



# Escape Game spécial "Médias"

publié le 18/05/2025 - mis à jour le 27/05/2025

## Organisation d'un escape game pour des collégiens

---

### Descriptif :

Dans le cadre de la Semaine de la presse, un escape game a été conçu pour les élèves de la 6e à la 3e afin de réactiver leurs connaissances en EMI de manière ludique, en utilisant Esidoc et des ressources numériques.

---

### Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
  - Plus-value du numérique dans cette séance
  - Modalités de mise en œuvre
  - Déroulement de la séance
  - Compétences travaillées
  - Bilan critique de la séance
- 

### ● Contexte et objectif de la séance

L'escape game a été créé pour la **semaine de la presse**, mais les inscriptions et les créneaux ont été prolongés. Toutes les informations contenues dans cette activité sont ainsi en lien avec les **médias**.

Cet escape game n'a pas été conçu comme une séance pédagogique mais comme une activité à faire sur les heures de permanence, pour les **élèves volontaires**.

L'objectif était de réactiver des connaissances des élèves, tout en faisant en sorte qu'ils réfléchissent en s'amusant. Une manière de leur faire voir l'**Education aux Médias (EMI)** autrement.

**Tous les documents utilisés : document de cadrage, énigmes,... sont dans un dossier zippé en pièce jointe.**

EDITION SPECIALE

A PARTIR DU 17 MARS \* **Voltaire News** \* MARS 2025

---

**NON, CE N'EST PAS EVALUE**

*Ce texte ne sert à rien, ou du moins, c'est ce que l'on pourrait penser au premier abord. Pourtant, il illustre parfaitement la capacité de remplir un espace avec des mots, même si ceux-ci ne véhiculent pas nécessairement une sève profonde ou une information cruciale. Cela nous amène à réfléchir sur la nature de la communication et sur la manière dont nous utilisons le langage pour créer du contenu, parfois simplement pour combler un vide. Dans ce sens, même un texte apparemment inutile peut devenir une réflexion sur l'utilité et la créativité dans l'expression écrite. Il nous invite à considérer comment chaque mot contribue à la richesse de notre langage.*

# Escape Game

## AU CDI

### POUR LES ELEVES VOLONTAIRES

---

**ESCAPE GAME SUR LES MEDIAS**



---

**SUR LES CRENEAUX D'ÉTUDE, PAR GROUPE DE 4 MAXIMUM**

---



*De même, lorsqu'on se lance dans un escape game, on découvre que chaque élément, chaque mot, chaque indice, est crucial pour résoudre les énigmes complexes et palpitantes qui s'enchaînent dans une course contre la montre.*

*Dans ce jeu, plusieurs énigmes mystérieuses et stimulantes attendent les participants, et le but ultime est de parvenir à ouvrir un coffre fort impénétrable, symbole de la victoire après avoir déchiffré tous les secrets et surmonté les défis les plus arides.*

**INSCRIPTION AU CDI**

---

### ● Plus-value du numérique dans cette séance

Certaines énigmes avaient un logo d'ordinateur visible indiquant aux élèves qu'ils pouvaient/devaient utiliser un ordinateur. Une énigme reposait sur l'utilisation d'[Esidoc](#).

L'utilisation du numérique avait essentiellement pour but de varier les approches et de casser une « routine ». L'utilisation du **moteur de recherche** par exemple ne nécessitait pas de fouiller dans les options ou même d'aller consulter les résultats.

### ● Modalités de mise en œuvre

- Niveau : 6e à la 3e
- Durée : 1h à 2h (en fonction des groupes)
- Ressources numériques utilisées : Moteur de recherche + Esidoc

### ● Déroulement de la séance

L'activité commence par la remise d'une enveloppe expliquant le principe de l'escape game. Puis les élèves ouvrent l'enveloppe de la première énigme.

J'étais, bien sûr, présent durant toute l'activité pour aiguiller suivant les besoins.

- **Première énigme** : Mots croisés cachés. Les définitions pouvaient être cherchées en ligne. Il fallait ensuite trouver où mettre le mot dans le tableau (avec comme indice 1 ; 5 (Vertical) = commencer à écrire à : 1ère ligne, 5e colonne). Une fois tous les mots trouvés, un ensemble de chiffres au dos de la feuille, renvoyant aux lettres du tableau, indiquait « Sous Paris » (l'énigme 2 étant collée sous l'étagère des livres sur Paris)
- **Deuxième énigme** : Un texte découpé qu'il fallait remettre dans l'ordre. Le texte était en « leet speak » version

simplifiée (les lettres sont remplacées par des chiffres. E = 3, 6 = G, 4 = A,...). Il s'agissait d'un texte sur les fake news. Certaines lettres étaient en gras. Une fois notées, elles indiquaient « Liberté de la presse » (l'énigme 3 étant cachée derrière une affiche sur la liberté de la presse)

• **Troisième énigme** : Un faux article de presse où il fallait trouver 5 titres de livre, puis les chercher sur Esidoc (il y avait un indice disant d'utiliser « ce qui est immergé », parlant d'une cité engloutie appelée Isidoc dans le texte), d'additionner les titres (l'auteur de l'article s'appelait « M. Additionne-les Cotes »). Les cotes additionnées donnaient un nombre qui renvoyait, toujours sur Esidoc, à un magazine où était cachée la dernière enveloppe.

• **Quatrième énigme** : Beaucoup plus courte et facile que les autres (pour la gestion du temps). Un texte de type « Questions pour un champion », commençant par « Je suis un auteur qui... » et qui renvoyait vers Les Misérables de Victor Hugo.

• Le livre est un **coffre-fort** déguisé en livre (acheté en ligne), avec une énigme pour trouver le code. L'énigme était un code César, qui fonctionne par décalage des lettres de l'alphabet, qui donnait une phrase demandant de trouver la date de création de la Nouvelle République.



## ● Compétences travaillées

### • Compétences disciplinaires :

- Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations.
- Savoir collaborer

### • Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- Information et données
  - Mener une recherche et une veille d'information
  - Gérer des données
- Communication et collaboration
  - Interagir
  - Collaborer
  - S'insérer dans le monde numérique
- Environnement numérique
  - Évoluer dans un environnement numérique

### • Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

- Environnement professionnel
  - Communiquer
  - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
  - Sélectionner des ressources
  - Concevoir des ressources
- Diversité et autonomie des apprenants
  - Inclure et rendre accessible

## ● Bilan critique de la séance

• **La difficulté.** L'activité étant ouverte à tous les niveaux et conçue entièrement de zéro, la question du degré de difficulté s'est rapidement posée. Au final, la difficulté s'est révélée assez bien dosée grâce à deux éléments : chaque énigme était accompagnée d'un ou plusieurs indices sur des post-it, que les élèves pouvaient choisir d'utiliser ou non. De plus, j'étais présent tout au long de l'activité pour ajuster les aides en fonction de l'avancée des groupes. Les plus autonomes parvenaient à terminer en une heure, tandis que la majorité nécessitait une seconde séance.

• **L'engagement.** L'activité reposant sur le volontariat, il était difficile d'anticiper le nombre de participants. Si la participation globale s'est révélée satisfaisante, un fort déséquilibre entre les niveaux a toutefois été constaté. Au final : Sur les 220 élèves du collège, 64 ont participé à l'activité, dont seulement cinq élèves de 4e et trois de 3e. Les autres participants se répartissent de manière équilibrée entre les 6e et les 5e.

• **Le contenu.** L'escape game avait pour sujet les médias. Le fil rouge ainsi que le contenu de chaque énigme étaient en relation avec ce thème. Il faut avouer qu'au final le côté ludique de l'escape l'a très largement emporté sur le contenu. En revanche, l'activité réactive des connaissances sur l'organisation du CDI, Esidoc, des séances d'EMI de 6e.

### • Point d'amélioration

- Les énigmes pourraient gagner en variété, en s'affranchissant du format systématique de l'énigme glissée dans une enveloppe, même si celui-ci présente l'avantage d'une mise en place rapide.
- La dernière énigme du code du coffre-fort est aussi à changer, car elle allonge trop l'activité. Et dans le même temps, il ne faut pas qu'elle soit trop simple, car les élèves sont souvent déçus lorsqu'ils trouvent trop vite la solution.

• **Point positif.** L'enthousiasme des élèves. Les retours des élèves étaient positifs, sur la difficulté des énigmes, le fait de chercher dans des endroits originaux (ils s'attendaient toujours à devoir chercher dans un livre), le fait d'avoir un vrai coffre-fort,... Le fait de devoir, le plus souvent, refaire une deuxième heure ne les dérangeait pas du tout, et tous les groupes se sont réinscrits pour un deuxième créneau.

En revanche, après les ajustements nécessaires, cet escape game ne pourra être proposé de nouveau que dans quatre ans, une fois que les élèves actuellement en 6e auront quitté le collège...