

Mme Petitbon propose :

SOURCES POUR ESCAPE GAMES

<https://www.cquesne-escapegame.com/> (Christelle Quesne pour le collectif Escape'n Games)

<https://www.cquesne-escapegame.com/continuite-pedagogique>

<https://www.cquesne-escapegame.com/ressources-pour-jeux-d-evasion> celui-ci propose un tutoriel et des ressources pour créer son propre escape game

<https://www.ludomag.com/2018/04/03/les-escape-games-pedagogiques/> (vidéo explicative - plus value pour les élèves). Mme Quesne explique clairement comment relier ces escape games aux compétences et comment les exploiter (parfois cela débouche sur une remédiation par exemple)

En voici trois que j'ai testés puis donné à mes élèves.

Il faut les tester avant car parfois il faut guider les élèves, surtout les 6emes, 5emes.

Pour une première fois, j'ai créé une fiche -guide pour chaque étape pour mes 5emes, sinon c'est compliqué et les élèves bloquent non pas pour une question d'anglais mais pour un pur aspect technique. Et à distance, ce n'est pas facile de gérer cela.

Je pense que c'était peut-être trop guidé pour certains élèves par contre.

Maintenant qu'ils sont habitués, cela ne nécessitera peut-être plus de fiche -guide.

Niveau 4eme / 3eme <https://www.cquesne-escapegame.com/australia>

niveau 6° / 5° <http://www.englishnixon.com/pages/my-applis-meal/applis-6emes/charlie-chaplin-escape-game.html> - il est proposé pour des 6emes mais je l'ai proposé à des 5emes car il n'est pas si aisé que cela.

Niveau 5eme <https://www.cquesne-escapegame.com/king-arthur>

Je mets ces escape games sur mes padlets (un padlet niveau 5eme, un padlet niveau 4eme)

Je vais me lancer cet été à en créer un avec l'aide du tutoriel de Mme Quesne ou avec Genially. Il faut que je réfléchisse à la thématique en fonction de ma progression et des compétences que je souhaite que les élèves travaillent.

Mme Petitbon

ESCAPE GAME
FIND THE HOLY GRAIL
(thème du roi Arthur)

1- Aller sur internet et cliquer sur l'un des sites ci-dessous au choix. (copier-coller dans la barre de recherche). Si vous prenez le 2eme, il faut faire défiler vers le bas pour trouver le niveau 5eme.

<https://view.genial.ly/5eb2c95f52e86d0d777f514b/presentation-find-the-holy-grail>

<http://mrs.maitre.over-blog.com/2019/05/escape-games.html>

Si jamais cela ne fonctionnait pas, vous le trouvez en tapant dans le moteur de recherche, Amandine Doyen – Ac.Nantes et vous prenez le premier site qui apparaît.

2- **Consignes générales:** Tu dois faire les défis et activités grâce auxquelles tu vas travailler plusieurs compétences, surtout la compréhension écrite, et à chaque étape, noter le chiffre ou les lettres que l'on te donnera à différentes étapes du jeu. Tu finiras par obtenir une combinaison qui te permettra d'avoir le code et de gagner l'escape game.

Pour valider, cliquer sur le carré bleu en bas à droite. Puis cliquer sur la flèche en bas à droite pour continuer. Pour quitter une activité terminée, cliquer sur la croix en haut à droite.

ETAPE 1 Clique sur la lettre et attendre quelques secondes pour que la couronne apparaisse. Cliquer sur la couronne. Vous accédez à un QCM. A la question 5, il y a deux réponses possibles. Une fois l'activité terminée, clique sur la croix en haut à droite pour fermer la fenêtre et clique sur les champignons.

ETAPE 2 clique sur le pont et conjugue les verbes au prétérit simple. Tu peux prendre ta liste de verbes irréguliers. Attention, quand il y a écrit un N il faut mettre à la forme négative.
Exemple : He did not come.

ETAPE 3 Ecoute le message et note le chiffre sur un papier. Il s'agit du **1^{er} code de la combinaison**. Fermer la fenêtre.

ETAPE 4 Clique sur la grotte puis sur l'épée puis place les verbes à gauche si ce sont des infinitifs

(bases verbales) ou à droite si ce sont des verbes conjugués au prétérit simple.
Fermer la fenêtre.

ETAPE 5 Clique sur les dessins préhistoriques sur le mur de pierres.

Traduis les phrases en anglais.

Tu peux voir la solution si c'est trop difficile. Il suffit de cliquer sur SHOW the solution.

AIDES pour cette étape:

a- qui se traduit which pour un objet et who pour une personne. Exemple The glass which is here is blue. The princess who came was very beautiful.

b- placer les adjectifs épithètes avant le nom. Exemple: un chevalier vert - a green knight

Ecriture de Guenièvre en anglais: GUINEVERE - fermer la fenêtre

ETAPE 6 Cliquer sur la pierre qui bouge, celle du haut. Puis cliquer sur le chapeau de Merlin le magicien.

Clique sur les casques audio et écoute les mots puis écris les.

Je les donne en désordre :

castle - helmet – tournament – kingdom – shield – armour – church – sword

Je donne la réponse pour le **2eme code pour la combinaison** car la consigne est difficile à comprendre.

E + I + G + H + T NOTE ces lettres sur un papier.

Fermer la fenêtre et cliquer sur les chauve-souris pour sortir de la grotte.

Cave = grotte (une cave se dit cellar)

ETAPE 7

Clique sur les pas puis sur le chevalier.

Clique sur les morceaux de puzzle.

a- clique en haut sur le titre pronoms sujets

Rappel des pronoms sujets : I – you – he / she / it – we – you – they

b- clique sur pronoms sujets

Rappel : me – you – him / her / it – us – you – them

c- clique sur déterminants possessifs

Rappel : My – your – his / her / its – our – your – their

Noter le code pour le **3eme code pour la combinaison (une lettre qui apparaît sur le puzzle une fois l'exercice terminé)** Fermer la fenêtre

ETAPE 8 Clique sur la porte puis sur la bougie - associe un mot à une image

Empiles les images les unes sur les autres car sinon on ne voit plus rien.

Fermer la fenêtre

ETAPE 9 Clique sur la porte puis sur le bouclier rouge puis encore sur un bouclier rouge.
Mots croisés - clique sur une case pour voir apparaître les définitions.

Je donne les mots dans le désordre car l'exercice est un peu difficile.

ECTOR - UTHUR- KAY – PENDRAGON – GUINEVERE – CAMELOT

Note le chiffre qui correspond au nombre de boucliers qui ont du bleu. C'est le 4eme code pour la combinaison.

Fermer la fenêtre

ETAPE 10 Clique sur le bouclier avec les oiseaux.

Et ensuite on te demanderas de prendre une loupe pour trouver une clé afin d'accéder à une autre salle. C'est là que moi, je ne peux plus avancer.....