



Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre

publié le 13/12/2021

S'approprier une œuvre autrement – Niveau 4ème

Descriptif :

Cet article présente l'utilisation du jeu sérieux pour rendre plus efficiente la vérification de la compréhension d'une lecture cursive.

Sommaire :

- Descriptif rapide
- Le principe
- Récit bref
- Plus-value - Intérêt - bénéfice
- Contextes didactiques et pédagogiques possibles
- Compétences des programmes travaillées
- Compétences du socle
- Des ressources, des liens

Matériel nécessaire :

- des tablettes
- des dictionnaires
- des tétra-aides
- différents recueils de nouvelles réalistes de Maupassant
- une biographie de Maupassant et des revues présentant des articles dédiés à l'œuvre de Maupassant
- un cryptex
- des faux billets de banque
- des objets en lien avec l'amour

Outils utilisés : Learningapps ; générateur de QR codes, QR Reader

Degré de technicité : moyen

● Descriptif rapide

Cette activité se situe à la fin d'une séquence dédiée au traitement de l'amour dans la nouvelle réaliste.

La nouvelle *La Rempailleuse* de Maupassant est donnée à lire de manière cursive.

L'escape game a pour objectifs principaux de

- de **vérifier la lecture et la compréhension de l'œuvre**,
- de **réviser les notions** abordées durant la séquence,
- d'**apprendre à travailler en groupe**.

● Le principe

Le but de l'escape game, intitulé « Une curieuse dédicace », est d'identifier l'enjeu de la nouvelle, soit décoder le message caché par Maupassant dans son texte.

Les élèves répartis en groupe de compétences doivent venir à bout de plusieurs énigmes pour obtenir une partie du code qui permettra de débloquent de manière collégiale le cryptex dans lequel se trouvent dévoilées les intentions de Maupassant lorsqu'il rédige *La Rempailleuse*.

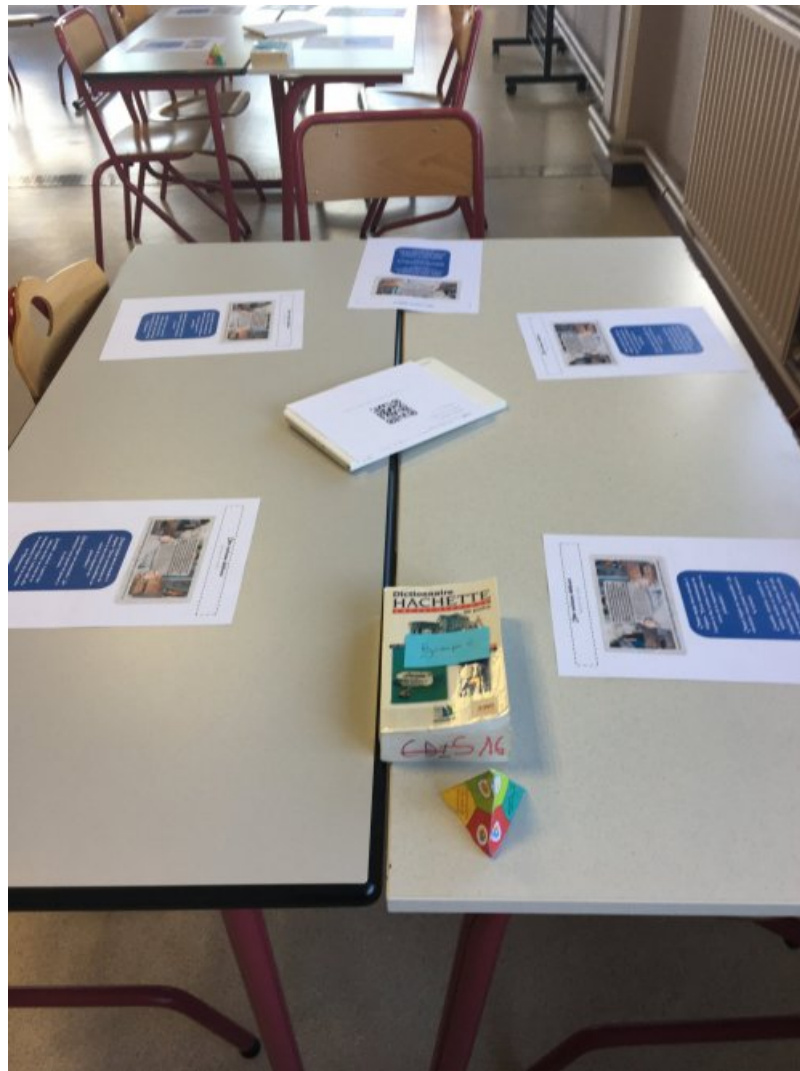
● Récit bref

○ Étape 1 : aménagement de la classe et installation du jeu

- Sur chaque îlot, déposer un tétra-aide, un dictionnaire, les feuilles de route (1 par élève), l'énigme 1.

 [Feuille de route élève](#) (PDF de 1022.7 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.



Îlot élèves

- Glisser les énigmes dans les livres et dictionnaires.



La bibliothèque dans laquelle se trouvent cachées des énigmes

- Cacher le cryptex, les objets en lien avec l'amour et les faux-billets de banque.
- Préparer la table ressources : fiche de mémorisation sur les temps du récit au passé ainsi que le texte intégral de *La Rempailleuse* de Maupassant.

○ Étape 2 : lancement de l'activité

- **Projeter la présentation** [Genially](#)



Présentation escape game nouvelle réaliste by aurore.delubriac on Genially ([Genially](#))

Discover more about Présentation escape game nouvelle réaliste 📄 - Presentation

○ Étape 3 : Résolution des 5 premières énigmes en groupes

- Énigme 1 : Une histoire dans l'histoire
Contextualiser le récit cadre ; différents jeux pour découvrir *Les contes de la Bécasse* (reconstituer la première de couverture, rébus, concentrX, Alphabet différent, roue de César).

L'indice donné à l'issue de cette activité correspond à la cote d'un livre.

Énigme 1 (PDF de 795.6 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.

- Énigme 2 : L'anecdote du docteur

Vérifier la lecture de l'œuvre ; activités Learningapps (remettre dans l'ordre l'histoire, QCM).

Énigme 2 (PDF de 102.9 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.

- Énigme 3 : Des personnages qui s'opposent

Activité Learningapps (le lien est donné dans le feed back de l'activité liée à l'énigme 2) pour reconstituer le portrait de La Rempailleuse et du fils Chouquet.

L'indice donné à l'issue de cette activité correspond à la cote et à la page d'un livre.

- Énigme 4 : Amour et argent

Différents jeux pour découvrir les deux thèmes explorés dans l'œuvre (coloriage code TXL, mots cachés, objets à rechercher, concentrX, anagramme).

 **Énigme 4** (PDF de 201.3 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.

- Énigme 5 : Un récit rétrospectif

Activités Learningapps pour identifier le temps des verbes et comprendre leur emploi.

L'indice donné à l'issue de cette activité révèle la cache du cryptex ainsi que les lettres qui permettront de l'ouvrir.

 **Énigme 5** (PDF de 107.2 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.

○ Étape 4 : Résolution de l'énigme finale en classe entière

- Énigme 6 : L'enjeu de la nouvelle réaliste

Mise en commun des indices donnés à l'issue de la cinquième énigme ; trouver la cache du cryptex et l'ouvrir afin de découvrir l'enjeu de la nouvelle.

 **Énigme 6** (PDF de 342.2 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.



Résolution de l'énigme finale après l'ouverture du cryptex

○ Étape 5 : Prolongement et auto-évaluation

Questionnaire pour affiner l'analyse de la nouvelle. En fonction du temps restant, cette activité peut être donnée à faire à la maison.

● Plus-value - Intérêt - bénéfice

L'escape game a séduit et **motivé** les élèves. Il leur a en outre permis de davantage **se familiariser avec le registre réaliste** dans la mesure où ils ont cru au scénario inventé de toutes pièces.

À la question « C'est vrai, madame ? », je n'ai pu que les inviter à me préciser les éléments qui les amenaient à me poser cette question. Les indices attestant le **réalisme** n'ont pas manqué d'être cités.

Cette activité permet de **vérifier de manière ludique la lecture d'une œuvre** et d'**apporter un complément d'analyse**.

En outre, elle permet de travailler la **réflexion collaborative**, l'**entraide**, l'**échange** bienveillant et respectueux.

Le jeu se prête aisément à **la différenciation** puisque chaque groupe résout les mêmes énigmes ; seul le niveau de difficulté diffère.

● Contextes didactiques et pédagogiques possibles

Un escape game peut être envisagé en classe pour **introduire une œuvre**. Ce dernier peut également être proposé en **version numérique**.

● Compétences des programmes travaillées

○ Lecture

- Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art
- Élaborer une interprétation de textes littéraires

○ Langue

- Consolider l'orthographe lexicale et grammaticale (maîtriser la morphologie verbale écrite + mettre en évidence le lien entre le temps employé et le sens)

● Compétences du socle

○ Les méthodes et outils pour apprendre

- Coopérer, réaliser des projets
- Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

○ La formation de la personne et du citoyen

- Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celle des autres

● Des ressources, des liens

► La feuille de route du professeur :

 [La feuille de route du professeur](#) (PDF de 32.5 ko)

Organiser un escape game pour vérifier la lecture d'une œuvre - Niveau 4ème - Lettres - Académie de Poitiers.

- Des outils pour réaliser des énigmes à retrouver sur [le site S'cape](#) 
- Un tutoriel vidéo pour [créer des activités numériques avec Learningapps](#)  (vidéo YouTube)
- Un tutoriel pour [fabriquer un cryptex](#)  (vidéo YouTube)
- Un article qui explique [comment organiser un escape game pour introduire l'étude des Mille et une nuits](#) 
- Le support d'un escape game pour introduire l'étude de *Bienvenue à Gattaca* : [La perfection n'existe pas](#) 
- Un article qui détaille l'organisation d'un escape game pour vérifier la lecture de *Roméo et Juliette* : [Enquête à Vérone](#) 

