

ESCAPE GAME : Wo ist Lisa? (Niveau 5ème)

Suite à une séquence réalisée sur le thème de l'amitié, un jeu d'évasion numérique est proposé aux élèves. Son objectif est de leur faire mobiliser les faits de langue abordés en classe afin de résoudre des énigmes et retrouver leur meilleure amie Lisa, malheureusement absente lors de la sortie des classes. Où est-elle passée ? Pour le découvrir, les élèves devront se promener dans les différents espaces du collège, rencontrer différents protagonistes afin de les interroger, mais aussi collecter des indices qui leur permettront de venir à bout du jeu et libérer Lisa qui a en fait été enfermée en classe de SVT car elle avait été collée.

A l'entrée du collège


Les élèves commencent leur aventure à la loge où ils rencontrent Martine, l'hôtesse d'accueil de l'établissement. Pour poursuivre leur aventure, Martine doit accepter de leur dire si elle a vu Lisa ou non, ce qu'elle n'accepte de faire que si les élèves trouvent son âge. Pour cela, ils doivent récolter les chiffres 5 et 9 en répondant sans faute à deux exercices interactifs réalisés avec Learningapps. L'accès à la console de réponse se fait en cliquant sur le nez de Martine.

Challenge 1



Meine Freundin Lisa ist (taille) und (corpulence). Sie ist 12 alt. Ihre Haare sind (couleur) und (longueur), und ihre Augen sind (couleur). Sie mag Musik hören.

Challenge 2



8 V
E
R
S
T
Ä
N
D
N
I
S
V
O
L

3 O
F
F
E

7 N
E
T
T

4 G
T
Z
I
G

2 W
I
T
Z
I
G

6 Z
U
V
E
R
L
Ä
S
S
I
G

5 H
I
L
F
S
B
E
R
E
I
T

S
C
H

Dans le collège

A l'intérieur de l'établissement, les élèves peuvent ensuite naviguer librement afin de collecter des indices. Dès lors qu'ils pensent savoir où leur amie Lisa se trouve, ils peuvent accéder par un bouton à différentes propositions de salles mais attention, en cas d'erreur, une pénalité de 20 secondes leur est infligée, afin d'éviter qu'ils cliquent n'importe où de façon intempestive. Si malgré tout, ils parviennent à trouver par hasard la bonne salle, ils doivent de toute façon poursuivre leur enquête dans le collège, car l'entrée de la salle est verrouillée par une serrure à combinaison.

1) Lieux sans indices

- Infirmerie : La porte est fermée et l'infirmière partie. Il n'y a aucun indice à trouver ici.
- Cantine : Là aussi, il n'y a personne vue l'heure tardive.
- Couloirs : Personne en vue ... mieux vaut ne pas traîner
- Cour : Personne, la cour est déserte

1) Vie scolaire

Il n'y a plus personne à la vie scolaire, les élèves peuvent donc « fouiller » la pièce, notamment le bureau des surveillants. Pour accéder à l'ordinateur, ils doivent relever un nouveau défi sous forme de jeu « Question pour un champion ». Celui-ci leur permet d'obtenir le code de connexion à taper : COOL. Ils accèdent alors à l'emploi du temps de Lisa, qui confirme seulement qu'elle n'a plus cours et qu'elle aurait dû quitter le collège.

2) Secrétariat

Magali, la secrétaire, a aperçu Lisa il y a une vingtaine de minutes. Si l'on clique sur le téléphone, il sonne. C'est la principale demandant à Magali de venir. Magali partie, il est possible de fouiller son bureau et de trouver le post-it 159 x 2 /3, une opération dont le résultat est 106, le code pour accéder à la salle des professeurs.

3) Local photocopie

Les élèves peuvent y découvrir que M Valery, professeur de SVT, a copié une punition pour des élèves. Son code photocopieur (3552) n'apporte rien de particulier aux élèves, il constitue une fausse piste. Par contre, un bulletin de colle au nom de Lisa permet aux élèves de découvrir qu'elle a certainement été collée. Un étrange papier comporte deux lettres LR, un indice à noter pour la suite.

4) CDI

Les élèves sont accueillis par la documentaliste : celle-ci n'est cependant prête à les aider que s'ils trouvent l'endroit où est rangé le dictionnaire d'allemand. Ils doivent pour cela procéder à un travail d'écoute, au terme duquel leur est indiqué cet endroit (en haut à gauche sur l'étagère). Malheureusement, cela ne renseigne pas plus les élèves. Ils apprennent seulement que Lisa ne pouvait sortir à 5 heures.

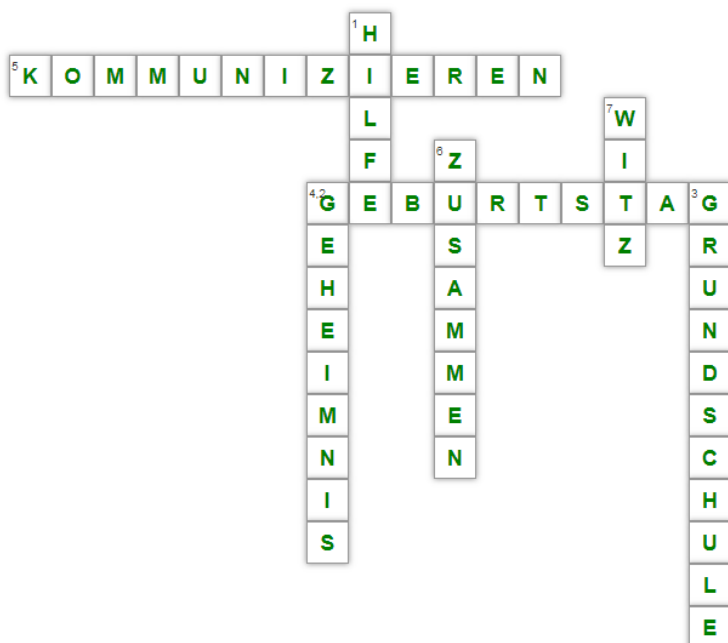
5) Salle Informatique

Les élèves y découvrent que Lisa est passée chercher un livre et qu'elle est repartie. Un regard dans la poubelle leur permet de découvrir un autre morceau de papier avec les lettres OU, la suite du code pour ouvrir la salle de SVT dans laquelle est enfermée Lisa.

6) Salle des professeurs

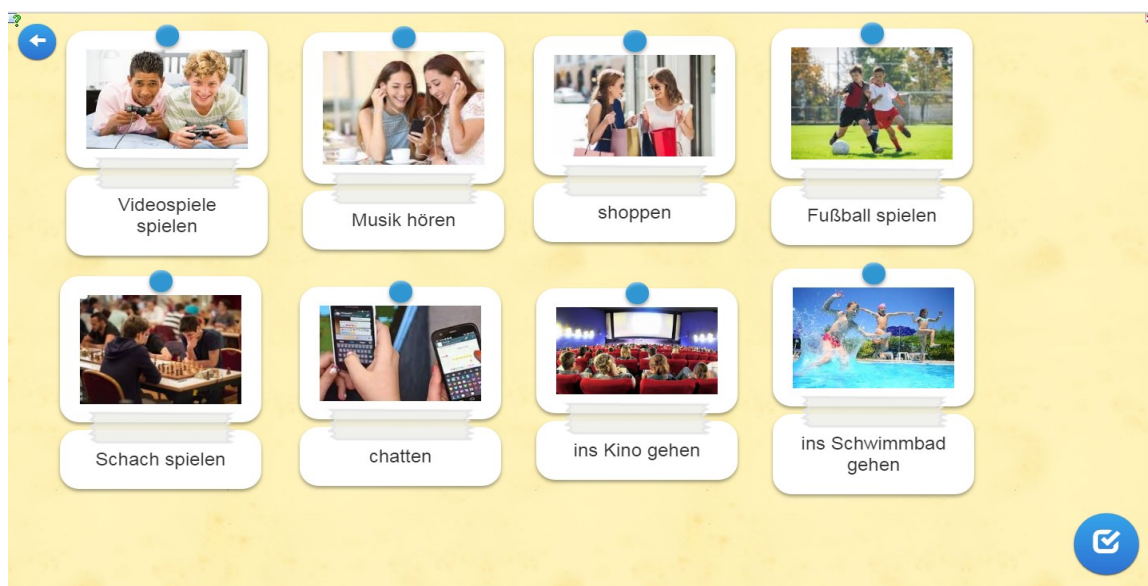
L'entrée de la salle est protégée par un digicode. Il s'agit du nombre 106. Les élèves peuvent le retrouver en faisant 3 petits exercices : le 1^{er} est un exercice de conjugaison, le 2^{ème} un mot croisés et le 3^{ème} un jeu d'association.





Jeu 2

Jeu 3



A l'intérieur de la salle, les élèves peuvent regarder à droite à gauche pour découvrir de nouveaux indices, notamment le carnet de liaison de Lisa, qui si on l'ouvre, permet de voir qu'elle est arrivée en heure de retenue.

7) Salle de SVT (608)

C'est là qu'est enfermée Lisa, on entend les cris des élèves. Le problème, c'est que M Valery s'est enfermé à l'intérieur et qu'il ne peut plus ouvrir. Aux élèves de taper la combinaison pour débloquer la porte. Il leur faut respecter l'ordre : gauche – droite – haut – bas en s'aidant des deux bouts de papier signalés comme bizarres durant le jeu. Ces derniers permettaient d'obtenir le code LROU. Un dernier exercice interactif les aide à déchiffrer, si besoin, le sens de ces mystérieuses lettres : *Links Rechts Oben Unten*.