Documentation
ESCAPE GAME Numérique 1er Degré #2

Dispositif unique, l'Escape Game Numérique est une production DSDEN45 réalisée par une équipe composée d'Erun et CPC du département du Loiret. Il est la continuité des dispositifs réalisés par l'équipe des ERUN du Loiret depuis une dizaine d'années: Défiweb, Défiflash et Sérious Game @miclik. La prise en compte de ce guide est nécessaire avant toute participation avec sa classe.

L'Escape Game est disponible à l'adresse **http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape/** ou par le lien présent sur le portail tice45 habituel (http://tice45.ac-orleans-tours.fr/portail).

Basé sur une communication par mail, il est accessible aux classes de Cycle 3 sur des dates fixes pendant l'année scolaire.
Une fois choisie la date, les épreuves se dérouleront sur un temps chronométré de 2 heures. Les objectifs poursuivis sont les suivants :

> Collaborer pour atteindre un but commun.
> Utiliser un moteur de recherche.
> Apprendre à localiser des informations dans des articles d'encyclopédie en ligne ou dans des documents sonores.
> Utiliser une correspondance par mails

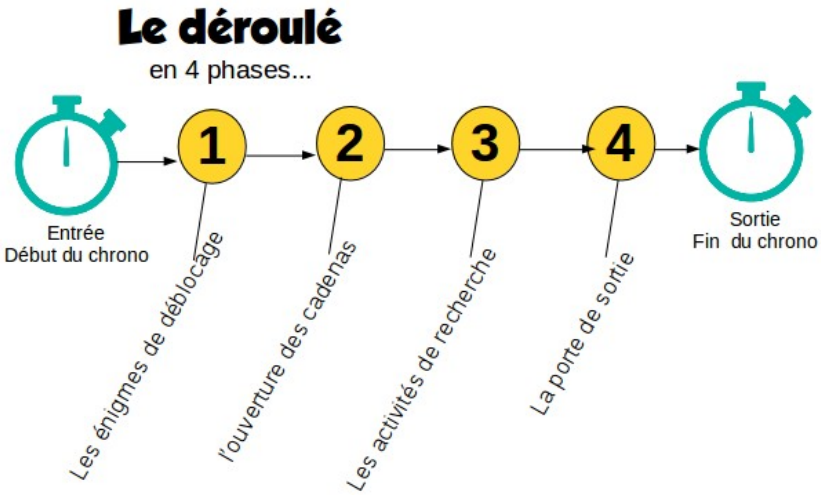
1. Épreuves
2. Spoiler
3. Activités
4. Conseils pour la mise en place

1. Les Epreuves

L'inscription à l'escape Game se fait au moyen d'un nom d'utilisateur (nom de la classe), courriel, et précision du département d'origine.

Après l'inscription, les élèves entrent dans la bibliothèque à l'aide du bouton **Alors... Cap ?**
La liste des écoles engagées en temps réel avec temps & activités est disponible sur la 1ère page.
Nous vous encourageons à le consulter pendant le déroulé afin d'engager pleinement vos élèves.

Par le pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront dans la bibliothèque parmi les détails du dessin les liens qui mènent vers :
> des **impasses**
> des **énigmes de déblocages**
> des **activités**
> la **porte de sortie**



Les énigmes de déblocages : il faudra décoder 4 mots à l'aide des tableaux de conversion. Ces 4 mots serviront dans un deuxième temps à débloquer les activités.
Un passage de la souris puis un clic sur le lien feront apparaître les mots codés et les tableaux de conversion.
Attention : les mots obtenus seront écrits sous le cadenas en respectant les accents et la majuscule pour le nom propre.

Tableaux de conversion	Mots codés
	χηεωαλ
	λαUρIερ
	erxmuymxi
	Ikctxi

Les 4 mots **décodés** permettent de débloquer 6 cadenas par combinaison.

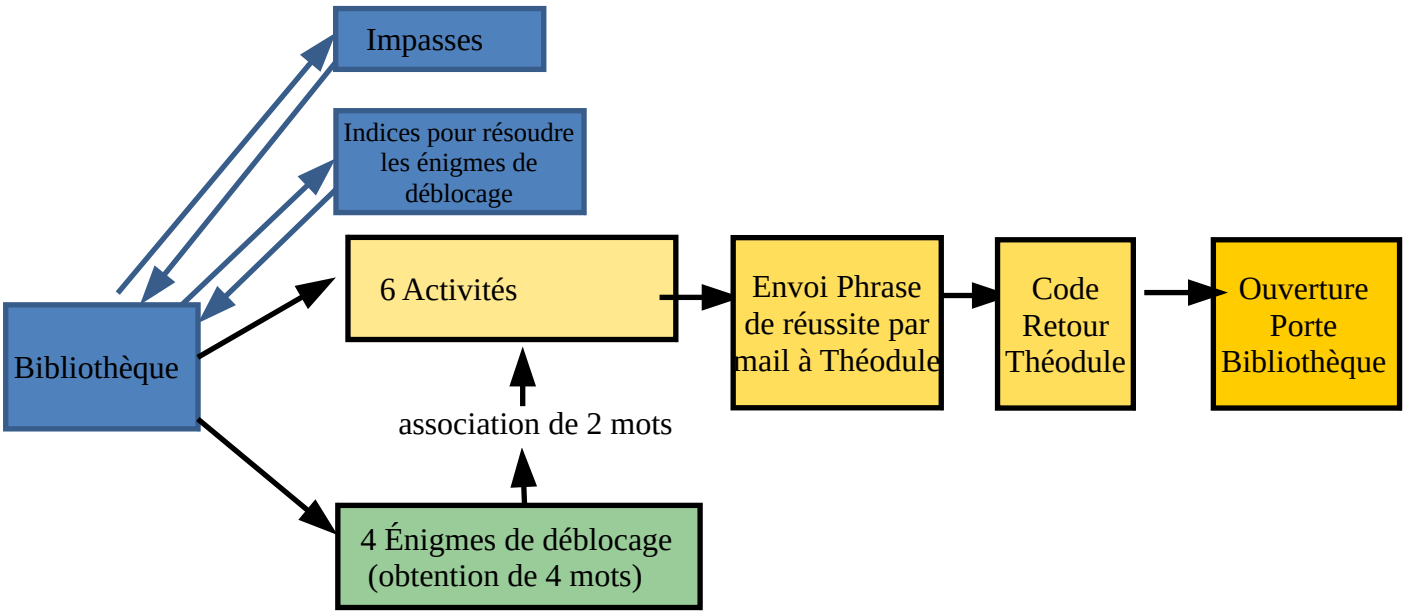
Les impasses : un certain nombre de liens dans la bibliothèque d'Alexandrie conduit à une image sans issue, symbolisée par Théodule entouré de monstres angoissants. Rechercher à nouveau est la seule solution possible pour accéder aux épreuves.
Les images apparaissent en cliquant sur le détail, puis en glissant la souris légèrement.

Les activités (voir tableau partie activités) : les 6 activités sont bloquées par un cadenas. Chaque cadenas s'ouvre grâce à la **combinaison de 2 mots** décodés lors des énigmes de déblocage.
Attention ! 4 mots à combiner différemment ouvriront les 6 cadenas.
Vous découvrirez des activités de lecture, de compréhension, de lexique, de grammaire, de recherches Internet guidées ou d'activités interactives. Chaque résolution d'activité fera l'objet d'un envoi à Théodule. (voir détail partie « activité »)
Par retour de mail de Théodule, les élèves obtiendront un mot clé.
Les 6 mots clés obtenus permettront d'ouvrir la porte de la bibliothèque d'Alexandrie.

La porte de sortie : La porte de sortie se situe au centre de la bibliothèque. Pour sortir, il faudra cliquer sur cette porte et saisir les 6 mots clés correspondant aux 6 activités réussies.
Une image avec le temps final indiquera la réussite du jeu dans le temps imparti. Le cas échéant après les 2 heures, la bibliothèque se trouvera plongée dans un brouillard… angoissant. :)
L'image se réinitialise toutes les 3 minutes ; il est donc nécessaire d'écrire tous les mots une fois seulement tous les mots trouvés.

L'envoi des réponses : Pour cet escape game, l'envoi des réponses se fait directement sur les pages d'activité.

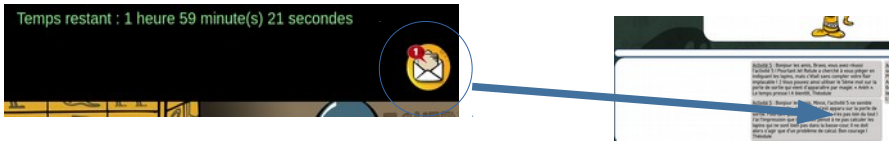
Il suffit d'écrire la réponse dans le cadre et de cliquer sur « envoyer ». Pensez à la Nétiquette car Théodule est bien humain au bout du message! (Bonjour, Au revoir...)



Sous la grande image de l'intérieur de la bibliothèque, les mots clés pour sortir s'affichent pour récapitulatif, quand l'activité est validée.

Zone des indices collectés pour sortir de la pyramide. (Les indices apparaissent dès la réponse de Théodule)

Le retour des réponses :
Théodule enverra la réponse aux activités par l'intermédiaire de l'enveloppe « Messages de Théodule » qui apparaît tout en haut sous le chronomètre restant. Pour chaque activité, Théodule indiquera le retour aux réponses sur les activités : activité validée, erreur sur l'activité et piste pour réussir. Il est donc nécessaire que les élèves regardent dans cet espace après avoir envoyé une réponse ! L'écran se met à jour tous les 2 minutes. Il faut donc soit attendre 2 minutes si il n'y a pas de réponse encore arrivée par Théodule (les ERUN le font en temps réel à distance), soit appuyer sur le bouton actualiser de votre navigateur internet sur la fenêtre des messages.



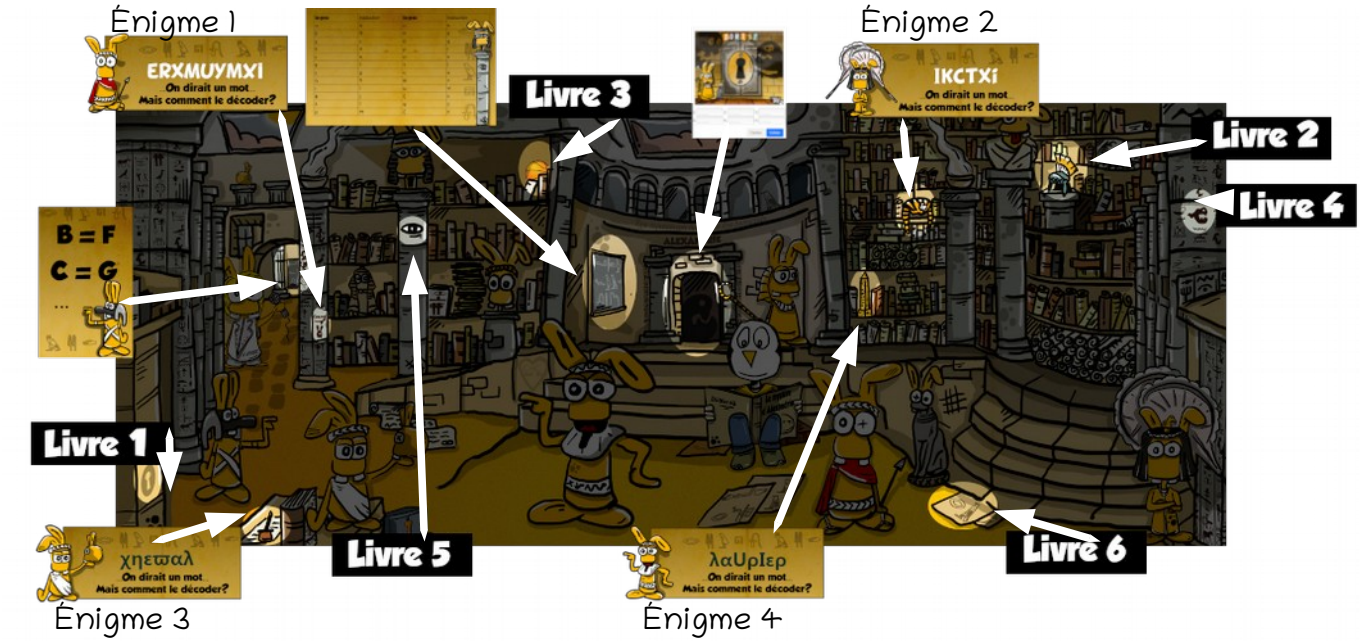
L’image apparaît si nouveau message de Théodule.

L’image s’affiche si il n’y a pas de nouveau message de Théodule.

Aides et conseils: Théodule donnera également des aides régulières que pourront suivre les classes dans leur organisation. Ces dernières seront indiquées avec horaire d’envoi sous le décompte du temps.

2. Spoiler

Attention, les informations suivantes sont destinées au maître du jeu (l'enseignant). Elles peuvent être partagées progressivement avec les élèves uniquement en cas de non-réussite pendant une longue recherche autonome avec la classe.



Énigme déblocage #1 --> picto groumpf

Énigme déblocage #2 --> coiffe égyptienne

Énigme déblocage #3 --> pot en bas à gauche

Énigme déblocage #4 --> obélisque

Livre#1 --> serrure

Livre#2 --> casque romain

Livre#3 --> ballon de basket

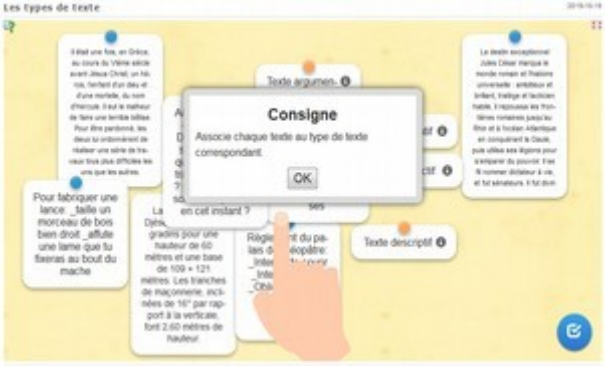
Livre#4 --> picto piranha

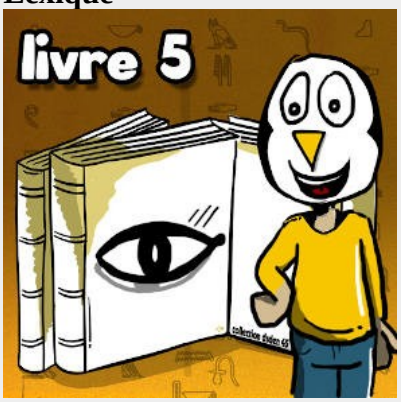
Livre#5 --> œil sur colonne

Livre#6 --> feuille dessin au pied de l'escalier

Les autres dessins correspondent à des impasses.

3. Activités

Activité		Type d'activité
Activité 1 **Littérature** 	Livre 1 : Les différents écrits à travers le temps	Les élèves doivent associer correctement des textes et les types de textes correspondant. 
Activité 2 **Lexique** 	Livre 2 : Les mots venus d'ailleurs	A partir de définitions, les élèves doivent retrouver des mots d'origine étrangère, utilisés dans la langue française. Ils pourront faire des recherches sur Internet pour retrouver certains mots.
Activité 3 **Grammaire** 	Livre 3 : La guerre des Gaules	Les élèves devront retrouver la nature de mots incompréhensibles dans un texte. Les élèves devront également faire une recherche sur Internet pour traduire une expression latine célèbre.

Activité 4 **Compréhension** 	Livre 4 : L'Odyssée (extraits)	Les élèves devront remettre les parties du texte *Le Chant des Sirènes* dans l'ordre. Le texte mélangé s'ouvre avec LibreOffice (Draw).
Activité 5 **Lexique** 	Livre 5 : La clé au pâtre	Tout d'abord, les élèves devront classer des mots selon leur famille. Ensuite, ils devront retrouver des mots de la famille de *terre* à partir des indices donnés. Cette activité s'ouvre avec LibreOffice.
Activité 6 **Compréhension** 	Livre 6 : L'Iliade	Les élèves auront un texte à lire. Ils devront ensuite vérifier leur compréhension du texte en répondant aux affirmations proposées. Cette activité s'ouvre avec LibreOffice.

4. Conseils pour la réussite

La collaboration entre élèves

Pour faire réussir les élèves dans ce temps limité (2 heures top chrono!), il va falloir trouver une organisation de classe efficiente. Un des objectifs principaux est de faire émerger la communication et la collaboration entre les élèves. L'enseignant reste un « maître du jeu » qui aiguille les élèves en cas de difficultés. Sans être directif, il doit donc être attentif à l'engagement d'une réflexion entre les élèves pour chercher la meilleure stratégie à adopter.

Les élèves doivent comprendre que la réussite passe par un travail collectif.

Ex : Est-il nécessaire que chacun réalise l'intégralité des épreuves ? Peut-on se répartir les tâches dans un exercice pour gagner du temps ? Y a-t-il des tâches spécifiques où un responsable pourrait être nommé ? Comment communiquer entre nous lorsque nous trouvons des réponses ?

La préparation de l'Escape Game

Afin de gagner du temps à l'intérieur de la Bibliothèque, il est également important de vérifier les points suivants.

- Ordinateurs :

>Préparer les ordinateurs en fond de classe ou en salle informatique (jusqu'à 3 élèves par poste afin de favoriser l'échange et la collaboration).

>5 ou 6 postes peuvent suffire mais une dizaine de postes (type classe mobile) offrira un confort de recherche plus important.

>Bien s'assurer avant le déclenchement du chrono que la connexion soit opérationnelle (l'Escape a été réalisé de façon à ce que le débit requis soit des plus faibles).

>Vérifier également que les ordinateurs utilisés par les élèves soient protégés par le proxy académique (filtre académique) et que le navigateur soit à jour. En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de circonscription.

- La vidéo projection :

Elle est indispensable afin de présenter la trame de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité. Pendant le déroulé de l'Escape Game, vous pouvez également projeter en temps réel les résultats des classes qui participent (en bas de la première page du site).

Lors des points de synthèses, le vidéoprojecteur servira également de support visuel collectif.

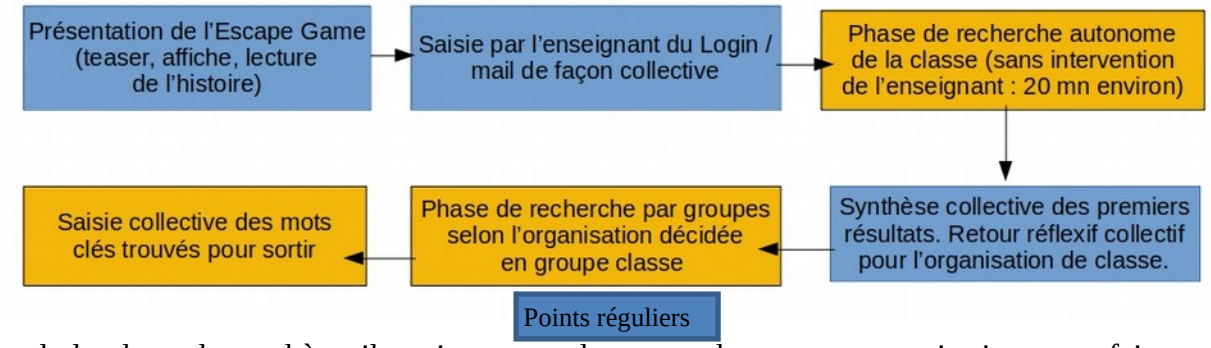
-Echanges avec Théodule:

Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Netiquette (règle de bonne rédaction des courriels : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur.) Voyez toutefois à la réduire à sa plus simple expression selon le degré d'autonomie et rapidité des élèves.

Votre rôle

L'enseignant est « le maître du jeu ». C'est à dire qu'il ne doit pas donner les réponses, ni guider sa classe, mais faire émerger le travail de groupe si blocage. Nous vous proposons ainsi une organisation

qui serait :



Lors de la phase de synthèse, il est important de ne pas donner une organisation toute faite, mais bien de laisser les élèves chercher pour recourir à une organisation efficiente.

Des responsables pourront ainsi être nommés (celui qui envoie les réponses, celui qui annote les résultats au tableau noir/blanc, celui qui répartit les activités, celui qui aide si blocage technique…)

Lors de la recherche par activités, veillez à utiliser les compétences des élèves pour aider les élèves les moins à l'aise avec l'outil numérique. Ils ne doivent pas oublier qu'il faut s'entraider pour réussir tous ensemble à sortir de la bibliothèque dans le temps imparti.

Après le déroulé de l'Escape Game Numérique, il est important d'avoir un retour réflexif avec les élèves sur le déroulé de l'épreuve. Ce retour peut se dérouler « à chaud », juste après ou le lendemain.

Nous vous conseillons également de revenir sur les activités numériques afin de permettre à tous vos élèves une manipulation numérique de classe efficiente.

Dans tous les cas, votre ERUN de circonscription est à votre disposition avant le début de votre expérience Escape Game Numérique 1er degré afin de vous aider.

Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation selon disponibilités.

5. Crédits

Direction du projet : M. Dominique PICHARD, IEN en charge de la mission numérique sur le Loiret

Idée originale et graphisme : Benjamin CHATELIN

Web programmation : Renaud HALIN

Programmation additionnelle: Benjamin CHATELIN / Renaud HALIN

Consultants pédagogiques missions départementales:
Fabienne BIZOUERNE, Michel LEUJEUNE, Frédéric LOUAIL, Alix ROBICHON

Consultants techniques/pédagogiques _ déploiement:
Claude BACCON, David BETTON, Dominique FRACELLI, Sylvain REGUIGNE, STANISLAS ROLLIN, Jérémy RUELLE

DSDEN 45 – Novembre 2019 – MAJ MAI 2021 - tous droits réservés