

UN « ESCAPE GAME » EN CLASSE

Sébastien Toninato

Enseignant spécialisé en équipe pluridisciplinaire,
Établissement Cité-Jonction/Plantaporrêts, Genève

INTRODUCTION

L'escape game - ou jeu d'évasion en français - est une activité où les participants sont enfermés dans une salle et doivent résoudre une succession d'énigmes en interagissant avec les éléments du décor afin d'en sortir avant la fin du temps imparti. Ce concept, venu d'Asie, est arrivé en Europe par le biais de la Hongrie en 2011. Depuis, un grand nombre d'enseignes se sont développées. Au début de l'année 2019, le site « www.escapegame.paris » recense un total de 1698 salles en France proposées par 631 enseignes¹. On en comptabilisait la moitié moins en juillet 2017 (314 enseignes). L'explosion est donc notable et le marché ne cesse de se diversifier avec l'arrivée de la réalité virtuelle ou d'autres formats durant plusieurs heures (voire sur deux jours).

En parallèle à ce mouvement, un type particulier d'escape games a commencé à se développer : les « serious escape games » ou « jeux d'évasion pédagogiques »². L'idée principale est de reprendre certaines caractéristiques des escape games (énigmes, coopération, temps imparti) afin de construire une activité avec un but pédagogique. Là aussi, de plus en plus de propositions d'escape games en classe fleurissent sur différents blogs d'enseignants, et on trouve même certains sites qui sont uniquement dédiés à cette pratique.

Personnellement, j'ai toujours été passionné par les énigmes et les jeux d'enquêtes. C'est donc tout naturellement que je me suis intéressé aux escape games et que j'ai rapidement eu envie d'en créer un pour une classe. A la fin du mois de juin 2018, c'est une collègue, enseignante chargée du soutien pédagogique qui est venue vers moi, car elle souhaitait elle aussi mettre cela en place pour des élèves de 7H. Le fait d'être deux à se lancer nous a permis de concrétiser une simple envie en réel projet. L'idée était de le faire expérimenter aux élèves peu après la rentrée pour travailler la cohésion de classe. Finalement, nous ne sommes pas parvenus à tenir ce délai et les élèves ont pu expérimenter notre escape game courant novembre.

CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME EN CLASSE

Intérêts

En nous lançant dans la création de ce projet, nous avons réfléchi aux intérêts de construire une telle activité. L'aspect ludique et motivationnel ainsi que l'aspect coopératif sont les deux objectifs principaux qui ont guidé notre préparation. En effet, le simple fait que cela soit nouveau et différent de ce qui se fait habituellement en classe renforce l'envie et la participation des élèves. De plus, nous supposons que l'aspect « jeu » et « défi » serait certainement un moteur pour les élèves.

Dans un deuxième temps, concernant l'aspect coopératif, les escape games classiques sont souvent utilisés pour des soirées d'équipes ou de « team building ». En classe aussi, les enseignants ont à cœur de développer un certain « team building » entre leurs élèves. L'escape game, de par sa construction, doit nécessiter la participation de tous, de telle sorte qu'un unique participant ne pourrait y arriver seul,

¹ Consulté à l'adresse <https://www.escapegame.paris/statistiques-escape-game-france> le 13 janvier 2019.

² NB : pour la suite du texte, nous utiliserons le terme « escape game » pour parler de notre projet.

ou du moins pas aussi rapidement. Dans les escape games classiques, on retrouve cela dans certaines énigmes qui, par leur agencement, imposent aux participants de communiquer pour trouver ensemble la solution. De même, la fouille de la salle en début de partie permet que chacun ait quelque chose à faire et se sente utile. Enfin, l'effet de fin, qui consiste à réussir ensemble en même temps, est très gratifiant pour tous les membres de l'équipe et provoque un sentiment d'appartenance au groupe.

Particularités

Il va de soi qu'afin de construire un jeu d'évasion en classe, plusieurs adaptations du concept dont il s'inspire sont à mettre en place. Tout d'abord, elles concernent le lieu. Il n'est pas évident d'avoir à disposition une salle au sein même de l'école qui puisse être transformée totalement pour accueillir un escape game. Dans notre cas, nous n'avions pas de salle disponible et nous avons donc dû mener notre activité dans les salles de classe des degrés concernés. Pour cette raison, le matériel doit être facile à déplacer et rapide à installer : cela limite donc les possibilités de décoration et de transformations. De plus, étant donné que l'escape game se déroule dans une salle de classe, il n'est pas possible de laisser les élèves fouiller de fond en comble le lieu. Il convient donc de délimiter un espace de jeu ou de fournir des indices précis concernant les endroits à fouiller. Nous avons opté pour cette deuxième option.

Une deuxième différence avec les escape games classiques concerne le nombre de participants. Étant donné qu'il n'y pas de salle en dehors de la classe à disposition, il n'est pas possible de sortir les élèves et de les faire participer par petits groupes de 4-5. De plus, cela ne rentrerait pas dans nos objectifs concernant la dynamique de classe. Il en va de même avec un fonctionnement où des groupes d'élèves en simultané seraient en compétition. D'un autre côté, faire jouer tous les élèves ensemble risquerait de provoquer du désordre et beaucoup ne pourraient trouver une place et s'effaceraient au profit d'autres. Il nous a donc fallu réfléchir à un dispositif permettant à chacun d'être actif tout en éliminant une quelconque forme de compétition, l'idéal étant que les élèves prennent conscience que chacun a participé à la réussite finale de la classe tout entière. Nous avons donc décidé de diviser la classe en trois équipes de six, où chacune doit résoudre des énigmes de même type, mais avec des valeurs différentes. Cette résolution les mène à une énigme finale où toute la classe doit se réunir pour gagner.

Enfin, le dernier point d'adaptation concerne les énigmes elles-mêmes. En restant sur les énigmes habituelles qui tournent beaucoup autour d'éléments de logique, d'observations et de mises en relation des différents indices présents dans la pièce, nous ne serions pas suffisamment dans un moment d'apprentissage et nous nous cantonnerions aux aspects ludiques et coopératifs cités dans le point précédent. Par conséquent, les énigmes doivent permettre aux élèves d'apprendre de nouvelles notions ou de consolider celles en cours d'apprentissage. Pour notre premier escape game, nous sommes restés sur des énigmes en lien avec le programme de mathématiques et de français, tout en intégrant un peu de logique (Cf. Annexes).

Déroulement³

Cette partie vise à décrire dans les grandes lignes le fonctionnement de notre escape game pour une classe de 7H. Précisons tout d'abord que nos sources d'inspiration sont multiples et qu'il est aisé de trouver des escape games « clé en main » sur différents sites.

Tout d'abord, nous réunissons les élèves devant la porte de la classe et leur expliquons ce qui va se passer. Sans trop en dire sur le déroulement, nous leur indiquons que leur enseignant titulaire de classe a mis sous scellés une évaluation dont nous avons absolument besoin pour une autre classe et qu'il faut qu'ils nous aident à ouvrir le coffre la contenant. Nous leur précisons qu'une fois rentrés dans la classe, il leur faudra aller à leur pupitre pour connaître un peu mieux leur mission. Dans la classe, nous avons

³ Le déroulement est illustré sous forme de schéma dans les annexes.

formé trois groupes de pupitres avec sur chacun d'entre eux, une enveloppe avec un mot. Ce mot leur indique de quelle équipe ils font partie (rouge, jaune ou vert), leur demande de chercher les cinq enveloppes de leur couleur cachées dans la classe (Fig. 1) et de résoudre les énigmes qu'elles contiennent. Les enveloppes sont disséminées dans toute la classe, mais de façon à ce qu'elles soient visibles : il n'est pas nécessaire d'ouvrir des armoires ou de regarder sous certains meubles.



Fig. 1 : Enveloppes à trouver dans la salle pour le groupe vert



Fig. 2 : Coffre du groupe vert

Ce moyen nous permet de reproduire la fouille d'un escape game classique tout en évitant que les élèves « retournent » la classe. Une fois les enveloppes réunies, les élèves se mettent au travail. Dans quatre d'entre elles, les élèves trouvent une énigme (Annexe 2.1, 2.2, 2.3 et 2.4). La cinquième, quant à elle, contient un tableau avec plusieurs nombres (Annexe 2.5). Dans cette étape, tous les élèves sont au travail, car il y a quatre énigmes à réaliser simultanément. À chaque fois que les élèves trouvent une réponse, ils viennent nous voir pour la confirmation et nous leur donnons un papier « indice » (Annexe 3). Lorsqu'ils ont leurs quatre papiers indices, ils peuvent trouver le nombre qui les concerne dans le tableau. Ce nombre est le code du cadenas de la boîte de leur couleur que nous avons près de nous (Fig. 2). Dans la boîte, les élèves trouvent un message codé qu'il leur faut alors déchiffrer (Annexe 4). Ce déchiffrement leur indique une cachette où se trouve leur dernière enveloppe. Les trois groupes effectuent ces étapes en même temps et indépendamment les uns des autres. Ils n'ont pas les mêmes énigmes ni les mêmes cachettes. Par contre, une fois trouvée la dernière enveloppe, les équipes sont bloquées tant que les autres n'arrivent pas au même stade. Les élèves doivent alors comprendre qu'il leur faut s'associer pour résoudre la dernière énigme, et les groupes ayant déjà terminé doivent aller aider les autres. C'est aussi à l'enseignant d'effectuer des relances aux équipes les plus en difficulté afin qu'il n'y ait pas de trop grands écarts de temps entre elles. Le fait d'imposer une réunion des trois équipes permet de faire disparaître la notion de compétition qui peut être présente au départ. Sans cela, le risque est de se retrouver avec un groupe gagnant et des groupes perdants, ce qui nuirait à l'objectif de cohésion de classe.

Dans leur dernière enveloppe, deux groupes trouvent des pièces de puzzle et un groupe trouve une lampe à ultraviolets. Une fois le puzzle assemblé et le texte révélé à l'aide de la lampe à ultraviolets, les élèves obtiennent le code final permettant d'ouvrir le dernier coffre (Fig. 3, 4 et 5).



Fig. 3 : Puzzle reconstitué



Fig. 4 : Puzzle reconstitué et éclairage à la lumière UV



Fig. 5 : Les élèves sur le point de résoudre la dernière énigme

Apports et limites

Au niveau des apports, notre expérience nous a permis de constater les effets sur la motivation des élèves et sur le travail de coopération. En ce qui concerne le premier, l'aspect « défi » a tout de suite mis les élèves dans une démarche particulièrement active. Le simple fait de trouver une réponse et de devoir en vérifier l'exactitude en rentrant le code dans un cadenas provoque déjà beaucoup d'intérêt. De même que l'effet de surprise concernant ce qu'on va y trouver. Nous avons aussi senti un fort engouement lorsque les groupes ont compris qu'ils devaient s'associer pour l'énigme finale.

En deuxième apport, il est certain que l'aspect coopératif provoqué par une telle activité est très intéressant. Le fait d'alterner les phases (recherche, code à entrer, réflexion sur les énigmes) et les types d'énigmes (français, mathématiques, logique) fait que chacun a pu se sentir concerné et s'impliquer. Bien que les niveaux d'implication varient selon les élèves, nous pensons que tous ont le sentiment d'avoir apporté leur pierre à l'édifice.

En ce qui concerne les limites d'un projet tel que celui-ci, il y a tout d'abord celle liée au temps de préparation : il est conséquent. Afin d'être certain que tout fonctionne et s'emboîte bien, il faut bien prendre le temps de réfléchir au projet. Pour celui décrit dans cet article, nous n'avons pas travaillé sur une thématique spécifique ni incorporé trop de matériel. Ces deux éléments viendraient encore compliquer la préparation. Par contre, une fois que l'escape game est construit, il peut s'adapter à d'autres classes et surtout se conserver pour d'autres interventions.

Selon nous, les escape games ont aussi un intérêt du point de vue des savoirs disciplinaires. Dans notre cas, nous avons proposé aux élèves uniquement des activités de réinvestissement en mathématiques, en français ainsi que des énigmes de logiques (Cf. Annexes). Nous pensons que ce dispositif pourrait aussi être proposé pour introduire un nouveau thème, comme amorce, ou au contraire pour le conclure de façon ludique et permettre une mise en application des connaissances acquises. En reprenant le dispositif tel quel, il suffirait alors de modifier le contenu des enveloppes et travailler ainsi d'autres savoirs avec les élèves. Nous supposons aussi que ce dispositif, de par la dévolution importante qu'il accorde aux élèves, permet de les « marquer » davantage et que ce qu'ils y apprennent est mieux intégré. La suite serait alors de déterminer comment utiliser ce dispositif pour qu'il permette réellement de faire apprendre aux élèves de nouveaux savoirs disciplinaires.

CONCLUSION

Au vu de l'engouement provoqué chez les élèves (et le nôtre), nous avons très vite voulu réfléchir à la suite afin d'améliorer notre premier projet. Tout d'abord, nous aimerions, cette fois, réellement intégrer une thématique pédagogique à notre jeu d'évasion autour de laquelle tournent toutes les énigmes. Vu que les classes de 7H étudient cette année le Moyen-Âge, nous avons choisi de le construire autour de

cette période. Pour l'instant, nous sommes dans la phase réflexive et ne savons pas encore quels matériaux nouveaux nous allons utiliser. Nous avons retenu l'intérêt de faire des groupes plus petits afin que chacun participe, mais aussi celui de construire le jeu de telle sorte que tous doivent se retrouver à la fin. L'idée que les groupes soient réellement séparés au début nous séduit, mais nous ne savons pas comment l'adapter à un contexte de classe. Nous sommes aussi en train de voir si nous ne pourrions pas récupérer une salle peu utilisée afin de sortir de la classe et pouvoir créer une vraie ambiance. Enfin, notre projet a été remarqué par d'autres enseignants qui souhaiteraient qu'une telle activité soit aussi menée dans leur classe. Si l'adaptation n'est pas trop complexe pour les 5H ou les 6H, il convient de réfléchir à un tout autre projet si on rentre dans le cycle élémentaire.

Nous sommes convaincus que ce dispositif revêt des caractéristiques méritant qu'on s'y intéresse pour sa classe. Suite à notre expérience, nous sommes satisfaits des aspects motivationnels et coopératifs provoqués - aspects qui, souvent, sont relégués au second plan - mais le dispositif mérite d'être encore réfléchi, notamment dans le type d'activités proposées aux élèves, afin qu'il soit réellement source d'apprentissages disciplinaires.

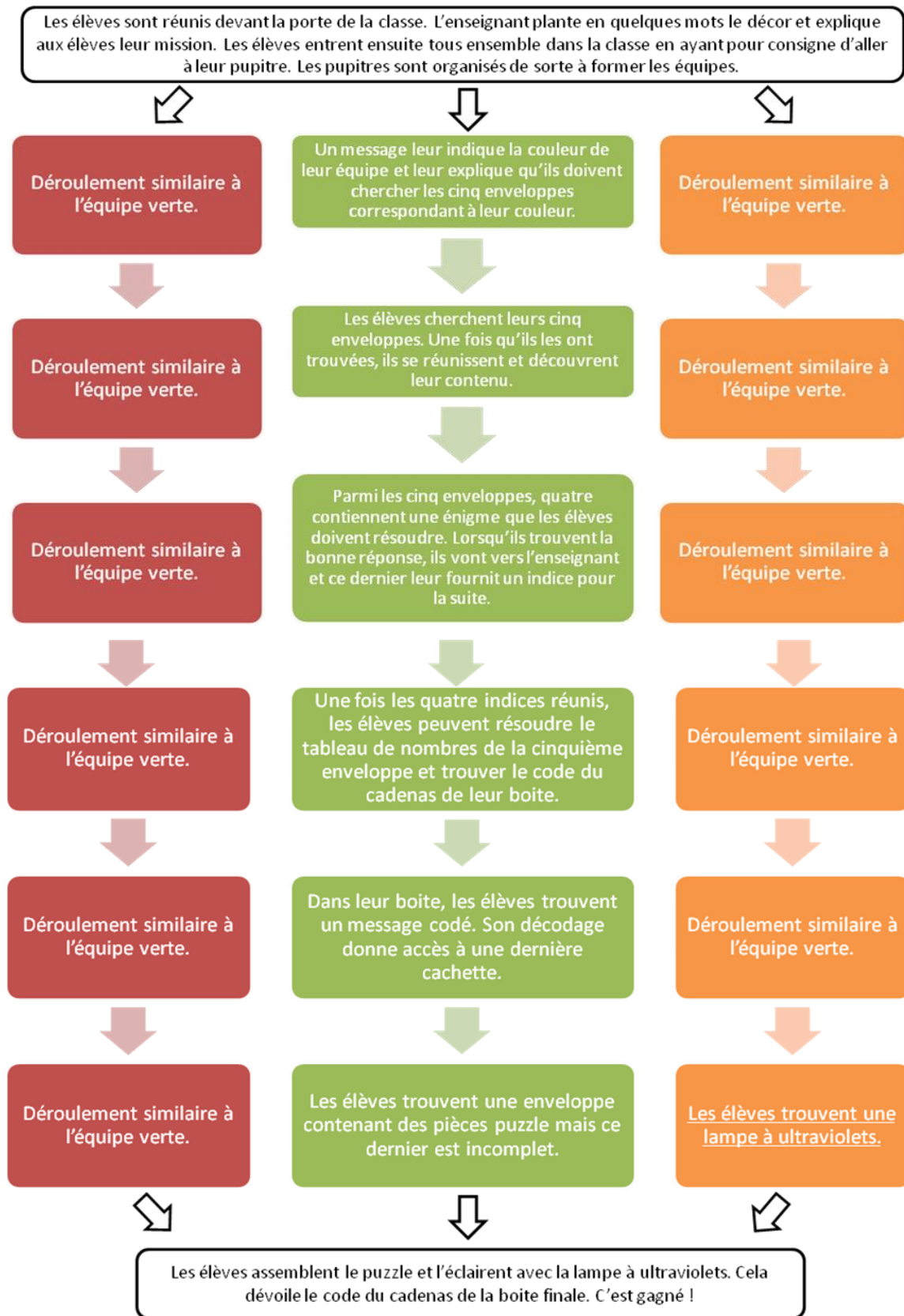
POUR SE LANCER

Ci-dessous différentes références permettant de se documenter sur les escape games pédagogiques :

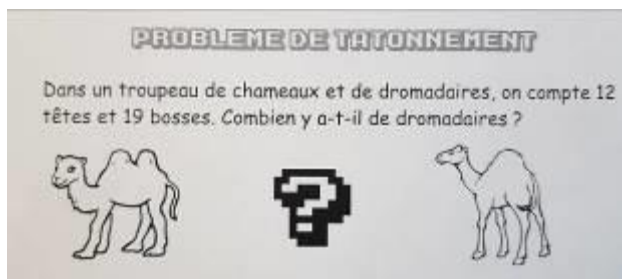
- Le site de S'CAPE uniquement dédié aux serious escape games : <http://scape.enepe.fr>
- Le site du colloque SEG (Serious Escape Game) : <http://seg2018.imt-lille-douai.fr>
- Le site d'Éduludic, salon des jeux d'évasion et des jeux sérieux pédagogiques : <http://eduludic.fr>
- Escape games clés en main sur le blog de Profissime : <https://www.profissime.com/>
- Escape games clés en main sur le blog de La classe de Mallory : <https://laclassedemallory.net/tag/escape-game>
- Exemple d'un escape game pédagogique sur le blog de Tablettes et pirouettes : <http://www.tablettesetpirouettes.com/un-escape-game-a-lecole>

ANNEXES

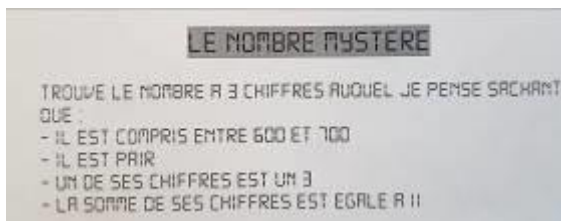
Annexe 1 : Schéma du déroulement



Annexe 2 : Contenu des enveloppes de l'équipe des verts⁴



2.1 Problème de tâtonnement

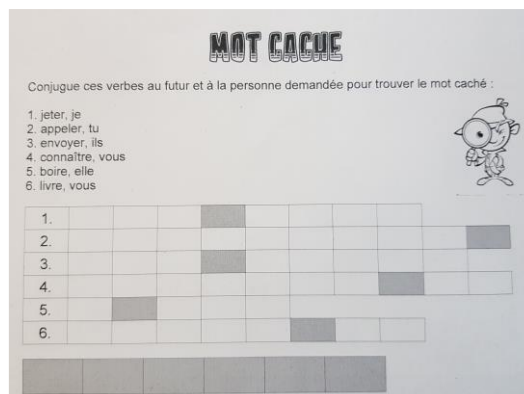


2.2 Nombre mystère



2.4 Problème de menus

Au self-service du restaurant scolaire, on peut prendre une entrée, un plat et un dessert. (3 entrées au choix, 3 plats chauds au choix, 3 desserts au choix). Combien y a-t-il de menus possibles ?



2.3 Tableau de conjugaison

Conjugue ces verbes au futur et à la personne demandée pour trouver le mot caché

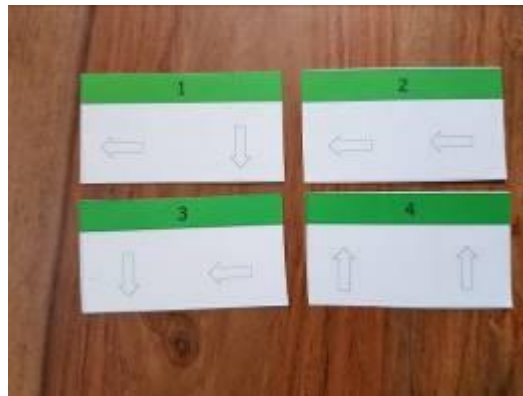
135	456	754	980	Départ	673	332	873
902	463	145	447	109	836	231	841
607	632	666	390	835	279	307	465
349	Départ	305	497	899	652	109	267
451	882	964	336	194	826	237	886
245	587	961	289	114	Départ	964	124
620	265	364	571	371	312	122	556
357	120	731	304	631	746	256	731

2.5 Tableau de nombres

Chaque équipe reçoit un exemplaire de ce tableau parmi leurs enveloppes. Il est identique pour les trois équipes, mais les indices reçus ainsi que le « départ » seront différents.

⁴ Nous ne mettons ici que les énigmes de l'équipe verte. Les autres équipes ont des activités de type similaire mais dont les valeurs sont différentes.

Annexe 3 : Indices donnés par l'enseignant à l'équipe des verts



Annexe 4 : Message codé de l'équipe des verts

