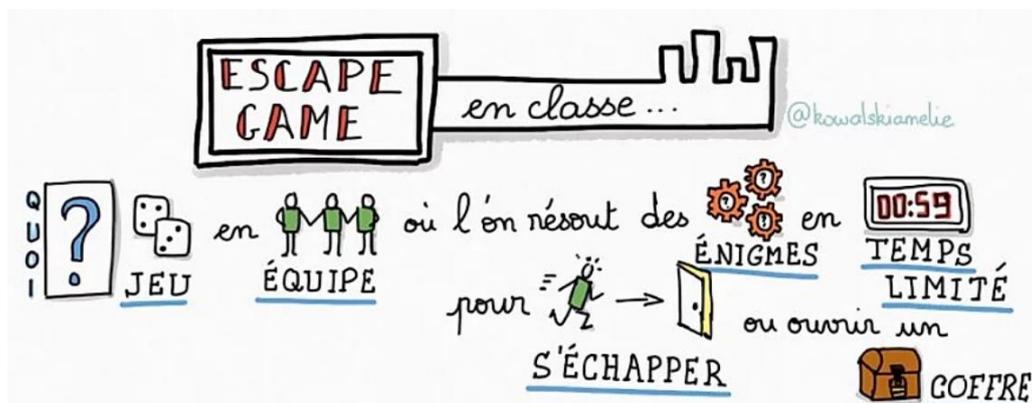


Des idées pour concevoir un *Escape game* pédagogique

Un *Escape Game* est à l'origine un jeu vidéo où il est question de s'échapper d'une pièce dans laquelle un joueur est enfermé. C'est aujourd'hui un jeu qui se joue en groupe. Le principe reste le même : s'échapper d'une pièce en un temps limité en recherchant des indices et en résolvant des énigmes. Les *Escape Games* permettent aux joueurs de relever un défi, de vivre une aventure qui sort du quotidien dans un nouveau décor et d'incarner un personnage de fiction.

À l'heure actuelle, de nombreux enseignants s'emparent du concept en proposant des *Escape Games* pédagogiques afin de développer l'esprit d'équipe, de motiver les élèves grâce à l'aspect ludique et de leur permettre d'effectuer des apprentissages. Les *Escape Games* pédagogiques font appel à la logique et au sens de l'observation des élèves, favorisant la communication et l'organisation au sein d'un groupe. Ils permettent de revoir des notions enseignées ou d'en introduire de nouvelles et de sortir de la routine en apprenant autrement. Dans le cadre du déconfinement, c'est un moyen pour les élèves de s'évader du quotidien pesant lié à la pandémie de Covid 19. Les *Escape Games* pédagogiques peuvent se pratiquer en présentiel comme en distanciel.



Comment adapter un *Escape Game* au milieu scolaire ?

Il ne s'agit pas bien entendu d'enfermer les élèves mais la finalité du jeu peut être tout simplement de relever un défi collectif dans un temps limité. Un *Escape Game* pédagogique se prête à une organisation en effectif réduit et s'adapte donc bien à cette période de déconfinement.

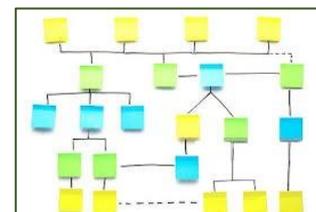
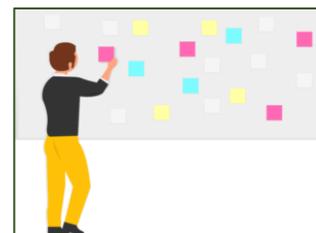
Il ne requiert que peu de matériel car le scénario est à adapter à l'environnement scolaire. On peut rechercher un objet important de la classe (exemple : l'horloge), partir au CDI ou à la BCD à la trace d'un élève qui a écrit un message secret... Les accessoires du décor que l'on intègre pour cacher des indices ne doivent pas dénoter par rapport au reste de la pièce car les élèves les trouveront trop rapidement, surtout s'ils connaissent bien le lieu. La sécurité des élèves est un point important. Voici [une feuille de route](#) à leur distribuer avant de commencer avec les règles du jeu et de sécurité : ne pas utiliser la force, ne pas grimper, ne pas se faufiler, ne pas démonter un objet ou un meuble.

Il peut ne nécessiter aucun déplacement dans les locaux de l'école ou de l'établissement et être pratiqué depuis son bureau ou son domicile pour les élèves restés dans leurs familles, dans le cas d'un *Escape game* pédagogique en ligne, réalisé à partir d'énigmes à résoudre.

L'aspect interdisciplinaire peut être particulièrement intéressant afin de varier les énigmes : les mathématiques pour déchiffrer un code, les sciences pour activer une lumière dans un circuit électrique...

Le scénario

- Lister les notions à aborder et déterminer la durée de l'activité.
- Établir le contexte général et la trame de l'histoire, en fonction de ces notions. Que s'est-il passé ? Quelle est la situation déclenchante ?
- Quel est l'objet final à trouver, l'enjeu de l'*Escape Game* ? (Un minuteur, une alarme, un document secret, un signal lumineux...). Qu'arrivera-t-il si les élèves échouent ? Peuvent-ils recommencer ? Quels sont les éléments à assembler pour résoudre l'*Escape Game* ?
- Écrire les énigmes, faisant appel aux notions, qui permettront aux élèves de trouver les éléments à assembler. Il est possible d'utiliser des Post-it puis de les disposer à la manière d'un organigramme. Chacun des Post-it peut ainsi représenter une énigme à résoudre.
- Que doivent-ils chercher pour trouver ces énigmes ? Un message invisible, une clé qui ouvre une boîte cadénassée, un mot de passe sur un ordinateur, une clé USB cachée, un flash code, un puzzle à assembler, une grille de mots croisés à remplir ?



La structure du scénario

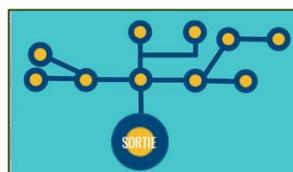
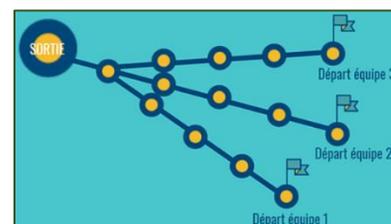
⇒ 3 organisations possibles



Pour commencer, le scénario linéaire est le plus simple. Tous les participants progressent en même temps sur le même chemin.

Idéal pour se faire la main, ce scénario peut devenir rapidement lassant.

Le second est l'équivalent d'une énigme linéaire par groupe mais les énigmes sont différentes (pour trois groupes par exemple, il y aura trois chemins d'énigmes toutes différentes les unes des autres qui se rejoindront au final pour la résolution d'une énigme finale de façon collaborative). Plus motivant, il permet à la fois de la coopération et une certaine forme de compétition. Cette structure est particulièrement adaptée pour le travail mixte d'élèves en **distanciel et présentiel**.



La troisième structure est plus complexe. Elle privilégie la coopération mais peut entraîner de la frustration, s'il y a blocage. C'est aussi la structure la plus compliquée à mettre en place.

Pour aller plus loin : - [les avantages et les inconvénients de chaque scénario](#) ;
- [une autre façon de concevoir un scénario](#).

Les énigmes

La conception des énigmes

Pour concevoir les énigmes, une trame d'élaboration est donnée aux élèves.

Les différents types d'énigmes

Typologie d'énigmes				
 Avec codage	 Avec superposition	 Avec manipulation	 Avec observation	 Avec jeux de logique
Codages par substitution Codages par ordonnancement	Masques et cardans Jeu de transparence Filtres colorés Révélateur numérique	Mécanismes Mesures, pesées... Suivi rigoureux d'un protocole	Puzzles Repérage (différences, fautes, répétitions...) Voir autrement Encre sympathique ou invisible...	Phrases sibyllines, devinettes Jeux de mots, charades... Mots-croisés, mots-mêlés, rébus... Cryptarithmiques Sudokus...

Un exemple de trame d'écriture d'énigme

ÉNIGME N° X - TITRE	
Auteur :	
VISUEL	Ajoutez ici, si possible, un visuel de votre énigme
ÉNIGME	🔍 Décrivez ici votre énigme en quelques lignes
SOLUTION	🔑 Détaillez ici la solution de votre énigme
DÉPENDANCES	🌐 Précisez ici si votre énigme dépend de solution d'autres énigmes (voir l'organigramme des imbrications)
APPORTS	👉 Indiquez ici les apports potentiels de votre énigme à la résolution d'autres énigmes (voir l'organigramme des imbrications)
COUPS DE POUCE	👍 Indiquez ici les coups de pouce à prévoir
REMARQUES	📝 Ajoutez des remarques éventuelles

Cette étape nécessaire aide les élèves à structurer leur énigme.

La trame d'écriture contient les champs suivants :

- le visuel de l'énigme pour l'identifier rapidement ;
- une description rapide (l'objet à manipuler, situation, fichier...) ;
- la solution correspondante ;
- les dépendances pour préciser si les solutions d'autres énigmes sont nécessaires à la résolution de celle-ci ;
- les coups de pouce qui permettent d'aider à la résolution de l'énigme ;
- les remarques éventuelles (solutions alternatives, points à surveiller...).

Tous ces champs ne sont pas forcément utiles. Il est possible de modifier la fiche [ici](#).

Mettre en forme une énigme

Pour mettre en forme les énigmes, on peut utiliser le logiciel [Learning Apps](#), [Genially](#) ou [Deck toys](#).



<https://learningapps.org/createApp.php>



<https://www.genial.ly>



<https://deck.toys/>

Pour une utilisation sans connexion, il est possible d'utiliser :



Impress

([suite gratuite Libreoffice](#))



Powerpoint

La mise en place des énigmes

Prévoir une organisation spatiale du jeu. Pour cela un tableau récapitulatif des lieux et emplacement des énigmes sont particulièrement utiles.

Chaque énigme renvoie soit vers un autre lieu et une autre énigme, soit vers une information complémentaire ou un indice qui permettra de terminer l'Escape Game.

Comment terminer un Escape Game ?

Cela se formalise par l'élaboration d'un code secret qui permet d'ouvrir une serrure, un cadenas, un digicode.

Pour partager son Escape Game et en trouver d'autres

Il est possible de partager son Escape Game pédagogique en utilisant un espace dédié :

- Pour **déposer** son Escape Game et permettre à d'autres classes d'y jouer : [Padlet ici](#)

Se connecter à Padlet
Vous n'avez pas de compte Padlet ? [S'inscrire](#)

Connectez-vous avec **Google** >
Connectez-vous avec **Microsoft** >
Connectez-vous avec **Apple** >

E-mail ou nom d'utilisateur

Mot de passe

MOT DE PASSE OUBLIÉ ?

1.eGPMC!

(1. escape Game Pour Ma Classe !)

- Pour **voir** si d'autres classes ont partagé leurs Escape Games : https://padlet.com/escapegamepedagogique/escapegames_pedagogiques

le mot de passe : **1.eGPMC !** (1. escape Game Pour Ma Classe !)

MISE EN PLACE DES ENIGMES

Indice	Cachette/Emplacement
Triangle avec hauteurs	Collé sous une table
Dictionnaire	Sur une table avec des manuels et autres livres
Boite avec les nombres relatifs	Au dessus d'une des armoires
Boite avec photo croissant	Derrière le meuble ordi
Boite de tangram	Dans un tote bag accroché à un portemanteau
Tangram sapin	Dans un livre d'énigmes
Solide 1	Sous une chaise
Solide 2	Derrière un rideau
Solide 3	Dans poche blouse
Deux ronds couleur	Scotché à une armoire
Code couleur	Accroché sur tableau liège
Carte Plickers 1	Dans un manuel

Les ressources

Comment créer un *Escape Game* et des conseils pour la création d'un lieu dédié aux Escape Game mais qui peut être transposé pour la création d'un jeu virtuel :

Le site É S'CAPE :



Source : lien vers le [site](#)

Une application pour faire parler les personnages célèbres ou pour annoncer le scénario : [Photospeak](#) ([tutoriel Photospeak](#)) Exemple : [L'annonce de l'Escape Game dans une classe](#)

Des outils de conceptions (dans la [boîte à outils](#) très fournie)

Des timers : [30 minutes](#) [45 minutes](#) [60 minutes](#)

Codage de message

- [un logiciel de codage simple de message \(A=01, B=02\)](#) ;
- [un logiciel de codage plus complexe](#) ;
- [un générateur d'anagramme](#) ;
- [un outil qui cache un mot dans un ensemble de mots parasites](#) ;
- [un générateur de message en braille](#) ;
- [un générateur de message en morse](#).

Documents pour illustrer

- [un générateur de faux documents \(billets de train, carte d'identité.....\)](#) ;
- [un générateur de labyrinthe sous forme de texte](#) ;
- [un générateur de labyrinthe](#) ;
- [un générateur de carte](#) ;
- [une appli pour créer des puzzles à partir de ses propres photos](#) ;
- [un générateur de faux SMS](#) ;
- [un générateur de mots croisés](#) ;
- [Un générateur de pyramides additives \(pour des énigmes mathématiques\)](#).

Pour les cadenas, les digicodes :

- [un tuto pour créer un digicode avec Genialy](#) ;
- [un autre sur le même thème](#) ;
- [créer un digicode avec Powerpoint](#) ;
- [créer un cadenas virtuel avec Lookee](#) ;
- [un fond sonore](#) ;
- [un QR code à flasher](#) ;
- [un compte à rebours](#) ;
- [des images interactives](#) ;
- [un avatar qui délivre un message en vidéo](#).

Des exemples d'Escape Games pédagogiques

Un *Escape Game* clé en main (niveau CM2) :

LIBERTE RETROUVEE



Source : [Lien](#) de téléchargement

Un *Escape Game* pour réviser le CFG (niveau SEGPA) :



Source : [lien](#) d'accès

Un *Escape Game* pour l'anglais où l'enseignante a été enlevée par les extraterrestres et remplacée par un robot-clone particulièrement enclin à la sévérité (niveau collège) :



Source : [lien](#) d'accès