

- **Introduction : Qu'est-ce qu'un escape game ?**

Un escape game est littéralement un « jeu d'évasion » dont le principe général est de s'enfermer, en équipe, dans une pièce pour un temps limité avec pour objectif de résoudre des énigmes pour s'échapper.

Le jeu propose ainsi d'entrer dans différents univers et mobilise l'intelligence collective pour résoudre énigmes et défis avec l'utilisation d'outils numériques. Des compétences qui se retrouvent dans certaines situations professionnelles peuvent ainsi être mobilisées.

Il existe des versions de ce jeu qui prennent la forme de jeu de cartes coopératifs couplés à une application sur smartphone ou tablette. Ils ont été commercialisés sous la marque Asmodée.

Pour en savoir plus : <https://fr.asmodee.com/fr/games/unlock/>

- **Quelle réalisation concrète ?**

L'objectif de ce projet qui se déroulera sur les années de première et terminale est de concevoir intégralement plusieurs jeux de type « Unlock¹ », 6 groupes d'élèves vont donc s'impliquer dans la réalisation de 6 jeux sur 6 thèmes différents.

- **Quels participants ?**

Le projet concerne une classe de 18 élèves de première baccalauréat professionnel commerce.

3 professeurs interviennent dans ce dispositif : un professeur de mathématiques (0,5h / semaine), de lettres histoire-géographie (0,5h / semaine) et de commerce (1h par semaine).

¹ **Unlock** : un jeu de cartes coopératif inspiré des Escape Room, des salles dans lesquelles se déroulent des Escape Games.

- **Quelle organisation ?**

Le projet est prévu sur deux années.

En classe de première l'accent est mis sur la conception : la charte graphique, le storytelling (conception d'un scénario généralement non linéaire), l'étude de marché, les éléments liés à la législation).

En classe de terminale c'est la commercialisation qui sera l'objet principal du travail des élèves sur ce projet : clip de promotion, publicité ...).

Les 3 professeurs ont un service annualisé pour ce dispositif, ce qui laisse une souplesse d'organisation selon l'avancée du projet (travail individuel, à deux ou trois enseignants) d'autant plus que les heures sont placées en barrette dans leur emploi du temps.

- **La méthode de travail :**

L'objectif de cette démarche est de faire travailler les élèves en mode projet, afin de les rendre les plus autonomes possible. Dans cette optique chaque étape de l'évolution de ce projet sera consignée dans un journal de bord de l'élève et un journal de bord collectif. Des revues de projet régulières permettront aux élèves de présenter l'avancée de leurs travaux, ce qu'ils ont réussi, ce qui leur a posé problème et ce qu'ils prévoient pour la/les séances suivantes.

Une réelle pédagogie du détour est donc en œuvre dans ce projet : les enseignants vont donc transmettre des connaissances aux élèves sans qu'ils s'en rendent compte, en les confrontant à la nécessité d'apporter des solutions aux problèmes qu'ils vont rencontrer dans les différentes étapes de la conception à la commercialisation.

- **Quelle réception du projet par les parties prenantes ?**

Bien que les heures inscrites à l'emploi du temps pour ce chef d'œuvre se placent en fin de journée, après deux heures de sport, les professeurs confirment l'attrait des élèves pour ce projet. La plupart ne connaissaient pas le principe des escape game et la pratique d'un exemple lors des premières heures a permis de motiver l'ensemble des participants.

Les professeurs impliqués vont pouvoir développer des compétences spécifiques chez les élèves lors de la conduite de ce projet, en lien avec leurs disciplines.

Enfin, du côté de la direction de l'établissement, l'implication est totale : la mise à disposition d'une grande salle avec du matériel mobile, de barrettes dans l'emploi du temps... autant d'éléments qui vont permettre aux enseignants, aux élèves, d'aller au terme de la démarche de conception en créant un réel objet avec packaging qui pourra être mis en vente.

Pour aller plus loin :

- Définition d'un Escape game : Source : <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-escape-game>
- Sélection de ressource sur éduscol : <https://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/archives/2017/decembre-2017/jeux-evasion-pedagogiques>
- Les escape game dans notre académie : les articles de la DANE : <https://dane.ac-nancy-metz.fr/tag/escape-game/>
- Base de ressources sur le site S'Cape : <https://scape.enepe.fr>