

Mettre place un **Escape Game** pédagogique

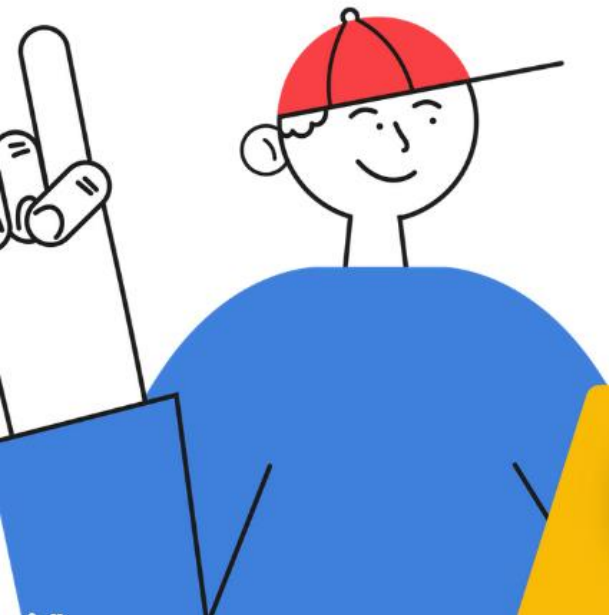


Espagnol Lycée

Commencer



24/02/2022



Cette présentation


**ACADÉMIE
DE NANTES**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Bruno Martin
Lycée Bellevue - Le Mans
bruno.martin2@ac-nantes.fr



Le point de départ et ce vers quoi on va.

Le "fun" et le bon stress

L'apprentissage

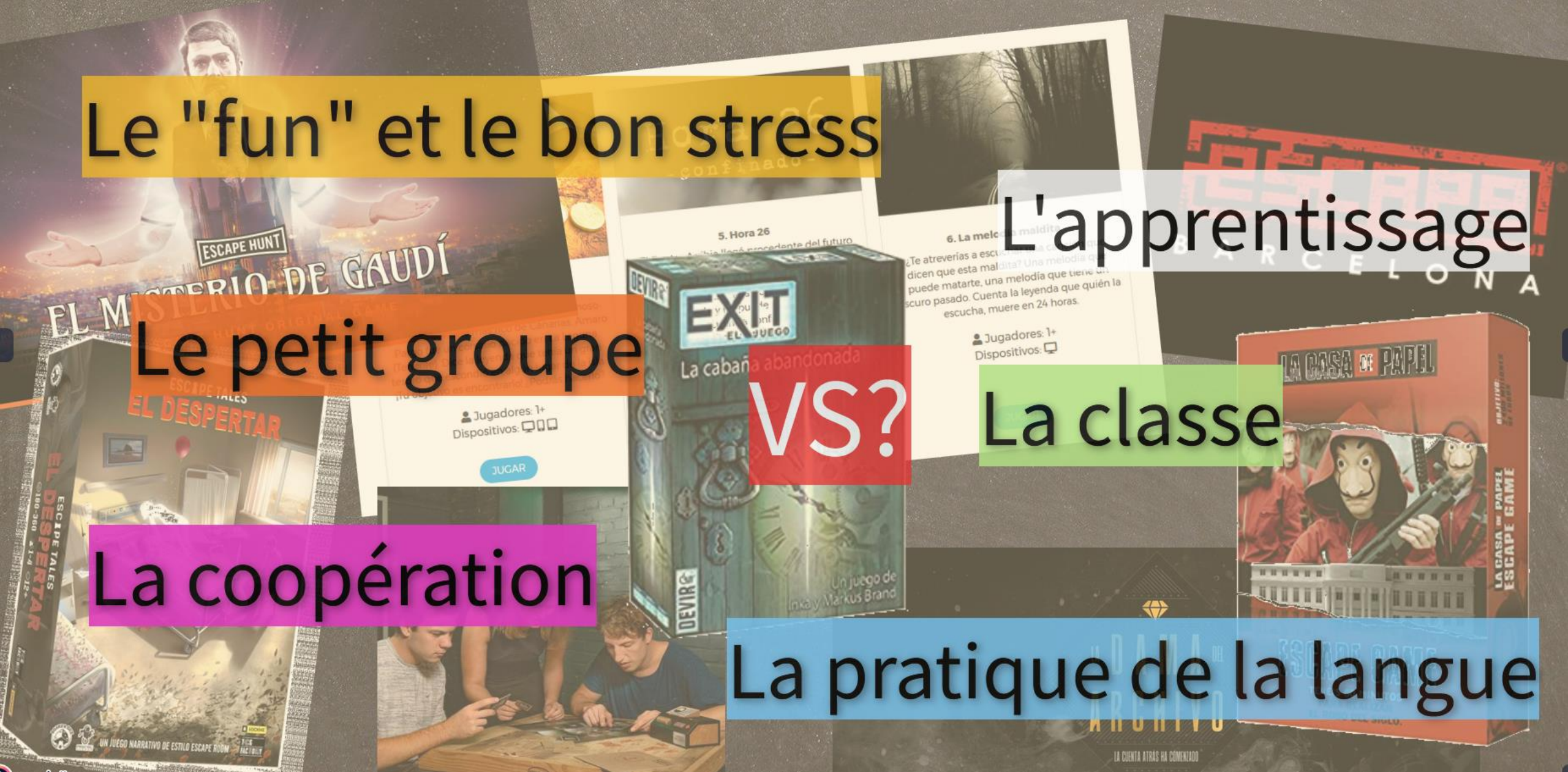
Le petit groupe

VS?

La classe

La coopération

La pratique de la langue



Mystère

Histoire
marquante



Ce qu'on cherche : alimenter la...



Une entrée dans la culture par le jeu.

Récit
policier

Icônes
culturels

Anecdote

Biographie

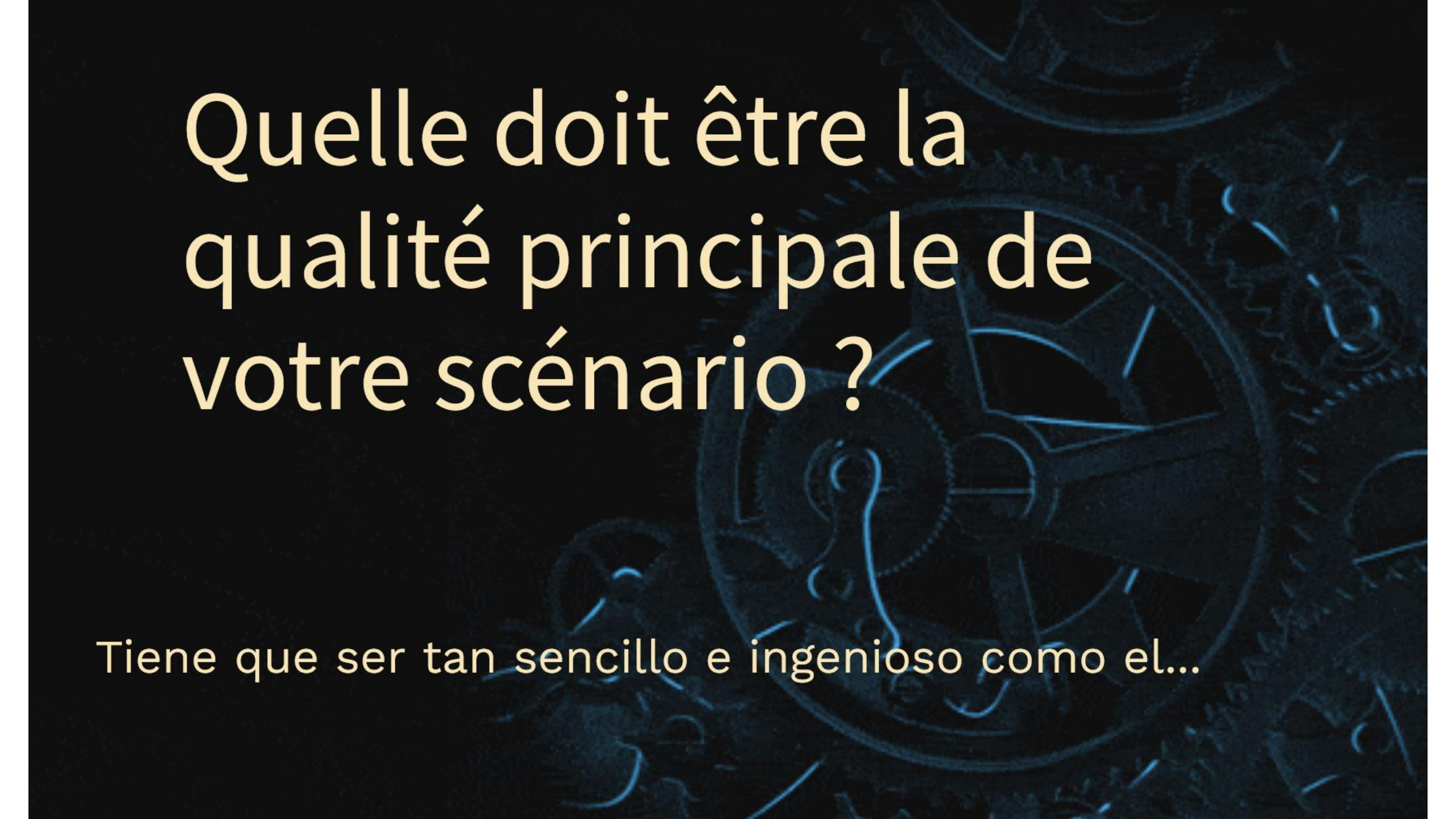
Enigme

“ Une bonne histoire pour commencer ”



Pour engager le groupe dans un escape game pédagogique, il faut aller au-delà du traditionnel "vous avez une heure pour sortir ou sauver la planète" en contextualisant votre jeu dans l'univers culturel que vous étudiez en classe.



The background of the slide is a dark, blue-toned image of intricate mechanical gears and watch components, including a large gear with a central hub and various smaller gears and parts, creating a complex, technical aesthetic.

Quelle doit être la
qualité principale de
votre scénario ?

Tiene que ser tan sencillo e ingenioso como el...

Error HTTP 503
el servicio no está disponible





to Coronel

Datos d

CAPTURA I MVERTE DEL INGA ATAGVALPA



Dibujo: Guamán Poma De Ayala

Cajamarca - 2011

Seconde - 01/2019 - Lycée Val de Seine -
Escape game en salle



+ info la BA

La misión



Grande es mi pena
mayor es mi furor.

Vinieron desde lejos
Y tomaron el
Tahuantinsuyo, mi
imperio

Llevo 250 días preso.



Mi pueblo ha llenado de riquezas
los cuartos donde me tienen preso
a cambio de mi libertad.

Pero los dioses me han avisado
en un sueño.

Francisco no cumplirá lo prometido.

Y me matará, estoy seguro.



~~él~~, me puede
ayudar.

Un consejo me ha dejado.

Encuéntralo y actúa en
consecuencia.



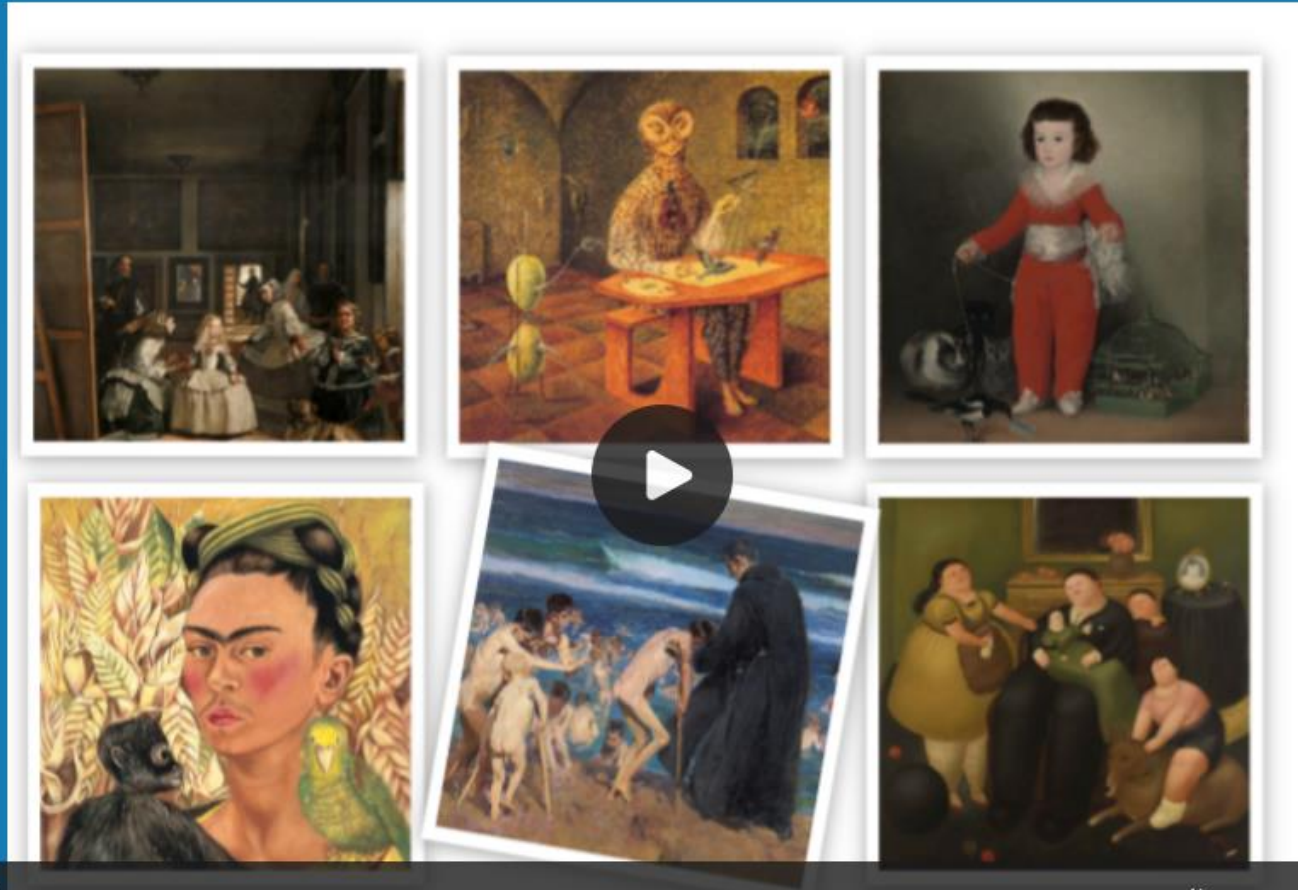
Por orden y súplica del Sapa Inca
Atahualpa.



El misterio de Andrea Burrido

Seconde - avril 2020 - Lycée Montesquieu -

Jeu pédagogique via Elyco - Continuité pédagogique



En México, el 29 de abril

Seis son las cuadros que puedo robar.

Pero con uno me quiero quedar.

Seis son las artistas que suelo adorar

Pero con uno solo yo quiero conar

Sólo gente lista me podrá parar

Seguid las primeras hilas que os pueden llevar

Al nombre de las pintores sin sudar

O a un dolor de cabeza sin cesar !

Andrea Burrido



Seconde - 12/ 2021

Lycée Bellevue

Escape game
pédagogique au CDI

LA VUELTA DE FRESTON



¡El encantador Frestón ha escapado del libro y ha hechizado a los alumnos y a su profe!

Yo, don Quijote de la Mancha y mi escudero Sancho Panza, os ayudaremos a deshacer los encantos. El libro es la clave.

¿Serán bastante listos para hacerlo?

No lo dudes amigo Sancho. ¡Por el hilo se saca el ovillo!



Ce qu'on cherche



? Pédagogie coopérative

Pourquoi elle est nécessaire ici



01. pédagogie non
explicite



02. limitée et
stressante



03. des compétences
non exclusivement
scolaires



04. autonomie et
initiative

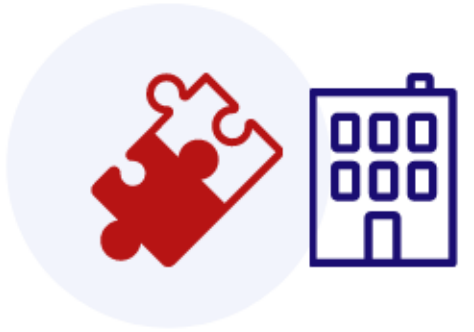


L'entraide pour relever ces défis inhabituels en classe

En classe, mieux vaut former des groupes au préalable et
de manière aléatoire de 3 à 4 personnes maximum
(Digiscreen)



Pratiquement pour un Escape game



Prévoir des énigmes fléchées par équipe de 3/4 élèves (système couleur) et une salle

Ces énigmes doivent être de difficultés et natures variables. On peut très bien indiquer cette difficulté. Il doit y avoir une fouille et donc un lieu réservé.



Proposer un scénario convergent et par étape

Il faut que chaque groupe résolve ses énigmes pour accéder à la résolution. Les groupes qui ont fini aident les autres.



Imbriquer les indices

Les indices et objets dépendent les uns des autres : cela conduit à des échanges entre les groupes en langue cible

...mais ne rien s'interdire

4 TYPES D'ORGANISATION

SELON LE PROJET, LE GROUPE, LES ENVIES

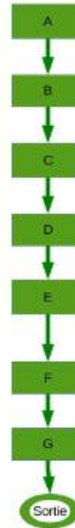


Scénario linéaire

Le+
Gestion du groupe
Logique séquentielle
Gameplay compétitif

Le -
Parcours imposé
Petits groupes
Gameplay compétitif

NB : On peut augmenter le nombre de personnes en mode compétitif : chasse au trésor

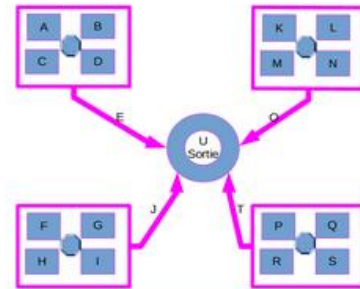
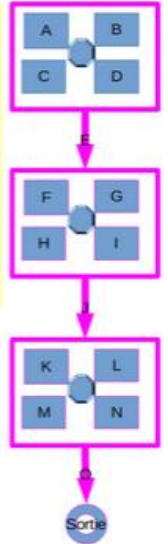


Scénario linéaire en wagons / pièces

Mise en commun nécessaire en E / J / O

Le+
Collaboration
Logique séquentielle

Le -
Parcours imposé
Groupes limités : 16 p.

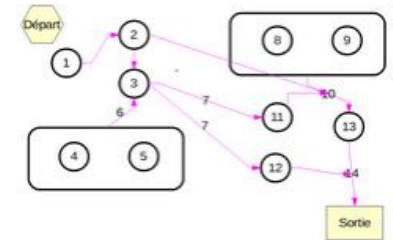


Scénario convergent (en étoile)

Mise en commun nécessaires en E / J / O / T et U

Le+
Collaboration en groupe défini ici 4 x (4x2)
Grand groupe

Le -
Parcours imposé
Nombre d'énigmes : ici 21



Scénario multi linéaire

Les points d'entrée indépendants: 1 - 4 - 5 - 8 - 9
Les points dépendants : 2 - 3 - 6 - 7 - 10 à 14

Le+
Collaboration tous azimuts
Défi - gameplay plus grand

Le -
Difficulté accrue à bien gérer
Risque de manque de compréhension du scénario total en grand groupe

La vuelta de Frestón



Les 8 énigmes de base

ROMPECABEZAS

*«La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que
acertáramos a desear, porque ves allí, amigo Sancho
Panza, donde se descubren treinta, o pocos más,
desaforados GIGANTES, con quien pienso hacer
batalla y quitarles a*

Número de piernas visibles

X

Número de aspas + número de gigantes

Página



Quelques images





JEU & CURIOSITÉ
CULTURELLE

1



SCÉNARIO ET
LANCEMENT

2



ORGANISATION
COOPÉRATION

3



ENIGMES

4



LA PLACE DE LA
LANGUE

5



OUTILS,
MATÉRIEL &
CONSEILS

6

Récapitulatif