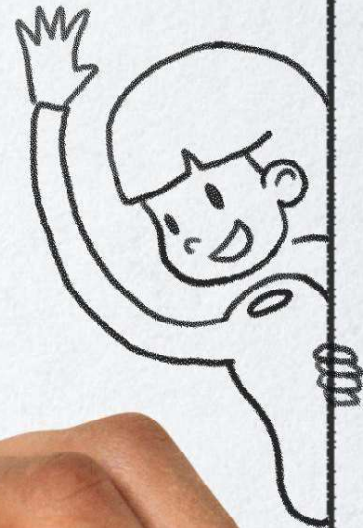




PRESENTATION

# ESCAPE GAME



Amandine Hily

Professeure d'Espagnol en Sarthe (72)







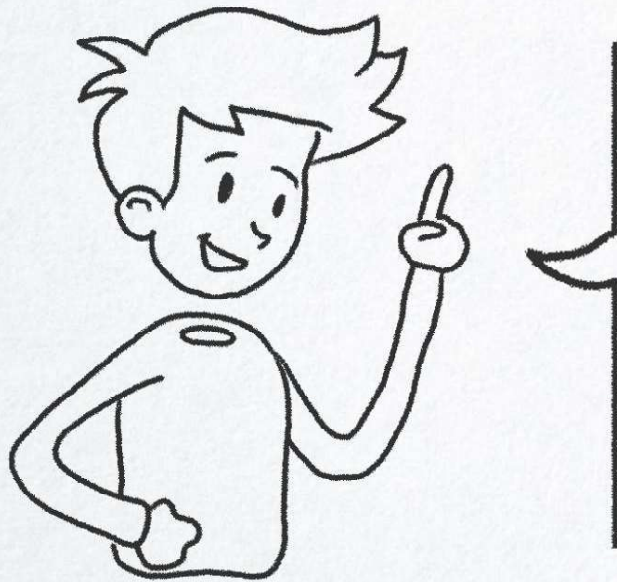
## DEFINITION

« Escape game » est traduit en français par « jeu d'évasion »  
C'est un jeu d'**équipe** où l'on doit résoudre des **énigmes** en un **temps limité** pour accomplir une **mission**.

GENIALLY [genial.ly](http://genial.ly) 1388-2/HB SOFT



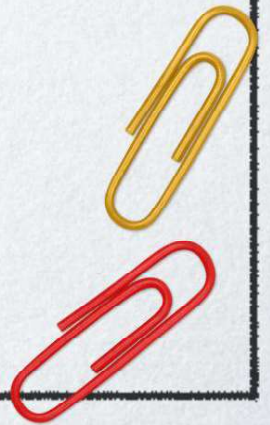
## DIFFERENTES FORMES DE L'ESCAPE-GAME



· Il existe différentes formes d'escape-game :  
**grandeur nature, en boîtes de jeux, en ligne,**  
**des kits à imprimer, des livres** d'énigmes...

· En classe nous pouvons donc proposer des  
escape game :

- **grandeur nature**
- **numériques**
- **hybrides**







# Différents types d'escape game

①

## LINÉAIRE

Chaque énigme mène à la suivante (A → B → C) grâce à un code, un objet, un lieu...

②

## IMBRIQUÉ

Les énigmes peuvent être résolues dans l'ordre que l'on souhaite. C'est la somme des énigmes qui permet de résoudre l'escape-game (A+B+C...)

③

## OUVERT

Chaque équipe a une partie des énigmes à résoudre. A la fin du jeu, c'est la mise en commun des solutions aux énigmes qui permettra de résoudre l'escape-game.



# Pourquoi proposer un escape game à sa classe ?



Développer la **communication**, l'**entraide**,  
la **coopération**, l'**esprit d'équipe**.

Favoriser la **motivation** des élèves.



Développer le sens de  
**l'observation**.

 Rendre l'élève **acteur** et **autonome**





Améliorer sa **logique** et son  
**organisation**.



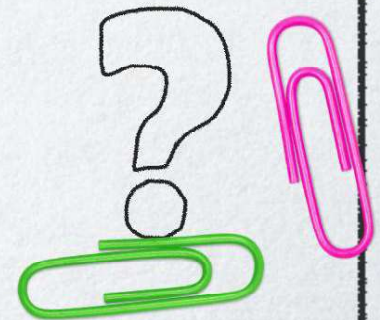


Construire des compétences **numériques**.





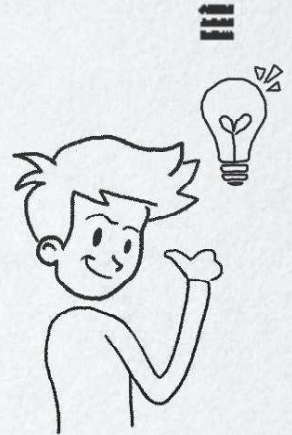
Développer sa **persévérance**.





# Matériel utile :

- > des feuilles, des crayons ...
- > des boîtes
- > des cadenas (à combinaison, à sens directionnel, à lettres, à clef ...)
- > une lampe UV et un stylo encre invisible
- > des cachettes
- > des alphabets secrets (code César, code morse...)
  
- > du matériel informatique :
  - ★ ordinateurs, tablettes, lecteurs audio / vidéo, clef USB...
  - ★ un vidéoprojecteur
  - ★ un lecteur de QR code (tablette, portable)
  - ★ des enceintes





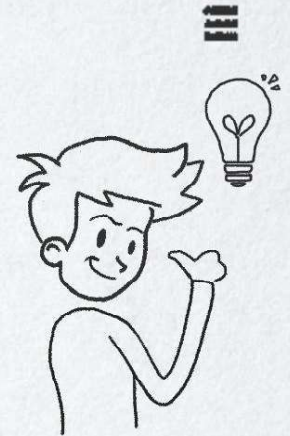
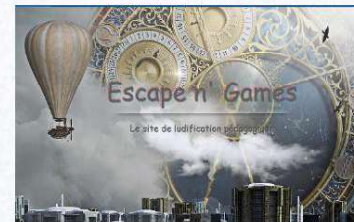
# QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Des sites ressources (conseils, outils, modèles...)

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



<https://www.cquesne-escapegame.com/>





## QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Créer un escape game numérique :



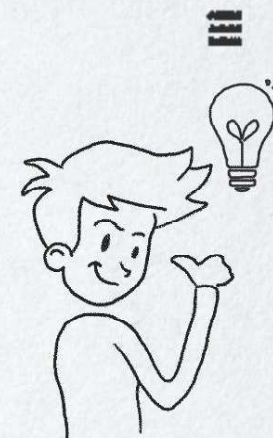
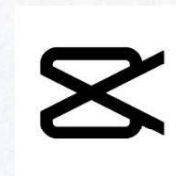
Créer des cadenas virtuels :



Utiliser des images libres de droit :



Créer un beau visuel / une bande annonce:  
canva et capcut





## QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Cacher un message : [hideSee.com](http://hideSee.com)

HIDE 'N SEE



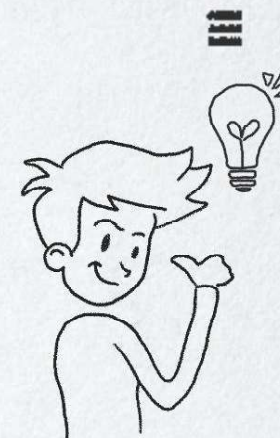
Créer des rébus : <http://rebus-omatic.com>



Créer des mots croisés : [educol.net](http://educol.net)



Créer un effet miroir : <https://mirroreffect.net/>





## QUELQUES RESSOURCES UTILES :

Créer un puzzle : <https://www.jigsawplanet.com>



utiliser des codes : [www.dcode.fr](http://www.dcode.fr)



Utiliser des photos de personnes qui n'existent pas : <http://thispersondoesnotexist.com/>



Créer des labyrinthes, mots mêlés, mots croisés...  
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

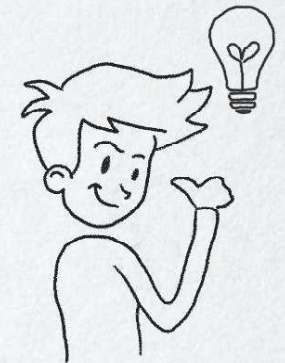
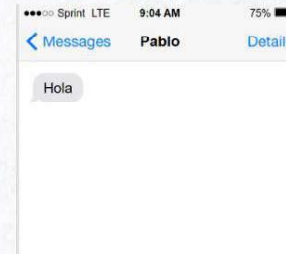
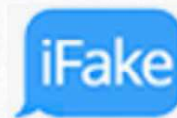
**PUZZLEMAKER**  
CREATE YOUR OWN PUZZLES





# CREER DES FAUX :

de faux sms : ifaketxtmessage.com



Créer de faux billets et faux tickets :  
<http://www.faketicketgenerator.com/>  
<https://expressexpense.com/>



## ExpressExpense



Créer un tableau, une publicité, un timbre... à partir d'une photo :  
<https://photofunia.com/fr/>

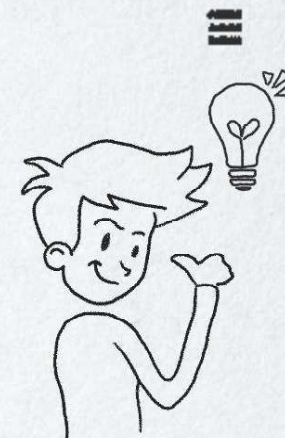
**PhotoFunia**





# CREER DES FAUX :

Créer des lettres anonymes :  
<http://www.ransomizer.com/>



Créer un article de presse :  
<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>



Faire parler des avatars : [www.voki.com](http://www.voki.com)  
sur téléphone : Photospeak.





## QUELQUES RESSOURCES UTILES :

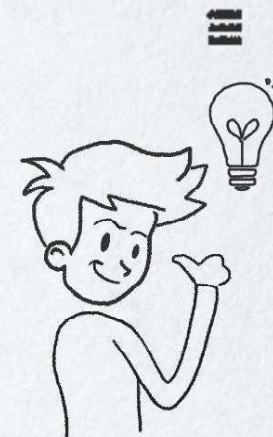
Créer un QR code : <https://fr.qr-code-generator.com/>

créer des QR code à colorier

[Mal-den-Code.de](http://Mal-den-Code.de)

créer un message qui s'autodétruit : <https://www.destructingmessage.com>

créer des exercices (mots-croisés, vocabulaire, étapes à remettre dans l'ordre...)





# QUELQUES ETAPES :

## LES OBJECTIFS

Linguistiques,  
culturels,  
civiques,  
TICE...



## LE LIEU

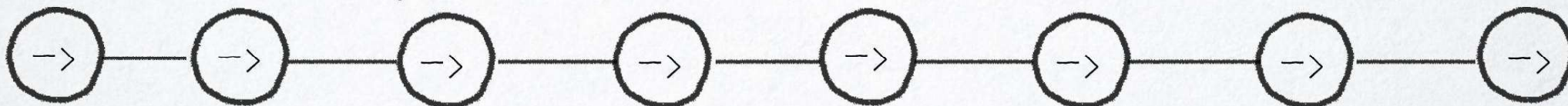
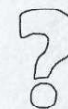
## UN SCÉNARIO

(époque, lieu,  
élément  
déclencheur,  
finalité,...)



## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- énigmes  
- ambiance  
visuelle,  
Sonore,... :  
teaser, affiches,  
décoration, fond  
Sonore, compte à  
rebours ...



## LA DURÉE

Consignes,  
jeu,  
débriefing



## UNE PLACE DANS LA SÉQUENCE

(Découverte, réactivation,  
contrôle,  
approfondissement...)

## LES ÉNIGMES variées

## LES RÈGLES DU JEU


- indices  
- récompense/pénalité  
- règles de sécurité  
- équipes et rôles







## **QUELQUES CONSEILS :**

- 
- tester l'escape-game en amont
  - prévoir des aides, des indices
  - fixer les règles du jeu
  - éviter que les élèves puissent tricher ou sauter des étapes
    - ★ challenge entre classe
    - ★ ordre des énigmes
    - ★ cachettes à l'abri des regards
  - ne pas oublier le débriefing

