

À l'aide ! Les élèves sont accros !!



Un escape game pédagogique mêlant apprentissages fondamentaux, programmation et éducation aux médias.

Document d'accompagnement pour l'enseignant

Document inspiré du Guide de prise en main et d'animation du jeu « Connais-moi, échappe-toi ! » réalisé par la DANE de l'Académie de Besançon



Pôle de l'Action Pédagogique et Numérique
Académie de Polynésie française

Principe de l'escape game

Le sorcier Nomophobia a lancé un sort aux élèves de l'école et les a rendus accros aux écrans. Les participants seront répartis en 4 équipes. Chacune d'elles devra d'abord récupérer 4 émojis et les décoder. Ensuite, à l'aide des 4 codes obtenus, les équipes devront ouvrir la valise contenant les formules magiques pour libérer les élèves de l'école du mauvais sort.

Organisation de l'escape game

Phase d'accueil :

Dans une salle différente de celle où est installé l'escape game ou dans un coin aménagé de la classe, l'enseignant accueille les participants, les répartit par équipe puis donne les consignes générales qui permettront le bon déroulement du jeu (**cf. partie « Consignes générales »**).

Phase d'introduction :

Les participants entrent dans la salle et visionnent la vidéo d'introduction dans laquelle la directrice de l'école leur demande de l'aide pour libérer les élèves de l'école du mauvais sort. À la fin de la vidéo, le jeu commence.

Phase de jeu :

Cet escape game comporte deux étapes.

Étape 1 :

Durant cette étape, les élèves agissent par équipe. Ils devront effectuer 4 missions différentes au cours desquelles chaque groupe obtiendra 4 émojis au total. Lorsqu'une équipe a récupéré ses 4 émojis, elle devra les décoder pour obtenir un mot. Ce mot constituera une partie de la combinaison chiffrée qui permettra de déverrouiller le cadenas ultime de la valise à ouvrir.

Les différentes solutions à trouver sont précisées dans la section **Animation du jeu - Solutions**.

Étape 2 :

Lors de cette étape, les élèves devront mettre en commun le mot qu'ils auront obtenu à la fin de l'étape 1 pour résoudre collectivement l'énigme mystérieuse. Grâce à elle, ils pourront déverrouiller le cadenas final et accéder au contenu de la valise.

La solution est disponible dans la section **Animation du jeu - Solutions**.

Phase de débriefing :

Une fois le jeu terminé, place au debriefing. Ce temps essentiel dans un escape game permet de faire un retour sur l'expérience vécue, de faire des liens entre jeu, contenus disciplinaires et compétences développées et de vérifier que les objectifs pédagogiques ciblés aient été atteints.

Pour mener le débriefing, rendez-vous à la section **Débriefing**.

Mise en œuvre de l'escape game

La mise en œuvre du jeu est flexible. En effet, il vous est possible de le faire réaliser aux élèves en une seule séance ou de l'étaler sur plusieurs temps, car les missions ne sont pas à réaliser dans un ordre prédéfini. Par contre, afin que chaque groupe soit pleinement engagé dans l'activité, on insistera sur le fait qu'il ne peut y avoir qu'**un seul groupe par espace de travail**.

De plus, afin de répondre à la diversité des profils de classe, nous laissons le choix à l'enseignant de déterminer ou non une durée pour effectuer chaque étape ou le jeu en entier.

Animation du jeu

Accueil

Consignes générales :

- La réalisation des différentes missions est à réaliser en groupe.
- Les missions peuvent être réalisées dans l'ordre que l'on souhaite, mais il ne peut y avoir 2 groupes au même endroit.
- Pour chaque mission, on agit uniquement sur les éléments de la couleur de son groupe.
- Après chaque mission, ne pas oublier de prendre en photo ou de dessiner l'emoji trouvé.
- Aucun élément ne devra être déplacé de l'espace dans lequel il se trouve.
- Il est important que tous les membres du groupe participent et fassent quelque chose.
- Être bien attentif aux différents indices.

Mise en équipe et distribution du matériel :

- Répartir les élèves en 4 équipes et attribuer à chacune d'elles une couleur : bleu, vert, jaune, rouge.
- Remettre à chaque équipe :
 - o 1 tablette
 - o 1 fiche « Combien de temps devant les écrans ? » (cf. **annexe 11**)
 - o De quoi écrire (feuille libre, crayon de papier)

Temps de jeu :

Introduction :

- Lancer la vidéo d'introduction.
- Projeter le document des consignes (cf. **PDF Consignes – Défis CE1/CE2 SDN 2023**) sur lequel se trouvera également le cadenas ultime. Ce document restera affiché tout au long du jeu.

Activité :

- Démarrer les missions. Chaque mission est expliquée dans la section **Descriptif des étapes du jeu et matériel nécessaire**.
- Trouver l'énigme cachée dans la classe pour la résoudre puis débloquent le cadenas ultime. La mallette à ouvrir ainsi que le cadenas ultime sont virtuels. Ainsi toutes les ressources seront disponibles en ligne. *Dans le cas où la connexion internet de l'école n'est pas stable, il vous sera possible d'utiliser un cadenas à code, une mallette (ou une boîte) dans laquelle se trouveront les ressources imprimées (cf. dossier à télécharger MALLETE (pour utilisation hors ligne).*

Débriefing :

Cette phase incontournable de l'escape game sera le moment pour les participants de prendre du recul par rapport à l'expérience qu'ils viennent de vivre et d'en comprendre les enjeux pédagogiques.

Pour mener à bien le débriefing, voici quelques étapes clés (source : <https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html>) :

- Le recueil des émotions : les élèves s'expriment librement sur l'expérience qu'ils viennent de vivre. L'enseignant les écoute attentivement et récolte à ce moment-là des éléments sur lesquels il pourra rebondir lors de l'étape suivante.
- La phase des enseignements : cette étape du débriefing sera le moment de revenir sur les différentes séquences du jeu, de manière chronologique. L'objectif est de valoriser la participation de tous les participants et d'établir un lien entre le jeu et les contenus disciplinaires ciblés. Quelques questions pour orienter la discussion :
 - « *Comment avez-vous débuté le jeu ? Comment vous êtes-vous organisés pour résoudre les différentes énigmes ? Quelles difficultés ont émergé ? À quels moments ? Les informations ont-elles été partagées clairement ? Si non, comment améliorer la communication entre les joueurs ?* »
 - « *Comment avez-vous appliqué les contenus vus en classe ? Quelles notions avez-vous découvertes lors de l'escape game ?* »

Points clés de l'escape game :

- Programmation : revenir sur le fonctionnement du robot Bluebot, sur la manière de le programmer (une instruction, une action dans un ordre donné), sur les éléments à prendre

en compte pour programmer le déplacement d'un robot (repères spatiaux, relation entre l'espace dans lequel se trouve le robot et ce dernier...), etc.

- Résolution de problèmes : faire un point sur les stratégies et les procédures mises en œuvre pour trouver la solution au problème. Dans le cas où un groupe a rencontré des difficultés à résoudre un problème, discuter avec toute la classe sur les stratégies et procédures possibles qui auraient pu être mises en œuvre.
- Lecture – Inférences : faire un point sur les stratégies de lecture mises en œuvre (repérer les indices dans le texte, lien entre le texte et ses connaissances personnelles...)
- EMI – Temps d'écran : cet escape game doit permettre d'aborder la **question du temps d'écran**. Il se peut que cette notion soit une découverte pour les élèves et elle apparaît comme le point d'appui pour donner une suite à cet escape game. **L'enjeu est d'amener les élèves à prendre conscience que le temps d'exposition aux écrans varie selon l'âge et qu'en cas d'excès, cela peut être nocif à plusieurs niveaux (sommeil, attention, apprentissages...)**. Au cours de séances qui suivront l'escape game et à l'aide des ressources proposées dans la mallette, un travail autour de la thématique du temps d'écran sera à approfondir :

<https://tuic.education.pf/temps-ecran/>

Solutions

Étape 1 :

Lors des différentes missions, chaque équipe devra récolter 4 émojis et les décoder à l'aide de l'alphabet des émojis (cf. annexe 1) pour obtenir un mot.

→ Les solutions :

ÉQUIPES	MISSION 1	MISSION 2	MISSION 3	MISSION 4	MOT À TROUVER
BLEU					C – I – N – Q
VERT					S – E – P – T
JAUNE					D – E – U – X
ROUGE					N – E – U – F

Étape 2 :

À l'aide des noms des chiffres trouvés lors de l'étape 1, les élèves devront résoudre une énigme en collectif pour trouver l'ordre de ces chiffres qui formeront un nombre. Ce nombre sera le **code du cadenas ultime**.

→ La solution : 2759

Descriptif des étapes du jeu et matériel nécessaire

ÉTAPE 1

La mise en œuvre des 4 missions de l'étape 1 du jeu requiert différents matériels. Toutefois, en fonction de ce dont vous disposez, il vous est tout à fait possible d'adapter le jeu.

Pour toutes les missions :

L'alphabet des émojis (format A3) est à afficher dans un coin de la classe et servira pour toutes les missions. Les élèves pourront s'y référer au fur et à mesure qu'ils obtiendront des émojis ou s'y référer une fois que tous les émojis auront été récoltés.

												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Mission 1 : Programmer pour obtenir son émoji.

- **Descriptif de la mission :**

Au cours de cette mission, chaque groupe devra :

- 1- Ouvrir l'enveloppe correspondant à la couleur de son équipe
- 2- Reconstituer le puzzle de programmation placé à l'intérieur de l'enveloppe
- 3- Effectuer la programmation
- 4- Prendre en photo ou dessiner l'émoji sur lequel le robot s'arrête.

- **Consignes :**

Afin de plonger pleinement les élèves dans l'esprit d'un escape game, les consignes de cette mission sont imagées (cf. annexe 2). Bien sûr, l'enseignant peut guider les élèves pour comprendre ce qui est attendu d'eux.

- **Matériel nécessaire :**

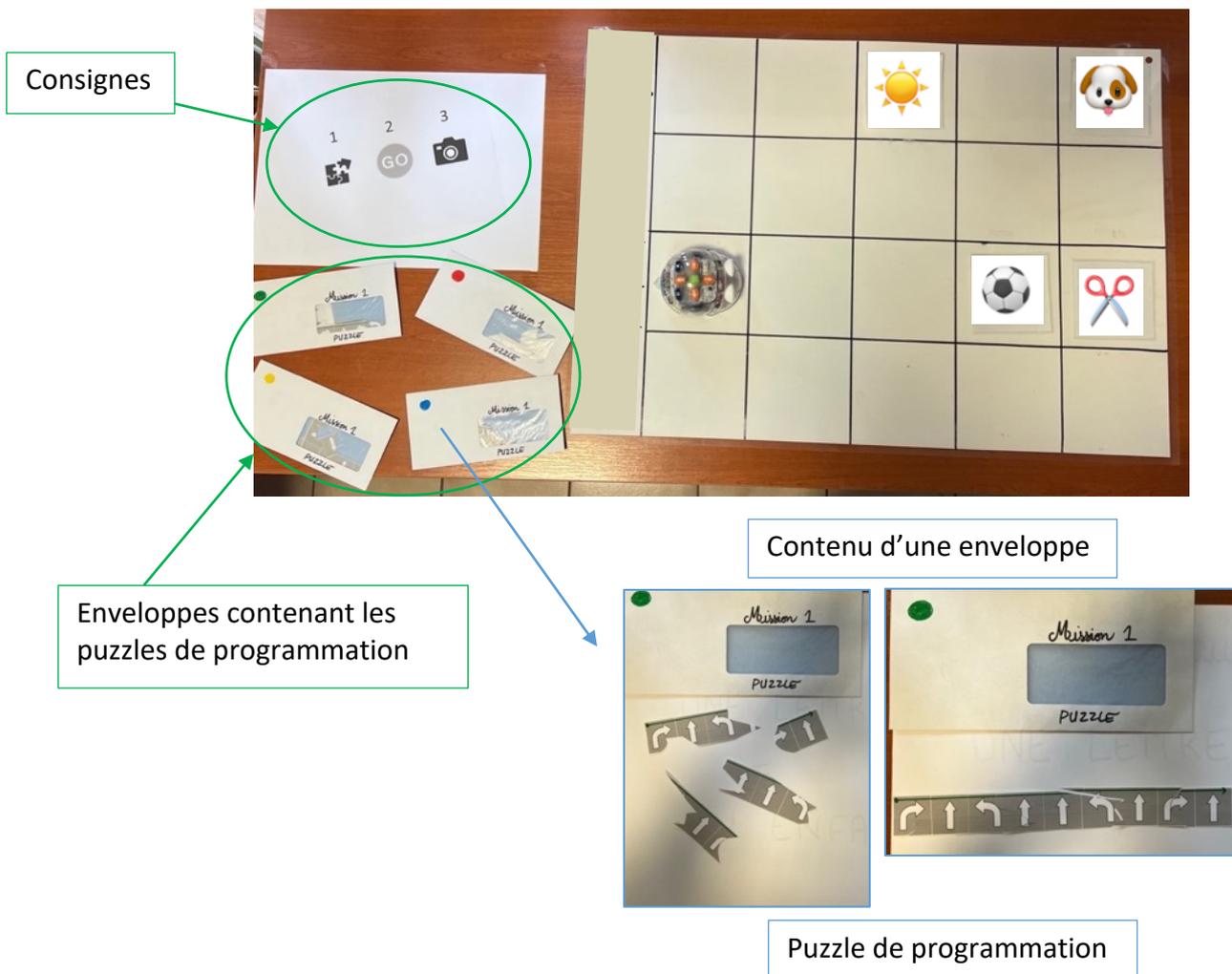
- 1 plateau quadrillé (5 cases par 4 cases) dont chaque case mesure 15cmx15cm

- 1 robot Bluebot
- 4 puzzles de programmation (cf. annexe 3)
- 4 enveloppes (1 par équipe)
- Les 4 émojis encadrés uniquement (voir tableau ci-dessous)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

• **Mise en place :**

La mise en place attendue du matériel de cette mission est la suivante :



Consignes

Enveloppes contenant les puzzles de programmation

Contenu d'une enveloppe

Puzzle de programmation

Mission 2 : Un problème, une solution

- **Descriptif de la mission :**

Cette mission se déroule en **deux étapes** et à **deux endroits différents**. Au cours de cette mission, chaque groupe devra :

Étape 1 – Espace 1 :

- 1- Réaliser la programmation correspondant à la couleur de son groupe.
- 2- Scanner le QR code sur lequel s'arrête le robot.
- 3- Résoudre le problème qui apparaît après le scan du QR code.

Étape 2 – Espace 2 :

- 1- Trouver, dans la classe, le cadenas correspondant à la couleur de son groupe et le scanner pour le déverrouiller à l'aide de la solution du problème résolu précédemment.
- 2- Prendre en photo ou dessiner l'emoji qui apparaîtra à l'écran.

- **Consignes :**

Pour cette mission, les consignes ne seront pas indiquées clairement. À l'aide d'indices et des éléments présents sur la table, les élèves devront déduire ce qui est attendu d'eux. Toutefois, l'enseignant peut guider les élèves pour comprendre ce qu'ils doivent faire.

- **Matériel nécessaire :**

- 1 plateau quadrillé (5 cases par 4 cases) dont chaque case mesure 15cmx15cm
- 1 robot Bluebot
- Indice (**cf.annexe 4**)
- 4 programmations aux couleurs de chaque groupe (**cf. annexe 5**)
- 4 QR codes à placer sur le plateau quadrillé (**cf. annexe 6**)
- 4 cadenas aux couleurs de chaque groupe (**cf. annexe 7**)

→ Les emojis que les élèves récolteront seront les suivants :

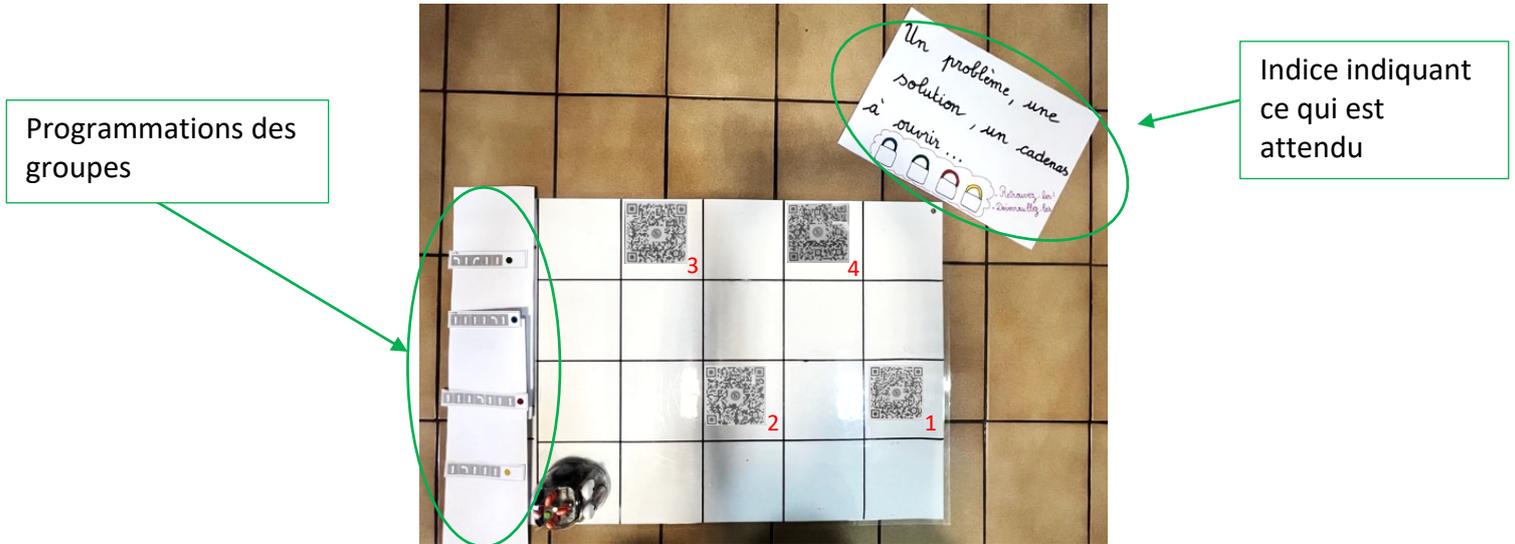
												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- **Mise en place :**

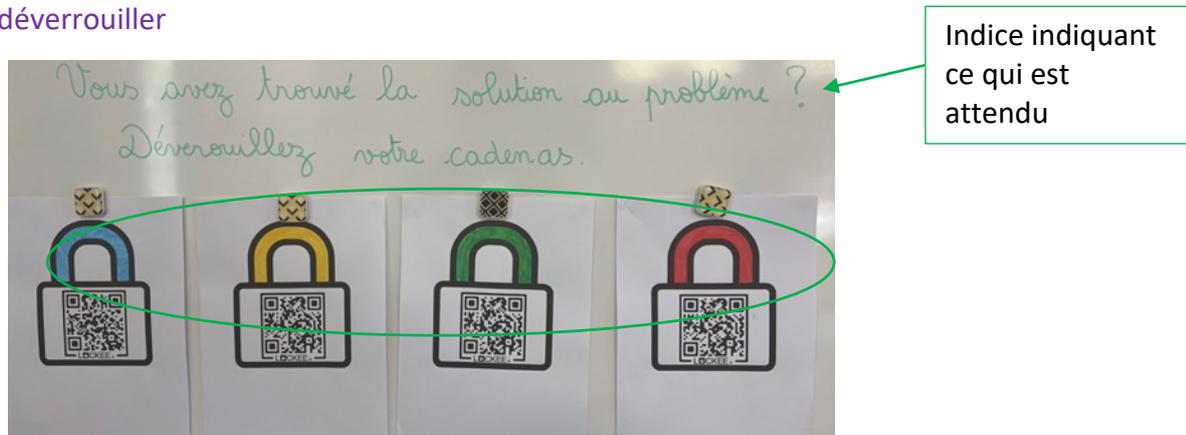
Les éléments vers lesquels les élèves devront se rendre se situent à deux endroits différents : dans **le premier** se trouvera le plateau de jeu et dans **le second** se trouveront les cadenas des différentes équipes. Le choix des deux espaces vous revient.

La mise en place attendue du matériel de cette mission est la suivante :

Espace 1 : Plateau de jeu



Espace 2 : Cadenas à déverrouiller



Mission 3 : Je lis, tu lis, nous comprenons

- **Descriptif de la mission :**

Cette mission se déroule en **deux étapes** et à **deux endroits différents**. Au cours de cette mission, chaque groupe devra :

Étape 1 – Espace 1 :

- 1- Décoder le message caché qui leur indiquera où se rendre pour réaliser la mission.

Étape 2 – Espace 2 :

- 1- Lire le texte qui se trouve dans l'enveloppe correspondant à la couleur de son équipe.
- 2- Trouver la réponse à la question posée pour découvrir son émoji.
- 3- Prendre en photo ou dessiner l'émoji qui correspond à la réponse de la question posée.

- **Consignes :**

Les consignes apparaissent clairement dans chaque espace.

- **Matériel nécessaire :**

- 1 affiche « Message caché » (cf. annexe 8)
- 4 enveloppes codées par couleur
- 4 textes « Quel lieu ? » (niveau CE1) **OU** « Quel métier ? » (niveau CE2) (cf. annexe 9)
- 1 affiche « Réponses imagées et émojis » (cf. annexe 10a et 10b)

→ Les émojis que les élèves récolteront seront les suivants :

												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- **Mise en place :**

Les éléments vers lesquels les élèves devront se rendre se situeront à deux endroits différents : dans un coin de la classe (le choix vous revient) et à l'arrière de la porte de la classe (**il est important que les éléments affichés ne soient pas directement visibles**).

La mise en place attendue du matériel de cette mission est la suivante :

Espace 1 : Coin de la classe ou tableau

Consigne

LES HOMMES N'AVAIENT PAS LE TEMPS DE CUIRE LEURS ALIMENTS, ILS AVAIENT A PEINE LE TEMPS D'ALLUMER LEUR FOUR ET D'Y METTRE LEUR NOURRITURE QUE DEJA IL FAISAIT NUIT. LORSQU'ENFIN LEURS ALIMENTS ETAIENT CUITS ET QUE LEUR FOUR ETAIT OUVERT, ILS N'AVAIENT PAS LE TEMPS DE TERMINER LEUR REPAS QUE DEJA LE SOLEIL DISPARAISAIT A L'HORIZON. LES HOMMES PRIRENT ALORS L'HABITUDE DE MANGER RAPIDEMENT LEURS REPAS, ILS NE CHAUFFÈRENT PLUS LEUR FOUR, ILS SE CONTENTÈRENT DE MANGER CRUS LEURS ALIMENTS.

INDICE : NOIR

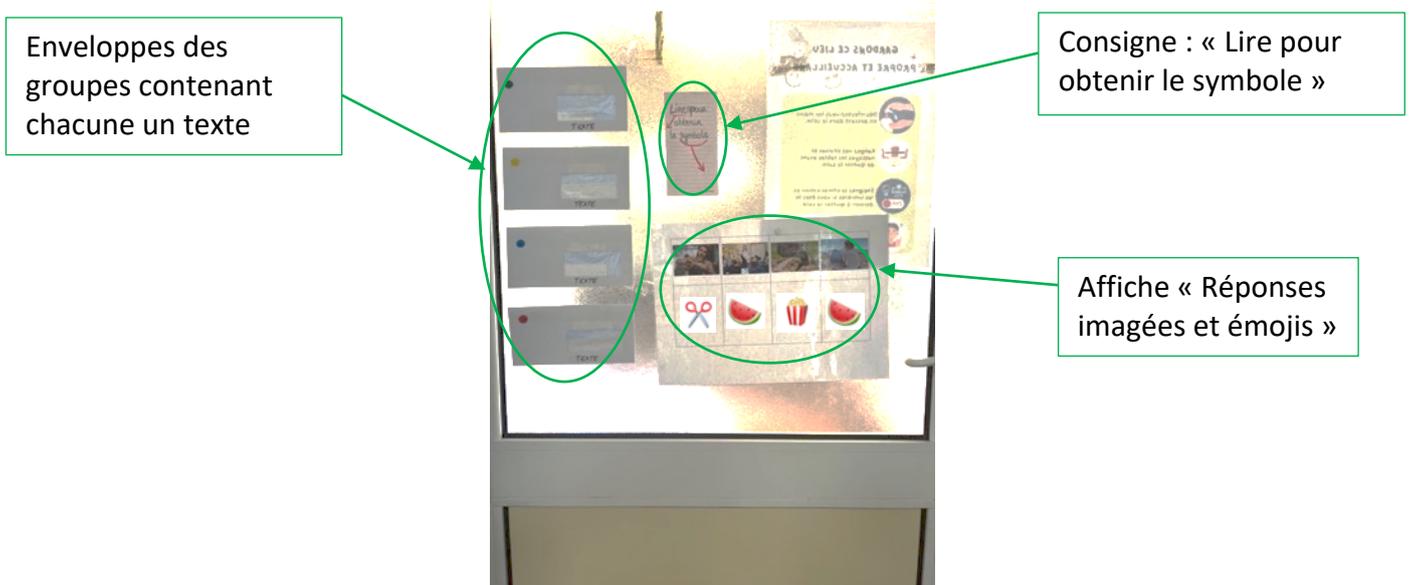
Consigne

Le cocktail de couleurs
vous montrera la voie...

Solution (pour l'enseignant) :
SUR LA PORTE DE LA CLASSE

Affiche « Message caché »

Espace 2 : À l'arrière de la porte de la classe



Mission 4 : Combien de temps devant les écrans ?

- **Descriptif de la mission :**

Au cours de cette mission, chaque groupe devra :

- 1- Réaliser chaque programmation proposée. L'une d'elle est un intrus.
- 2- Compléter leur fiche « *Combien de temps devant les écrans ?* » en écrivant la lettre de la programmation adéquate dans la case qui convient.
- 3- Faire valider leurs réponses par l'enseignante. Si les réponses sont justes, l'enseignant remet au groupe leur émoji. Dans le cas contraire, les élèves devront proposer une nouvelle réponse.

- **Consignes :**

À l'aide des éléments présents sur la table et d'un indice, les élèves devront déduire ce qui est attendu d'eux. L'enseignant peut toutefois les guider s'ils rencontrent des difficultés.

- **Matériel nécessaire :**

- 1 plateau quadrillé (5 cases par 4 cases) dont chaque case mesure 15cmx15cm
- 1 robot Bluebot
- 4 fiches « Combien de temps devant les écrans ? » (cf. annexe 11)
- 5 programmations (cf. annexe 12)
- Cartes des durées (cf. annexe 13)
- 1 affiche indice (cf. annexe 14)
- Les 4 émojis suivants à remettre aux groupes :

												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- **Mise en place :**

La mise en place attendue pour cette mission est la suivante :



ÉTAPE 2

Pour cette étape, vous aurez besoin de l'énigme à résoudre collectivement (cf. **annexe 15**), de l'indice (cf. **annexe 16**) qui permettra de la trouver et du cadenas ultime (cf. **annexe 17**).

L'énigme sera à glisser dans une enveloppe et à cacher dans le **coin bibliothèque**.

Pour la trouver, les élèves devront comprendre l'indice qui leur sera présenté une fois que chaque groupe aura décodé ses quatre émojis. Pour cela, ils devront pencher la tête à droite pour lire le message suivant :

« *Je me cache dans la bibliothèque ! Retrouvez-moi !* »

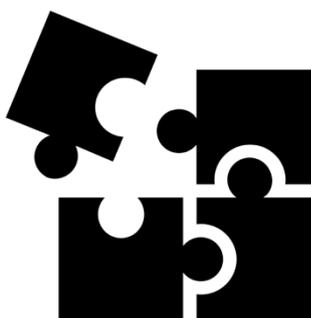
Le cadenas ultime est également intégré au document **PDF. Consignes – CE1/CE2 SDN 2023** que vous projetterez tout au long de l'escape game.

ANNEXES

Annexe 1 : L'alphabet des émojis

							
A	B	C	D	E	F	G	H
							
I	J	K	L	M	N	O	P
							
Q	R	S	T	U	V	W	X
							
			Y	Z			

1



2

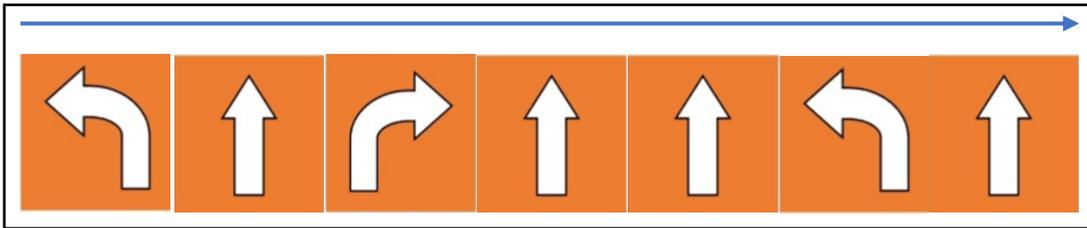


3

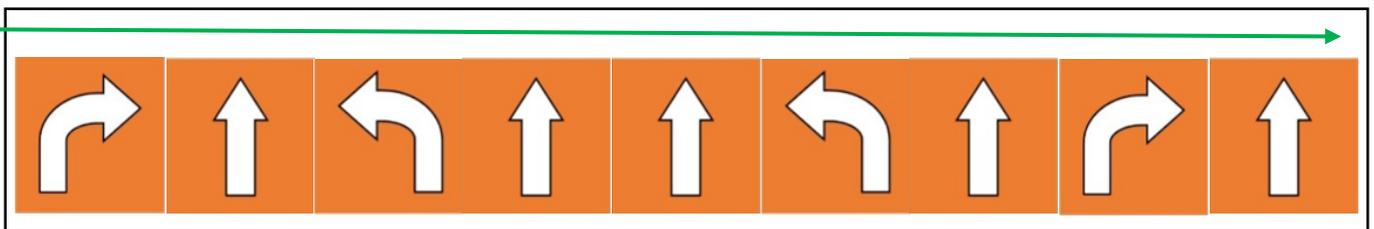


Annexe 3 : Mission 1 - Puzzles de programmation

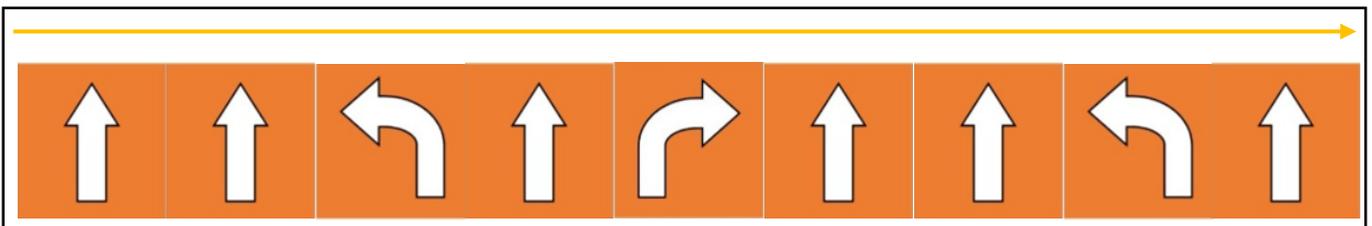
Groupe BLEU :



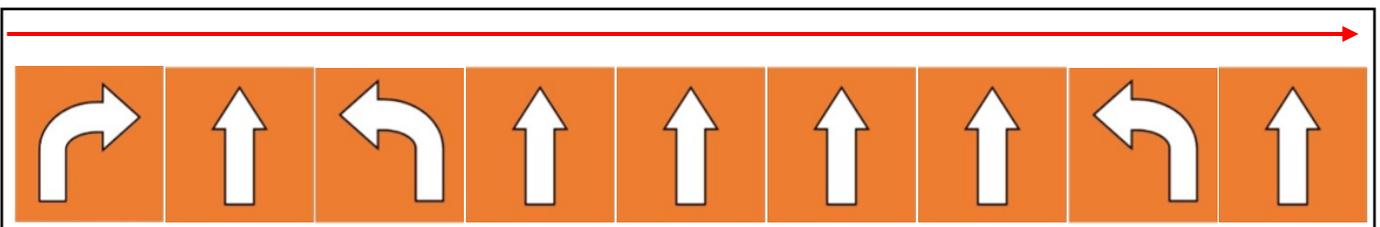
Groupe VERT :



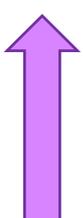
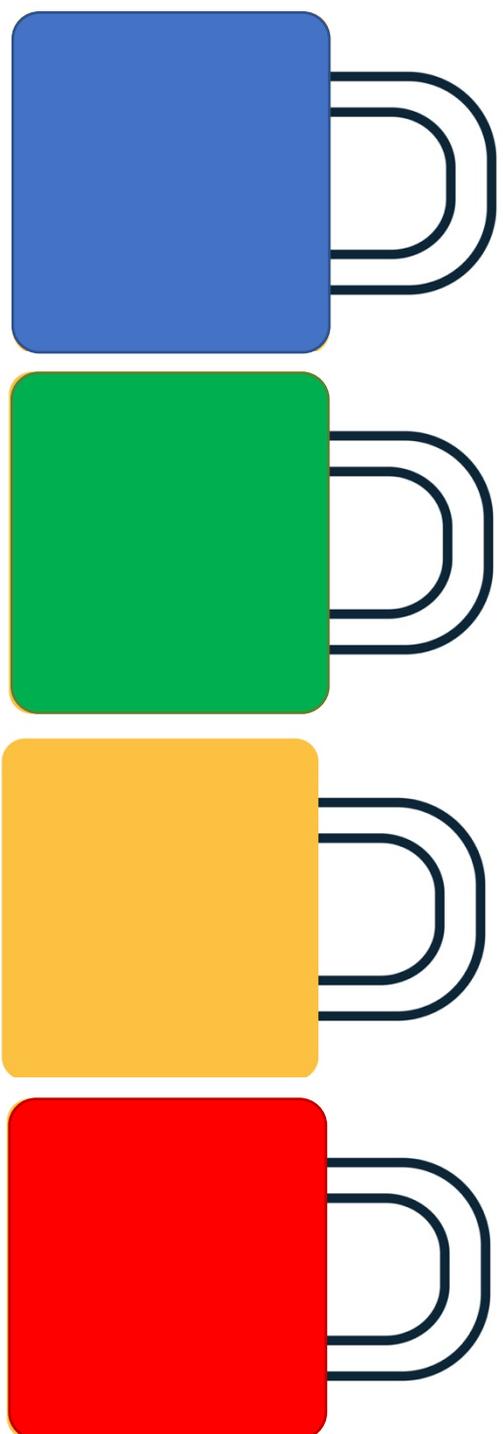
Groupe JAUNE :



Groupe ROUGE :



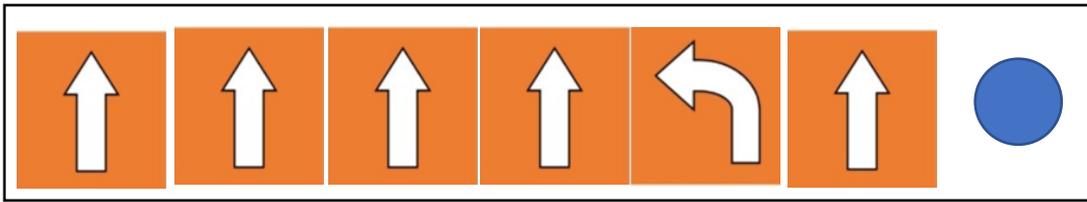
Un problème, une
solution, un cadenas
à ouvrir...



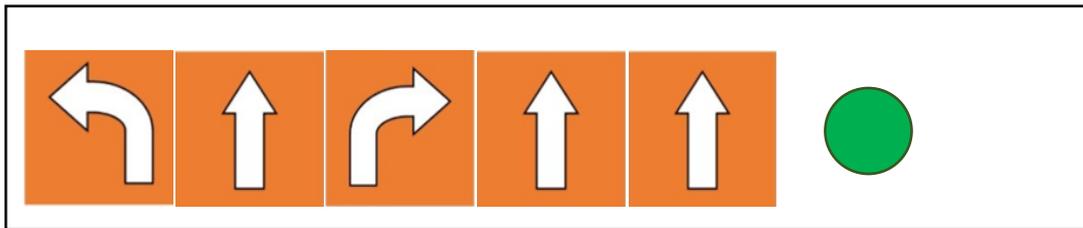
**RETROUVEZ-LES PUIS
DÉBLOQUEZ-LES !!**

Annexe 5 : Mission 2 – Programmations aux couleurs de chaque groupe

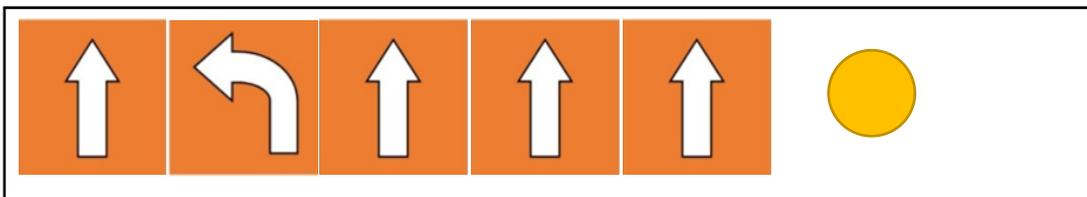
Groupe BLEU :



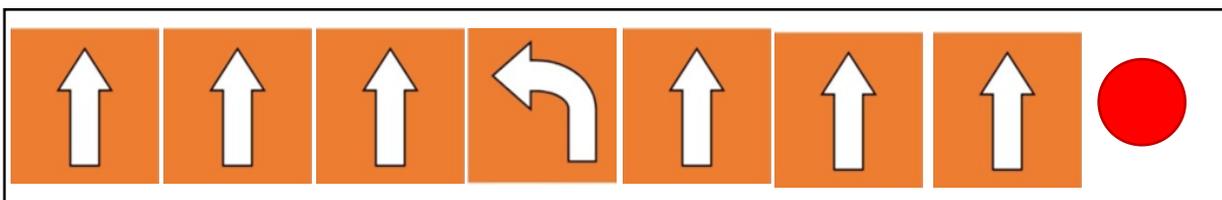
Groupe VERT :



Groupe JAUNE :



Groupe ROUGE :



Annexe 6 : Mission 2 – QR code



QR CODE 1 (Gr. BLEU)



QR CODE 2 (Gr. VERT)



QR CODE 3 (Gr. JAUNE)



QR CODE 4 (Gr. ROUGE)

Annexe 7 : Mission 2 – Cadenas en couleur



LES HOMMES N'AVAIENT PAS LE TEMPS DE CUIRE LEURS ALIMENTS, ILS AVAIENT A PEINE LE TEMPS D'ALLUMER LEUR FOUR ET D'Y METTRE LEUR NOURRITURE QUE DEJA IL FAISAIT NUIT. LORSQU'ENFIN LEURS ALIMENTS ETAIENT CUIITS ET QUE LEUR FOUR ETAIT OUVERT, ILS N'AVAIENT PAS LE TEMPS DE TERMINER LEUR REPAS QUE DEJA LE SOLEIL DISPARAISAIT A L'HORIZON.

LES HOMMES PRIRENT ALORS L'HABITUDE DE MANGER RAPIDEMENT LEURS REPAS, ILS NE CHAUFFÈRENT PLUS LEUR FOUR, ILS SE CONTENTÈRENT DE MANGER CRUS LEURS ALIMENTS.

INDICE : NOIR

Annexe 9 : Mission 3 – Textes « Quel lieu ? » (CE1) / Textes « Quel métier ? » (CE2)

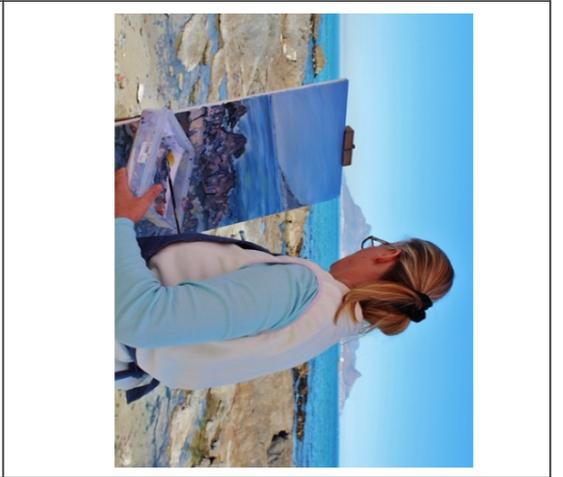
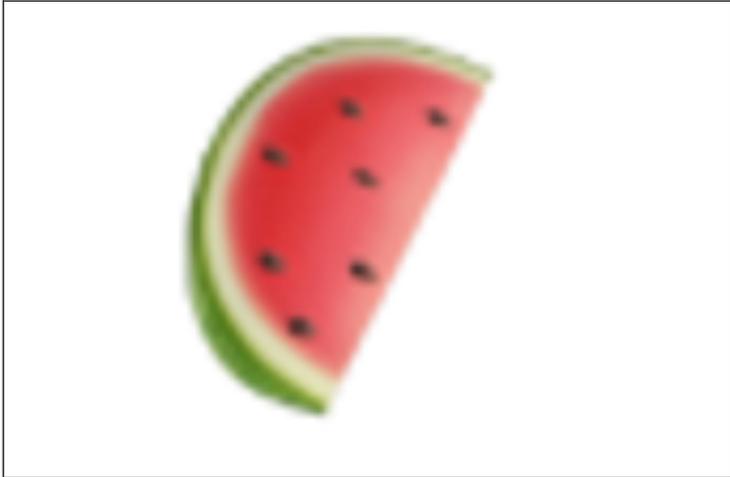
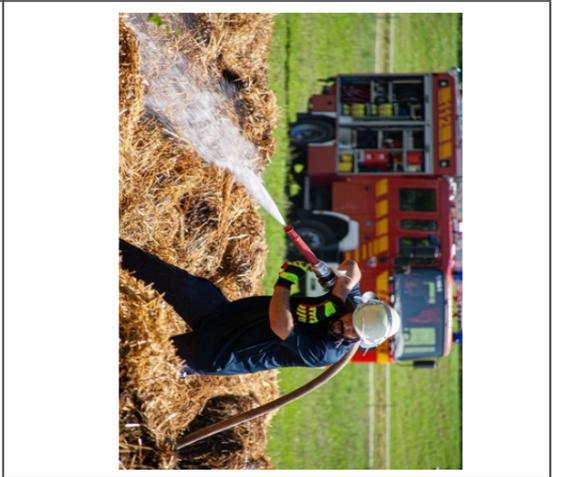
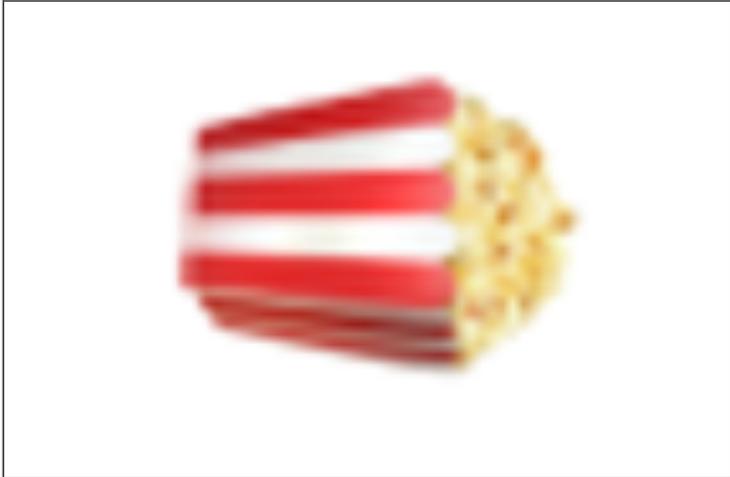
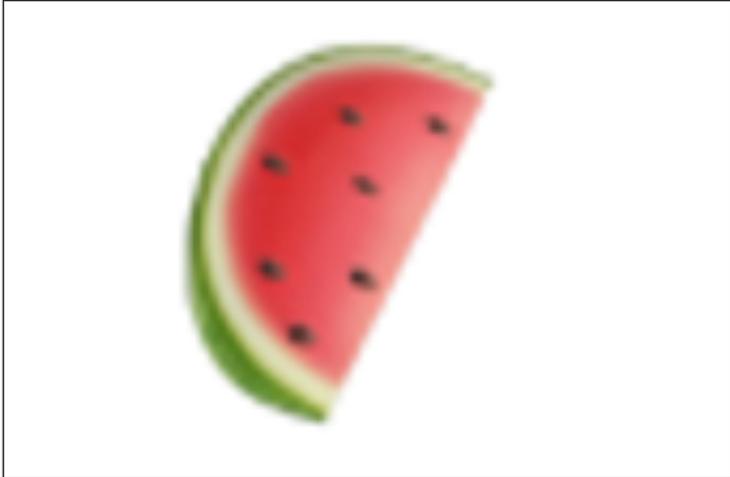
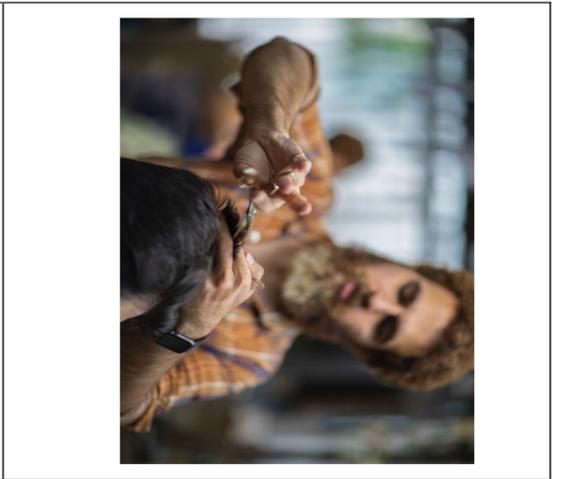
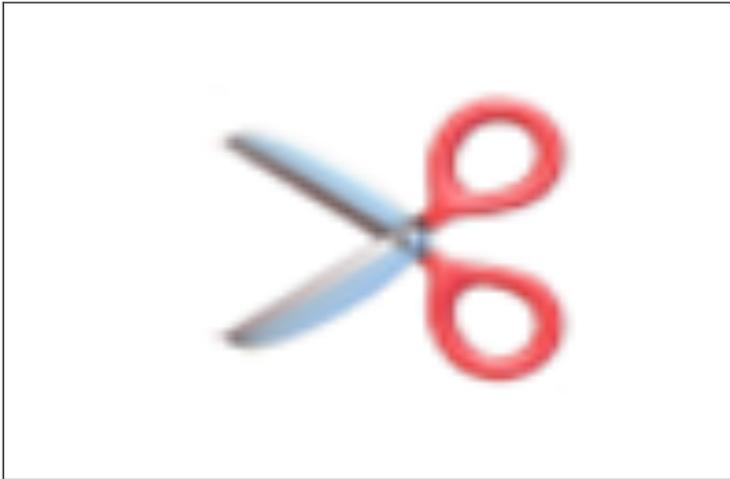
TEXTES INFÉRENCES CE1

Mareva éteint le four et pose la casserole encore chaude sur l'évier. Où se trouve Mareva ?	<i>Texte Équipe VERT</i>
Maman installe bébé dans son petit siège à l'arrière. Elle s'assied à l'avant et attache sa ceinture de sécurité. Elle démarre. Où se trouve Maman ?	<i>Texte Équipe JAUNE</i>
Matéo pose sa serviette sur une chaise puis rejoint son ami sur le plongoir. Où se trouve Matéo ?	<i>Texte Équipe ROUGE</i>
La maîtresse demande à Louis de venir au tableau. Ses camarades le regardent attentivement. Où se trouve Iris ?	<i>Texte Équipe BLEU</i>

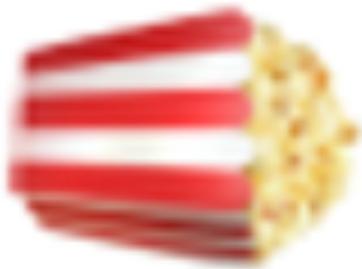
TEXTES INFÉRENCES CE2

Arrivé sur les lieux, Jonas déroula rapidement la lance d'incendie et la dirigea en direction des flammes. Quel est le métier de Jonas ?	<i>Texte Équipe VERT</i>
La cloche vient de sonner. Sandrine dit à ses élèves de ranger leurs affaires et de se mettre en rang. Quel est le métier de Sandrine ?	<i>Texte Équipe JAUNE</i>
Le pinceau en main, Sonia recule pour observer sa toile. Les couleurs créent de curieux contrastes. Quel est le métier de Sonia ?	<i>Texte Équipe ROUGE</i>
Marama prépare sa paire de ciseaux, son peigne, sa brosse et son sèche-cheveux avant de rejoindre son client. Quel est le métier de Marama ?	<i>Texte Équipe BLEU</i>

Annexe 10a : Mission 3 – Réponses imagées et émojis (NIVEAU CE2)



Annexe 10b : Mission 3 – Réponses imagées et émojis (NIVEAU CE1)

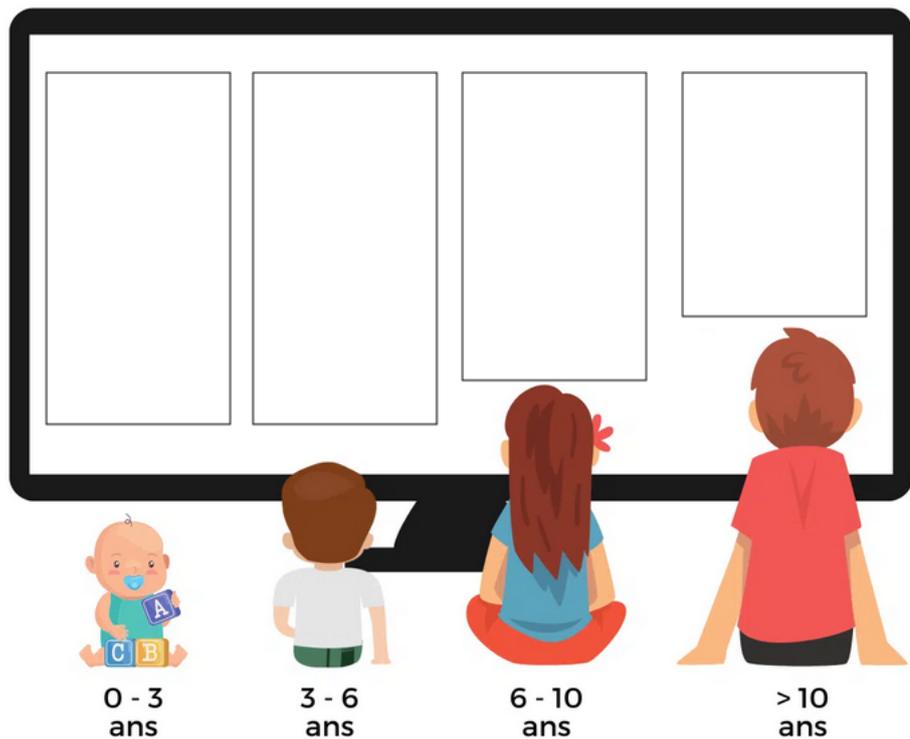
	
	
	
	

Annexe 11 : Mission 4 – Fiche « Combien de temps devant les écrans ? »

TEMPS D'ÉCRAN

=

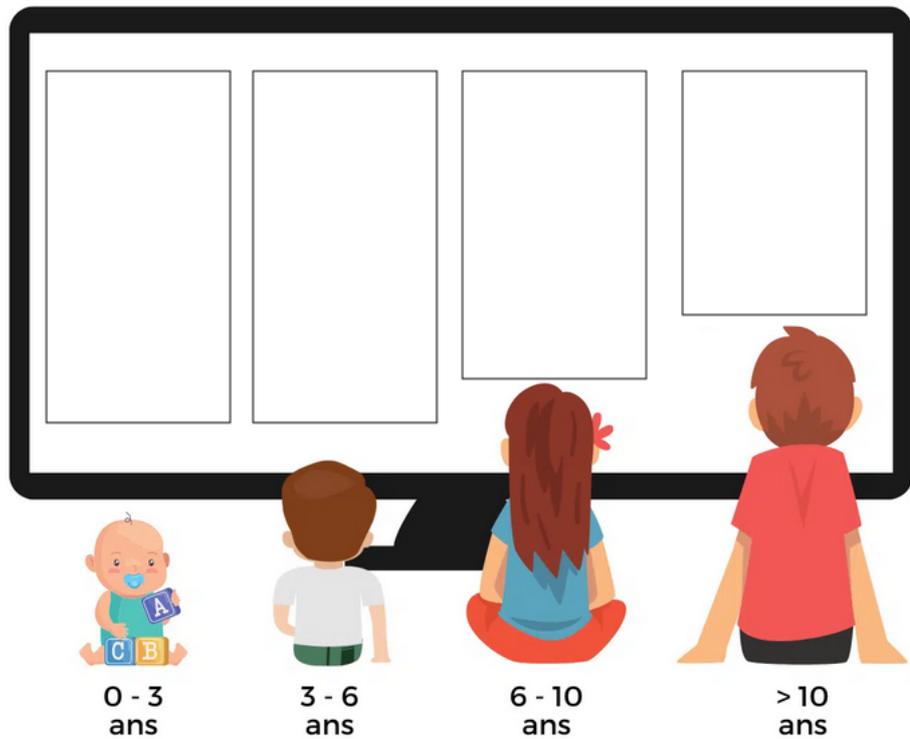
- Télévision
- +
- Smartphone
- +
- Ordinateur
- +
- Tablette
- +
- Console



TEMPS D'ÉCRAN

=

- Télévision
- +
- Smartphone
- +
- Ordinateur
- +
- Tablette
- +
- Console

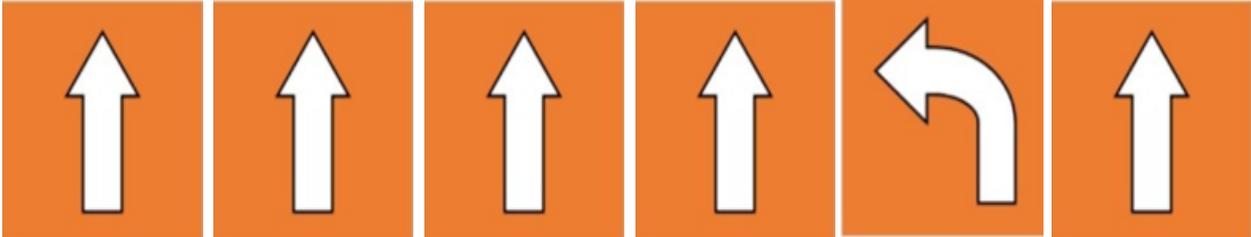


A 

B 

C 

D 

E 



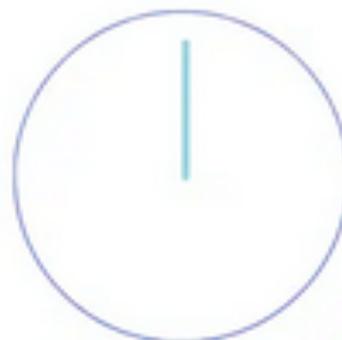
**Pas
d'écran**



**30
minutes
par jour**



**Temps variable
en fonction
de l'enfant**



**1 heure
par jour**

**PRENEZ GARDE AUX
ÉCRANS !**

Une lettre

=

Un enfant

DÉFI

Retrouve la combinaison pour déverrouiller la mallette.



La combinaison de la mallette est un nombre à quatre chiffres.

Le chiffre des milliers apparaît trois fois dans l'année passée.

Pour les centaines, rappelez-vous le nombre de nains dans

l'histoire de Blanche Neige.

Mon chiffre des unités est supérieur à celui des dizaines.



丁长 厶长 厶才厶才长 巾才N'S 儿才
乃士乃儿士日飞巾系甲厶长 ；
厶长飞厶日厶飞长又一厶日士 ；

Cadenas final

