients go away because they are afraid. Please help us ! Help us, the restaurant at the the thistle blossom is situated in"

Le message vocal a été réalisé grâce au site [Fromtexttospeech](#) qui permet à partir d'un texte rédigé de produire un fichier sonore téléchargeable au format MP3.

Avec ce document audio, les élèves prennent connaissance du nom du restaurant mais aussi pourquoi Scotland Yard été appelé à la rescousse : *enquêter sur des bruits mystérieux dans une cuisine.*

Afin d'orienter les élèves dans leur démarche, des questions peuvent être posées. :

- *what is the mission ?*
- *why was Scotland Yard asked for help ?*
- *do you have any particular details ?*

L'enregistrement audio est écouté plusieurs fois : le but étant de faire réagir les élèves sur la fin du document. Ils en arrivent rapidement à la conclusion qu'ils ne savent pas où se situe le restaurant.

○ Première étape : Découvrir dans quel pays et dans quel lieu se trouve " At the Thistle Blossom Restaurant"

Une sonnerie retentit et signale qu'un indice est présent dans la salle de cours ([sonnerie téléchargeable](#))

Les élèves découvrent dans une première enveloppe **Clue 1** la photo d'un **chardon** sur lequel est écrit **le chiffre 13** ainsi que deux photos de **châteaux**.

En utilisant les traditionnels modaux pour émettre des **hypothèses** (*may, might, must, should*), les élèves doivent **faire le lien** entre le chardon qui n'est autre que l'emblème de **l'Écosse**, terre de légendes et bien sûr de châteaux hantés et le pays où se trouve le restaurant.



Indice pour indiquer le pays (l'Écosse)

Les élèves ont avancé assez vite sur le lien emblème-pays mais à cause du trop peu d'informations, ils n'ont pas pu savoir dans quel château, l'établissement se trouve. Les élèves utilisent leur **smartphone** afin d'effectuer des recherches sur **Google Images** pour trouver le nom des deux châteaux, mais essaient aussi de trouver la localisation de l'établissement "At the Thistle Blossom Restaurant".



Wikimedia [↗](#) - Sagaciousphil - CC BY-SA 3.0

Une autre sonnerie se fait entendre, des élèves cherchent dans la salle une enveloppe sur laquelle est écrit **clue 2**. L'enveloppe est ouverte, dans cette dernière se trouve un **extrait de journal** (montage de textes : un sur Glamis Castle et l'autre sur Meldrum House, mis en page format journal grâce au site [foadey](#) [↗](#)).

Les élèves font donc une fois de plus des hypothèses mais ne tardent pas à découvrir à la lecture de l'extrait de journal, que le manoir Meldrum House a été édifié *au 13ème siècle...* Le lien entre le **chiffre écrit** sur la photo du chardon et la **construction** du bâtiment coïncide.

Une troisième sonnerie se fait entendre, les élèves ont donc maintenant l'habitude de se lever pour chercher où se trouve l'enveloppe **clue 3**. Dans celle-ci se trouvent des suites de chiffres :

48.862725
2.287592

Les élèves, très rapidement, font le lien avec d'éventuelles **coordonnées GPS** qu'ils vérifient avec leur smartphone.

À ce stade, les élèves savent que le restaurant "At the Thistle Blossom Restaurant" se situe en **Écosse** dans l'enceinte du manoir **Meldrum House** et qu'il s'agit d'un **restaurant hanté** (à la lecture de l'extrait de journal).

L'enseignant peut maintenant intervenir pour faire un récapitulatif de la situation :

- Have you got any hypotheses about the identity of the ghost ?
- What about the job ?

À ce moment précis, des bruits de cuisine se font entendre (bruit de mixeur, couvercle de casserole, ces bruitages sont [téléchargeables](#) [↗](#) en format MP3).

Les élèves réagissent spontanément : *he or she must be a cook.*

On récapitule les **informations essentielles** obtenues jusqu'à présent :

The haunted restaurant is situated in Scotland, and more precisely at Meldrum House. The ghost must be a



Flickr [↗](#) - Mark Gregory - CC BY-NC-ND 2.0

cook.

○ Deuxième étape : Connaître l'identité du fantôme

Une autre sonnerie se fait entendre, les élèves cherchent l'indice **la clue 4** dans la salle de cours. Ils vont découvrir des photos des collègues de cuisine ainsi qu'un code :

13-1-14-7-9-14

Ils ne tarderont pas au bout de 5 minutes à deviner que **la lettre A équivaut au chiffre 1** dans l'alphabet. Il s'agit donc de Monsieur Mangin qui est le fantôme qui effraie les clients. Même si l'identité du fantôme a été découverte, il reste à trouver l'objet que ce fantôme souhaite reprendre.

○ Troisième étape : Savoir ce que souhaite le fantôme

Une 5ème sonnerie retentit, les élèves s'entraident pour trouver la **clue 5** dans la salle (toujours en se donnant des conseils directionnels : *next to the dustbin, behind the poster...*). Dans cette enveloppe se trouve une grille de mots cachés ainsi que la phrase à compléter suivante :

Mris the ghost and wants.....

Les élèves décident de chercher dans la grille tous les mots de la liste. Jusqu'à ce que certains réalisent que tous les mots font partis du champ lexical de la restauration sauf un : **"necklace"**

La phrase mystère peut maintenant être complétée.

"Mr Mangin is the ghost and wants his necklace"

○ Dernière étape : Où est l'objet ?

La dernière sonnerie du jeu résonne, signalant la recherche de la dernière enveloppe

It is behind a desk where people go when they are lost. Ask the lady !

Plusieurs hypothèses sont émises par les élèves : *soit le collier se trouve à la vie scolaire, soit au CDI ou encore à l'accueil*. Les élèves sortent de la salle et doivent poser des questions en anglais aux différents interlocuteurs sur l'éventuelle présence d'un collier dans ces différents lieux.

Après s'être adressés à la vie scolaire et au CDI les élèves vont à l'accueil où un document leur est remis :

Go to the headmaster office !

Les élèves se doutent immédiatement que le collier se trouve dans le bureau du proviseur et qu'ils devront questionner Monsieur Ciret (proviseur du lycée Les Terres Rouges) pour pouvoir l'obtenir !



Tous les participants de l'Escape Game sont réunis dans le bureau de Monsieur Ciret pour la remise de l'objet recherché.

Cette dernière étape a été un franc succès puisque chacun (les élèves comme le personnel) a été ravi d'avoir participé à un jeu de piste.

J'ai fait le choix de ne pas évaluer l'Escape game qui a été un moyen privilégié pour renforcer l'autonomie (avec de nombreuses prises de parole et même d'initiatives et ce, également pour un public d'élèves présentant des fragilités) et l'entraide (la médiation).

● Retours sur l'expérience menée

- Une **fiche récapitulative** (avec des questions) peut être donnée pour que les élèves gardent en note le cheminement qu'ils ont déjà parcouru afin de faire fonctionner au mieux leur réflexion.

 **Carnet du détective de Scotland Yard** (OpenDocument Text de 100.4 ko)

Une fiche de questions permettant aux élèves de prendre en note les réponses aux questions que tous se posent.



Monsieur Ciret, proviseur du LP Les Terres Rouges, détient le médaillon recherché par le fantôme du restaurant.

- Attention à prendre soin de poser des questions dans lesquelles **aucune réponse** ne peut être perceptible. Ne pas céder à la tentation d'aider les élèves à résoudre les énigmes et ce, même si le temps presse.
- **La gestion du temps** peut être une source de difficultés (il est important de chronométrer les différentes énigmes : d'où l'importance d'une [sonnerie](#)) pour pouvoir relancer le jeu au besoin.
Au total, cet Escape Game a duré un peu moins de 1h30 pour les deux groupes sur lesquels j'ai pu tester ce scénario.

- Un bon Escape Game doit être **court avec une recherche intense**. Des énigmes de nature diverse doivent être créées : des documents audio/écrits, des photos, des codes, des coordonnées GPS, des phrases à compléter, des jeux de mots mêlés etc.
- Il est préférable d'**avoir accès à un lieu** qui se prête à un Escape Game (malgré le fait que je n'ai pas pu avoir accès aux salles et cuisines du restaurant, j'ai dû utiliser ma propre salle de cours en sachant créer une ambiance mystérieuse)
- Avoir **des élèves en groupe** (les 1re bac pro hôtellerie restauration sont au nombre de 16, soit 8 élèves par groupe) qui acceptent de se prêter au jeu (l'utilisation de l'anglais étant obligatoire) est très utile car la gestion de classe est facilitée.

Document joint

 **Clues** (OpenDocument Text de 385.2 ko)

Un fichier modifiable avec l'ensemble des énigmes