



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

UN ESCAPE GAME EN MATERNELLE: MISSION IMPOSSIBLE ?



Laetitia Petipas

Directrice de l'atelier Canope 01

Laetitia.petipas@reseau-canope.fr



Emane Delafosse

Médiatrice formatrice à l'atelier Canope 01

Emane.delafosse@reseau-canope.fr

Atelier Canopé 01

40 rue Général Delestraint

01000 Bourg en Bresse

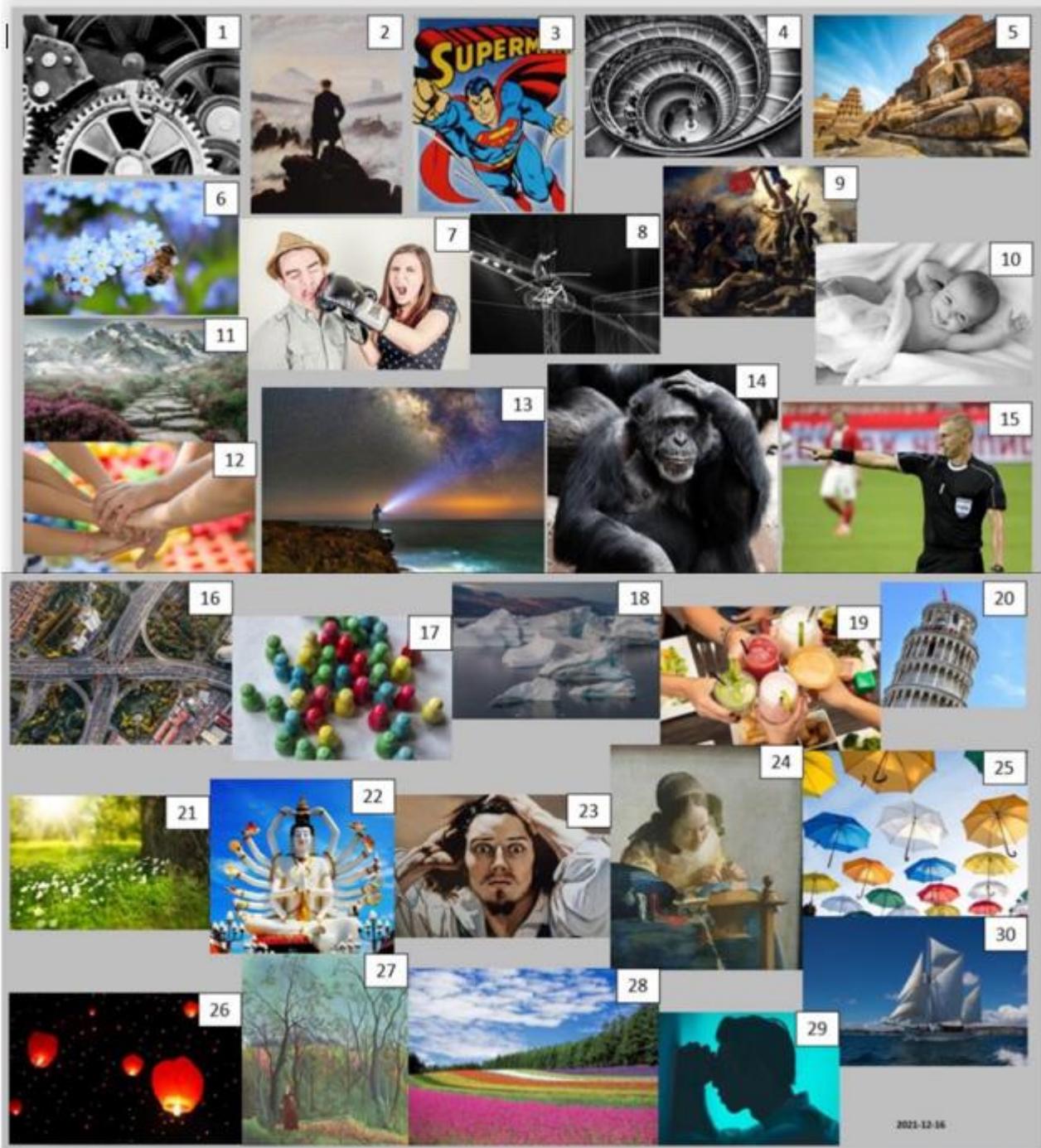
Contact.atelier01@reseau-canope.fr

DÉROULÉ

→ Vivre/observer l'Escape Game Epouvant'art

→ Retour d'expérience

→ Comprendre l'intérêt de l'Escape Game



DÉFINITION



« Escape game » ou « jeu d'évasion

« Jeu joué par une équipe de personnes qui doivent s'échapper d'une salle remplie de défis dans un délai donné. Pour gagner ("s'échapper"), les joueurs doivent résoudre les défis contenus dans la salle. Au début du jeu, les défis peuvent être inaccessibles et doivent être trouvés en résolvant des énigmes. [...] Dans certaines itérations du genre, une évasion n'est même pas nécessaire. »

Wiemker, Elumir & Clare, 2015, *Escape Room Games : "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one ?"*, p. 2, cité sur <https://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/2281>

Escape game en classe : des freins ?





Exercices/activités



Enigmes



Budget contraint



Besoin de matériel

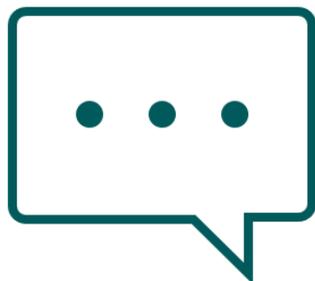
EXPÉRIMENTONS !



Bougie minuterie



ANALYSER L'ESCAPE GAME



1 groupe classe



1h20



4 groupes



2 (ou 3) espaces différents



5 tablettes



Un temps d'introduction, de présentation des consignes (10-15 minutes)



Un temps de jeu (40-60 minutes)



Un temps de bilan, d'échanges (10-15 minutes)



UN ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE : POURQUOI ?

L'escape game « Le Manoir d'Épouvant'ART » s'adresse aux jeunes élèves de la grande section de maternelle jusqu'à l'entrée du primaire. Cet escape game pédagogique s'appuie sur [le programme scolaire du Cycle 1](#) de l'Éducation nationale.



Le scénario construit aborde des pratiques artistiques et musicales et mobilise de nombreuses compétences dans le cadre du domaine d'apprentissage « [Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques](#) ».

La réalisation de l'escape game s'appuie sur des outils numériques afin de soutenir la narration et développer un univers ludique et fictionnel.

L'usage du numérique est également pensé pour permettre une autonomisation progressive dans le jeu, en fonction de l'âge des élèves et s'appuie, dans les programmes scolaires, sur le domaine d'apprentissage « [Explorer le monde](#) » qui inclut l'utilisation d'outils numériques dans les attendus de fin de cycle 1.

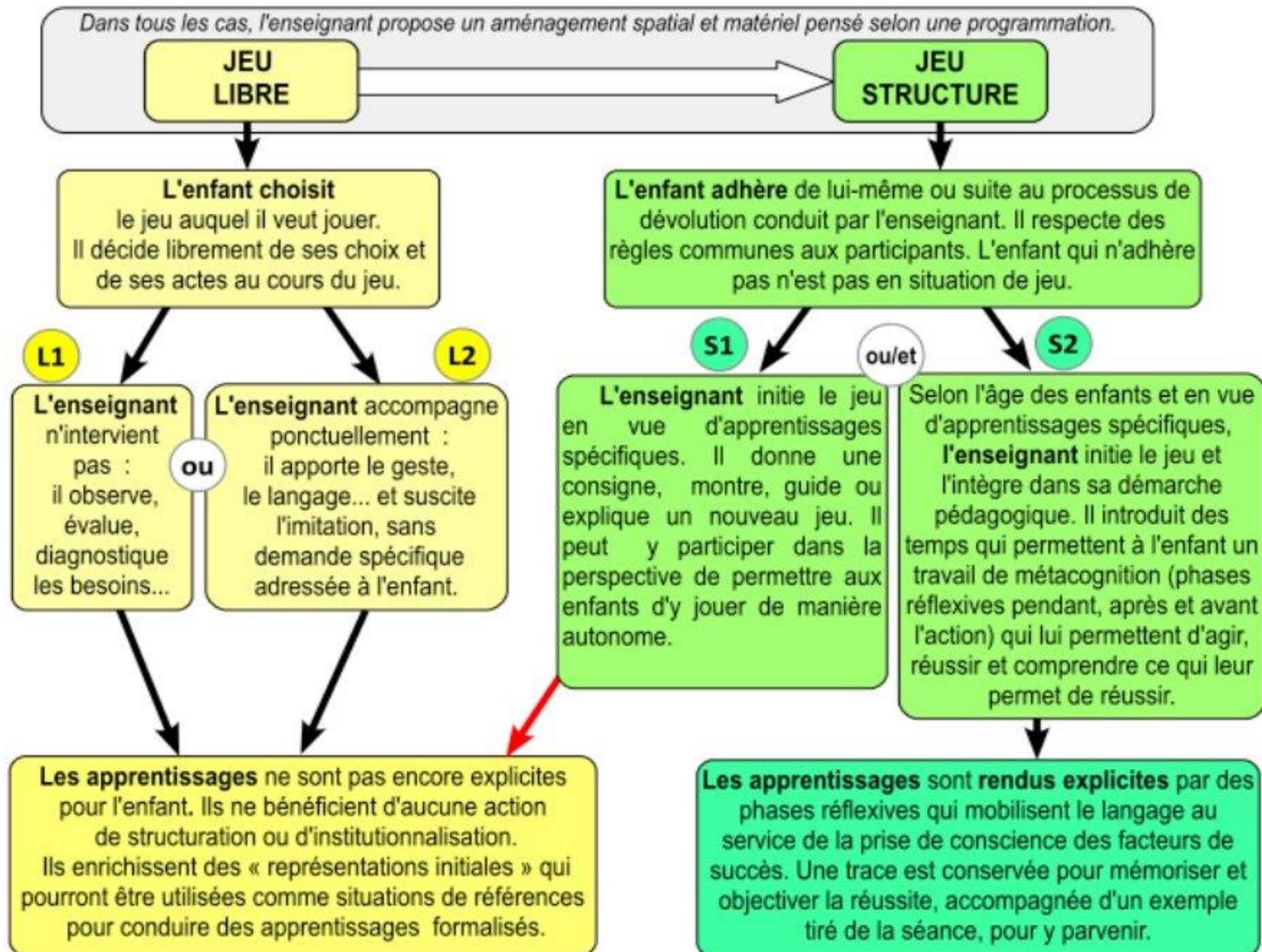
Le programme d'enseignement du cycle 1 (BOEN n° 31 du 30 juillet 2020) mentionne le jeu parmi les modalités spécifiques d'apprentissage en vigueur à l'école :

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissage. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

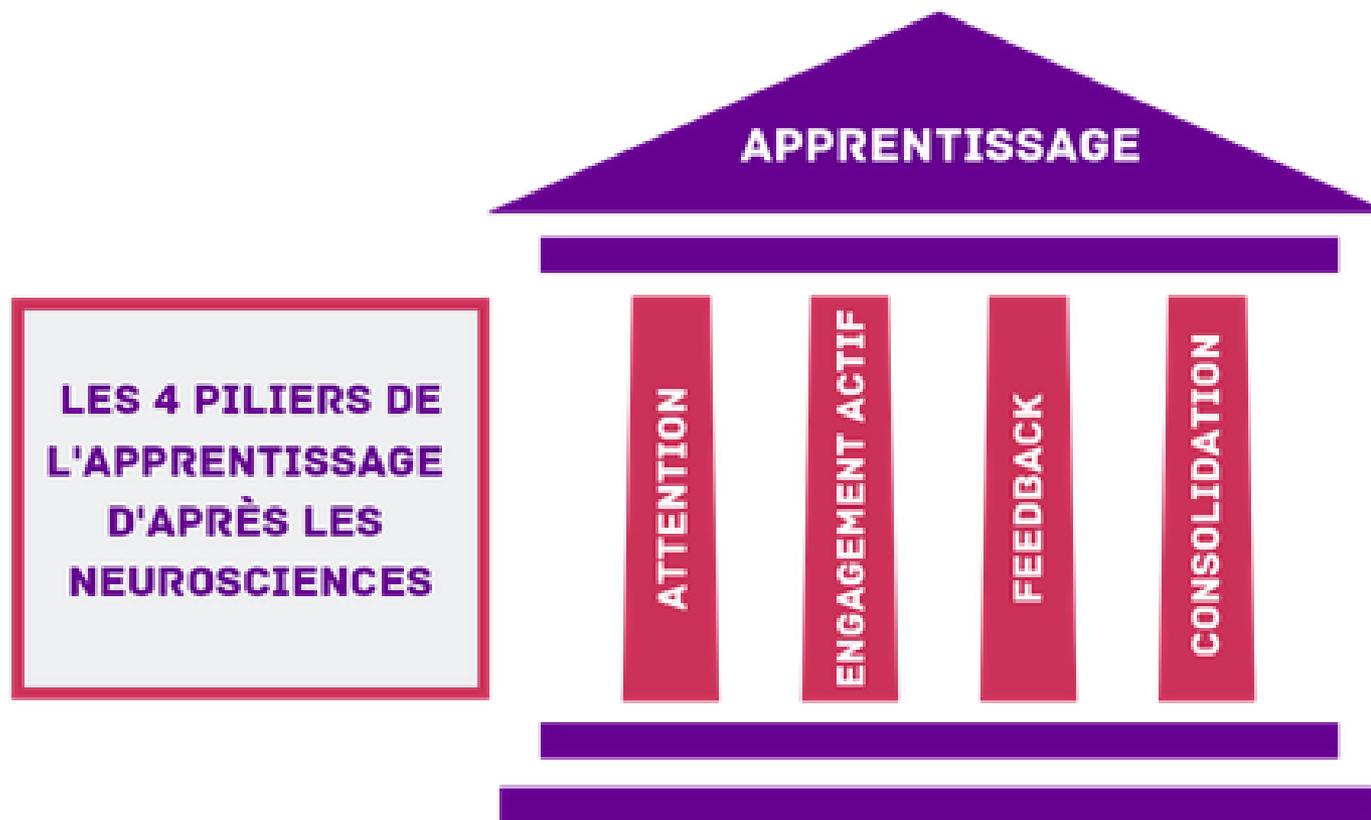
DOMAINE D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS ISSUS DES PROGRAMMES	APPORTS DE L'ESCAPE GAME
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Comprendre et apprendre Échanger et réfléchir avec les autres	<ul style="list-style-type: none"> • Construction d'images mentales à partir d'histoires fictives. • Travail sur la résolution de problèmes, la prise de décision collective et la compréhension d'histoires entendues avec les autres.
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> • Inscription dans une réalisation de groupe, dans des espaces adaptés, réels et fictifs. • Partage de règles communes pour jouer avec les autres (délimitations de l'espace, but du jeu)
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Développer un goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expressions artistiques Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	<ul style="list-style-type: none"> • Création d'espaces et moments dédiés à la pratique artistique collective • Confrontation à des œuvres sous forme de reproduction • Questionnements, et explicitation des choix.
Explorer le monde	Se repérer dans le temps et l'espace Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	<ul style="list-style-type: none"> • Élaboration des repères spatiaux et temporels au cours des activités • Utilisation des objets variés et découverte de leurs usages • Utilisation des outils numériques, contact avec les nouvelles technologies.



DOMAINE D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS ISSUS DES PROGRAMMES	APPORTS DE L'ESCAPE GAME
Les productions plastiques et visuelles	<p>Dessiner</p> <p>Réaliser des compositions plastiques</p> <p>Observer, comprendre et transformer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimentation avec des outils et des moyens différents. • Différence entre images fixes ou animées et leur fonction. • Différence entre le réel et sa représentation.
Univers sonores	<p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</p> <p>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</p> <p>Affiner son écoute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement dans une exploration ludique de la voix (chuchotements, bruits...). • Acquisition d'un répertoire de comptines adapté • Découverte de sources sonores variées. • Maîtrise de ses gestes afin d'en contrôler les effets. • Identification des instruments par famille. • Découverte des environnements sonores.
Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> • Développement des usages du corps éloignés des modalités quotidiennes et fonctionnelles (mime). • Appropriation d'un espace scénique.



FAIRE JOUER UN EG EN CLASSE

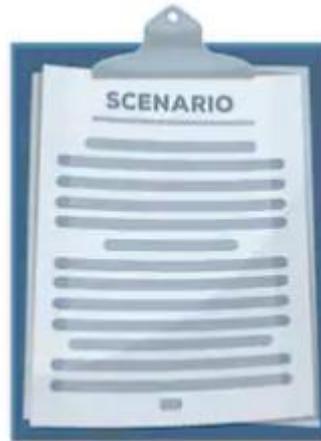


UN ESCAPE GAME : Comment ?

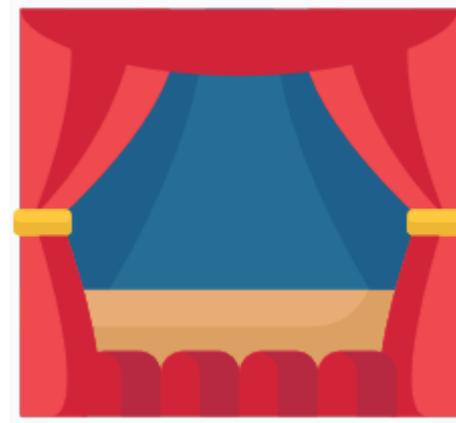


CONCEVOIR UN ESCAPE GAME

Histoire



Espace/décor



L'HISTOIRE

- Situation de départ problématique
- Un défi
- Suffisamment motivant
- Auquel on croit
- Qui nous sort du quotidien
- Qui soit ludique
- Dont il faut qu'on s'échappe



LES ÉNIGMES

Typologie d'énigmes



Avec codage

Codages par substitution
Codages par ordonnancement



Avec superposition

Masques et cardans
Jeu de transparence
Filtres colorés
Révélateur numérique



Avec manipulation

Mécanismes
Mesures, pesées...
Suivi rigoureux d'un protocole



Avec observation

Puzzles
Repérage (différences, fautes, répétitions...)
Voir autrement
Encre sympathique ou invisible...

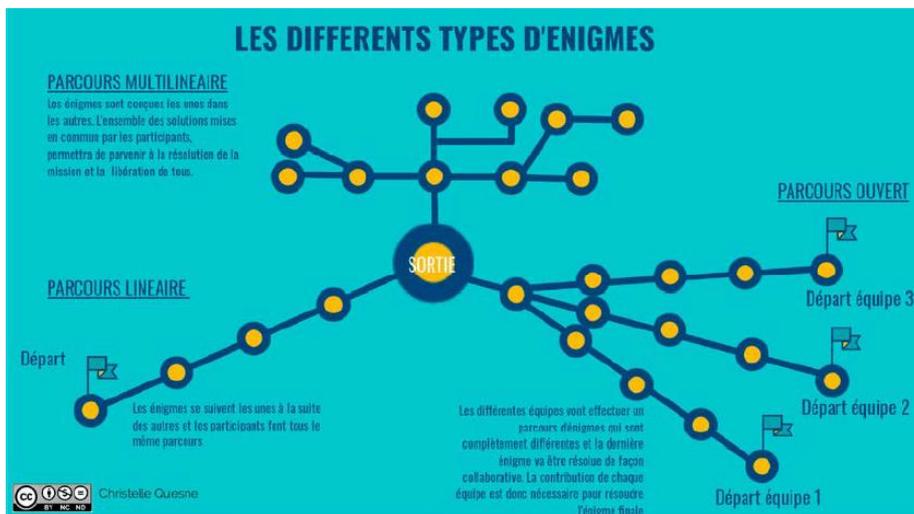


Avec jeux de logique

Phrases sibyllines, devinettes
Jeux de mots, charades...
Mots-croisés, mots-mêlés, rébus...
Cryptarithmétiques
Sudokus...

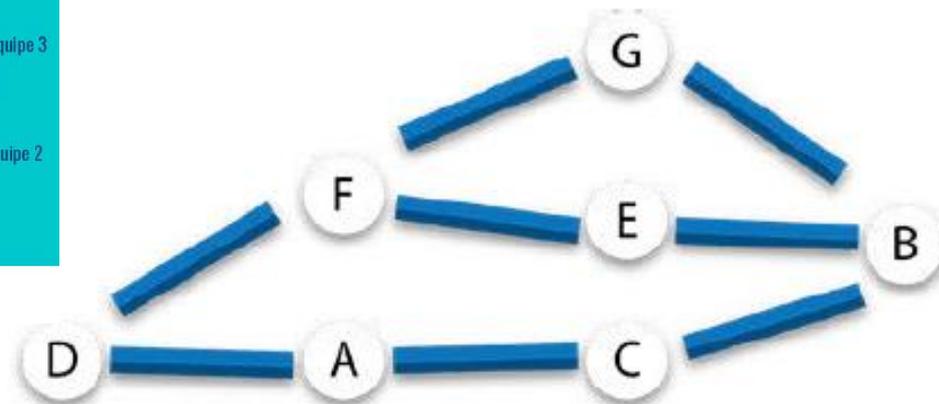
ENCHAÎNEMENT DES ÉNIGMES

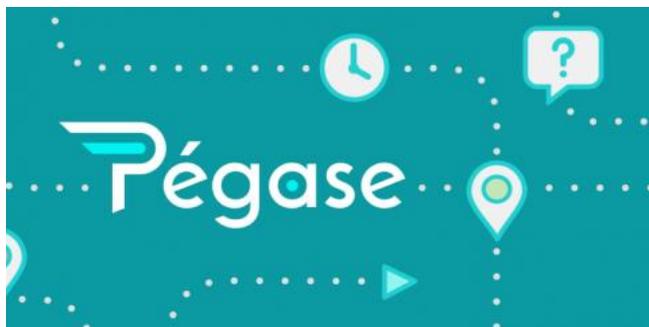
Linéarité / multi-linéarité



Christelle Quesne

Infographie sur les différents types d'énigmes.
© Christelle Quesne





Pégase est un outil de conception de parcours numériques fonctionnant sur appareils mobiles (tablettes et smartphones) développé par Réseau Canopé. Un éditeur en ligne accessible à partir d'un ordinateur permet de créer des jeux de piste et des escape games. Cet outil accompagne et dynamise les activités et visites pédagogiques en intérieur et en extérieur, grâce au fonctionnement des jeux en mode hors connexion. Vous pouvez découvrir le concept Pégase à travers une présentation en ligne ici : [Présentation de Pégase](#).

Pégase est un logiciel en 2 parties :

Editeur (création des parcours)

Application (pour « jouer ») : uniquement sur mobile (smartphone/tablette)



Chercher « Pégase Lab » dans l'Appstore ou Google Play. Peut fonctionner aussi hors connexion Internet

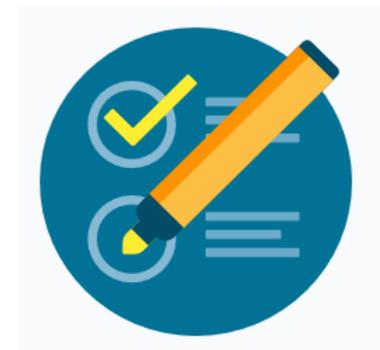


Pégase est édité et hébergé par Réseau Canopé

Pégase fonctionne avec un abonnement, qui est payant. Mais on peut interagir sur un parcours sans être abonné à Pégase ou avoir de compte

CONSTRUIRE LE KIT

- Créer les supports
- Fabriquer les décors
- Rassembler le matériel
- Tester l'escape game
- Définir une « check-list »



POUR ALLER PLUS LOIN

- Ouvrage *L'escape game*

<https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html>

- Site S'Cape

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

- La coopération entre élèves

<https://www.reseau-canope.fr/notice/la-cooperation-entre-eleves.html>

À VOUS DE JOUER !

