

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

Au cours de cette période exceptionnelle, de nombreuses idées foisonnent au sein de nos équipes, de multiples idées, outils, émergent. Que nous utilisons l'ENT académique E-lyco et/ou le logiciel de vie scolaire ProNote, nous y avons parfois associé des outils tiers tels que des « Glides », des « Padlet » ou encore des « Genially ».

Dans le contexte que nous vivons et pour envisager un temps de la continuité pédagogique en EPS autrement encore, il est possible de proposer à nos élèves de participer à un jeu semi-virtuel. **Semi-virtuel parce que**, s'il est vrai qu'il se joue en ligne depuis chez soi, il propose néanmoins une pratique physique, une participation à une classe virtuelle et une assistance pendant le jeu (par la messagerie de leur ENT).

*L'idée de cet « Escape Game » ou ce « Jeu sérieux » est un prétexte pour solliciter nos élèves à **maintenir une activité physique régulière**. Il se fait en confinement oui... mais en famille, avec ses frères(s) et sœur(s), ses parents, un adulte. Il est l'occasion, pour nous, enseignant d'EPS, de "provoquer" des questionnements, une pratique sécurisée, une utilisation des Tice et de maintenir un lien « fort » avec nos élèves (mails, messages, capsules vidéos, classe virtuelle).*

D'un point de vue plus global, ce type de d'outil peut être un prétexte ludique pour revenir sur les contenus proposés dans l'année, les apprentissages et compétences développées chez nos élèves. Il peut revêtir, du fait des conditions exceptionnelles que nous vivons, une dimension utile liée à la Santé, à l'entretien de sa vie physique en lien avec domaines du socle ou objectifs généraux en lycée.

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Un escape game avec Genially :

Genially est un site gratuit qui permet de créer en ligne des diaporamas, d'insérer des liens externes, de la musique, des images, de la vidéo, du texte et plus... L'ensemble des modifications que vous apportez apparaissent en ligne dès lors que la page a été « rafraîchie », actualisée.

Pour un Escape Game, il est intéressant de paramétrer le document en tant que « microsite ». Autrement dit, vous décidez de l'enchaînement des pages du diaporama, du document, et de rendre visible ou non un lien vers une page, une ressource.

Afin de maintenir l'intérêt et d'ajuster la difficulté de navigation au sein du document créé, il peut être intéressant de cacher certaines ressources dans une page (dans l'image de fond de la page) en jouant sur leurs transparences ou en les dissimulant, d'ajouter des énigmes dont les solutions peuvent être des connaissances qui ont été abordées au cours des séquences précédentes et qui permettent d'ouvrir des cadenas, des coffres pour évoluer, avancer dans le jeu.

« Le cœur du jeu » sera constitué de quatre à cinq activités avec éventuellement une activité « Bonus » qui seront à imaginer, à créer, à proposer tels que des capsules vidéo, des quizz, de l'orientation, etc. adaptés à nos élèves et en lien avec les connaissances et compétences développées au cours de l'année ou du cursus.

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Une Proposition :

Nous avons développé pour nos élèves de collège, deux « Escape Game EPS », un pour les 6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup> et un autre pour les 4<sup>e</sup>/3<sup>e</sup>. *Il est possible selon vos motivations de vous donner un accès total aux documents ci-dessous pour modifications et personnalisation soit d'adapter ceux-ci pour vous, avec néanmoins certaines limites de temps et de possibilités.*

- **La bande annonce** : <https://tube-nantes.beta.education.fr/videos/embed/8a5220de-d410-4b22-b3ab-8505f921fdc1>

- **La Préparation Physique au jeu (ici 6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>)** :  
<https://view.genial.ly/5eadd40232376f0d7de467fd/presentation-6543preparation-physique-et-mentale-copie>

- **Le Jeu (ici 6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>)** :  
<https://view.genial.ly/5eadd8f132376f0d7de46950/presentation-65raid-marais-poitevin-2024-copie>

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Quelques principes à respecter lors de la création d'un escape game semi-virtuel (en confinement) :

Il existe quelques étapes clés à respecter pour créer un Escape Game, un « Jeu Sérieux ».

Tout d'abord il faut imaginer et définir l'intrigue du jeu en lien avec une thématique actuelle ou à venir qui « pourrait » concerner nos élèves et une ou plusieurs dimensions de la finalité de la discipline.

Une fois l'intrigue établie, il paraît important de susciter chez nos élèves l'envie de participer à ce jeu. Pour cela, il est possible de réaliser une bande annonce (filmée) ou un diaporama mis en musique. Cette bande-annonce doit être associée à un document explicatif et de préparation au jeu, qui permet de créer à la fois une curiosité. Il est même possible d'intégrer un compte à rebours qui égraine le temps qui précède le jeu. De plus, ce teaser doit déjà délivrer certaines connaissances à la fois techniques et informatiques (pour éviter les blocages pendant le jeu) mais doit être également l'occasion, pour les élèves, de vivre, d'éprouver différents contenus moteurs liés aux bonnes postures lors d'exercices de renforcement musculaire, de Pilate, de Tabata...

Ce temps long, avant le jeu est primordial, il permet aussi de créer une attente, et peut accroître chez les élèves l'envie de jouer. Le jeu, quant à lui, devra être construit pour une durée raisonnable fixée et clairement connue. Il nous paraît également intéressant de proposer un départ « massé », à une heure fixe ou sur une plage horaire, pour une classe voire un niveau. Cela peut contribuer à établir une certaine émulation entre les élèves (savoir qu'au même moment des camarades essaient de réaliser les mêmes tâches).

Pendant le jeu, pour créer et maintenir l'intérêt, il est important d'offrir une certaine liberté pour les élèves dans le choix des activités à réaliser et leur ordre. Cela permet également de renforcer l'idée de l'existence de multiples chemins qui s'offrent à eux afin d'atteindre un but commun.

***En somme, il s'agit de susciter et maintenir l'intérêt, créer une attente et offrir de la liberté.***

***L'ensemble de ces étapes peut dès lors être envisagé sur une semaine ou plus, même si le jeu en lui-même ne dure qu'un peu plus d'une heure.***

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Quelques points de vigilance préalables à la construction du jeu (annexe 1) :

L'Escape Game EPS qui vous est proposé s'appuie sur des ressources gratuites pour lesquelles il a été nécessaire, dans la plupart des cas, de créer un compte (« Souncloud\* », « Quizinière\* », « Lockee\* », Countdown\*...). Au sujet de la protection des « données élèves », s'il peut être intéressant d'associer un « Drive » à la création de son Genially\*, les élèves ne sont amenés qu'à naviguer, cheminer sur le document et ne s'identifient donc pas.

L'ensemble de la communication se réalise via l'ENT (fil d'actualité de leur espace de travail EPS et messagerie bulle d'E-lyco\*). Les outils académiques « Peertube\* » et « Médiacad\* » ont été choisis pour faciliter la lecture de la vidéo de la bande annonce du jeu. Pour l'envoi des capsules vidéo ou de documents volumineux des élèves, « échanges.ac-nantes.fr\* », « Filesender\* » et « Stocad\* » ont été choisis dans le respect du « Règlement Général sur la Protection des Données » (RGPD). Evitons qu'ils soient hébergés dans un emplacement où d'autres personnes que l'élève et vous aient accès ! Préférez alors dans e-lyco la ressource du type « devoir avec remise en ligne » plutôt qu'un dossier « lambda » dans lequel les documents des camarades seraient accessibles.

Il est important de s'assurer de la non-redirection des liens proposés aux élèves vers des contenus non choisis, non maîtrisés. Nous permettons ainsi des échanges sécurisés.

**Evitons les adresses mail Google, les liens Youtube, mais aussi le fait de vous exposer (préservation de votre image), de demander aux élèves d'ouvrir des comptes sur des sites qui n'ont pas reçu l'approbation du Ministère de l'Education Nationale.**

Enfin, nous avons accès à beaucoup de ressources, libres de droit \*, sécurisées et riches y compris pour l'EPS (voir en annexe 2\*\*).

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Annexe 1 : ressources techniques et informatiques d'aide à la création d'un escape game semi-virtuel

Escape Game et Genially : [Site S'CAPE](#)

Il est possible d'héberger des vidéos sur [Médiacad](#) ou [Peertube](#) (en test actuellement) pour une diffusion maîtrisée et ciblée, en streaming (allégée), sur un ENT, comme E-lyco.

Voici un "[Tuto](#)" pour [Médiacad](#), la même démarche est à suivre pour Peertube

Espaces de stockage académiques [Stocad](#) et FileSender et envoi volumineux [echanges.ac-nantes.fr](http://echanges.ac-nantes.fr)

Lire et insérer un lien depuis le site hébergeur, lien « frame » ou « url » : Génially [insérer un pdf](#) la même démarche est à suivre pour Soundcloud, Lockee ou autres liens.

Création de [Quizz dans E-lyco](#) ou sur le site [Quizinnière](#) approuvé par l'E.N.

[VSDC](#) logiciel gratuit de montage vidéo

[Quik Vidéo](#) application gratuite pour réaliser un montage automatisé (vidéo et/ou photo) avec différents choix dont la musique.

Pour enlever les publicités des vidéos youtube : « [Viewpure](#) ». On peut également couper une vidéo pour ne garder que ce qui nous intéresse et notamment les dernières secondes qui souvent ouvrent une page avec des redirections...

## EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

*Pour un partage total ou partiel du jeu :*

*[sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr](mailto:sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr)*

### Annexe 2 : exemples de ressources libres de droit

.[Ressources site Académique EPS de Nantes](#)

.Edubase ([banque nationale de scénarios pédagogiques](#)).

.Plateforme « [Sikana](#) »

.Plateforme « [Lumni](#) »

.[Lien vers des scénarios pédagogiques du réseau Canopé](#)

.[Corpus](#) (Canopé)

.[Numéridanse](#)

.[Vidéolib Académie de Paris](#)

.[Educ'Arte](#)

.[Site manger bouger.fr](#)