



Escape Game numérique sur les équations en seconde

publié le 08/03/2019

Descriptif :

Exemple d'activité ludifiée sur le thème des équations et du calcul littéral en seconde, s'appuyant uniquement sur un support numérique

Sommaire :

- Contexte et genèse du scénario
- Contenu du jeu
- Déroulement de la séance



Escape game équations et espions

● Contexte et genèse du scénario

À l'issue d'une réflexion pédagogique de début d'année sur la réalisation de jeu d'évasion, le projet de réaliser un escape game numérique a pris forme.

L'objectif était double :

- construire un scénario mettant en jeu des connaissances et compétences travaillées depuis la rentrée, le thème central du calcul littéral ayant été abordé au cours de séances rituelles de calcul mental, et au travers de la résolution d'équations puis d'inéquations, lesquelles permettaient de construire la notion d'intervalle ;
- réaliser un support en un temps limité (une journée de week-end) pour être opérationnel le lundi matin face aux élèves. Le mode "hackathon" se voulait une expérimentation pour tester la capacité à travailler dans un temps contraint, après l'élaboration d'un cahier des charges précis.

Le choix d'un support tout numérique s'est imposé pour les raisons suivantes :

- le délai imparti ne laissait pas de temps pour acheter du matériel ;
- la production devait être transférable et réutilisable par n'importe quel collègue, qui devait pouvoir accéder au support avec un lien unique. Le même argument était aussi valable pour les élèves qui devaient pouvoir se lancer dans le jeu après avoir cliqué sur un lien déposé sur le réseau

L'outil [Genially](#) a été retenu comme support principal du jeu :

- il est relativement facile à prendre en main et autorise des paramétrages précis, notamment au niveau des animations et des transitions de diapositives ;

- le visuel et la navigation sont agréables, permettant facilement de faire des liens vers des ressources externes ;
- il propose des modèles prédéfinis d'escape game avec des animations utiles (codes de coffres-fort par exemple)
- il est gratuit pour les fonctionnalités et modèles de base

● Contenu du jeu

L'objectif du jeu est de démasquer l'espion qui a volé des documents importants pour la démonstration d'un théorème.

Plusieurs agents doubles sont suspectés et il s'agit d'ouvrir un coffre qui contient les documents volés et l'identité du voleur.

La recherche de la combinaison finale pour ouvrir le coffre s'appuie sur la collecte de 5 chiffres obtenus après résolution de 5 missions :

- mission 1 : reconnaître des identités remarquables dans une activité créée avec [LearningApps](#)
- mission 2 : résoudre une équation mettant en jeu du développement d'identités remarquables ;
- mission 3 : "interrogatoire" avec QCM sur des résolutions d'équations et test d'égalité ;
- mission 4 : résolution d'un problème d'âge avec mise en équation
- mission 5 : visualisation d'une vidéo sur l'histoire des équations ([lesite.tv](#)) avec incrustation de questions (réalisation avec [Edpuzzle](#))



Support genially de l'escape game du groupe 1 ([Genially](#))
Support genially de l'escape game du groupe 1



Support genially de l'escape game du groupe 2 ([Genially](#))
Support genially de l'escape game du groupe 2

● Déroulement de la séance

Les élèves se sont rendus en salle informatique mais ne savaient pas quelle activité ils allaient faire. Surpris par le caractère inédit de la situation et par l'absence de consignes, ils se sont organisés comme ils le souhaitaient, la plupart d'entre eux se regroupant par équipe de deux ou trois élèves.

Les missions 2 et 4 ont été les plus difficiles à résoudre et il leur a fallu du temps pour trouver le code de la dernière serrure puisque seule la force brute avec le test systématique des différents combinaisons permettait de déverrouiller l'attaché-case.

Les plus rapides ont terminé le jeu au bout de 45 minutes et une majorité d'entre eux a pu terminer le jeu dans le délai imparti de 55 minutes.