

Conception de l'Escape Game Laurel Holloman

Objectif: Approche d'un Escape game comme un acte d'écriture.

5 élèves de 6° et 5° ont collaboré sur ce scénario toujours en présentiel dans le cadre d'un atelier d'écriture 2H par semaine.

Mise en oeuvre

Première étape : L'état des lieux

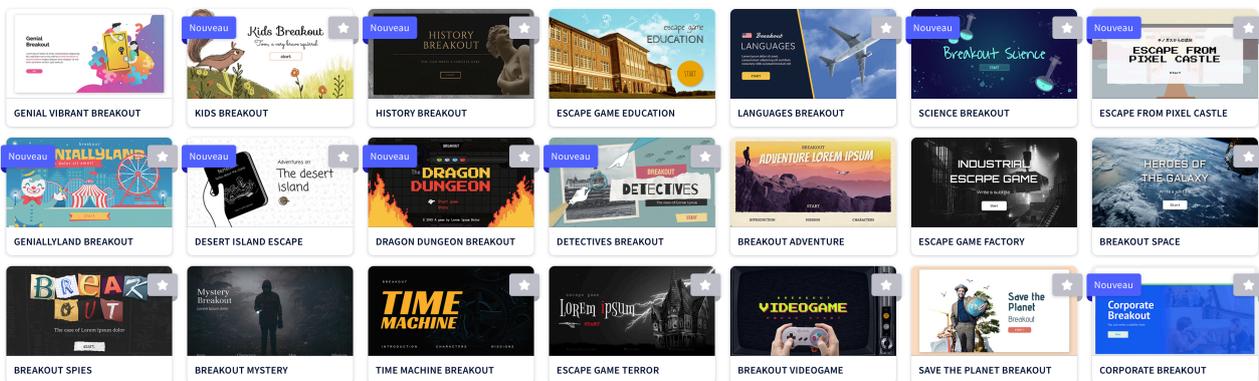
Je leur propose de faire un Escape Game sur notre auteur. Nous faisons un état des lieux des éléments que nous avons:

- la bio de l'auteur
- Ses oeuvres sur son blog pro
- Un site de conception Genially

Deuxième étape : Trouver l'idée à partir de modèle

Je projette les modèles (juste première page, je n'ouvre pas les Genially) et je leur demande :

A quoi vous font penser ces images ? Je les utilise comme des déclencheurs d'idées.



Les élèves choisissent tout de suite « Escape Game education » car « l'image est lumineuse »

Troisième Etape: Brainstorming sur l'image

Ressortent les mots: école, professeur, Poudlard, Harry Potter, policier, Laurel , malédiction

Quatrième étape : à l'oral, construction de la trame principale

Laurel sera professeure d'art dans une école et un méchant lancera une malédiction . Des fans d'Harry Potter pensent tout de suite au personnage de Dolores Ombrage qui détesterait Laurel.

Les élèves hésitent sur la malédiction. Je leur suggère de choisir une oeuvre qui pourrait déclencher. Les 6° qui viennent d'étudier la Tour de Babel trouvent deux oeuvres de Laurel : Babel Est- Babel Ouest. De là vient l'idée de la malédiction des langues étrangères.

Le soir, chez moi, je crée la vidéo mystère

Cinquième étape: la conceptions des énigmes

Les missions : j'impose 4 missions (énigmes ou jeux à résoudre) pour éviter d'avoir un Escape trop long.

Je leur montre alors 3 types de jeux:

- la fouille
- la vidéo mystère (que j'avais fabriquée)
- Cadenas et code
- Learnings apps
- Les quizz avec lien sur bonne et mauvaise réponse

Sixième étape: la prise en main de Genially

J'envoie sur le blog de l'atelier ce tutoriel

<https://view.genial.ly/5fa3d32d5ef4550d7bcc2dc0>

Septième étape: la construction des missions et du Genially

Je propose un plan de travail qui balise pas à pas le travail. Je prépare les ressources avant la rencontre en fonction des types de jeux qu'ils souhaitent faire (fouille, quizz, activités learning ou cadenas)

Exemple:

| N° des diapositives | Mission | Ce que doit faire le joueur | Ce que je dois préparer | Ce que Mme Soulié va nous donner |
|----------------------------|--------------|-----------------------------------|--|---|
| 1 2 3 4 5 6 | Le lancement | Regarder la vidéo | -Le titre sur la première page Le texte -d'introduction diapo 2 Trouver un objet à placer dans un casier drap 3 et 4 Les diapositives projecteur Placer le lien de VIMEO Placer les silhouettes | La vidéo malédiction Les silhouettes des personnages |
| 7 8 9 | Élément Air | Trouver par transparence le titre | Choisir un tableau représentant l'air Écrire le titre avec effet transparence | La palette des filtres de couleurs |

