

## Les jeux d'évasion

- **Qui ?** Des équipes de 7/8 maximum
- **Quoi ?** Des énigmes pour pouvoir trouver un code et s'échapper
- **Règles du jeu :**
  - Une situation posée, un temps limité.
  - On doit trouver plusieurs réponses afin de reconstituer un ou plusieurs codes et ouvrir le cadenas pour s'échapper.

### **Quelle différence avec le traditionnel jeu de piste revisité ?**

**C'est le fait d'être dans un enfermement et de devoir, pour X raisons, s'échapper en un temps limité (sinon le monde va exploser, l'avion va tomber en panne d'essence, la tour dans laquelle vous êtes va s'écrouler, le professeur va disparaître dans un autre espace temps, etc.).**

**Le jeu d'évasion s'appuie aussi sur le travail d'équipe, la coopération, la gestion du temps, le partage du travail, etc.**

**Le professeur doit clarifier les règles du jeu et les objectifs d'apprentissage avant de lancer le jeu : cela peut vite partir dans tous les sens si ce n'est pas bien cadré.**

La création d'un jeu d'évasion prend du temps. Trois solutions s'offrent à vous :

- les trouver clé en main pour les adapter
- les mettre en commun avec d'autres professeurs (adaptables à des niveaux et des âges un peu différents) et les faire dans plusieurs classes
- en réaliser une partie avec votre classe pour faire faire le jeu par une autre classe

### **Contacts :**

Les collègues de la médiathèque de l'IF Madrid ont conçu des jeux d'évasion dans la médiathèque qu'elles mettent à votre disposition. Les collègues de l'Institut français de Bilbao également.

### **Sites de professeurs :**

<https://laclassedemallory.net/category/escape-games/>

Un site qui recense un grand nombre d'exemples : <http://scape.enepe.fr/agent-secret.html>

Jeux d'évasion en français (vous pouvez vous aussi soumettre votre jeu ensuite) :

<https://sites.google.com/maotechno.com/jeuxvasion/accueil>

Créer un Escape game pédagogique mode d'emploi, avec des idées pour créer des énigmes :

<https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

### **Objectifs :**

- résoudre des énigmes
- travailler en équipe, coopérer
- compréhension écrite, orale, production, interactions, évaluation formative, en fonction des questions

**Durée :** 45 minutes maximum. Une préparation plus importante pour le professeur !

**Matériel :** boîtes, coffres, cadenas

**Outils techniques :** accès Internet non obligatoire. Cependant des outils peuvent être intéressants pour créer les énigmes, codes QR, petites vidéos, création d'un code avec une application, etc.

Pour créer des jeux d'évasion en ligne :  
<https://www.genial.ly>

*Intégration du numérique en classe*

*Alix Creuzé – Fiche 4*

