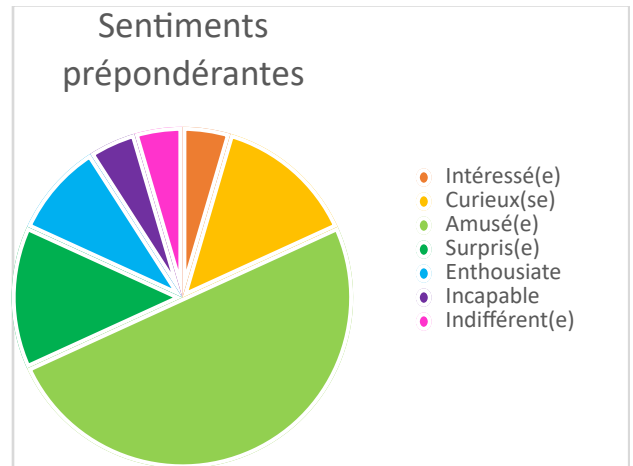
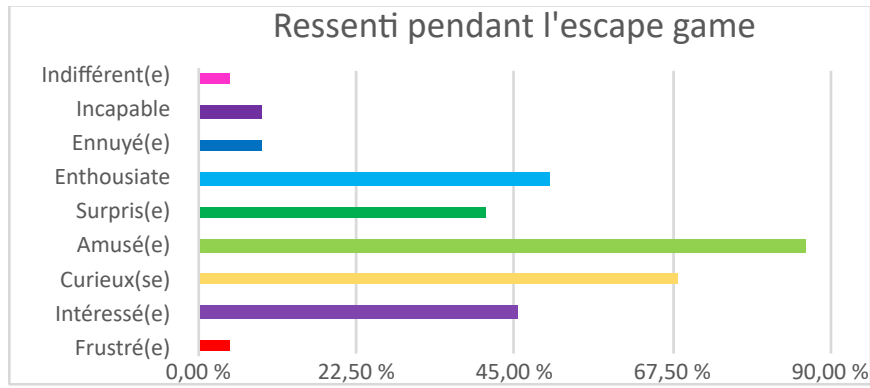
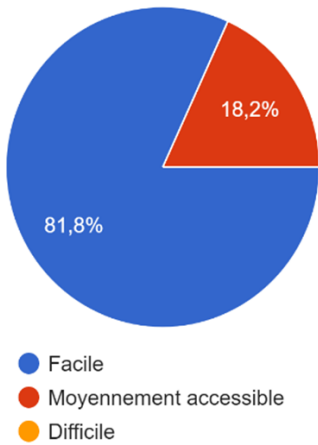


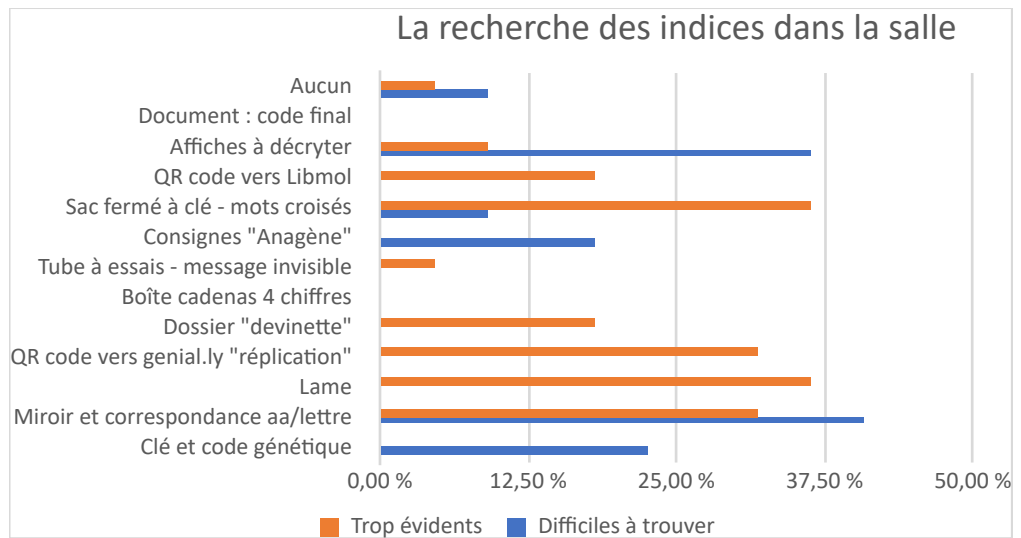
## Les retours élèves :



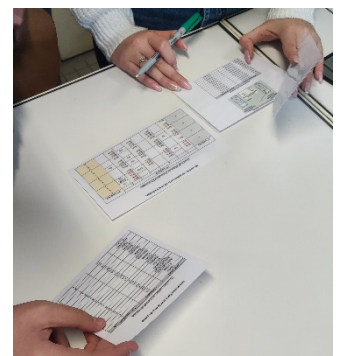
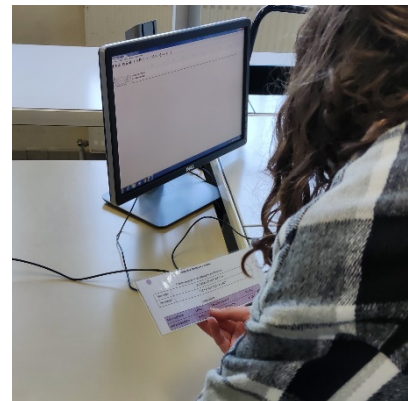
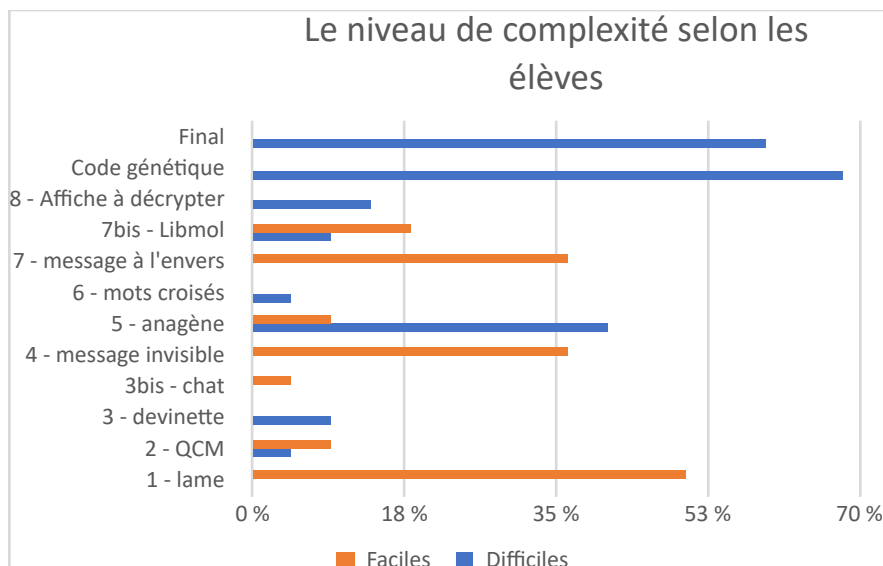
## La fouille :



Les élèves souhaitent que les indices soient mieux cachés. Les cachettes trop évidentes sont donc à proscrire.



## La résolution des énigmes :

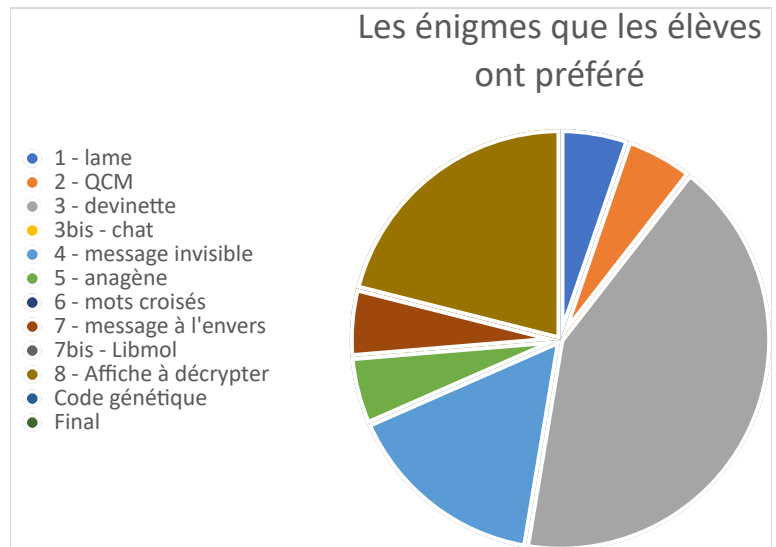


Les élèves ont préféré la devinette, le message invisible à révéler par la lampe UV et l'affiche à décrypter avec une roue cryptex. Il s'agit pour eux des énigmes qui faisait le plus « escape game ».

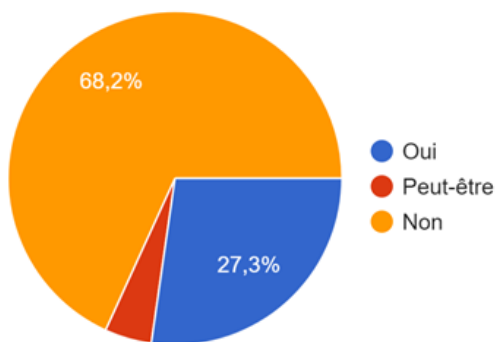
Avec la devinette, ils se sont aussi sentis valorisés lorsqu'ils ont su réinvestir des connaissances de chapitres antérieurs.

Le message invisible a plu par sa simplicité même s'il fallait penser à l'associer à la lampe UV trouvé ailleurs.

La lecture du cryptex a posé quelques problèmes mais ils ont apprécié ce concept de codage.



Des aides souhaitées :



7 élèves sur 22 auraient souhaité plus d'aides dans les indices (rappels de cours), et venant de l'enseignante. Ils se sont trouvés en difficultés face aux énigmes demandant des connaissances de cours (5/7 élèves). 2 élèves se sont sentis incapables dans ces énigmes mais admettent qu'ils ne maîtrisent pas leur cours ...

La compréhension de certains indices a aussi posé quelques difficultés pour déceler les messages cachés (2/7). Ils auraient voulu être davantage guidé sur certaines énigmes.

Dans tous les cas, les situations se sont débloquées grâce au travail d'équipe et chacun a pu participer à son niveau dans la résolution de l'escape game.

A l'inverse, d'autres élèves auraient souhaité des énigmes plus complexes. Selon eux, un escape game doit mettre en difficulté pour utiliser au maximum son potentiel. Il faut alors trouver un juste milieu.

En conclusion, les élèves ont trouvé l'activité motivante. Ils ont tous pu participer, même ceux qui sont d'un naturel plus discret généralement. Ils ont ressenti une réelle cohésion d'équipe, chose qu'ils n'éprouvent pas habituellement. En effet, comme les groupes de spécialité sont composés d'élèves venant de classes différentes, ils ne se connaissent pas vraiment. Ils ont pu communiquer tous ensemble et se répartir les tâches dans un but commun qui les a uni pendant plus d'une heure. De plus, certains se sont sentis valorisés car ils ont su remobiliser des connaissances mais aussi des compétences, notamment numérique.

Certains auraient souhaité une musique d'ambiance, en fond, tout le long de l'escape game (mais pas trop forte). De plus, la majorité pense qu'une salle plus grande améliorerait le jeu pour disperser davantage les indices et avoir de l'espace pour se mouvoir. Or, chaque établissement a ses contraintes, nous c'est une salle peu pratique ...

Cette activité ludique participe à la construction de notions d'une façon différente dont les élèves se souviennent. Ils associent l'utile à l'agréable. Ils ressortent de cours avec le sentiment d'avoir compris et retenu l'essentiel. Ils maîtrisent davantage les notions qu'ils ont pu réinvestir ainsi que celles construites pendant la séance.