



# Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game

publié le 25/03/2019

## L'utilisation des Escape games pédagogiques en cours de langue

### Descriptif :

Cet article présente le travail mené par Sophie Soudant au lycée de l'Atlantique à Royan auprès d'une classe de terminale bac pro IPB (Interventions sur le patrimoine bâti) pour une séquence sur la naissance du Hip-Hop aux Etats-Unis.

### Sommaire :

- Qu'est-ce qu'un escape game ?
- Genèse de la séquence
- Le principe de mon enter game

### ● Qu'est-ce qu'un escape game ?

Les escape games pédagogiques, surnommés encore « jeux sérieux », sont utilisés dans de nombreuses disciplines et sont particulièrement intéressants en cours de langue.

Leur but est de :

- favoriser la motivation des élèves et les fédérer autour d'un objectif commun
- créer une situation de collaboration et de mise en commun et faire appel à l'intelligence collective afin de résoudre les énigmes.
- développer des situations d'apprentissage dans un contexte ludique avec des objectifs pédagogiques définis

### ○ Pour apprendre comment réaliser son escape Game

Il existe plusieurs sites où l'on peut obtenir des conseils sur la conception d'un escape game pédagogique, généralement ils sont pensés comme des jeux d'évasion :

- ▶ [Escape n' games](#)
- ▶ [S'CAPE](#)

### ● Genèse de la séquence

Pour les besoins d'une séquence sur l'histoire du hip-hop, j'ai eu envie de créer un **escape game** qui s'apparentait davantage à un « **Enter Game** » car le but n'était pas de s'échapper d'un endroit mais d'y entrer, et d'autre part c'était aussi une **séance introductive** d'un thème.

Ma séquence s'intitulait :

A brief history of hip- hop or how hip-hop became the voice of the black community.

Et la tâche finale était :

Vous réaliserez une vidéo où vous participez à une rap battle session. Pour cela vous devrez écrire un couplet supplémentaire à la chanson *The Message de Grandmaster Flash* où vous dénoncerez une injustice

économique, politique ou sociale relative à la communauté noire aux États-Unis.

Elle s'adressait à une **classe de terminale IPB (Interventions sur le patrimoine bâti)** qui revenait de quatre semaines de PFMP et l'enter game m'a paru être un moyen ludique de les remettre dans le bain de la langue.

Les objectifs culturels étaient :

- étudier la situation de la communauté noire aux États-Unis,
- les violences sociales et policières,
- l'histoire du Bronx,
- l'histoire du Hip-hop, mouvement artistique né dans les années 70.

L'enter game de ma séquence :



ENTER GAME (Genially)

### ● Le principe de mon enter game



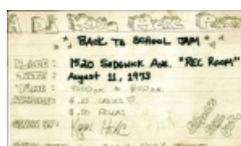
L'enter game intitulé **B-BOY MISSION** était donc la première séance. Les compétences de réception orale et écrite étaient à l'honneur.

L'objectif de la séance était de répondre à la question :

*What is Hip-hop and in which economic and social context was it born ?*

Le but de l'« Enter game » était de résoudre des énigmes en équipes afin d'aider un jeune B Boy à obtenir une carte d'invitation pour pouvoir participer à une fête de DJ Kool Herc, le père du hip hop.

Le carton d'invitation, le sésame du jeu :



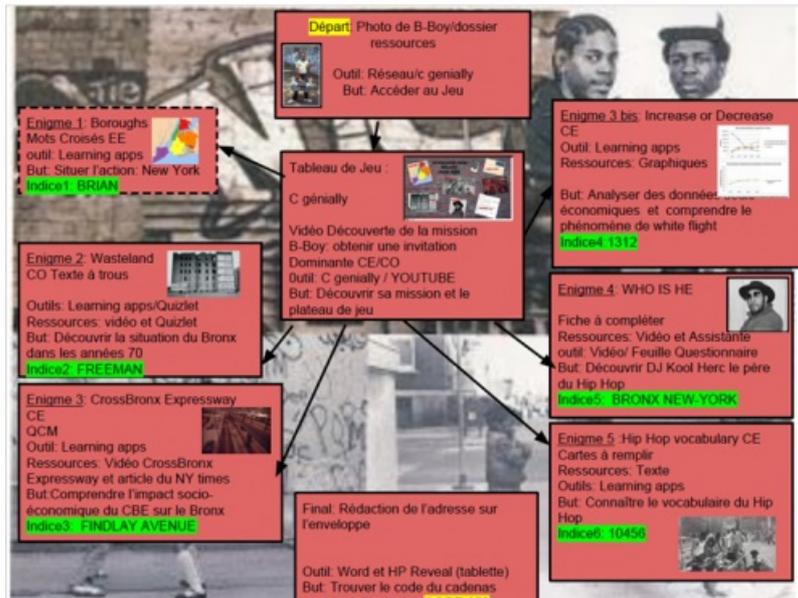
### ○ Le matériel, étapes et organisation de la séance

La salle était une salle info en U, les élèves étaient en trois groupes de 4 et se sont répartis à chaque coin de la salle.

La **boîte cadenassée** était sur une table au milieu de la salle.

Pour le [Kahoot](#), ils se sont mis debout ou assis face au tableau avec leur **téléphone portable** car ils ont l'appli téléchargée, ce qui est plus confortable pour eux que l'ordinateur.

Pour le détail du jeu on peut se référer à l'**organigramme** proposé en pièce jointe et visible ci-dessous.



Dans le cas de cette séance, il s'agissait d'un **escape game exclusivement numérique**, chaque énigme résolue donnant un indice et permettant de compléter une enveloppe avec les noms, adresse du jeune B-BOY.

Une fois l'enveloppe vierge complétée, l'application HP reveal (qui utilise la réalité augmentée et permet de faire apparaître une image grâce à une tablette numérique) donnait aux élèves un code servant à ouvrir le **cadenas** d'une boîte posée sur une table dans la classe où l'invitation était enfermée :

[Enveloppe vierge](#) (PDF de 81.8 ko)

Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.

[Enveloppe avec le corrigé](#) (PDF de 68.3 ko)

Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.

[Enveloppe calque avec des aides](#) (PDF de 64.4 ko)

Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.

**Un chronomètre** était vidéo projeté afin de motiver les élèves et rendre le jeu encore plus compétitif.

L'assistante américaine était présente pour une activité d'interaction orale mais aussi pour aider les élèves si besoin.

En début de séance, les élèves ont pris connaissance de leur mission en visionnant le trailer du jeu.

[Étapes à suivre pour l'enter-game](#) (PDF de 91.7 ko)

Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.

L'avantage des escape games est que les objectifs sont clairement définis, les élèves savent ce qu'ils ont à faire et sont donc autonomes et actifs, l'enseignant est là pour superviser certes, mais il est très en retrait.

Le côté « jeu » stimule les élèves et crée une émulation positive, chaque équipe voulant gagner, les élèves sont obligés de s'entraider et sont très motivés pour réussir les activités proposées.

La classe était divisée en 3 équipes de 4. La première équipe a terminé 5 min avant l'expiration du chronomètre puis les deux équipes suivantes ont fini à 2 et 5 minutes d'intervalle.

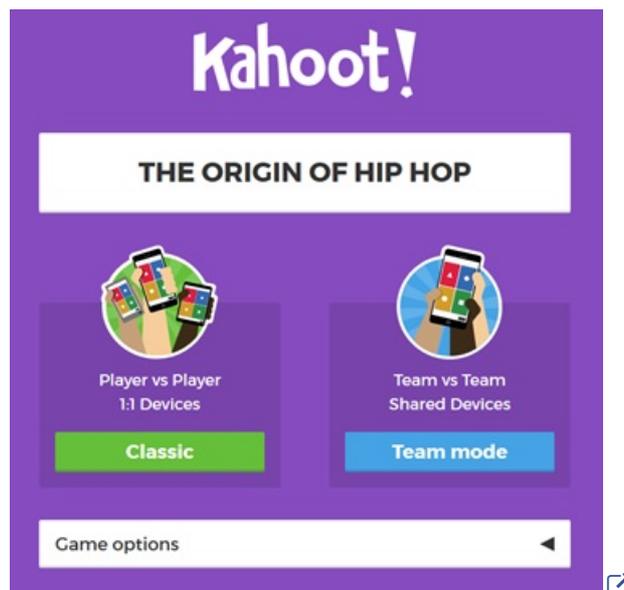
**O** Pour valider les résultats

On terminait enfin la séance par un [Kahoot](#) (application permettant de créer des quizzes interactifs) pour vérifier les acquis des élèves.

Un autre avantage des escape games numériques est que les activités peuvent être refaites à la maison grâce à Internet.

Le Kahoot de la séquence :

Cliquez sur l'image !



Cliquez sur l'image pour accéder au Kahoot.

► [The origin of Hip Hop - Kahoot](#)

○ [Listes des principales applications utilisées](#)

- [genially](#)
- [learning apps](#)
- [quizlet](#)
- [HP reveal](#)
- [Kahoot](#)

Sources : wikipédia, teachrock

○ [Les ressources de l'enter-game](#)

- 📄 [Doc ressource "Racial groups charts"](#) (PDF de 58.4 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.
- 📄 [Doc ressource "DJ Kool Herc"](#) (PDF de 234.8 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.
- 📄 [Doc ressource "DJ Kool Herc/ who is he?" Corrigé](#) (PDF de 81.1 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.
- 📄 [Doc ressource "DJ Kool Herc/ who is he?" à compléter](#) (PDF de 68.5 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.
- 📄 [Doc ressource "The origins of Hip-Hop"](#) (PDF de 59 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.
- 📄 [Doc ressource "Neighborhood report: Bronx up close"](#) (PDF de 83.1 ko)  
Le Hip-Hop en anglais au LP grâce à un escape game - Académie de Poitiers.

