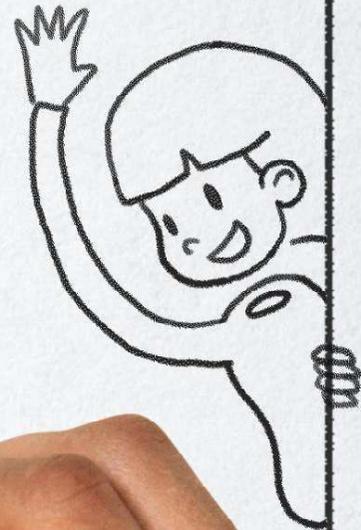




PRESENTATION

ESCAPE GAME



Amandine Hily

Professeure d'Espagnol en Sarthe (72)



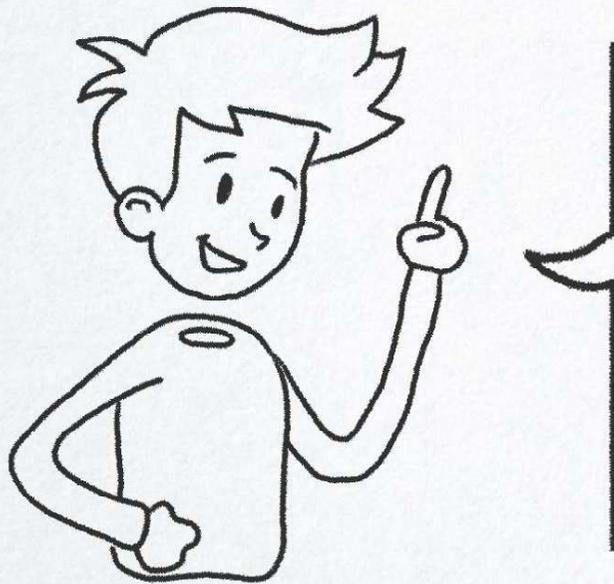


DEFINITION

« Escape game » est traduit en français par « jeu d'évasion »
C'est un jeu d'**équipe** où l'on doit résoudre des **énigmes** en un **temps limité** pour accomplir une **mission**.

GENIALLY genial.ly 1388-2/HB SOFT

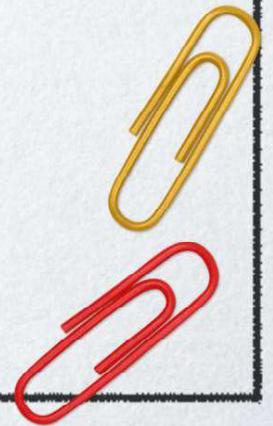
DIFFERENTES FORMES DE L'ESCAPE-GAME

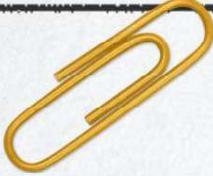


· Il existe différentes formes d'escape-game :
grandeur nature, en boîtes de jeux, en ligne, des kits à imprimer, des livres d'énigmes...

· En classe nous pouvons donc proposer des escape game :

- **grandeur nature**
- **numériques**
- **hybrides**





Différents types d'escape game

①

LINÉAIRE

Chaque énigme mène à la suivante (A → B → C) grâce à un code, un objet, un lieu...

②

IMBRIQUÉ

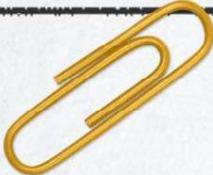
Les énigmes peuvent être résolues dans l'ordre que l'on souhaite. C'est la somme des énigmes qui permet de résoudre l'escape-game (A+B+C...)

③

OUVERT

Chaque équipe a une partie des énigmes à résoudre. A la fin du jeu, c'est la mise en commun des solutions aux énigmes qui permettra de résoudre l'escape-game.

Pourquoi proposer un escape game à sa classe ?



Développer la **communication**, l'**entraide**,
la **coopération**, l'**esprit d'équipe**.

Favoriser la **motivation** des élèves.



Développer le sens de
l'observation.

 Rendre l'élève **acteur** et **autonome**





Améliorer sa **logique** et son
organisation.



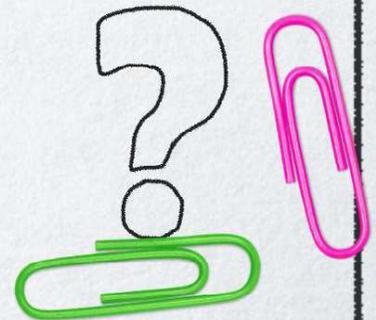


Construire des compétences **numériques**.





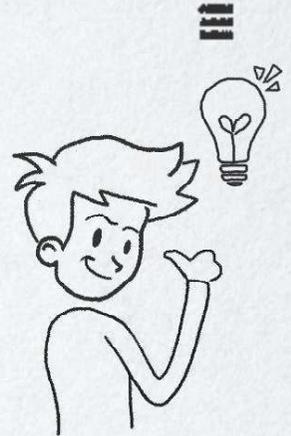
Développer sa **persévérance**.



Matériel utile :

- > des feuilles, des crayons ...
- > des boîtes
- > des cadenas (à combinaison, à sens directionnel, à lettres, à clef ...)
- > une lampe UV et un stylo encre invisible
- > des cachettes
- > des alphabets secrets (code César, code morse...)

- > du matériel informatique :
 - ★ ordinateurs, tablettes, lecteurs audio / vidéo, clef USB...
 - ★ un vidéoprojecteur
 - ★ un lecteur de QR code (tablette, portable)
 - ★ des enceintes



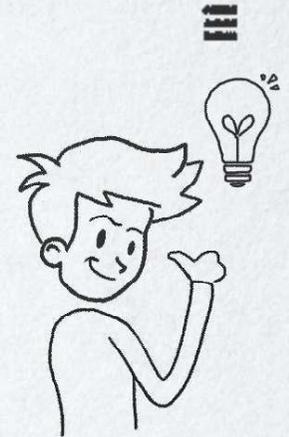
QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Des sites ressources (conseils, outils, modèles...)

<https://scape.enepe.fr/>



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



QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Créer un escape game numérique :



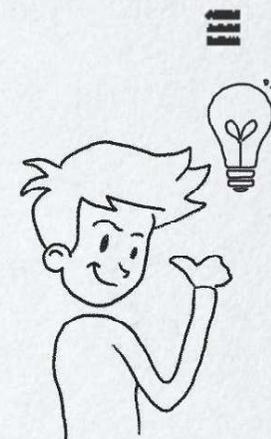
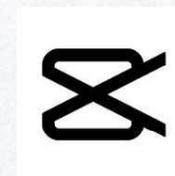
Créer des cadenas virtuels :



Utiliser des images libres de droit :



Créer un beau visuel / une bande annonce:
canva et capcut



QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Cacher un message : hideSee.com

HIDE 'N SEE



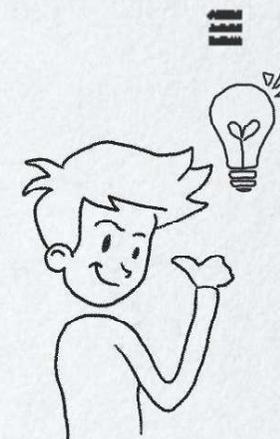
Créer des rébus : <http://rebus-omatic.com>



Créer des mots croisés : educol.net



Créer un effet miroir : <https://mirroreffect.net/>



QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Créer un puzzle : <https://www.jigsawplanet.com>



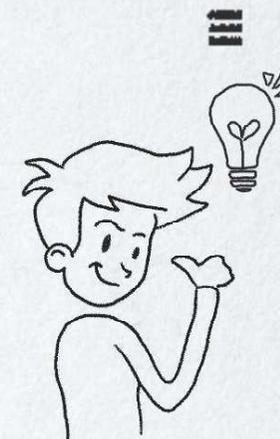
utiliser des codes : www.dcode.fr



Utiliser des photos de personnes qui n'existent pas : <http://thispersondoesnotexist.com/>

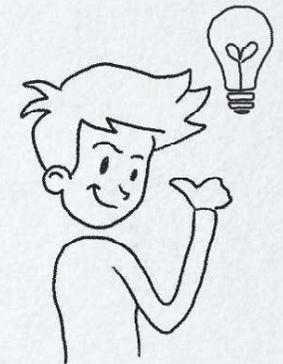


Créer des labyrinthes, mots mêlés, mots croisés...
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>



CREER DES FAUX :

de faux sms : ifaketxtmessage.com



Créer de faux billets et faux tickets :
<http://www.faketicketgenerator.com/>
<https://expressexpense.com/>



ExpressExpense



Créer un tableau, une publicité, un timbre... à partir d'une photo :
<https://photofunia.com/fr/>

PhotoFunia



CREER DES FAUX :

Créer des lettres anonymes :
<http://www.ransomizer.com/>



Créer un article de presse :
<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>



Faire parler des avatars : www.voki.com
sur téléphone : Photospeak.



QUELQUES RESSOURCES UTILES :

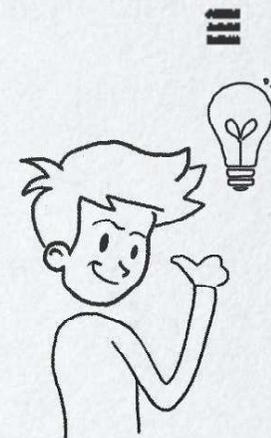
Créer un QR code : <https://fr.qr-code-generator.com/>

créer des QR code à colorier

Mal-den-Code.de

créer un message qui s'autodétruit : <https://www.destructingmessage.com>

créer des exercices (mots-croisés, vocabulaire, étapes à remettre dans l'ordre...)



QUELQUES ETAPES :

LES OBJECTIFS

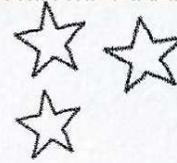
Linguistiques,
culturels,
civiques,
TICE...



LE LIEU

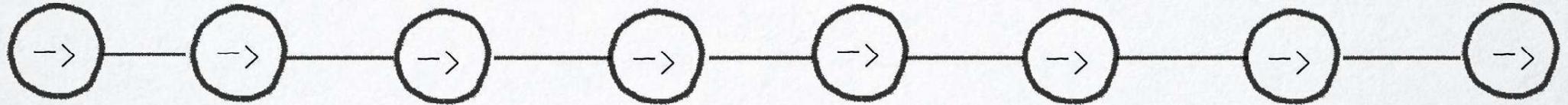
UN SCÉNARIO

(époque, lieu,
élément
déclencheur,
finalité,...)



LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- énigmes
- ambiance
visuelle,
Sonore,... :
teaser, affiches,
décoration, fond
Sonore, compte à
rebours ...



LA DURÉE

Consignes,
jeu,
débriefing



UNE PLACE DANS LA SÉQUENCE

(Découverte, réactivation,
contrôle,
approfondissement...)

LES ÉNIGMES variées

LES RÈGLES DU JEU

- indices
- récompense/pénalité
- règles de sécurité
- équipes et rôles





QUELQUES CONSEILS :

- 
- tester l'escape-game en amont
 - prévoir des aides, des indices
 - fixer les règles du jeu
 - éviter que les élèves puissent tricher ou sauter des étapes
 - ★ challenge entre classe
 - ★ ordre des énigmes
 - ★ cachettes à l'abri des regards
 - ne pas oublier le débriefing

