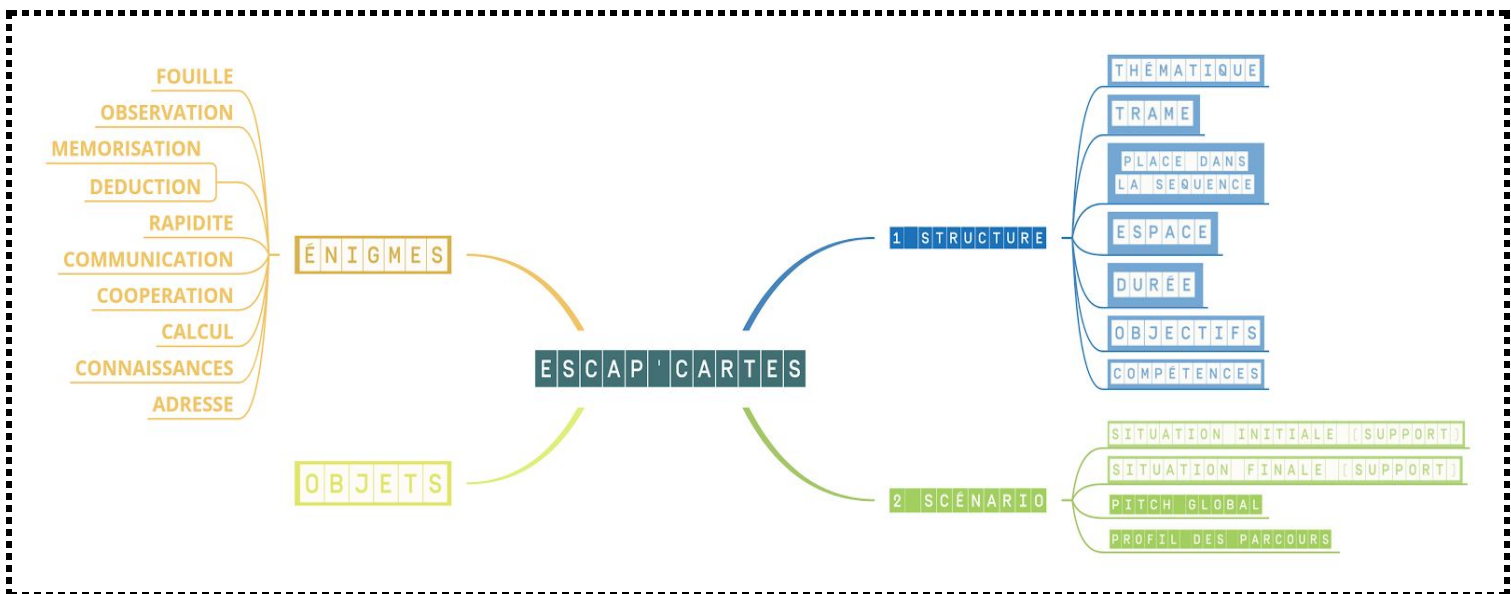
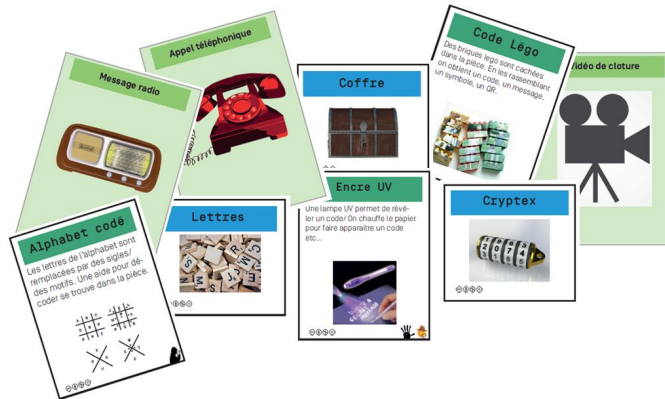


ESCAP' CARTES



[Lien vers la carte mentale](#)

Objectif :

Proposer aux enseignants un outil d'aide à la conception d'escape-game pédagogique.

Cet outil peut être proposé dans plusieurs situations :

- Dans le cadre d'une formation adulte à la conception d'escape-game
- Dans le cadre d'un accompagnement d'une classe dans le cadre de la conception d'un escape-game par les élèves
- Dans le cadre d'une conception d'un escape-game avec ou pour un partenaire extérieur

Outils mis à disposition :

Huit plateaux A3 :

- 1 plateau bleu "structure du jeu"
- 2 plateau verte "scenario"
- 1 plateau noire et blanche "scenario global" (planche non plastifiée)
- 4 plateaux "énigmes" (utilisation facultative selon les groupes)

Un jeu de 81 cartes à associer.

- 40 cartes énigmes (titrage vert)
- 27 cartes objets (titrage bleu)
- 11 cartes lancement et clôture du jeu (fond vert)
- 3 cartes de type de trames (fond bleu)

Principe

Poser, étape par étape, les cartes qui vous permettront de construire votre escape-game.

Les cartes ne sont que des propositions, il est possible de compléter les parties des plateaux avec des post-it s'il vous en manque. N'hésitez pas à nous contacter afin que nous complétions le jeu.

Etape 1 – Plateau bleu n°1 « La structure de votre escape-game »

A l'aide des deux premiers plateaux et des cartes scénario (bleues), vous allez poser les grandes lignes de votre jeu.

Le diagramme illustre le plateau 1 intitulé "STRUCTURE". Il est divisé en quatre sections principales :

- Une section "THÉMATIQUE" représentée par une grande case rectangulaire.
- Une section "TRAME" représentée par une case rectangulaire.
- Une section "DURÉE" représentée par une case rectangulaire.
- Une section "OBJECTIFS" représentée par une large bande horizontale divisée en cinq cases rectangulaires.

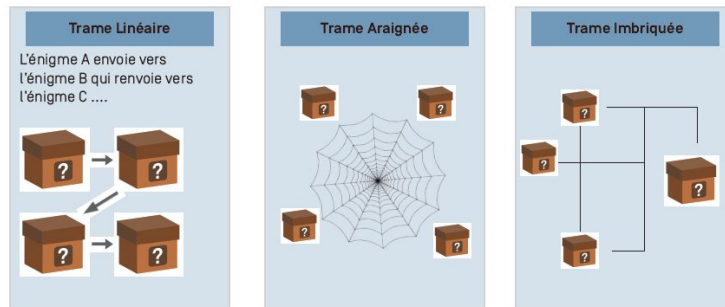
Le titre "1 STRUCTURE" est inscrit dans une barre bleue en haut à gauche. Des icônes de droits réservés (©) sont présentes en bas à droite.

La première étape est de définir la thématique de votre escape-game. Commencez en posant toutes vos idées sur papier. N'en bridez aucune. Rassemblez ensuite les idées similaires pour en tirer votre thématique.

Dans le plateau 1, vous complétez alors la case "thématique".

Selon vos besoins, vous allez définir ensuite :

- la trame générale de votre escape-game : trame linéaire, araignée, imbriquée, ...



- la place de votre escape-game dans votre séquence d'apprentissage.
- les contraintes basiques : lieu où se déroulera votre escape, le temps maximum que vous souhaitez lui donner, le niveau de difficulté, le nombre de personnes qui le vivront en même temps, les outils déjà présents ou disponibles (par exemple dans la ou les salles où se déroulera votre escape-game)

Une fois ces éléments définis, il est nécessaire de prendre le temps pour poser vos objectifs¹ et les compétences² que vous souhaitez être mises en œuvre et/ou être découvertes. Que voulez-vous faire acquérir à vos élèves à travers cet escape-game. Quel est l'objectif principal et quels sont les objectifs secondaires ? Quelles compétences seront alors mises en jeu pour atteindre cet objectif ?

Etape 2 – Plateaux verts n°2 à 4 « Le scénario de votre escape-game »

Votre escape-game, une fois les objectifs posés doit contenir une trame narrative afin de faire du lien, de donner du sens au jeu.

2 SCÉNARIO

PROLOGE GLOBAL

PROFIL DES PARADIGMES

--	--	--	--

©©©©

¹ C'est ce que l'enseignant cherche à atteindre par l'intermédiaire d'une séance/séquence d'apprentissage. A l'issue de la séance/séance, les élèves seront capables de ... On utilise la Taxonomie de Bloom pour définir les verbes d'action des objectifs pédagogiques. Présentation de la taxonomie de Bloom :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=-fvpwEibqo8



² Une compétence est une combinaison de connaissances, d'aptitudes (capacités) et d'attitudes appropriées à une situation donnée. Les compétences clés sont celles qui fondent l'épanouissement personnel, l'inclusion sociale, la citoyenneté active et l'emploi (définition du Parlement européen du 26/09/2006)

http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/IMG/pdf_compétences_vocabulaire.pdf

Vous utiliserez ensuite sur le plateau 3 les cartes vertes « lancement et clôture » qui vous permettront de définir la forme que vous donnerez à ces deux moments clés de votre jeu.



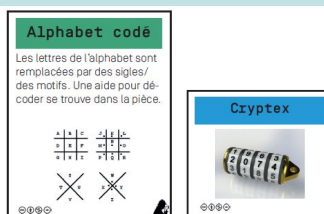
Une fois les formes définies, à vous d'en écrire le contenu en gardant toujours en tête l'objectif de votre escape et la cohérence narrative de votre jeu.

SITUATION INITIALE PITCH	<p>Le maire d'un village demande à ses concitoyens de l'aider à préparer l'arrivée de migrants espagnols pendant l'épisode de la Bolsa de Bielsa de 1939</p>	
SITUATION FINALE PITCH	<p>Le maire remercie ses concitoyens. Il précise le nombre de survivants. Une énumération de mots clés liés à cet épisode apparaissent. Plusieurs images du fond Alix sont présentées pour finir sur des images de la vallée aujourd'hui. Mettre une musique émouvante en fond.</p>	

Une fois les plateaux 1 à 3 complétés, il est nécessaire de faire un résumé de ce que vous avez d'ores-et-déjà décidé. Cela vous permettra de vérifier la cohérence de votre scénario et de vous assurer du suivi de votre/vos objectif(s) de départ. Pour cela, vous pouvez utiliser le plateau 4

ENTREE DANS LE JEU			
LANCEMENT DU JEU			
LES PARCOURS			
RESOLUTION DE L'ENIGME GLOBALE			
FIN DU JEU			

Etape 3 – Plateau 5 à 8 « Choix du type d'énigmes et des objets »



Vous avez la trame narrative de votre scénario et vous savez ce que vous souhaitez faire acquérir à vos élèves.

Vous allez maintenant, à l'aide des cartes "Typologie des énigmes" (titre vert), et des cartes "objets-supports" (titre bleu) choisir les types d'énigmes que vous souhaitez utiliser et les objets que vous souhaiteriez voir apparaître. Vous les positionnez sur les plateaux 5 à 8 (un plateau par parcours) afin d'avoir une énumération des possibles. A noter que cela ne vous empêchera pas d'en exclure, d'en ajouter, pendant la conception.

1					
ENIGMES					
OBJETS					
INDICES					

Une fois vos énigmes choisies, vous allez pouvoir créer votre trame. Attention de toujours garder à portée les plateaux 1 à 4. Ils vous permettront de recentrer votre construction de trame afin de faire référence à vos objectifs et votre scénario général.

Personnes contact

- Natacha Dubois, médiatrice des ressources numériques, atelier Canopé Toulouse

natacha.dubois@reseau-canope.fr / @Ludo_TICE_31

- Delphine Griffé, médiatrice des ressources numériques, atelier Canopé Nîmes

delphine.griffe@reseau-canope.fr / @delf_griffe

- Aurélia Médan, médiatrice des ressources numériques, atelier Canopé Tarbes

aurelia.medan@reseau-canope.fr / @abeauval

- Nicolas Bureau, médiateur des ressources documentaires, atelier Canopé Nîmes

nicolas.bureau@reseau-canope.fr / @docair38



CC : paternité / non commercial / et usages à l'identique sans modification (**CC BY-NC-ND**)