



LES DÉSENCAPSULEURS

Escape game pédagogique

Audrey DOMINIQUE
Marie-Astrid CHAUVIRÉ-DEWEERDT
Nicolas LEMOINE
Cyril MICHAU
Patrice NADAM
Maxime TREIBER

Créé dans le cadre d'EDUSPOT 2018 par une équipe d'enseignants de l'académie de Créteil pour les référents académiques des ressources numériques, *Les désencapsuleurs* permet de découvrir quelques unes des ressources de la *BRNE* et *Éduthèque* en les intégrant dans un escape game / jeu d'évasion où se mêlent numérique et réalité. Son objectif est aussi de présenter une nouvelle approche pédagogique et outil de renforcement de cohésion.

Il a été joué le 16 mars 2018 par une trentaine de participants répartis en trois équipes mises en concurrence pour l'occasion.

<http://url.enepe.fr/desencap> ◀

Un kit permettant de mettre en place le jeu ou de l'adapter est proposé au téléchargement.



20 CONSEILS POUR CRÉER UN ESCAPE GAME



scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.



organigramme

Créer un visuel du scénario permet d'avoir une vue d'ensemble du jeu qui est alors plus facile à partager.



énigmes

Varié les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.



imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires. L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.



étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.



consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace.



puzzle

Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.



cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurisation.



décors

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.



effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...



maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.



participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



test

Tester l'escape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.



debriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.



plaisir

L'important est de faire plaisir aux participants et aussi de se faire plaisir.



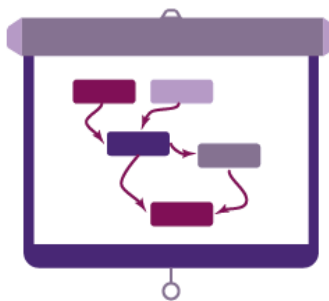
@scapedu



<http://scape.enepe.fr>



PRÉSENTATION DES ÉNIGMES À LA LUMIÈRE DES 20 CONSEILS



debriefing

Il est essentiel de réfléchir à l'après-jeu et au debriefing à chaud pour expliquer les énigmes et les relier aux notions à retenir.



plaisir

L'important est de faire plaisir aux participants et aussi de se faire plaisir.



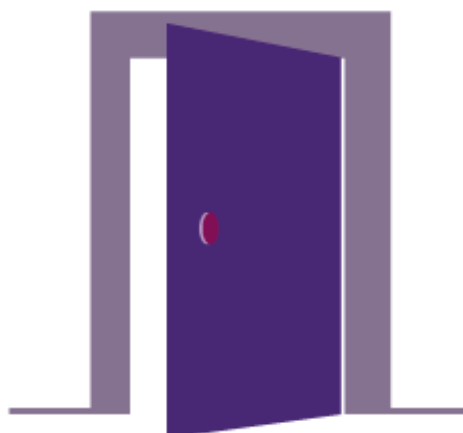
scénario

Original, le scénario doit être explicite, motivant et surtout cohérent !



introduction

Au format audiovisuel de préférence (vidéo, audio), l'introduction du jeu doit être dynamique, courte et claire.



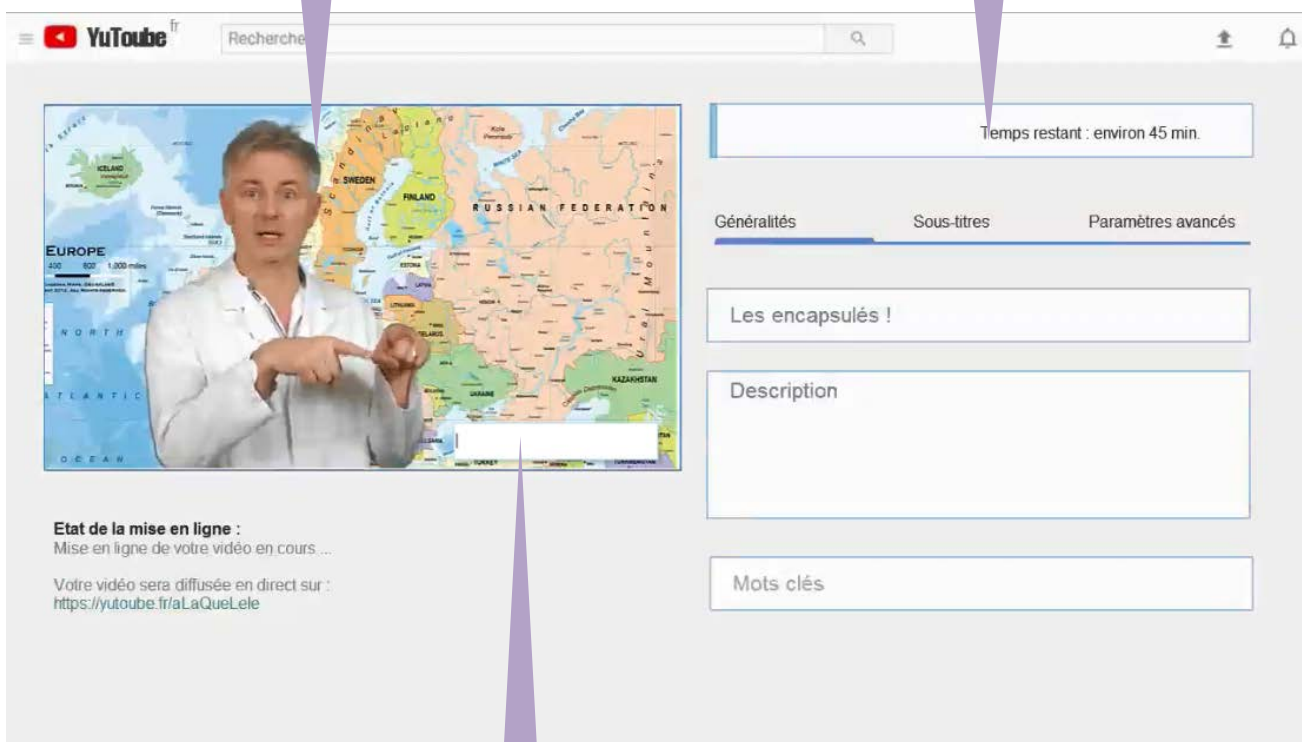
issue

Enfermer les participants n'est pas une obligation, mais le final doit être captivant et mémorable.

LE SCÉNARIO

Faire sortir un enseignant
de sa capsule

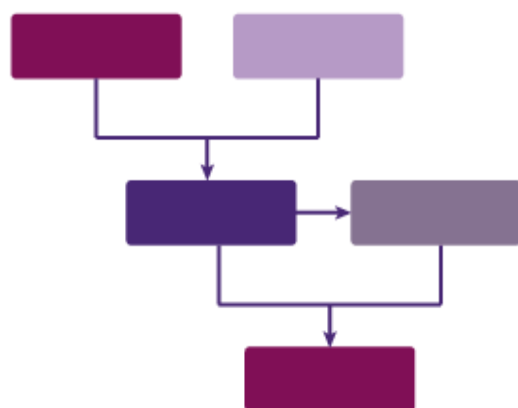
Dans 45 minutes, il sera
encapsulé à jamais...



Un mot de passe à trouver

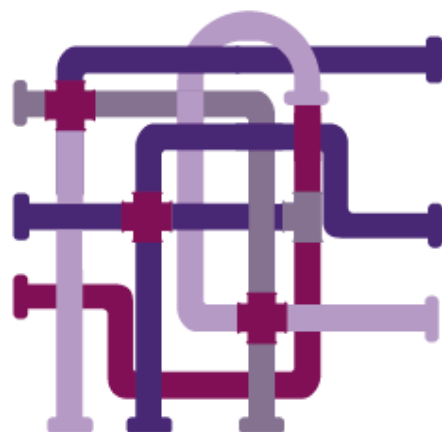
Le scénario est inspiré de celui des *Encapsulés** : un enseignant est coincé dans sa capsule vidéo en cours de transfert sur le site de partage. Il faut résoudre les énigmes pour retrouver le mot de passe qui le libérera. Dans 45 min, il sera trop tard !

*Jeu créé par des enseignants de l'académie de Créteil pour la CLISE2018
<http://dane.ac-creteil.fr/?article743>



organigramme

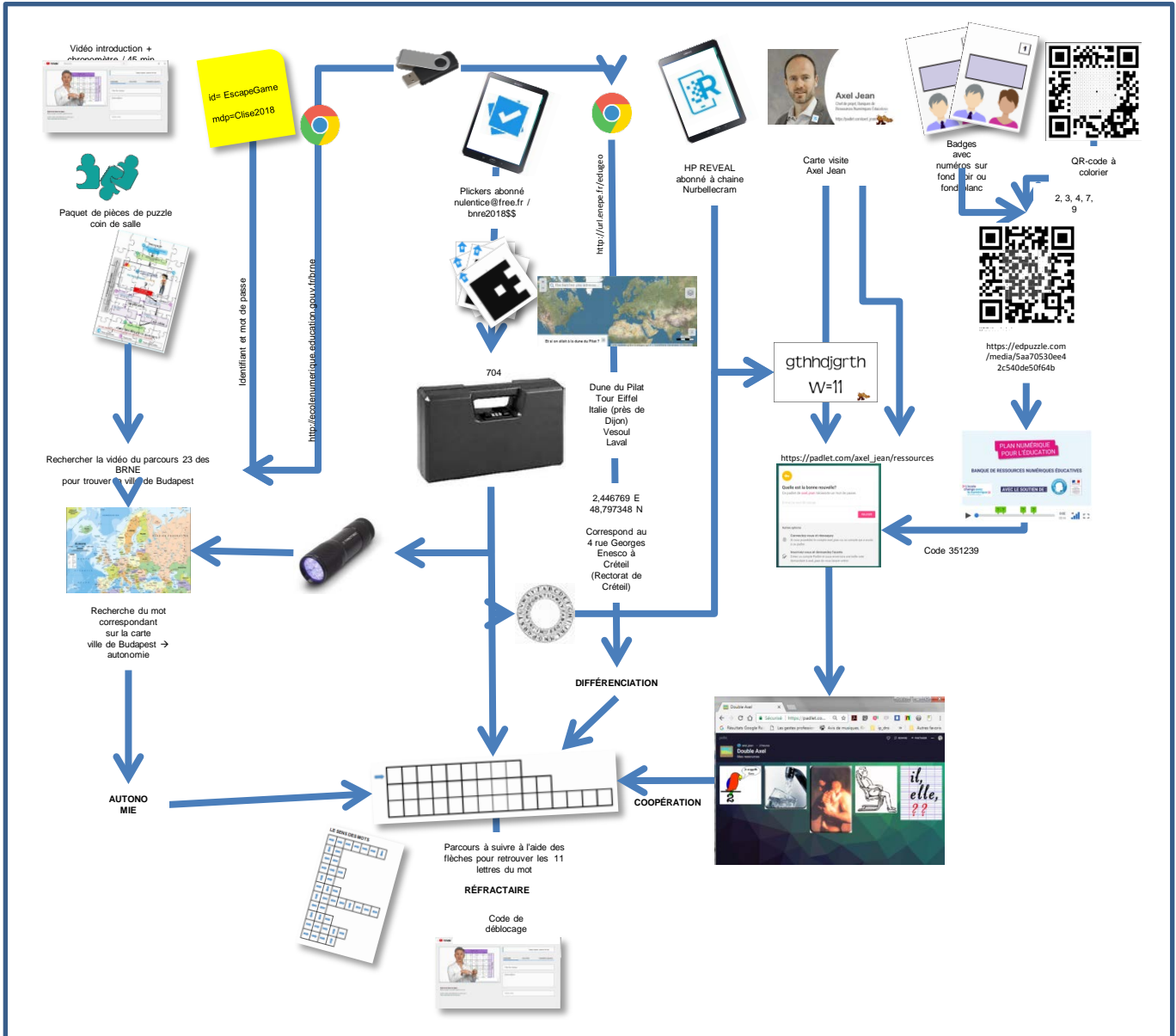
Créer un visuel du scénario permet d'avoir une vue d'ensemble du jeu qui est alors plus facile à partager.



imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires. L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.

L'ORGANIGRAMME



Réalisé avec un logiciel en ligne collaboratif*, l'organigramme est construit au fur et à mesure de la réflexion sur le scénario et modifié lors de la création des énigmes. Il sert d'aide mémoire également lors d'une session de jeu.

* Google Slide, Popplet, Padlet...



fouille

Cacher les indices (mais pas trop) oblige les joueurs à les chercher et donc à se séparer et à s'approprier l'espace.



puzzles

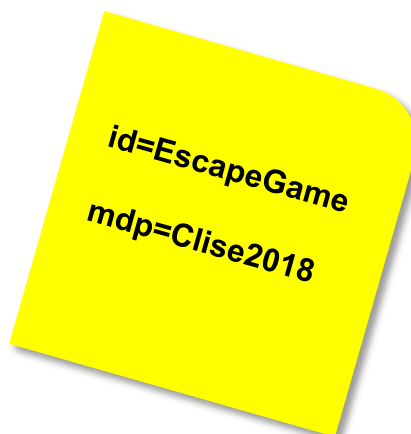
Énigmes classiques, simples à mettre en œuvre, les puzzles participent au sentiment de réussite. Les pièces peuvent être cachées dans la salle.

ÉNIGME BRNE MATHÉMATIQUES CYCLE 4

Un puzzle permet de reconstituer une fiche d'activité sur laquelle est demandé de retrouver une vidéo dans le parcours 23 de la BRNE en math. cycle 4. Une clé USB contient le lien pour accéder à la BRNE, sur un post-it sont inscrits login et mot de passe pour s'y connecter. Les divers éléments sont plus ou moins cachés dans la salle.



▲ L'adresse de la ressource



Des identifiants ►

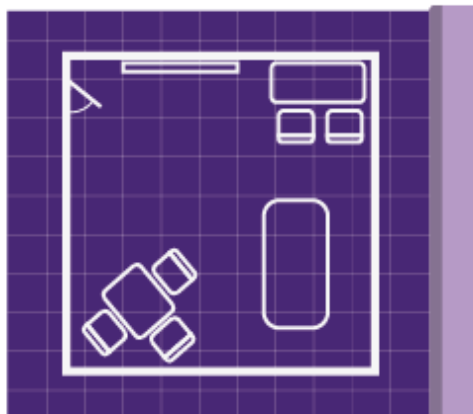
▼ La consigne de l'activité : parcours 23 / vidéo / nom d'une ville





décor

La décoration de la salle, même simple, doit être cohérente avec le scénario et contribue à l'atmosphère. Identifier les objets du décor.



espace

L'espace de la salle doit être pensé pour permettre le déplacement des joueurs et faciliter la collaboration. Ne pas oublier la sécurisation.



effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...

ÉNIGME LA CARTE DE L'EUROPE

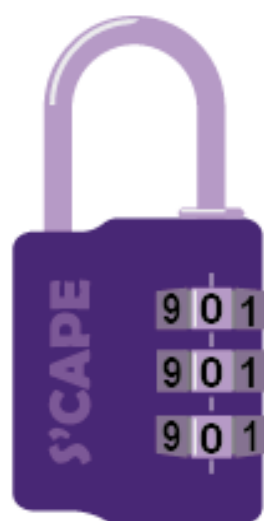
▼ Une carte affichée au mur



Une lampe UV ▲
pour révéler les
mots

La ville dont le nom est donné par l'énigme de la BRNE en mathématiques cycle 4 est repérée sur la carte qui fait partie du décor et que les participants n'ont pas forcément remarqué dans la salle.

La lampe UV permet de révéler une liste de mots sous quelques noms de ville. Il suffit alors de noter celui correspondant à la ville recherchée.



cadenas

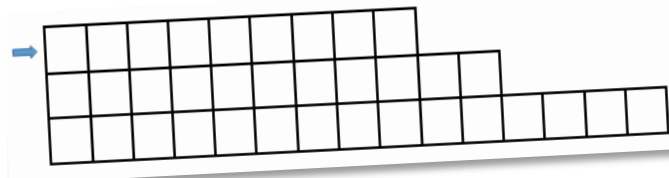
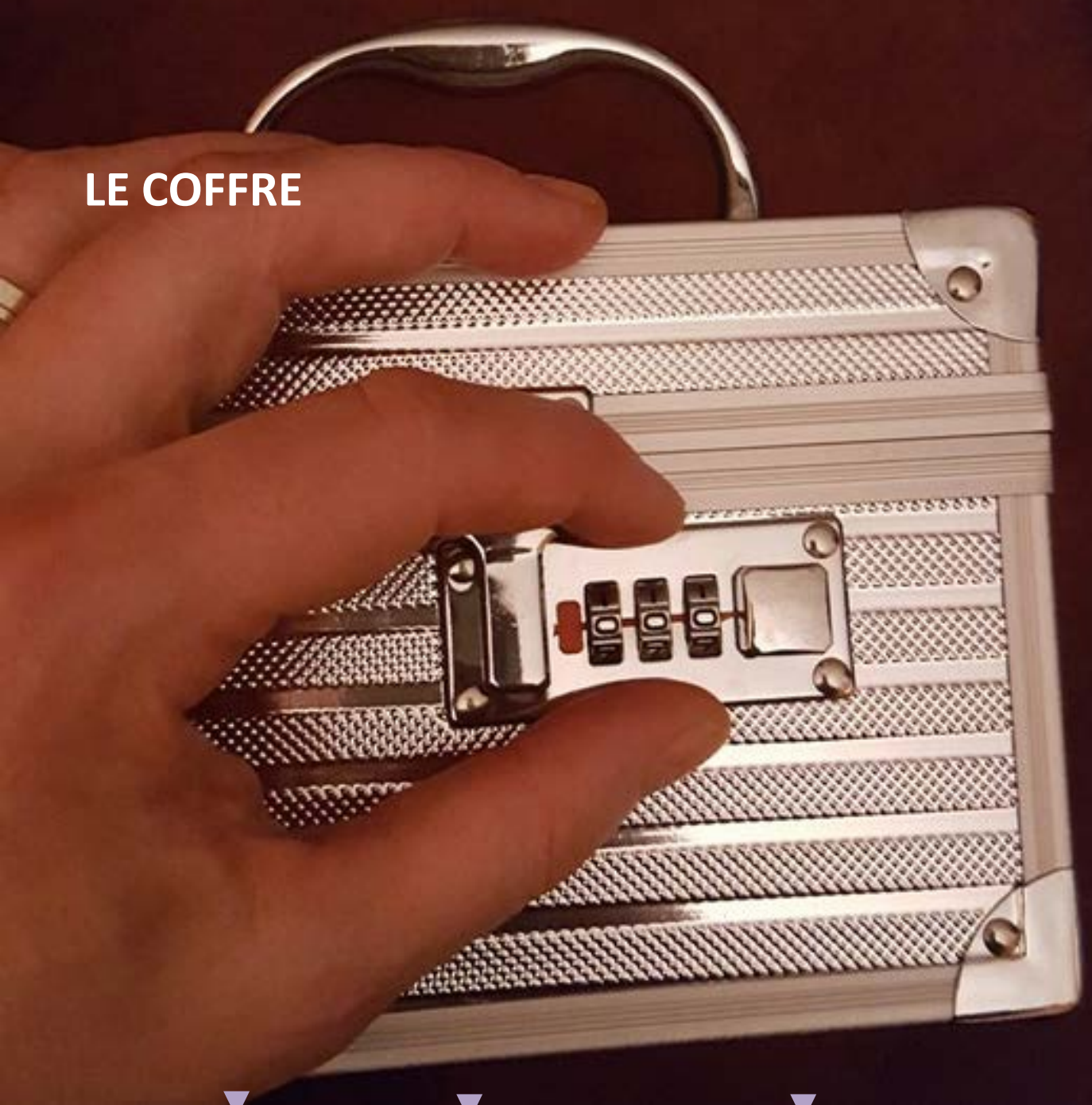
Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.



étapes

Les étapes motivent et stimulent les joueurs en leur donnant un sentiment de réussite et de progression.

LE COFFRE



Le coffre avec cadenas contient une lampe UV, une roue de décodage et une grille, trois éléments indispensables pour d'autres énigmes.



énigmes

Varier les énigmes permet de vaincre la monotonie du jeu.

ÉNIGME PLICKERS



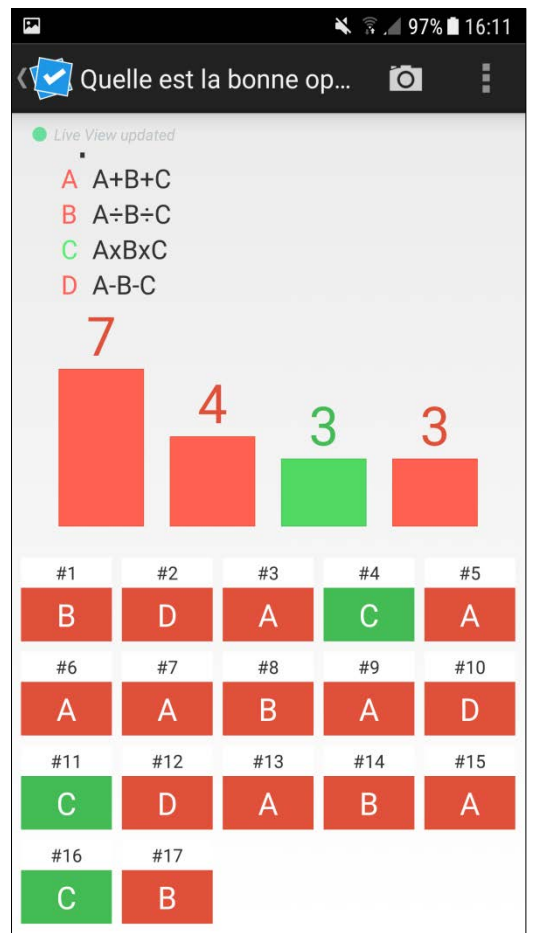
Une application mobile ▲



▲ Des cartes *Plickers* pré-orientées

Une question et trois bonnes réponses ►

L'application *Plickers* permet de mêler réel et numérique. En multipliant les numéros des cartes donnant les bonnes réponses, on obtient le code du coffre.





consignes

Réduire les consignes permet de développer l'intelligence collective chez les joueurs. Les énigmes doivent rester ouvertes.



maître du jeu

Le maître du jeu est l'organisateur, le guide et le maître du temps. Il veille à la sécurité.

ÉNIGME ÉDUGÉO

Avec Édugéo, on propose ici un parcours à travers la France. À chaque étape, on obtient une nouvelle destination.

Aucune explication n'est fournie.

Le maître du jeu doit veiller à ce que les participants utilisent le moteur de recherche du service.

En fin de parcours, on obtient les coordonnées d'un point qui fournira un mot pour l'énigme finale.

Lien vers la ressource Édugéo.▼



Un moteur de recherche▼



Une série de destinations▲



effets spéciaux

Les effets spéciaux participent à l'atmosphère. Une simple bande-son peut suffire, mais on peut aussi utiliser une lampe UV, la réalité augmentée...

ÉNIGME CARTE DE VISITE



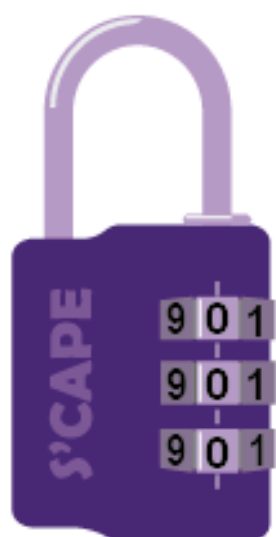
gthhdjgrth
W=11

La réalité augmentée fait toujours son effet. En scannant la carte de visite avec l'application *HP Reveal**, on obtient un mot codé qui peut être décrypté grâce à la roue de décodage.

Le mot obtenu permet de compléter l'adresse Internet présente sur la carte de visite.

*nécessité de s'abonner à la bonne chaîne.





cadenas

Les cadenas (à code) allient réflexion, manipulation et suspense. Leur ouverture est à effet jubilatoire.

ÉNIGME PADLET

L'adresse de la carte de visite pointe vers un *Padlet* protégé par un mot de passe.

On peut remplacer les cadenas par des mots de passe numériques permettant l'ouverture d'une session, d'un fichier... Ils permettent de retrouver en partie les mêmes sensations.

▼ *Padlet* protégé par un mot de passe



Quelle est la bonne nouvelle?

Ce padlet de **axel_jean** nécessite un mot de passe.

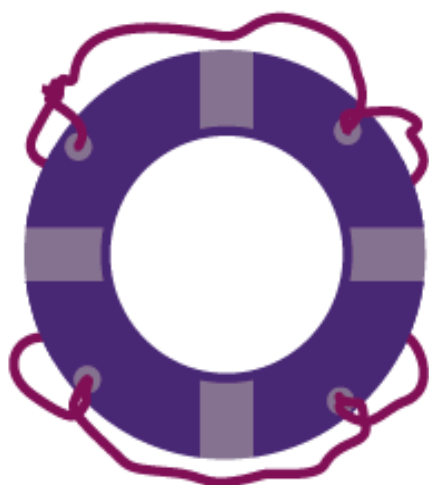
Entrez le mot de passe

VALIDER



participants

Le nombre de joueurs est un critère important pour la collaboration. Il dépend du nombre d'énigmes et de l'espace disponible.



coups de pouce

Il faut anticiper les besoins et les égarements des joueurs en créant des aides qui compensent aussi l'absence de consignes.

ÉNIGME QR-CODE



Le QR-code à colorier se fait grâce aux numéros (sur fond blanc ou sur fond noir) des badges des participants. Le nombre de joueurs est donc important.

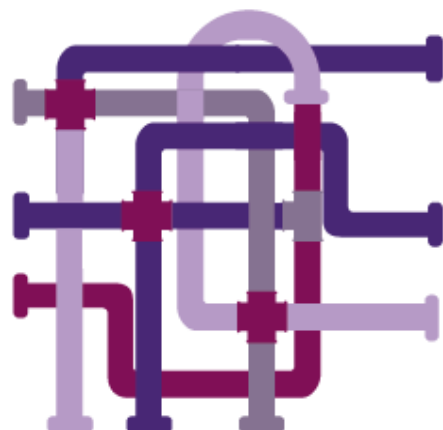


Deux coups de pouce sont prévus pour cette énigme, les joueurs oubliant rapidement les badges distribués en début séance.

ÉNIGME EDPUZZLE



Le QR-code pointe vers un exercice Edpuzzle proposant 4 questions sur une vidéo de présentation d'une des ressources de la BRNE. Les numéros des bonnes réponses forment un code.

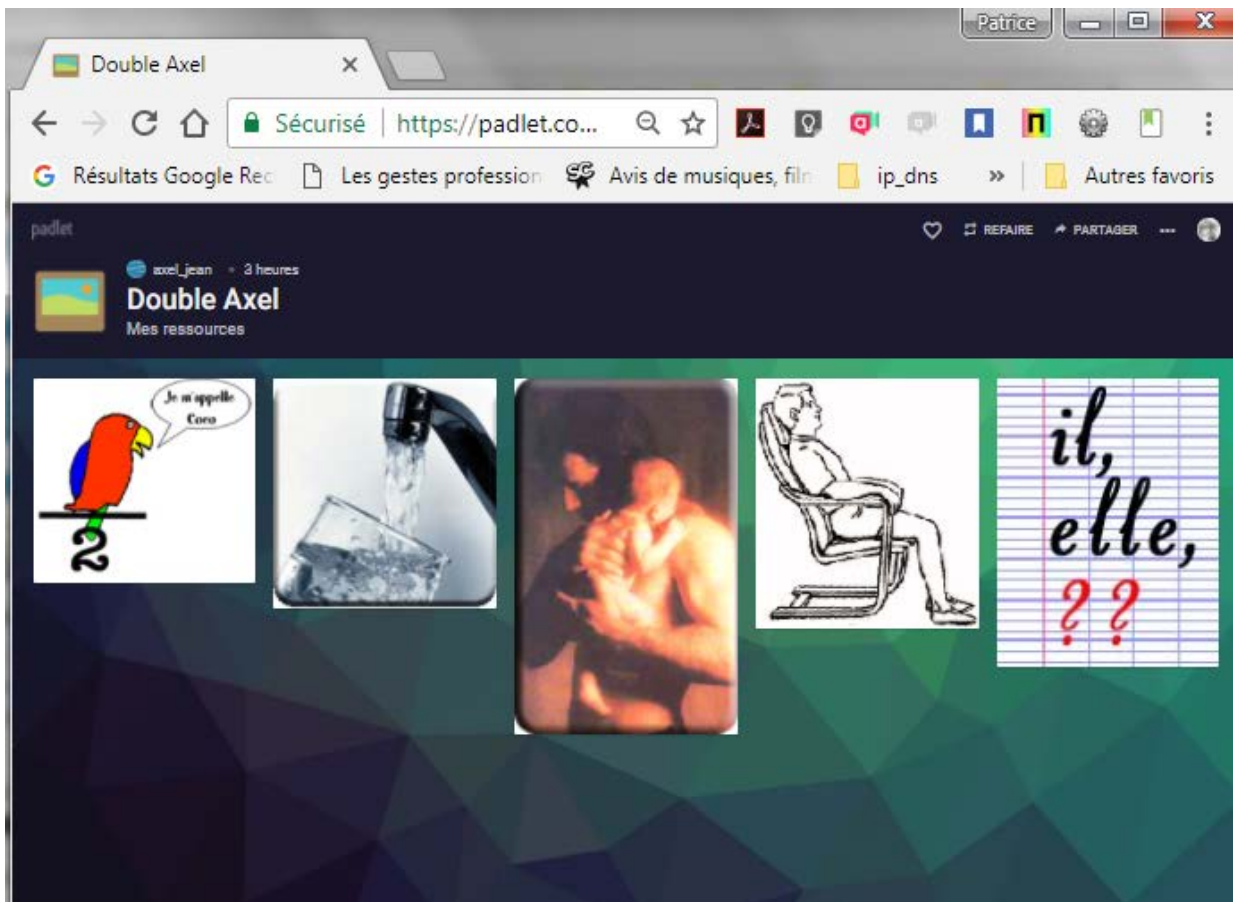


imbrication

Il est préférable d'éviter les scénarios linéaires.

L'imbrication des énigmes favorise la collaboration entre les joueurs.

ÉNIGME RÉBUS



Le code obtenu avec Edpuzzle permet de débloquent le *Padlet*.

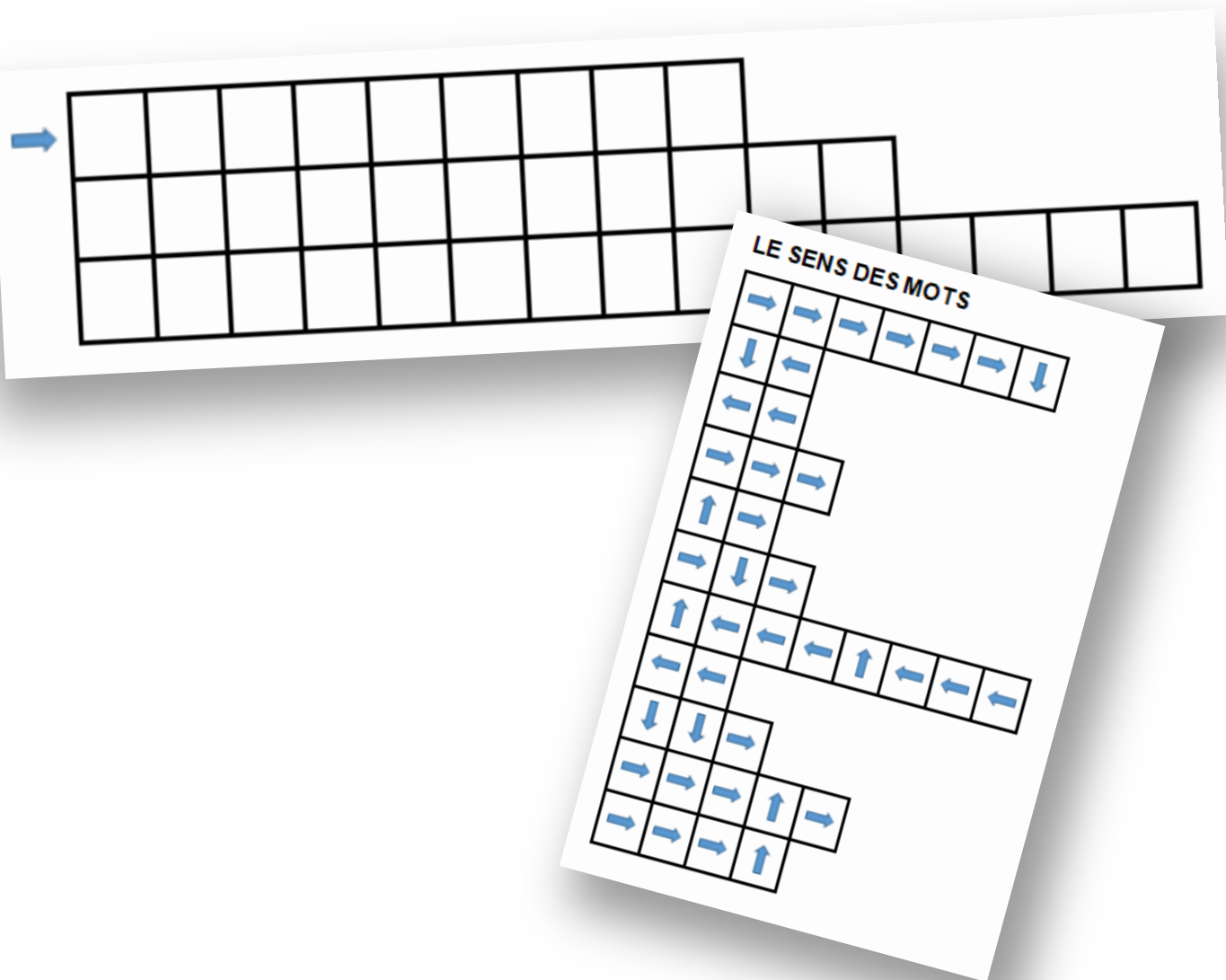
Plusieurs images constituent un rébus qui fournit le troisième et dernier mot pour l'énigme finale.



test

Tester l'escape game permet de vérifier la faisabilité des énigmes et du temps nécessaire pour réussir. Mais chaque équipe est différente.

ÉNIGME FINALE



Les trois mots trouvés permettent, en suivant le parcours de la grille « Le sens des mots », de découvrir le mot clé final qui débloquera l'encapsulé.

Le test de l'escape game a permis de voir que les joueurs ne savaient pas comment orienter la grille, d'où l'ajout d'un titre à celle-ci.

présentation et kit à télécharger sur
<http://scape.enepe.fr/desencapsuleurs.html>

