

## Comment faire une étape (= 1 escape game)

Ce document peut servir pour un enseignant qui serait curieux de faire son propre escape game pédagogique (EGP) plurilingue. Il peut aussi nous servir lors de la conception des autres étapes, nous nous basons notamment sur ce que nous avons fait pour l'étape 2.

### Avant de commencer

Avant de pouvoir se lancer dans la conception d'un escape game, il faut revenir sur quelques termes que nous utilisons ici.

- EGP = escape game pédagogique
- Etape = un EGP
- Suite d'EGP = plusieurs étapes consécutives
- Débriefing = moment à la fin du jeu pour fixer les apprentissages
- Ludique = un jeu
- Ludifier = qui s'inspire du monde du jeu

Un EGP doit durer environ une heure, dont 15 minutes de débriefing. C'est un jeu en collaboration, il n'y a pas de compétition entre les élèves et les groupes. Un EGP doit avoir un but (pédagogique et ludique). Il est possible d'inclure un compte-à-rebours pour ajouter plus de challenge à l'EGP.

Un EGP peut suivre une trame linéaire (les énigmes s'enchaînent dans un ordre défini) ou convergente (les énigmes peuvent se faire dans le désordre, voir en parallèle). Ici, il est seulement proposé un exemple avec un scénario linéaire.

### Définir le fait de langue

Le fait de langue, c'est aussi l'objectif de l'étape que vous allez concevoir. Il est important de définir celui-ci en fonction des difficultés en français de la classe (ex : le pluriel). Ensuite, il faut préciser le fait de langue (ex : le "s" pluriel en français, pas d'exception, les déterminants pluriel). Cela permet de dégager ce qu'il faudra mettre en œuvre dans l'étape et comment l'organiser.

### Définir les langues

Dans le cadre d'une observation comparée des langues, il faut choisir les langues de l'étape par rapport au fait de langue choisi. Cela peut être pour montrer une ressemblance ou une différence. Le nombre de langues (Français inclus) doit être de 5 maximum.

### Définir le corpus de mots/phrases

Avant de passer à la conception des énigmes, il est préférable de définir le corpus de mots/phrases qui serviront de contenu.

Cela peut être fait dans un tableau ayant la forme ci-dessous

Fait de langue : .....

Français	Langue 1	Langue 2	Langue 3	Langue 4
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

(mettre autant de lignes que nécessaire)

Ce tableau permet de comparer visuellement les mots, et d'avoir un aperçu de ce que les élèves seront en contact.

## L'histoire de l'étape

Un EGP fonctionne avec une histoire, un but. Celui-ci peut fonctionner de manière individuelle ou faire partie d'une plus grande histoire comme dans la suite d'EGP.

Fonctionnant seule

Des exemples de but d'un EGP : ouvrir un coffre pour récupérer un objet volé, ouvrir un portail pour se téléporter d'un lieu dangereux, ect.

Une fois que vous avez votre but, vous pourrez trouver la trame narrative de votre étape.

Exemple de la trame narrative :

BUT : Ouvrir un coffre pour récupérer la mascotte de la classe.

### 1. Mise en situation

**Un mot a été laissé sur un des bureaux. C'est une lettre signalant le kidnapping de la mascotte de la classe. Il faut la retrouver. Un indice : elle est dans un coffre**

⇒ La mise en situation permet d'introduire le but de l'EGP. L'idée est aussi de lancer les énigmes. Ici, en cherchant le coffre, les élèves réaliseront qu'il est bloqué par un cadenas avec trois chiffres. Sur le coffre, il peut y avoir une nouvelle indication : par exemple, le premier chiffre du code se trouve dans l'armoire rouge. Dans cette armoire, il y a le matériel pour l'énigme 1.

### 2. Enigme 1

- But :** récupérer le premier chiffre du code
- Exemple d'énigme : memory plurilingue chronométré. Si le memory est fini avant la fin du chronomètre, les élèves récupèrent le chiffre.
- Modalité :** à voir en fonction de la classe, de l'énigme

### 3. Enigme 2

- But :** récupérer le deuxième chiffre du code
- Exemple d'énigme : activité "classique" avec obtention du chiffre à la fin.
- Modalité :** à voir en fonction de la classe, de l'énigme

### 4. Enigme 3

- But :** récupérer le troisième chiffre du code

- b. Exemple d'énigme : organiser des mots, en retournant les cartes dans le bon ordre, le dernier chiffre du cadenas apparaît.
- c. **Modalité** : à voir en fonction de la classe, de l'énigme

#### 5. Situation finale

Les élèves ouvrent le cadenas et récupèrent la mascotte. Il est possible d'ajouter d'autres objets (ex : une page d'histoire pour avoir une trace écrite).

#### 6. Débriefing

- a. **But** : fixer les apprentissages, questions-réponses avec les élèves. Ils doivent mener la réflexion. Cette étape peut-être appuyée par un support ou non.

A la fin de cette trame, vous vous rendrez compte des objets dont vous aurez besoin. Notez les dans une liste pour ne rien oublier au moment de mettre en place le jeu.

Vous pouvez inclure le numérique dans votre EGP. Il faut seulement que vous ayez le matériel adapté. Exemple d'inclusion : audios, QR codes, indices projetés...

Dans le contexte de la suite d'EGP (Le Voyage de Yasmine et Noah)

Dans le cas où vous choisiriez d'ajouter une étape à la suite d'EGP :

**Le but** : trouver le chat de mamie

**Le lieux** : en lien avec une des langues choisies

**Situation finale** : ils trouvent le chat de mamie (si final), sinon = un rebondissement pour introduire l'étape suivante.

Pour construire l'étape, vous pouvez suivre l'exemple de [la trame narrative](#).

### Déroulement d'une étape - côté pédagogique

Vous pouvez remplir la liste ci-dessous pour vous aider à organiser l'étape au niveau pédagogique

<p>1. Mise en en situation (non-obligatoire)</p> <p>2. Enigme 1 - introduction au fait de langue</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Objectif(s) de l'étape :</li>  <li>b. Comment introduire le fait de langue ?</li></ul>
--

3. Enigme 2 - pratique/renforcement

a. Objectif(s) de l'étape :

b. Comment renforcer ce qui est vu dans l'énigme 1 ? Possibilité d'ajouter un nouvel élément.

4. Enigme 3 - pratique/consolidation + dénouement de l'histoire

a. Objectif(s) de l'étape :

b. Comment renforcer ce qui a été vu dans les 2 énigmes précédentes ?

5. Débriefing - fixer les apprentissages

### Mettre en place l'étape

- Anticiper les difficultés

Anticiper les difficultés des élèves permet de prévoir des coups de pouces et indices à donner au fur et à mesure s'il y a besoin.

Un test avec d'autres personnes est recommandé, cela permet d'avoir des retours et de vérifier la faisabilité des énigmes.

- Objets

Réunir à l'avance tous les objets et matériels nécessaires à la mise en place de l'EGP. Il faut les disposer en amont du jeu. Cela comprend de modifier la disposition de la salle si besoin.

- Consignes

Les consignes doivent être claires. Elles peuvent être données par vous (l'enseignant) ou par des personnages, des éléments extérieurs.