Un "Jeu d'évasion" en E.P.I.

publié le 25/09/2017 - mis à jour le 21/05/2018

Comment un projet interdisciplinaire peut permettre de construire un "jeu d'évasion" ?

Descriptif :

Dans le cadre d'un E.P.I., les élèves de troisième du Collège Camus ont construit un jeu d'évasion, en réinvestissant des compétences et des connaissances acquises dans plusieurs disciplines.

Sommaire :

- Une salle d'Escape Game
- Un E.P.I.
- Du coté des élèves
- Un an plus tard ...mai 2018
- Conclusion

Au cours de l'année scolaire 2016-2017, les élèves du Collège Albert Camus de La Rochelle ont conçu une salle type " Escape Room "dans le cadre d'E.P.I. (Enseignement Pratique Interdisciplinaire). La salle a été utilisée au cours du mois de juin pour organiser des parties.

Une salle d'Escape Game

Le principe de jeu est le suivant : une équipe de joueurs (3 à 10 personnes selon la salle) pénètre dans une salle et doit résoudre une série d'énigmes pour pouvoir sortir. Les joueurs ont une durée limitée, une heure au collège, pour fouiller les lieux et trouver les réponses aux énigmes qui sont régulièrement renouvelées. Les joueurs restent constamment sous la surveillance de maîtres du jeu qui s'assurent de leur progression pour ne pas générer de sentiment de frustration et d'abandon.

Bande annonce (Video Youtube)
Bande annonce

Le scénario au collège est le suivant :

« Vous êtes dans un musée, il est 20 heures, le conservateur ferme son musée en vous oubliant à l'intérieur. Le détecteur de mouvements de l'alarme se déclenche et vous avez une heure pour le désamorcer avant qu'il ne largue un " faux gaz mortel ". »

● Un E.P.I.

Un E.P.I. est un travail **interdisciplinaire**, qui se situe donc au **croisement** de plusieurs disciplines, les moyens horaires utilisés portent sur les disciplines engagées. Pour cette action, les disciplines impliquées sont nombreuses : **Sciences physiques** (8h), **français** (12h), **latin** (6h), **maths** (12h), **anglais** (12h), **espagnol** (10h),**technologie** (9h).
Les élèves de **ULIS** et de **SEGPA** ont été associés.

L'E.P.I. constitue un cadre qui permet de travailler les **compétences disciplinaires** et **transversales** :

Les compétences transversales (PDF de 26.8 ko)
Grille présentant les compétences transversales - Un "Jeu d'évasion" en E.P.I.

Dans l'énigme de français, il s'agit de travailler autour de l'acrostiche :

Présentation de l'énigme de français (PDF de 603.4 ko)
Un "Jeu d'évasion" en E.P.I.

Pour les sciences physiques, c'est la notion de masse volumique, au programme de troisième qui est réinvestie :

Présentation de l'énigme de sciences physiques (PDF de 84.2 ko)
Un "Jeu d'évasion" en E.P.I.

Pour calculer cette masse volumique, il est nécessaire de connaître le volume de la plaque de zinc mais celle-ci n'entre pas dans l'éprouvette, il faut avoir le réflexe de la rouler. L'eau nécessaire à la manipulation se trouve dans un aquarium. La balance est dans un tiroir du bureau fermé à clé. La clé est récupérée en résolvant l'énigme précédente.
L'énigme de sciences physiques était la dernière, le code permet l'ouverture de la trappe de l'alarme où une dizaine de fils apparaissent. L'équipe doit alors en couper un pour ne pas alerter. Mais lequel couper ? Un fil portait le mot "ravitaillement" et une énigme précédente avait expliqué qu'il fallait couper le ravitaillement ennemi pendant le débarquement de 6 juin 1944 et que cette information ne devait jamais être oubliée. Il s'agit donc de couper le fil « ravitaillement »

● Du coté des élèves

Concrètement, les **élèves ont conçu** les énigmes en lien direct avec les **programmes officiels**, ils ont listé le matériel nécessaire pour leur énigme (clé, calque, aquarium, coffre-fort, livre, valise, pince coupante, roue de César…).
Au mois de mai, les **travaux ont été assemblés** pour imaginer une **histoire complète et cohérente**.

Photographie 2

Certains élèves ont pris davantage de **responsabilités** en devenant maître du jeu. Ils avaient accès à l'ensemble des réponses de toutes les énigmes et ils ont ainsi pu **guider leurs camarades** grâce à un poste de contrôle. Une caméra motorisée leur permettait de suivre les joueurs dans la salle, ils géraient également les effets spéciaux pour rendre l'expérience de jeu plus réaliste. Enfin, ils **communiquaient**, si nécessaire, avec les joueurs par écran interposé en rédigeant des messages courts pour les débloquer.

Les **élèves s'engagent plus facilement** en mettant en place l'E.P.I. d'une façon différente. Souvent, c'est une **"démarche de projet"** qui est mise en œuvre. L'E.P.I. est « découpé » en partie et les élèves, en groupe, s'en attribuent une. Les enseignants laissent plus de temps pour **imaginer, tester**. Les **élèves collaborent** puis

coopèrent, **jugent** la qualité des productions et retiennent finalement la solution la plus pertinente. Ils n'ont pas de vision d'ensemble du projet et ils sont complètement bluffés par le rendu final.

Pendant l'année 2018, de février à la fin mai, nos élèves conçoivent une salle type " Escape Room " . Le mois de juin nous permettra d'organiser une vingtaine de parties.

● Un an plus tard ...mai 2018

Ce projet inter-disciplinaire très apprécié a été reconduit pour l'année scolaire 201-2018.
Les élèves ont dû, à nouveau, imaginer des énigmes en espagnol, anglais, français, mathématiques, histoire-géographie, sciences physiques. Ils ont établi une liste des objets nécessaires en précisant s'ils devaient être posés à la vue des joueurs, cachés ou enfermés. Cette année, une **professionnelle** en décoration de plateaux de cinéma a rejoint l'équipe pour rendre l'expérience de jeu plus immersive.

Le **scénario** est le suivant : un savant fou, le docteur XYZ, a trouvé une formule pour dégénérer les cerveaux humains. L'heure est grave ! Le risque est grand pour l'humanité : réduire le QI de l'être humain à un Q. I de moule. Une équipe de savants avertis (qui en valent donc 2), soucieux de préserver l'avenir de l'humanité, décide de s'introduire dans le laboratoire du docteur XYZ, et de trouver la dangereuse formule pour la détruire

● Conclusion

L'équipe éducative a la satisfaction d'avoir travaillé différemment le programme du collège, d'avoir un produit fini qui "tient la route ". **La motivation, l'engagement et l'implication des élèves est aussi une source de satisfaction pour l'équipe**.

Au mois de juin, un système de réservation en ligne permettait à toute la communauté du collège de s'inscrire. Nous avons organisé 22 parties en un mois en recevant nos élèves de troisième, nos anciens élèves aujourd'hui au lycée, des parents d'élèves, des assistants d'éducation et même une équipe d'élèves d'un collège voisin.

Partie d'Escape Game au collège A. Camus (Video Youtube)
Partie d'Escape Game au collège A. Camus

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.