



Escape Game : Madame, c'est la rentrée ... revenez de vacances ! (TRAAM)

publié le 16/02/2019 - mis à jour le 17/02/2019

Un escape game comme activité déclenchante

Descriptif :

La professeure de mathématiques est bloquée en vacances. C'est la rentrée et les élèves ont besoin de leur professeure, surtout en cette année de troisième pour préparer le brevet. Il faut absolument la libérer de ses vacances et la faire revenir au collège pour cette nouvelle année scolaire... Elle compte sur ses élèves pour lui venir en aide !

Sommaire :

- Niveau
 - Scénario
 - Compétences travaillées
 - Notions travaillées
 - Organigramme
 - Modalités de mise en œuvre en classe
 - Matériel nécessaire
 - Les documents
 - Quelques captures de ce moment passé avec les élèves
 - Un échange filmé au sein d'une équipe sur l'une des énigmes proposées
-

En cas de questions ou de renseignements supplémentaires, vous pouvez contacter l'auteur du jeu à l'adresse mail suivante joan.magnier@ac-poitiers.fr

● Niveau

CYCLE 4 : 3e (possibilité de mener cette activité en fin de 4e)

● Scénario

La professeure de mathématiques est bloquée en vacances. C'est la rentrée et les élèves ont besoin de leur professeure, surtout en cette année de troisième pour préparer le brevet. Il faut absolument la libérer de ses vacances et la faire revenir au collège pour cette nouvelle année scolaire... Elle compte sur ses élèves pour lui venir en aide !

La scénarisation d'un escape game, essentielle à toute séquence ludifiée, au même titre que toute séquence pédagogique, est généralement teintée d'urgence, avec un défi, une quête à réaliser en un temps limité et chronométré. Cette scénarisation implique des énigmes, qui peuvent prendre des formes très variées : devinette, recherche d'un code, déverrouiller un cadenas, réaliser une expérience... qui nécessitent que les élèves ré-exploitent des compétences et connaissances, voire en découvrent de nouvelles.

Cet escape game a également été proposé lors de la semaine de l'innovation. Le scénario a alors été modifié pour l'occasion. Il s'agissait de retrouver une tablette qui causait la disparition de personnes dans le monde.

● Compétences travaillées

- CHERCHER
- RAISONNER
- MODELISER

- COMMUNIQUER
- CALCULER

● **Notions travaillées**

- Reconnaître et utiliser la proportionnalité
- Utiliser un pourcentage
- Utiliser l'échelle d'une carte
- Calculer une vitesse
- Manipuler des grandeurs composées

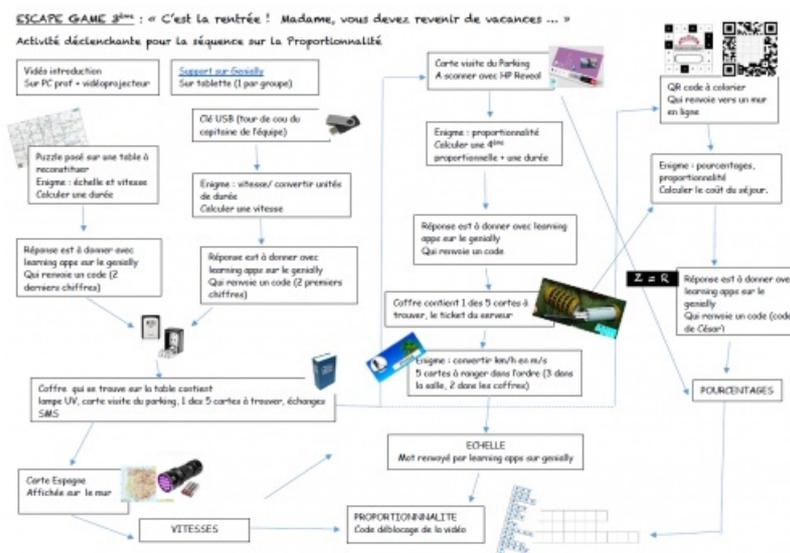
Objectifs : Réactiver les acquis des élèves sur le thème de la proportionnalité en permettant à chaque élève de mettre à profit ses compétences au service des autres. Le thème de la proportionnalité est souvent source de difficultés pour les élèves. Un aspect ludique et un scénario pédagogique proposant aux élèves de coopérer pourrait permettre de lever certaines de ces difficultés.

● **Organigramme**

La conception de l'organigramme est inspiré d'un escape game présenté au CLIC 2018 : « Les encapsulés »

○ **L'organigramme**

Un organigramme où chaque équipe est en compétition les unes contre les autres



[Organigramme de l'escape game au format PDF](#) (PDF de 200.7 ko)
 TraAM Mathématiques "Madame, c'est la rentrée ... revenez de vacances !" - Académie de Poitiers.

Une autre proposition d'organigramme où les équipes sont amenées à coopérer pour résoudre l'énigme finale

[Organigramme de l'escape game au format PDF \(proposition 2\)](#) (PDF de 588.5 ko)
 TraAM Mathématiques "Madame, c'est la rentrée ... revenez de vacances !" - Académie de Poitiers.

○ **Le support numérique**



Support numérique (Genially)

TraAM Mathématiques "Madame, c'est la rentrée ... revenez de vacances !" - Académie de Poitiers.

● **Modalités de mise en œuvre en classe**

Durée

- de 1h à 1h30

- Cette séance a été menée dès le début de l'année scolaire comme activité déclenchante sur la séquence autour de la proportionnalité afin de réactiver les acquis liés à ce thème.
- En amont

Une vidéo teaser est déposée sur le site du collège pour susciter l'intérêt des élèves, les élèves la visionnent en amont de la séance. Si c'est en début d'année comme pour cette expérimentation, on peut demander au professeur principal de faire noter dans l'agenda qu'il y a une vidéo à regarder pour le prochain cours en mathématiques. Sinon, on dépose le lien sur le cahier de texte en ligne et on demande aux élèves de visionner la vidéo pour la prochaine séance.



► Teaser de l'escape game [↗](#)

- Introduire le jeu

Le jour J, une vidéo d'introduction permet de lancer l'escape game tout en donnant quelques consignes (fouiller, veiller au temps, ...). Cela renforce le côté ludification de l'activité et évite à l'enseignant d'intervenir directement.

La vidéo a été réalisée avec le logiciel Active presenter (par Patrice Nadam, rencontré au CLIC 2018).

Pour visionner la vidéo, il faut télécharger [le dossier](#) puis cliquer sur le fichier [index.html](#)

- Mettre les élèves en activité

Les élèves sont répartis en trois équipes dans le cas de l'expérimentation : on peut préparer en amont les équipes ou laisser la liberté aux élèves de constituer eux-mêmes les équipes (en leur laissant piocher par exemple, un papier de couleur qui leur indique dans quelle équipe l'élève va travailler). L'idéal est de constituer des équipes de 8 élèves maximum afin qu'ils puissent tous être investis.

Les élèves doivent chercher des indices dans leur espace et ils répondent aux énigmes via un support numérique conçu avec Genially et learning apps. Chaque bonne réponse permet de recueillir des codes permettant d'ouvrir des coffres et accéder à de nouveaux indices.



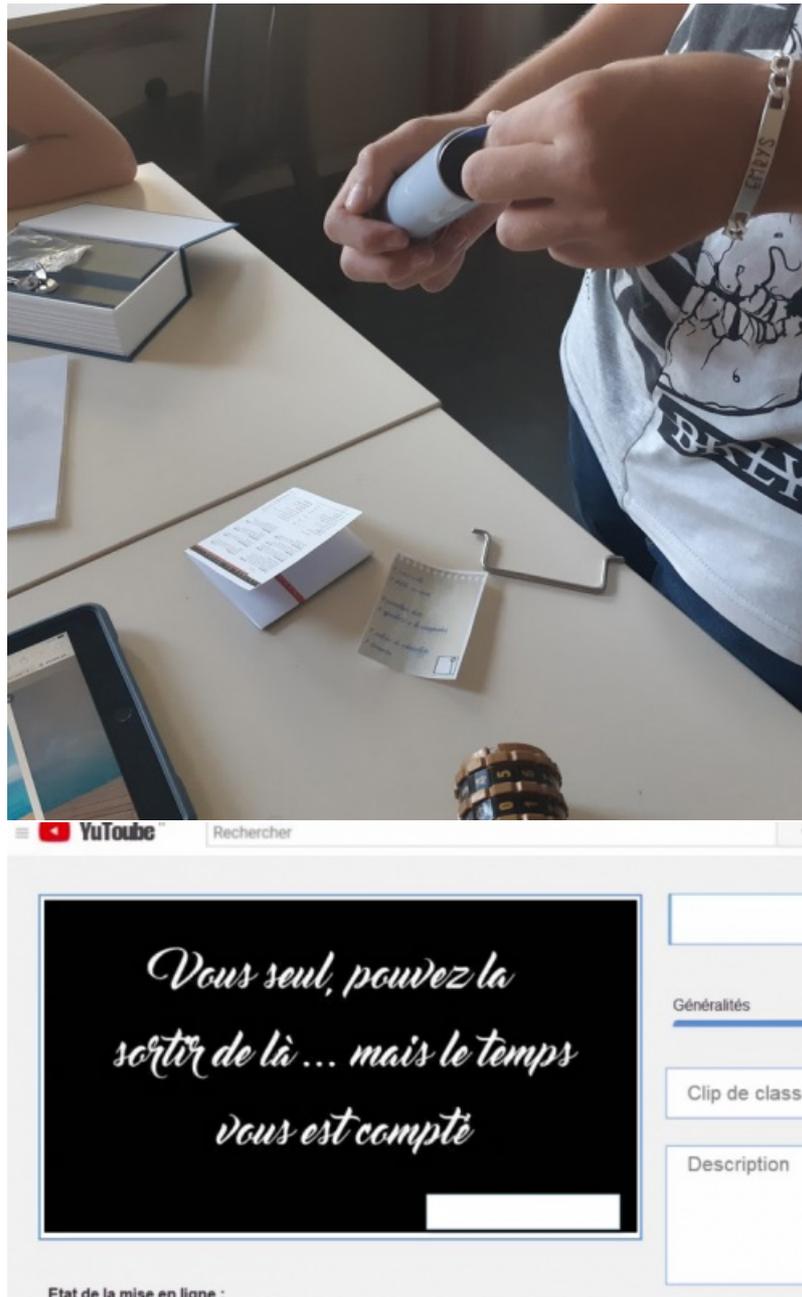
- Organisation des espaces (disposition de la salle de classe)

On organise la salle de classe en trois espaces : un espace par équipe. On y cache certains indices et on peut éventuellement agrémenter d'éléments de décoration pour renforcer l'aspect ludique et donner vie au scénario.



- Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès lors qu'une équipe a trouvé le mot final permettant de débloquer la vidéo et donc de libérer le professeur, ou lorsque le chronomètre est terminé, même si aucune équipe n'est allée jusqu'au bout.



- Conclusion : débriefing

Ensuite, un temps de débriefing permet de reprendre les différentes énigmes et d'explicitier les connaissances travaillées, et de recueillir les réactions des élèves.

Un [article "Indispensable débriefing"](#) sur le site S'cape explicite de façon très détaillée ce temps qui fait que l'activité ne se résume pas qu'à un jeu.

● Matériel nécessaire

- Une tablette
- Applications : HP Reveal et QR code reader
- 1 PC ou utiliser le PC du professeur
- 1 coffre ou cadenas à code (4 chiffres)
- 1 coffre à clé (livre coffre)
- 1 coffre à code (5 caractères : chiffres et « codes spéciaux ») ou prendre un coffre avec code à 3 chiffres
- 1 lampe UV
- Les différents documents à cacher dans l'espace de travail
- 1 clé USB
- 1 feutre effaçable
- 1 tableau blanc ou 1 ardoise
- Facultatif : décoration en lien avec le scénario (drapeau de l'Espagne, livre motifs arabes, éventail, guide du routard de l'Andalousie, plan de la ville de Grenade ...)



● Les documents

La non linéarité des énigmes est importante, ainsi que leur éventuelle imbrication. En effet, ceci est essentiel pour faire émerger l'intelligence collective.

 [Description des énigmes de l'escape game](#) (PDF de 1.2 Mo)
TraAM Mathématiques "Madame, c'est la rentrée ... revenez de vacances !" - Académie de Poitiers.

► [Télécharger tous les documents relatifs à l'escape game \(énigmes ...\)](#)

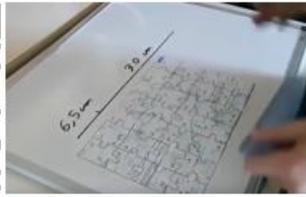
● Quelques captures de ce moment passé avec les élèves





● Un échange filmé au sein d'une équipe sur l'une des énigmes proposées

Un élève a utilisé une ficelle pour estimer la longueur du trajet dans l'énigme du puzzle. Puis un échange se fait entre les élèves pour expliquer comment calculer la longueur réelle correspondante, donc autour de la notion d'échelle.



Document joint



[Tuto Genially - Créer et améliorer un mot de passe / code](#) (Video Youtube)

auteure : Mélanie Fenaert, enseignante de SVT dans l'académie de Versailles



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.