

Serious Escape Cards "Le Manoir Hanté" - Cartoun



Serious Escape Cards "Le Manoir Hanté"

Identifiant

AP2510

Non partageable sur les réseaux sociaux

Contacts

Ivanne Hureau
(Auteur)

Contacteur

Je veux devenir un contact pour cette activité

Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

Repère principal

Renforcer l'interactivité avec et entre les élèves

Parcours et axes

S'inscrit dans un parcours

Aucun parcours associé

Axe(s) associé(s)

Aucun axe associé

Domaines d'enseignement et public visé

Domaines d'enseignement

2D-Sciences / Sciences Physiques et chimiques
1D - Ecole élémentaire - Cycle3

Public visé

Cycle 3 / 6e

Description de l'activité

Niveau de pratique numérique de l'élève

Non significatif

Pratiques numériques de l'élève Aucune

Outils numériques utilisés par l'élève Internet et services en ligne / Accès à internet

Nature du travail pédagogique de l'élève

Modalité d'utilisation En groupe

Lieu de l'activité

Transférabilité de l'activité

Résumé de l'activité

Vu le contexte sanitaire, le séjour d'intégration des sixièmes a été annulé, c'est la raison pour laquelle j'ai souhaité créer un jeu favorisant la coopération, l'entraide et la découverte d'autrui, activité mise en place juste avant les vacances d'automne. Ce jeu d'évasion repose sur 37 cartes à jouer, combinant de nombreuses énigmes, dans différentes disciplines et reposant sur des compétences variées : observation, logique, manipulation, codage... L'interactivité avec une application en ligne permet de déverrouiller des énigmes au fur et à mesure et ainsi progresser dans le jeu. Il s'agit donc d'un jeu semi virtuel ou hybride puisque certaines énigmes se jouent "en ligne" alors que d'autres sont à décrypter "en vrai".

Scénario

Jeu réalisé grâce au site :

- Serious Escape Cards (<https://app.escapecards.fr/index.php>)

Et à l'aide des outils et extensions genially développés par le collectif S'CAPE :

- Site du collectif S'CAPE (<https://scape.enepe.fr/>)

Des équipes de 4 élèves maximum ont été constituées en amont. Les élèves en entrant dans la salle ont été invités à se placer par îlot, ils ont découvert le matériel, le jeu de cartes, un poste informatique par binôme recouvert de toiles d'araignées.

Le temps de lancer les ordinateurs, dix minutes ont été nécessaires pour bien expliquer les règles du jeu (voir PJ "[Escape cards à imprimer recto verso](#)").

Puis les élèves ont lancé l'application sur PC, nous avons pris un temps pour expliquer chacun des icônes (informations en cliquant sur le bouton "?").

Les élèves ont entré le code "départ", et c'est parti ! 45 minutes maximum pour s'échapper du manoir hanté dans lequel ils sont virtuellement enfermés...

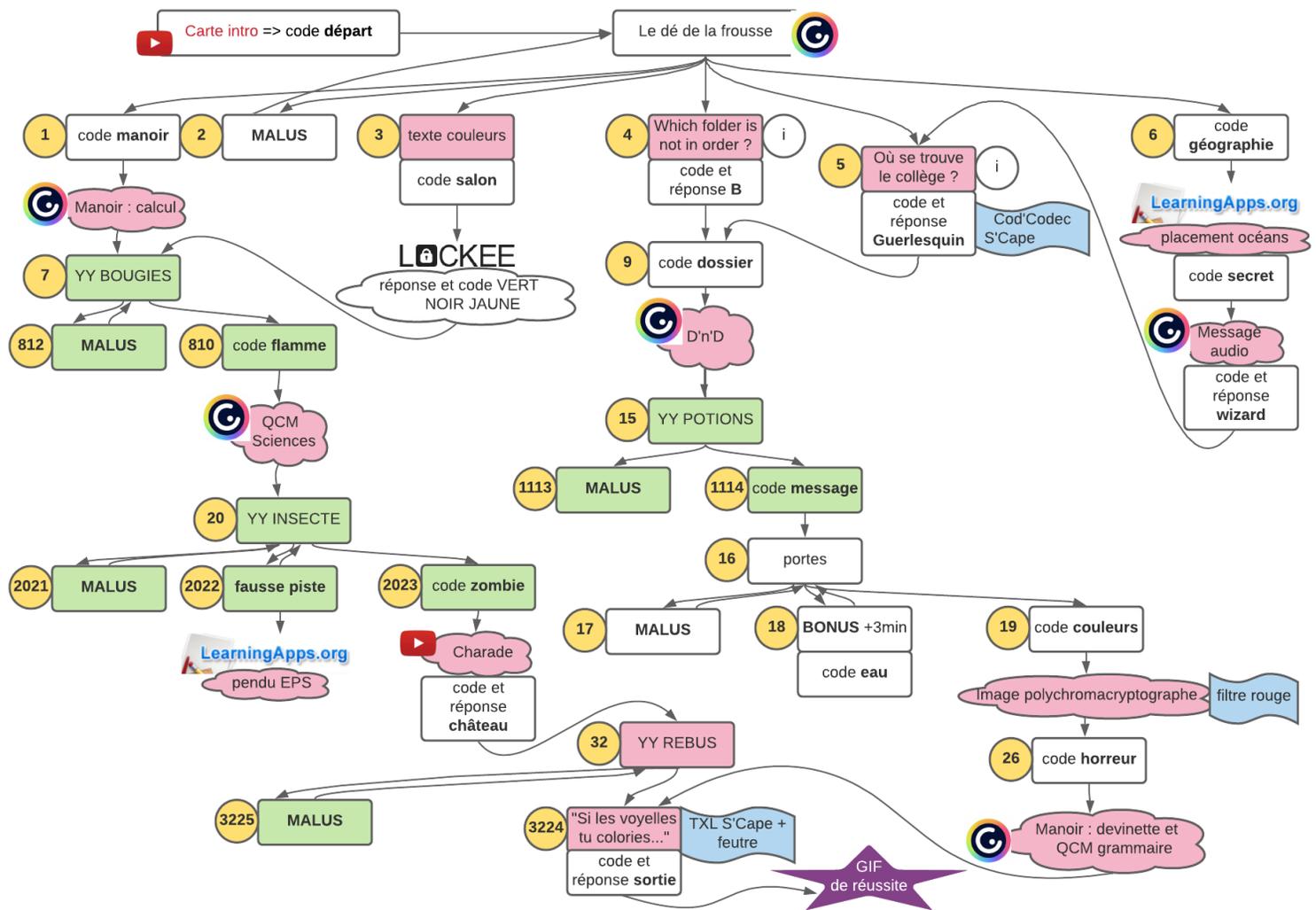
Cliquez ici pour accéder à l'application du jeu "le manoir hanté" (<https://app.escapecards.fr/jeu.php?j=244>)



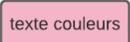
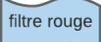
Analyse

Toutes les équipes (2 classes de 23 élèves) ont réussi à sortir du manoir hanté dans le temps imparti. Le jeu a été une franche réussite, les élèves **engagés** dans le jeu ont mobilisé leurs connaissances, raisonné, se sont réparti les tâches et ainsi ont pu progresser dans le jeu.

Le **parcours aléatoire** dans le jeu a permis aux élèves de **subir ou faire des choix**, de favoriser la **prise d'initiative** et par conséquent la prise de risques. De plus, les parcours étant différents d'un îlot à l'autre, pas de "fuites" de réponses. Les élèves avaient également la possibilité de rejouer si le temps le permettait (voir PJ "Organigramme Escape Cards_ Le manoir hanté 6ème").



LEGENDE

-  Numéro de carte
-  Carte avec un code à entrer directement sur l'application.
-  Carte avec une énigme.
-  Cartes Yin-Yang à associer.
-  Enigme "en ligne".
-  Outil à utiliser.
-  Site Genially utilisé.
-  Site LearningApps utilisé.
-  Site Youtube utilisé.

Le travail en équipe a été un levier pour travailler des compétences telles que la **coopération**, la **collaboration**, la **répartition des tâches**, l'objectif étant de compenser le séjour d'intégration de façon ludique et pédagogique.

Pour de nombreux élèves, cette activité a suscité des **émotions** que je leur ai laissé exprimer : **le plaisir ou la satisfaction** d'avoir résolu une énigme, **la surprise** de découvrir un indice caché, **la frustration** d'une fausse piste ou d'un malus.

La phase d'après jeu ou **debriefing** a eu lieu en salle informatique. Ce moment a permis de **cibler et verbaliser** les connaissances utilisées dans le jeu ainsi que les **compétences** développées. Pour rester dans le thème, le support d'auto-évaluation était une "toile d'araignée" (voir PJ "[Debriefing Jeu Serious Escape Cards 6ème](#)").

Ce jeu, qui a beaucoup plu aux élèves sera sans nul doute réinvesti l'année prochaine. Un "Serious Escape cards" basé sur des cartes à jouer à l'avantage d'être rapide à mettre en place et à ré-initialiser entre deux groupes.

Pièges à éviter

- Long travail de préparation des cartes, énigmes "papier", micro-fouilles "Genially", énigmes en anglais, HG, EPS, français, mathématiques, sciences.
- Nécessité de faire tester le jeu plusieurs fois (car plusieurs parcours possibles) et de rectifier les dysfonctionnements.
- Prévoir du temps pour l'impression, plastification et découpage des cartes et autres supports : roue de décodage Cod'Codec, TXL.
- Difficultés pour impliquer une équipe sur un tel projet, sollicitation de l'équipe pour des énigmes en lien avec différentes disciplines, adaptées au niveau fin cycle 3.
- Prévoir par îlot : jeu de cartes + règles du jeu plastifiés ; roue de décodage plastifiée et montée ; Grille de lettres plastifiée ; feutre effaçable ; jeu de filtres colorés ; ordinateur connectée à Internet => *voir les pièces jointes*
- Ce jeu semi virtuel n'est pas adapté pour jouer sur smartphone ou tablette car de nombreuses énigmes ont été créées sur Genially (voir PJ "[Organigramme Escape Cards _Le manoir hanté_ 6ème](#)"), rendant la visualisation mobile non adaptée.

Fichiers joints

- Escape cards à imprimer recto verso.pdf
- Roue de décodage à imprimer et monter.pdf
- Debriefing Jeu Serious Escape Cards 6ème.pdf
- Organigramme Escape Cards _Le manoir hanté_ 6ème.png
- Grille à imprimer.pdf

Auteur : Ivanne Hureau

Dernière publication : 3 novembre 2020



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

