

# GUIDE D'UTILISATION



[ACCES AU JEU](#)

## **GUIDE D'UTILISATION**

### **ESCAPE GAME PEDAGOGIQUE – PALAROIDS INVASION**

*Académie de la Réunion*

*Lycée hôtelier La Renaissance*

*Séverine Chauveau – Professeure certifiée en Hôtellerie Restauration*

**PRESENTATION DU JEU**

**ESCAPE GAME ET SCIENCES COGNITIVES**

L'escape game *Palaroïds Invasion* a été conçu en cohérence avec les apports des [sciences cognitives](#) en pédagogie concernant la mémorisation et l'attention.

- séquences préalables de mémorisation active à l'aide de l'outil numérique Quizlet ([Les fiches mémo Quizlet sont disponibles ici](#)).
- réactivation mémorielle lors du jeu
- apprentissage par essai-erreur
- feedback immédiat
- travail sur l'attention lors des séquences de mémorisation actives préalables notamment grâce à la motivation liée au jeu
- travail sur l'attention grâce au pouvoir immersif d'un escape game

## JEU NUMERIQUE MAIS COLLABORATIF

Cet escape game est 99% numérique, ce qui facilite sa mise en place et son partage. Le scénario propose des énigmes convergentes et imbriquées permettant l'entrée dans le jeu par plusieurs écrans. Ainsi, quoique virtuel, cet escape game se joue en équipe collaborative.

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- **Motiver** les élèves par le **plaisir** du jeu
- **Mémoriser** des connaissances disciplinaires par un travail de mémorisation active préalable et par la réactivation des connaissances lors du jeu et du débriefing (et prolongement possible lors d'une séance ultérieure)
- Développer des compétences de **coopération**
- Sensibiliser à l'importance de l'**attention**

### PUBLIC

- M2N et BTS Management en Hôtellerie Restauration
- Première et terminale bac technologique Sciences et Technologies en Hôtellerie Restauration
- Bac Professionnel Restaurant

## A - ORGANISATION GENERALE

### PREPARATION DES ELEVES et ENCADRANTS

#### PRE-REQUIS

- Connaissances disciplinaires STS : les boissons chaudes – les vins – les fromages
- Connaissances disciplinaires STC : P.A.I – D.O.A – Conservation des aliments
- Séances précédentes : activité de mémorisation des connaissances disciplinaires avec l'outil numérique [Quizlet thème 4](#) - Multitesting

## PREPARATION DES EQUIPES

- Constituer des équipes de 4 à 6 pour favoriser le travail en coopération
- Chaque équipe doit avoir : papier bloc note, stylo
- Chaque équipe doit avoir obligatoirement sur leur espace de travail une bouteille, verre ou carafe d'eau
- Smartphone, son au maximum, avec Mirage Make (lecteur QR code avec Réalité Augmentée) : leur apprendre à s'en servir !
- Chaque équipe prévoit une tenue distincte
- **IMPORTANT : Former ou sensibiliser au travail collaboratif, les faire réfléchir aux stratégies qu'ils pourraient utiliser**
- Interdiction d'accéder à internet pendant le jeu
- Prévenir qu'UNE question sera lié à un élément du monde réel

## LES ENCADRANTS

Avoir **testé le jeu et/ou faire tester** le jeu avant, notamment à ceux qui encadrent avec vous. Les encadrants doivent bien maîtriser le jeu et connaître les réponses pour être à même d'aider les équipes si besoin

- Bien vérifier le fonctionnement des QR codes avec Mirage Make vers la réalité augmentée
- Il vaut mieux être au moins 2 (à adapter selon le nombre d'équipes). Cela favorise la cohésion de l'équipe pédagogique, est apprécié par les élèves – étudiants, évite d'oublier des choses et permet un meilleur suivi/aide éventuel des équipes
- Le jour J adopter tous une même tenue, tous en noir par exemple + tout autre accessoire créateur d'ambiance

## B - MISE EN PLACE MATERIELLE

Le travail sur l'**ambiance (décor – lumière très tamisée voir obscurité – musique)** est indispensable à la réussite d'un escape game. L'**immersion** nécessaire à l'implication des élèves dans le jeu y est fortement liée.

### **2 ESPACES A PREVOIR** – (dans une même salle idéalement)

- **ESPACE TEASER** : grand écran + ordi contenant le teaser + vidéo projecteur + son puissant + compte à rebours à projeter
  - Faible lumière dans la pièce
- **ESPACE DE JEU** + ordinateurs connectés + son diffusant la musique
  - 1 ordinateur pour 2 élèves MAXIMUM – chaque équipe doit donc disposer de plusieurs ordinateurs / Poser une **bouteille ou carafe d'eau** sur la table de chaque équipe (essentiel car **élément d'une énigme**)

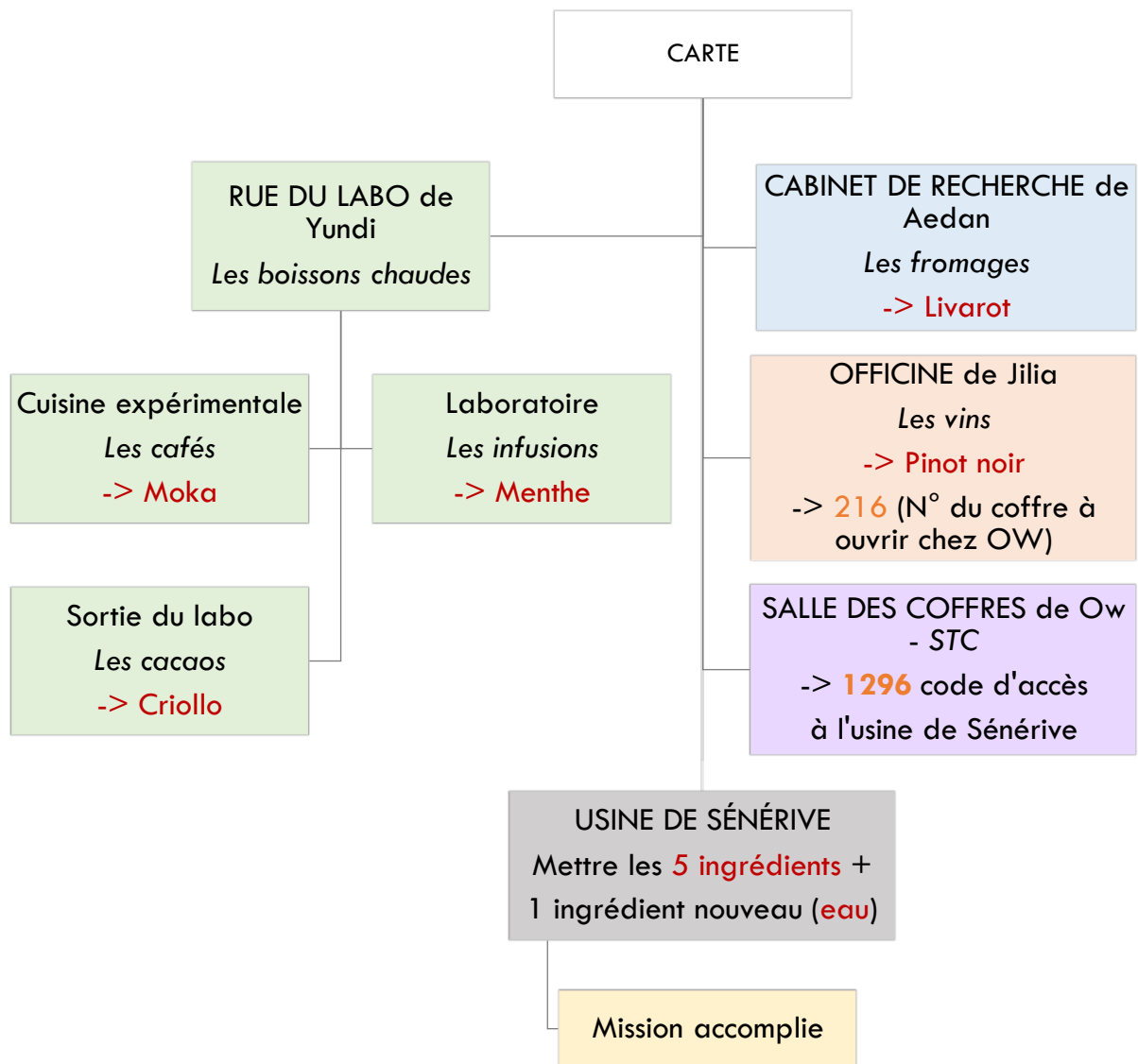
### - MATERIELS ET DOCUMENTS A PRÉVOIR - CHECK LIST

#### - ESPACE TEASER

- ○ 1 écran – 1 vidéo projecteur – 1 enceinte – 1 ordinateur
- ○ Teaser – la musique du jeu – compte à rebours numérique
  
- **ESPACE JEU**
- ○ Nombre d'ordinateurs suffisant
- ○ Jeu prêt sur chaque ordinateur
- ○ Connexion internet suffisante depuis les ordinateurs
- ○ Sonorisation
- ○ Musique du jeu prête
- ○ Compte à rebours (projeté par vidéo projecteur) ou autre système très « présent »
- ○ Une bouteille d'eau par équipe

## C – SOLUTIONS DES ENIGMES

*Palarioids Invasion* est, malgré son format numérique, conçu pour être joué en équipe : les énigmes sont divergentes et imbriquées.



## D – C'EST PARTI !

### LANCEMENT DU JEU

- 1- Lancer le **son** (pas trop fort au départ)
- 2- Faire entrer et asseoir les équipes dans la salle teaser plongée dans une quasi obscurité

3- Lancer le **teaser**

4- Après le teaser remettre la **bande son**

5- **Leur dire** (ou remettre par écrit dans une enveloppe) : « Vous disposez de deux (ou 3) ordinateurs. Une fois entrés dans le jeu, réfléchissez à votre stratégie de travail en équipe pour être le plus efficace possible. Le compte à rebours est lancé... La planète compte sur vous. »

7- Lancer le **compte à rebours** –

## PENDANT LE JEU

Suivre l'avancée des équipes, de façon discrète. Ne pas intervenir, ne pas leur parler sauf en cas de blocage important à l'aide de coup de pouce, mais les laisser chercher au maximum, laisser le travail en équipe se faire.

Avoir avec soi les solutions aux énigmes.

## APRES LE JEU

-> 1 – le débriefing

### **Débriefing**

Prévoir au moins 20 minutes juste après le jeu

Laisser s'exprimer les émotions, les ressentis

Amener les élèves à réfléchir sur le travail collaboratif

(Difficultés – intérêts – réussites – erreurs)

Revenir sur les contenus disciplinaires des énigmes (voir point 2)

---

Evoquer la photographie du personnage de la professeure Sénérive

*(Malala Yousafzai, activiste pakistanaise,  
symbole du combat pour l'éducation des femmes et Prix Nobel de la paix)*

*Citer l'œuvre musicale de John Carpenter pour le film Halloween*

## **-> 2 – Consolidation**

Revenir sur les contenus disciplinaires. Plusieurs solutions à envisager :

- Revenir sur les notions avec l'outil Quizlet
- Revenir sur les notions directement avec le jeu
- Prévoir une trace écrite

## **DROITS D'AUTEUR**

### **PHOTOGRAPHIES**

Les photographies utilisées dans l'escape game Palaroids Invasion sont libres de droit. Une partie est mise à disposition par Genially, site sur lequel le jeu a été créé. L'autre est extraite de mes propres photographies.

Une seule a été prélevée sur le net. Il s'agit du portrait du professeure Sénérive. Je tenais à présenter un personnage féminin représentant des valeurs humaines fortes. Il s'agit de Malala Yousafzai, activiste pakistanaise, symbole du combat pour l'éducation des femmes et Prix Nobel de la paix.

### **MUSIQUE**

La musique du teaser, qui est également utilisée pour créer l'ambiance sonore lors du jeu n'est pas libre de droit. Il s'agit de la musique du film Halloween de John Carpenter. La législation n'interdit pas l'utilisation d'une œuvre dans le contexte pédagogique d'une salle de classe mis en œuvre par un enseignant de l'éducation nationale.