

Escape game sur la presse

Idée reprise sur le blog de mali au CDI : <https://maliaucdi.blogspot.fr/2017/09/escape-game-au-cdi.html>

Cadre Contexte :

Séance avec les élèves de la MLDS (Mission de Lutte contre le Décrochage Scolaire) du lycée professionnel Théodore Monod de Noisy le sec.

5 élèves présents

Une invasion zombie a lieu au lycée. Les élèves doivent trouver un antidote, le remède contre le virus zombie. Malheureusement, ce dernier est enfermé dans un coffre fermé à clé et protégé avec un cadenas à combinaison. Pour trouver le code du cadenas, les élèves doivent résoudre une suite d'énigmes et trouver des indices dans le CDI.

Pré-requis :

Cacher les indices et les énigmes à résoudre dans le CDI.

Décorer la table thématique : messages d'alerte, fausses traces de sang et de griffures.

Disposer le coffre rempli de bonbons au centre de la table. J'ai glissé la clé dans l'anse du cadenas, accroché sur la poignée du coffre.

Diffuser une bande son effrayante de bruits de zombie grâce à l'ordinateur et aux enceintes (<https://www.youtube.com/watch?v=y0DNUj-QYq4>)

Afficher sur l'écran de l'ordinateur (ou au vidéoprojecteur) le compte à rebours de 55 minutes (<https://www.online-stopwatch.com/full-screen-stopwatch/>)

Déroulement :

Introduction de séance :

Accueil des élèves dans le noir avec ambiance sonore.

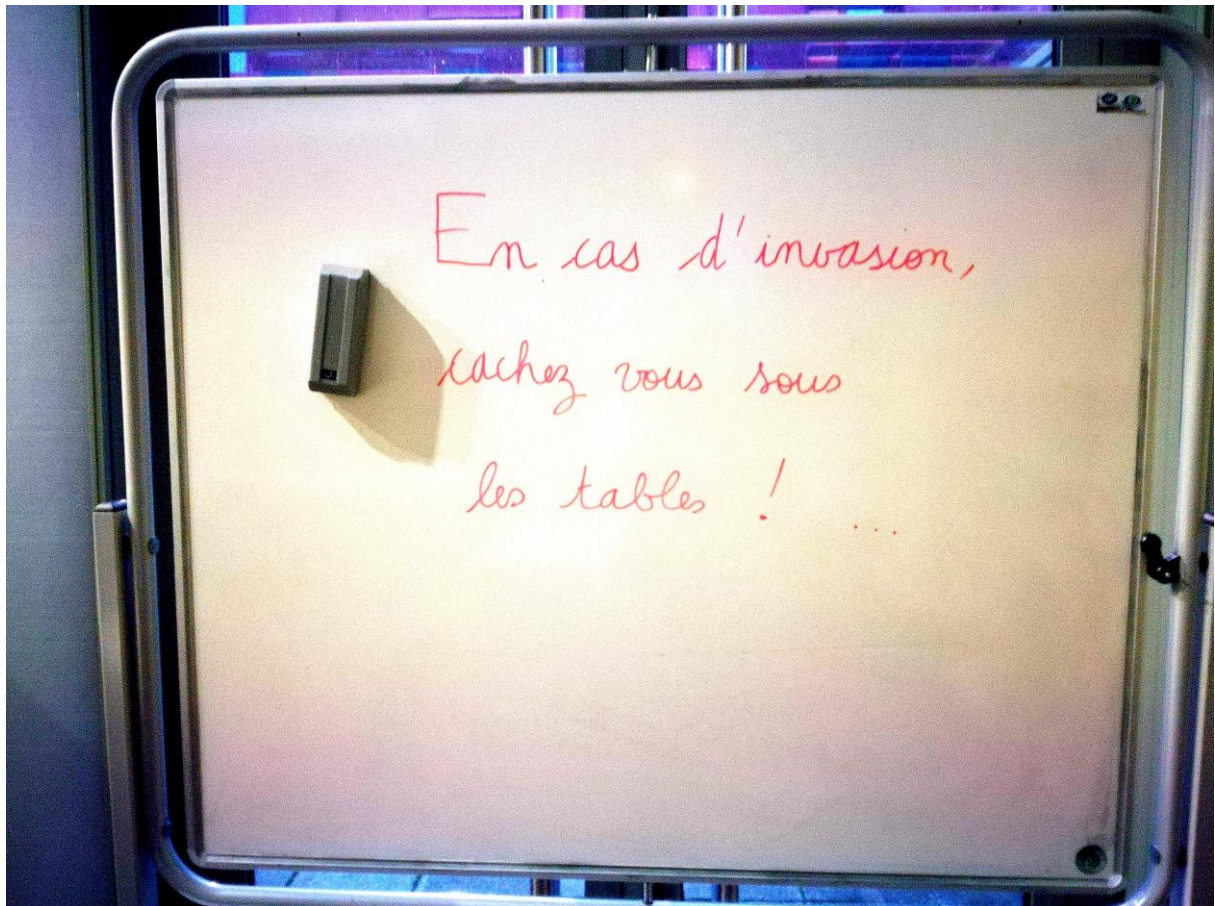
Questionnement : connaissez-vous les escape game ? Faire analogie avec chasse aux trésors, énigmes, indices.

Explication de la thématique de l'escape game sur la presse, présentation des objectifs de cette séance. Expliquer le déroulement de la séance et rappeler que je les guiderai tout le long.

Mise en activité des élèves :

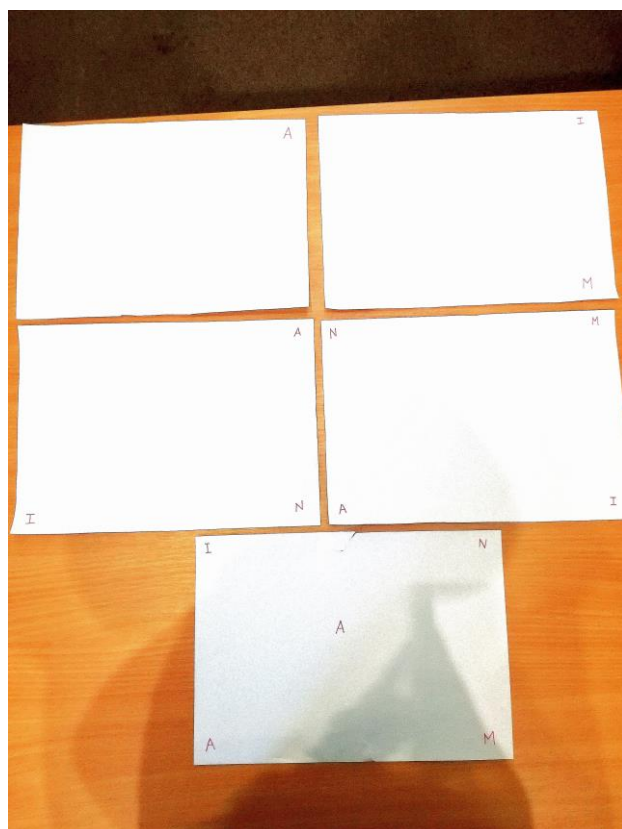
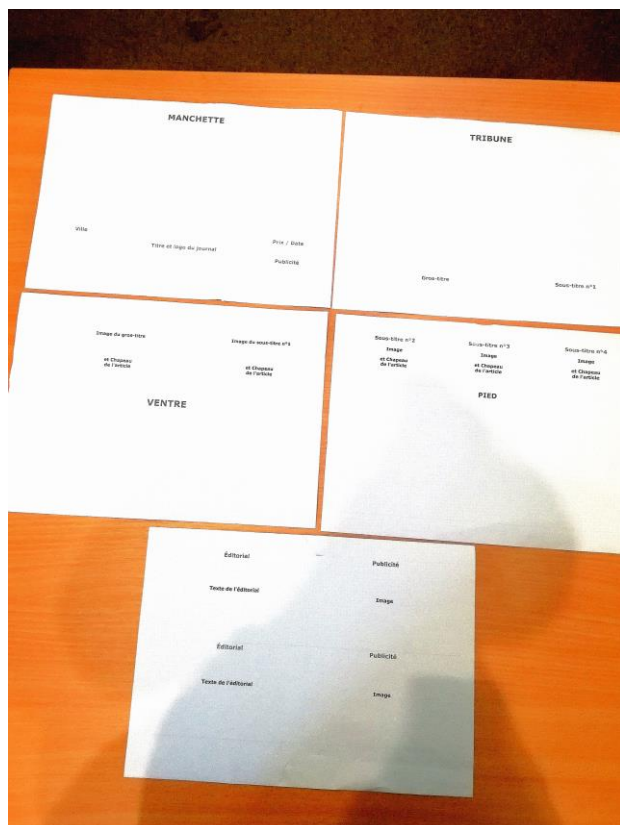
Lancer le compte à rebours.

Premier indice sur le tableau : En cas d'invasion, cachez-vous sous les tables.



Sous les tables sont collés différentes parties d'un puzzle et un sudoku.

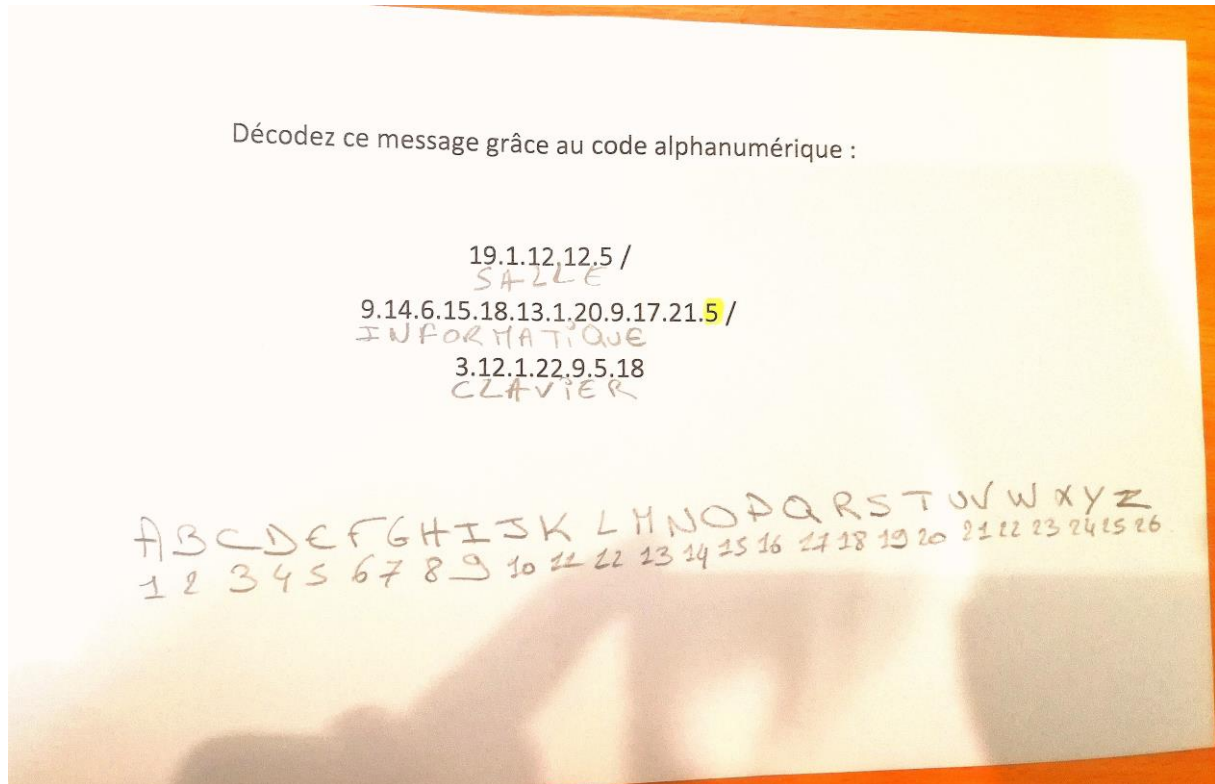
Les élèves reconstituent le puzzle. C'est une maquette d'une Une de journal. Derrière chaque feuille se trouvent des lettres. Les élèves trouvent le titre d'un magazine. Pour cela, il faut lire les lettres en tournant d'un quart de sens à chaque feuille. Ce qui donne AMINA.



Le sudoku doit leur donner le numéro du magazine. Malheureusement, les élèves ne savent pas (ou n'ont pas envie) de faire le sudoku. Je ne leur donne pas la réponse.



Les élèves doivent chercher le numéro 568 du magazine Amina dans le casier correspondant au périodique. N'ayant pas le numéro, ils recherchent un indice dans chaque exemplaire du magazine. Heureusement, j'avais utilisé le 5^{ème} magazine de la pile. A l'intérieur se trouve un message codé. Ils doivent utiliser le code alphanumérique pour le décrypter.

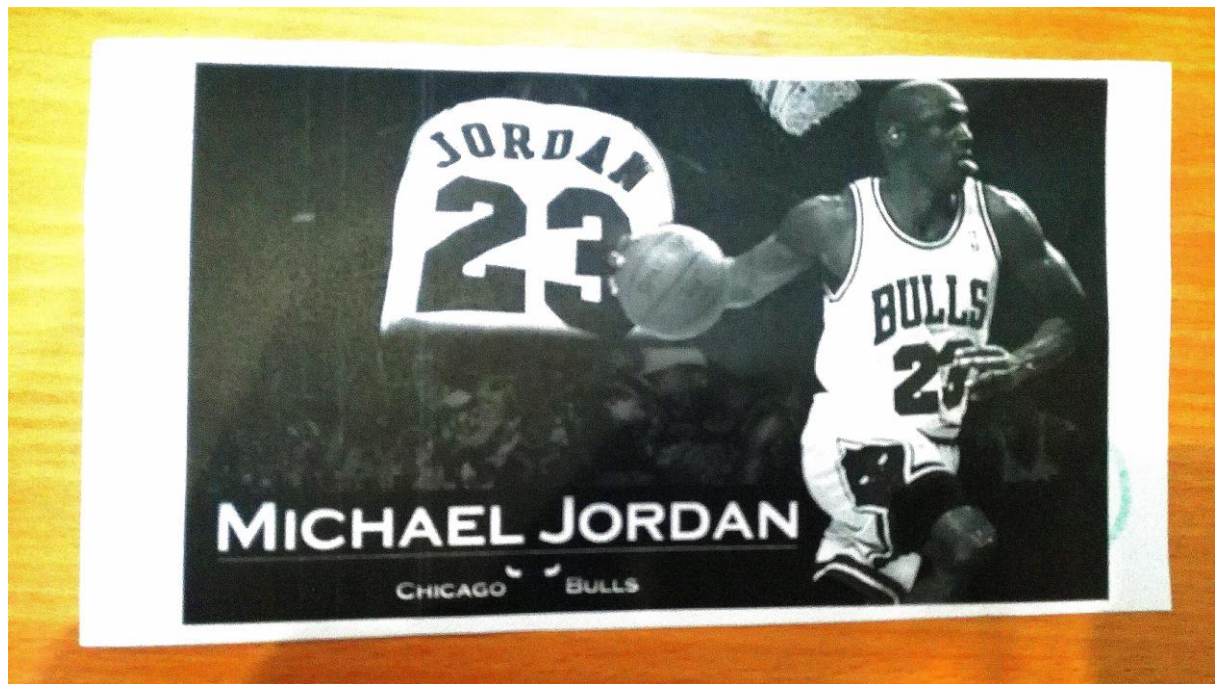


Le message est : SALLE INFORMATIQUE – CLAVIERS. Les élèves se dirigent vers la salle informatique. Ils s'amuse à pianoter sur les claviers, sans penser à les soulever. Je leur suggère de regarder dessous. Ils récupèrent des lettres.

Ils doivent ensuite former le mot Espagne. Je leur donne l'indice pays.



Ils vont ensuite à la recherche d'un périodique ayant pour thème l'Espagne. Ils trouvent le magazine EL SOL. En ouvrant le casier, ils tombent sur une photo de Mickaël Jordan en train de jouer au basket.



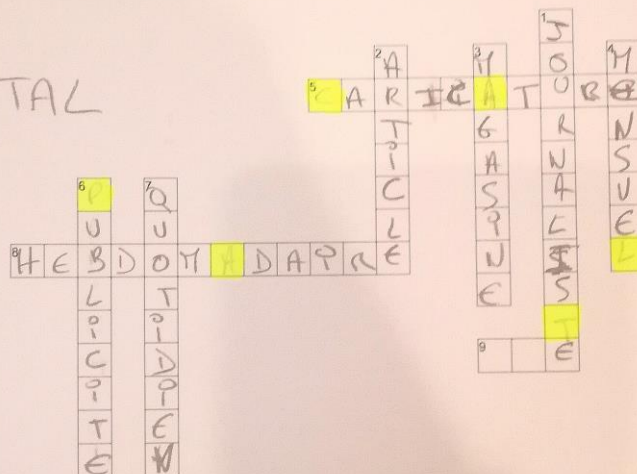
Ils doivent donc trouver un magazine qui parle du sport et si possible du basket. Donc, ils ouvrent le casier de MONDIAL BASKET et trouvent des mots croisés.

Comme pour le sudoku, certaines cases des mots croisés sont surlignées. Avec les lettres trouvées, ils doivent écrire le nom d'un périodique. Il s'agit de CAPITAL.

Escape Game Presse

P A C A T L I

CAPITAL



Horizontal

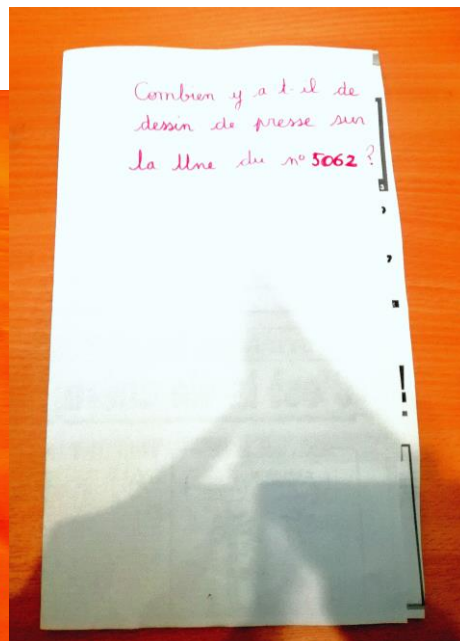
5. Représentation (dessin) dont les traits sont déformés et exagérés
8. Qui est publié toutes les semaines
9. Première page du journal

Vertical

1. Personne qui écrit des articles de presse ✕
2. Écrit, texte dans un journal
3. Synonyme de journal
4. Qui est publié tous les mois
6. Annonce conçue pour vendre un produit
7. Qui est publié tous les jours

Nom d'une revue :

Les élèves vont donc chercher la revue et ouvrir le casier de capital. Ils trouvent une photocopie de la Une du Canard Enchaîné. Au derrière de la feuille se trouve une question : Combien y-a-t-il de dessin de presse sur la Une du numéro 5064 ?



Les élèves vont donc chercher le numéro correspondant dans le casier à périodique du CANARD ENCHAÎNÉ. Ils comptent le nombre de dessin mais trouvent également dans le journal le message suivant : Si vous avez été attentifs, composez le bon code.

Tout au long de l'échappée game, ils ont donc récolté plusieurs numéros sans le savoir qui vont leur servir pour trouver la combinaison du cadenas. Les élèves analysent les indices qu'ils ont collectés et trouvent deux nombres surlignés : un dans le message crypté, un dans les mots croisés. Ils doivent également penser au nombre de dessin de presse.

Ils doivent ensuite tester différentes combinaisons sur le cadenas pour pouvoir récupérer la clé et ouvrir le coffre.

Bilan :

Je fais un rapide retour sur l'activité, qu'en ont-ils pensé ou retenu ?

Nous reprenons ensemble les différents indices et j'en profite pour revoir avec eux les notions abordées : une de presse, vocabulaire de la presse. Je leur fais également remarquer les différences entre les périodiques manipulés : revue, magazine quotidien, le quel public visé, la périodicité. Et je termine en faisant une ouverture sur les notions de ligne éditoriale et d'économie des médias avec notamment les publicités.

Commentaires de cette séance :

Si c'était à refaire, je prendrais le temps de faire une brève présentation du CDI et un repérage des différents meubles à périodiques. Il est en effet nécessaire que les élèves aient une connaissance du lieu et des différents espaces.

Les élèves n'étaient pas préparés à cette séance, je n'en avais pas parler avant et ils ont été très surpris, voire décontenancé. Certains n'était pas investis dans le jeu et se sont sentis infantilisé avec cette activité, le démarrage a été très long. Un élève surtout n'a pas participé, et voulait qu'on arrête la musique.

Si vous voulez refaire l'échappée game avec d'autres classes, plastifier les feuilles pour éviter qu'elles s'abîment ou se déchirent quand les élèves les déscotchent.