



Une aide pour construire un escape game - exemple en 1ère Spé SVT

publié le 26/05/2021

Descriptif :

Voici un article rédigé par une collègue de Lycée, amatrice d'escape game, qui partage ses astuces pour en construire un.

Sommaire :

- Un thème qui s'y prête bien
- La durée
- Le scénario
- Ce qu'il faudra trouver à la fin de l'escape game
- L'architecture de l'escape game
- Les énigmes
- Un enrobage fun
- L'intérêt d'un escape game en classe

Reprendre trait pour trait un escape game existant est je trouve un exercice périlleux car il faut réussir à vraiment se mettre à la place de l'architecte pour en cerner toutes les ficelles. Seulement, construire un escape game de A à Z seul pour la première fois peut paraître insurmontable. Vous trouverez ici la trame d'un escape game adaptable.

● Un thème qui s'y prête bien

Niveau : 1ère spécialité

Partie du programme : La Terre, la vie, l'organisation du vivant

- Transmission, variation et expression du patrimoine génétique
- L'expression du patrimoine génétique

Séance précédente : Mise en évidence de la nécessité d'un messenger entre l'ADN du noyau et le cytoplasme, lieu de synthèse des protéines + étude des mécanismes de la transcription

La séquence en acides aminés d'une protéine est codée par la succession des nucléotides dans l'ADN. Or, déchiffrer un code est une énigme fréquemment retrouvée dans les escape games. Ce thème se prête donc particulièrement à la mise en place d'un EG avec les élèves.

● La durée

Le mieux est de prévoir un escape game d'une durée d'une heure sur un créneau de deux heures.

Cela laisse un temps en amont pour expliquer les règles du jeu, les consignes, repérer ce qui est « fouillable » ou pas, constituer les groupes si besoin.

Cela laisse un temps ensuite pour revenir sur les énigmes (« correction ») et pour recueillir le ressenti des élèves.

● Le scénario

Il faut inventer une histoire qui permettent aux élèves de se placer dans une situation de recherche en temps limité pour obtenir des preuves.

Dans mon cas, on cherche les preuves de l'implication d'une scientifique (fouille de son laboratoire) au sein d'une confrérie qui projette de mener une attaque biologique contre des populations humaines.

● Ce qu'il faudra trouver à la fin de l'escape game

L'idée ici est de décoder l'ADN. Ce décodage mène à l'obtention d'un mot de passe qui permet d'obtenir les preuves nécessaires.

Dans mon cas, le déchiffrement permet d'obtenir le mot de passe d'une boîte mail contenant des échanges entre la scientifique et le chef de la confrérie.

● L'architecture de l'escape game

Les escapes games classiques sont plutôt basés sur un enchaînement d'énigmes. Dans le cadre de la classe, il y a une contrainte particulière : le nombre important de joueurs. Afin que tout le monde puisse travailler en même temps et que personne n'ait rien à faire, il est nécessaire d'avoir un nombre important d'énigmes qui se déroulent en parallèle. Cela permet de répartir les élèves sur différentes tâches. Ils seront ensuite amenés à communiquer, à échanger pour faire le point sur ce qui a été résolu ou pas et à coopérer pour résoudre la grande énigme finale.

Dans mon cas : 9 énigmes « préliminaires » sont à résoudre en parallèle avant de résoudre la grande énigme tous ensemble. Elles sont de difficultés différentes afin de permettre à tous de faire quelque chose.

De plus, il est possible de « doubler » l'escape game en séparant la salle en deux et en préparant tout en double.

Cela permet de répartir les élèves en deux groupes qui s'affronteront pour être les premiers à résoudre l'énigme. 100 % de mes élèves ont aimé ce côté compétition !

● Les énigmes

Toutes les énigmes sont basées sur des connaissances de SVT des chapitres précédents (réplication, mutations et variabilité de l'ADN, variation génétique et santé).

De nombreux élèves ont apprécié le fait de réviser en jouant et de pouvoir réutiliser leurs connaissances (« on s'est senti intelligent »).

Parmi les types d'énigmes :

- QCM
- texte à trous
- analyse de schéma
- remise dans l'ordre de photo
- calculs
- etc.

● Un enrobage fun

Le plus dur reste ensuite de rendre tout ça ludique. La fouille, les astuces, les fausses pistes sont des ressorts indispensables pour que l'escape game prenne. C'est l'aspect qui leur a le plus plu (« waouh on se croirait à Fort Boyard ! »). Il est à adapter en fonction de la salle, du matériel disponible...

Des exemples sont disponibles sur le résumé de mes énigmes. Il existe beaucoup d'autres.

[Conseils pour Construire son escape game](#) (PDF de 46.1 ko)

Une aide pour construire un escape game - exemple en 1ère Spé SVT - Académie de Poitiers.

[Exemple d'organigramme](#) (PDF de 70.7 ko)

Une aide pour construire un escape game - exemple en 1ère Spé SVT - Académie de Poitiers.

● L'intérêt d'un escape game en classe

- « Si on pouvait toujours apprendre comme ça, ça serait trop cool ».

L'aspect ludique est indéniablement très apprécié des élèves. Seulement, c'est paradoxalement aussi une source de critiques envers la pratique d'escape game en classe (« Mais c'est pas un peu passer beaucoup de temps pour les amuser ? »). Comme si apprentissage et jeu étaient opposés.

- L'aspect fédérateur de ce type d'activité permet de créer un esprit de cohésion dans le groupe (l'an prochain, je souhaiterais mettre en place un escape game plus tôt dans l'année pour profiter des retombées positive sur le groupe).
- La coopération, l'organisation et la communication au sein d'un groupe (pas juste 3-4 élèves) sont des compétences qu'il est rarement possible de travailler dans un contexte de classe classique.
- L'importance des émotions et de la motivation aux cours de l'apprentissage a été démontré. Ici, les élèves associent des souvenirs forts à la construction de certaines notions. Les émotions ressenties sont positives (« motivé », « curieux » et « content » sont les adjectifs qui sont le plus ressortis lors du débriefing). Tout ceci améliore les processus de mémorisation.

Habituellement, je trouve qu'en fin de chapitre, quand les élèves doivent passer de l'ADN transcrit à la protéine, ils oublient souvent l'étape transcription.

Au cours de l'escape game, les deux groupes ont oublié aussi cette étape au début, ne prenant pas en compte tous les indices. Ils n'obtenaient donc pas le bon mot de passe. Après plusieurs tentatives, ils y sont parvenus.

A la séance suivante, pour tester ce qu'ils avaient retenu de l'escape game, je leur ai donné, sans plus de détails, une séquence d'ADN transcrit à traduire en protéines. Plus des deux tiers réussissent du premier coup (transcription + traduction), se souvenant qu'ils s'étaient « faits avoir » la fois d'avant.

Lors de l'évaluation de fin de chapitre, tous sauf un ont su passer de l'ADN à la protéine.

Bien qu'il y ait toujours un nombre de facteurs variables importants d'une année à l'autre, je pense que l'escape game y est pour beaucoup quand même.

Auteure de cet article : Léa MOUSTROU



**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.