

# Quand l'Escape Game devient pédagogique

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

Si je vous dit qu'une institutrice de la petite école Ste Thérèse de Flémalle s'est mis en tête de réaliser un Escape Game pour ses élèves de 3ème maternelle, je vous vois déjà sursauter à l'idée de les imaginer enfermés dans leur classe et contraints à trouver la solution pour en sortir. Rien de tel ici. Le jeu pédagogique dont il est question prend plutôt la forme d'une chasse au trésor, où le numérique a une place non négligeable, permettant de joindre l'utile à l'agréable.

Les Escape Rooms (ou Escape Games) fleurissent un peu partout dans nos villes et nos campagnes. Ces jeux d'évasion grandeur nature consistent, pour les personnes qui y participent, enfermées dans une ou plusieurs pièces, à parvenir à s'échapper dans un certain laps de temps. Pour ce faire, les participants doivent chercher des indices cachés et trouver la solution de problèmes ou d'énigmes leur permettant de sortir (ou, selon les formules, de résoudre un meurtre ou de trouver un trésor). « Bien, bien, mais à l'école ? » me direz-vous. Et pourquoi pas ? « *Je m'intéresse aux TICE depuis quelques années*, explique **Régine MINSTER**, institutrice. *Je me suis inscrite à une formation sur les Escape Games en classe, donnée par **Manuela GUISSSET**, conseillère pédagogique pour le numérique à l'UCL et formatrice en ingénierie technopédagogique. Suite à la formation, j'ai décidé de me lancer et, après une semaine de préparation tout de même, j'ai profité d'une synthèse sur les saisons avec mes collègues du cycle 5-8 pour réaliser un Escape Game sur ce thème.* »

## On a mélangé les saisons !

Quand les élèves sont entrés en classe, un coffre-fort les attendait. Une marionnette y était accrochée et divers éléments représentant les 4 saisons étaient disposés



tout autour. Les enfants étaient alors invités à cliquer sur le tableau interactif, où par écran interposé, la marionnette leur expliquait qu'il ne lui était plus possible de fêter son anniversaire parce que les saisons avaient été mélangées. Elle avait besoin de leur aide pour tout remettre en ordre. Après avoir formé plusieurs groupes, les élèves se sont retrouvés devant une série de petits problèmes à résoudre et de manipulations à réaliser, qui les guidaient progressivement vers différents indices leur permettant, finalement, d'ouvrir le coffre-fort et de remédier à la situation. Ils utilisaient également des tablettes numériques pour avancer et corriger d'éventuelles erreurs. « *Les élèves ont adoré !* se réjouit R. Minster. *Ils ont revu tout ce qui avait été découvert en classe sur les saisons, tout en s'amusant. C'est aussi l'occasion de voir certains enfants d'habitude en retrait prendre des initiatives, trouver des réponses. L'enseignant doit, bien sûr, veiller à ce que personne ne reste à l'écart et à ce que ce ne soit pas toujours les mêmes qui mènent le jeu. Il ne faut pas que ce soit trop facile, ni trop*

*compliqué, ni trop long. Il est important de trouver la bonne formule et le bon dosage. Et il n'y a pas que le jeu qui compte ! Le débriefing qui le suit doit prendre le même temps. Il est vraiment utile de revoir l'ensemble des énigmes et des solutions afin d'expliquer comment les réponses ont été trouvées.* » L'Escape Game visait ici à permettre une synthèse de la matière vue en classe, mais l'institutrice ne manque pas d'idées pour d'autres initiatives : « *On pourrait construire un Escape Game pour lancer un défi en vue d'apprendre une nouvelle matière. Le trésor peut aussi ne pas être la finalité, mais bien le début d'une autre activité s'il consiste, par exemple, en ingrédients permettant de réaliser une recette culinaire. Les épreuves pour y parvenir viseraient à travailler diverses compétences (lecture, calcul, etc.). Quand les enfants jouent, ils n'ont pas l'impression d'apprendre. C'est important de leur montrer que c'est pourtant bien le cas, qu'il faut chercher la réponse, réfléchir, se rappeler les choses qu'on connaît, etc. Même si la formule est originale, il s'agit bien d'apprentissage !* » ■