



Escape game virtuel Physique- chimie "Alerte à la bombe !" Niveau 4ème

Identifiant

AP2345

Partageable sur les réseaux sociaux

Contacts

Accepte d'être contacté par mail pour échanger au sujet de son activité :

Ivanne Hureau (Auteur)

Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

Repère principal

Autre repère

Travailler en équipe / partager ses pratiques

Rendre les élèves autonomes (créativité et production)

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours

Axe(s) associé(s)

Aucun parcours associé

Culture Scientifique et Technique

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement

Public visé

2D-Sciences / Sciences Physiques et chimiques

Cycle 4 / 4e

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève

Utilisateur courant

Pratiques numériques de l'élève

Aucune

Outils numériques utilisés par l'élève

Internet et services en ligne / Accès à internet
Matériel / Ordinateur fixe

Durée de l'activité

Une séance

Nature du travail pédagogique de l'élève



Auteur : Ivanne Hureau

Dernière modification : 22 janvier 2020

<http://creativecommons.fr/licences/>

| | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|---|
| | Modalité d'utilisation | En classe entière En autonomie |
| | Lieu de l'activité | Logiciels en local Lien(s) internet(s) |
| Genial.ly Genial.ly LearninApps | | Compétence |

Résumé de l'activité

Escape Game totalement virtuel proposé aux 4èmes sur une séance d'une heure (45 minutes d'EG + Debriefing). Cet Escape Game repose sur l'exploration virtuelle de 5 pièces et sur le principe de fouille. En cherchant dans les recoins des pièces, les élèves dénichent indices et énigmes qu'ils doivent judicieusement associer pour trouver un code à 5 chiffres permettant de déverrouiller une bombe ! Le cadenas de la bombe est lui aussi virtuel, il est accessible depuis la page Genial.ly de l'Escape Game.

Les indices sont de nature variée (SMS dans la bibliothèque, papier froissé dans la corbeille, message de Donald Trump en anglais... Et les énigmes reposent sur leurs connaissances. Il s'agit ici de réviser et non pas d'apporter de nouvelles notions. Certaines énigmes (pendu des noms scientifique par exemple) ne donnent pas de chiffre mystère, mais les élèves ne le savent pas à l'avance.

A l'issue de cette activité, un debriefing d'une dizaine de minutes avec les élèves permet de pointer, verbaliser et construire les notions et les compétences que l'activité a permis de faire émerger et réviser.

Scénario

Escape Game 4ème "Alerte à la bombe" [Cliquez ici pour accéder au jeu !](#)

La séance était positionnée juste avant les vacances de Noël. Les élèves savaient à l'avance que la dernière séance de l'année (2019) serait un peu spéciale, qu'il s'agissait d'un Escape Game virtuel.

Lors de l'accueil des élèves dans la salle habituelle, je les ai informés qu'on irait en salle informatique pour l'Escape Game et qu'ils pourront travailler par deux, je leur ai laissé le choix de constituer leurs binômes.

Je leur ai également distribué une fiche (en PJ) sur laquelle ils pouvaient inscrire leurs noms, prendre des notes et sur laquelle figure un QR-Code leur permettant ainsi d'accéder au jeu de chez eux s'ils souhaitaient le refaire ou le montrer à leurs parents.

Le décor planté, ils ont pris de quoi prendre des notes et direction la salle informatique. En parallèle, quelques temps avant de rejoindre la salle informatique, j'ai partagé le lien donnant accès au jeu sur la classe virtuelle Google Classroom pour qu'ils puissent accéder facilement au jeu.

En salle informatique, ils se sont rapidement installés et ont lancé le jeu. Les consignes que j'ai données ont été volontairement minimalistes. J'ai indiqué aux élèves qu'il fallait dans un premier temps qu'ils consultent leur mission avant de l'accepter (page principale). Une fois leur mission acceptée, ils ont 5 pièces à fouiller pour trouver énigmes à résoudre et indices à associer pour désamorcer la bombe. Il faut vraiment fouiller dans tous les recoins et la prise de notes est indispensable, les déplacements et allers-retours entre les pièces également. Toute cela en 45 minutes maximum.

Et puis je les ai laissés faire...

Analyse

Dès lors que les élèves sont entrés dans la salle informatique, volets baissés, **lumière**

Auteur : Ivanne Hureau

Dernière modification : 22 janvier 2020

<http://creativecommons.fr/licences/>



volontairement tamisée et qu'ils ont lancé la vidéo explicative de leur mission avec en **fond sonore** la musique de "Mission impossible", ils ont été instantanément **immergés dans la situation de jeu**.

La **pression du chronomètre** et **l'action** par un réinvestissement des acquis a forcé **l'immersion** également.

Le **parcours non imposé** dans le jeu a permis aux élèves de **faire des choix**, de favoriser la **prise d'initiative** et par conséquent la prise de risques et d'en subir les conséquences mais tout cela sans aucun risque réel.

Le jeu a été testé auprès de 3 groupes de 4èmes et 3 groupes de 3èmes. A chaque fois, au moins un binôme a trouvé le code en moins de 45 minutes (avec un record à battre de 22 minutes pour un binôme de 3èmes).

Le travail en équipe a été un levier pour travailler des compétences telles que la **coopération**, la **collaboration**, la **répartition des tâches** ...

Pour de nombreux élèves, cette activité a suscité des **émotions** qu'ils ont (à ma grande surprise) exprimées franchement : **le plaisir ou la satisfaction** d'avoir résolu une énigme, **la surprise** de découvrir un indice caché, **la frustration** d'avoir résolu une énigme mais qu'elle n'apporte pas de chiffre mystère ou d'indice ... Ainsi, j'ai pu découvrir les facettes de certains élèves qui s'étaient très peu manifestés depuis le début de l'année.

La phase d'après jeu ou **debriefing** a eu lieu après le retour en classe et a duré 10-15 minutes. Ce moment a permis de **cibler et verbaliser** les connaissances utilisées dans le jeu ainsi que les **compétences** développées.

Au niveau du ressenti des élèves : clairement ils ont apprécié l'activité, ont ressenti du **plaisir** et de la **motivation**. De mon point de vue, l'activité a permis de **révéler des compétences et aptitudes** chez certains élèves.

Pièges à éviter

Le plus difficile dans les Escape Game de mon point de vue est de trouver le scénario et de créer les énigmes. Celui-ci est mon premier et largement améliorable.

Il faut éviter de multiplier les énigmes du même style (trop de mots-croisés ou de sudoku ...), varier les types d'énigmes permet d'éviter la lassitude.

Il faut éviter les tâches trop laborieuses ou trop chronophages. Si l'action est trop longue, elle peut devenir pénible pour l'élève et nuire au sentiment de plaisir du jeu. Pour la même raison éviter les textes trop longs à lire.

Bien sûr il faut éviter les énigmes trop difficiles ou trop faciles pour éviter de casser le rythme.

Il faut éviter les énigmes qui nécessitent des pré-requis si on n'est pas certains que les élèves les possèdent. Cela peut les bloquer dans leur avancement.

Il faut faire attention à ne pas introduire trop de fausses pistes (de mon point de vue il y en a trop dans ce jeu) ou de détails inutiles à l'avancement.

Ce qui pourrait être davantage développé et qu'il n'y a pas dans ce jeu, ce sont des énigmes imbriquées voire des cadenas imbriqués.





Auteur : Ivanne Hureau
Dernière modification : 22 janvier 2020
<http://creativecommons.fr/licences/>