

Escape Game Numérique 8

<https://tice45.ac-orleans-tours.fr>



DOCUMENTATION



ESCAPE GAME Numérique 1^{er} Degré #8

une production originale



Escape Game Numérique 8

<https://tice45.ac-orleans-tours.fr>

Personnages
historiques

13 & 15
Mai 2025

dessins: B. Chatelain

Théo Moutard & les personnages illustres

Dispositif unique, l'Escape Game Numérique est une production DSDEN45 réalisée par l'équipe des Erun et le CPD Numérique du Loiret. Il s'inscrit dans la continuité des dispositifs déjà réalisés depuis une dizaine d'années : Défiweb, Déflash et Serious 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_2025/

ou par le lien présent sur le portail tice45 habituel (<http://tice45.ac-orleans-tours.fr/portail>).

Il est accessible aux classes de Cycle 3 sur des dates fixes pendant l'année scolaire.

Les épreuves se déroulent 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.

1. Épreuves

2. Spoiler

3. Activités

4. Conseils pour la mise en place

1. Les Épreuves



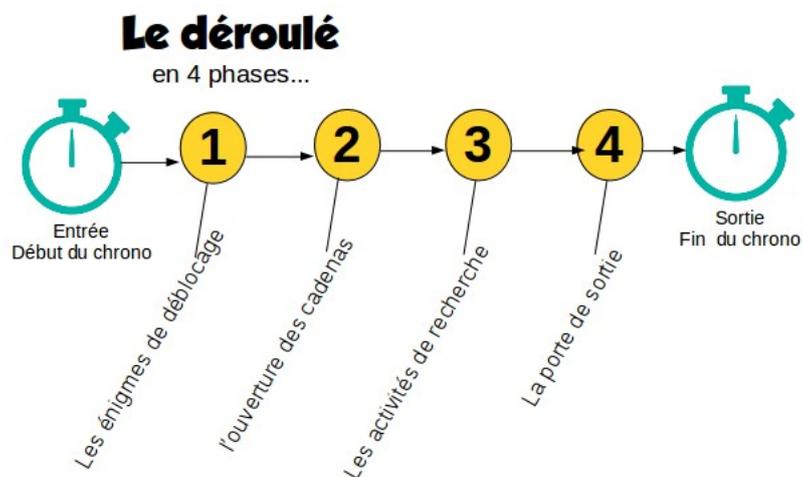
L'inscription à l'escape Game se fait au moyen d'un nom d'utilisateur (nom de la classe), courriel, et précision du département d'origine.

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 et activités est disponible sur la 1ère page. Nous vous encourageons à la consulter pendant le déroulé afin d'engager pleinement vos élèves.

Par le pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront dans le temple 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 déblocage : Ces énigmes permettent d'accéder aux activités. Ce sont des énigmes mathématiques. Lorsque la réponse est correcte, on accède directement à l'activité.

<p>Sachant qu'une boîte de cotignac peut contenir 22g de produit, combien peut-on remplir de boîtes avec la quantité de produit préparée grâce aux ingrédients ci-dessous ?</p> <p style="text-align: center;">Le cotignac est une spécialité d'Orléans à base de pâte de coing.</p>  <p>Ingrédients :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 kg de coings - 600 g de sucre 	<p>On peut remplir 72 boîtes. Saisir 72 dans la zone de réponse</p>
<p>Lucas achète des pralines de Montargis pour sa famille. Il choisit une jolie boîte à 21,90 € et deux petits sachets à 8,30 €. Il paie avec un billet de 50 €. Combien d'euros le commerçant va-t-il lui rendre ?</p>	<p>$21,90 + (2 \times 8,30) = 38,50$ $50 - 38,50 = 11,50$</p> <p>Saisir 11,50 ou 11,5 ou 11.50 ou 11.5</p>
<p>Le charcutier avait préparé 38 andouilles de Jargeau. Des chats ont réussi à entrer dans le magasin. Ils ont mangé toutes les andouilles sauf 9. Combien d'andouilles sont encore entières ?</p>	<p>9 andouilles n'ont pas été mangées, saisir 9</p>
<p>Le Pithiviers est une spécialité de la commune du même nom. Voici la recette pour 6 personnes : 100g de beurre pommade, 100g de sucre semoule, 100g de poudre d'amande, 20g de farine, 3 œufs. Combien de grammes de sucre faut-il pour préparer un gouter pour 18 personnes ?</p>	<p>Pour passer de 6 à 18 personnes, multiplier les quantités par 3, donc 300g de sucre. Saisir 300.</p>
<p>Il faut récolter 150 fleurs de crocus pour obtenir 1 g de safran sec. Combien faut-il de fleurs pour obtenir un kilogramme de safran ?</p>	<p>Saisir 150 000</p>
<p>Les fromages d'Olivet sont fabriqués à base de lait de vache. Ils sontensemencés de 'Penicillium candidum' puis affinés dans des caves à 12° C. L'Olivet cendré est mis en contact de la cendre de charbon qui donne au fromage une couleur grise et communique une odeur de terre à sa croûte. L'affinage dure deux semaines en cave puis 14 jours sur des planches. Si le fromager commence l'affinage du fromage le 12 mars 2025 au matin,</p> <p>A partir de quelle date le fromager peut-il vendre son fromage d'Olivet ?</p>	<p>2 semaines en cave et 2 semaines sur planche, soit 28 jours après le premier jour d'affinage : le 9 avril 2025. Cliquer sur la date dans le calendrier pour inscrire la date.</p>

Les activités (voir tableau partie activités) : les 6 activités sont bloquées par un cadenas. Chaque cadenas s'ouvre en saisissant une des réponses obtenue après résolution des énigmes de déblocage en lien avec les spécialités culinaires locales.

Vous découvrirez des activités en lien avec les personnages illustres de la région et des compétences numériques. Chaque résolution d'activité fera l'objet d'un envoi à Théodule (voir détail partie « activité »).

Les réponses de Théodule seront accessibles directement sur la page principale en cliquant sur l'enveloppe en haut à droite.

A chaque activité réussie et validée, un indice apparaît au dessus de l'image principale de l'escape. Ces indices permettent d'obtenir le code à 6 chiffres à saisir sur le digicode de la porte de sortie.

Note : lorsque vous ouvrez un document LibreOffice depuis le site, pour le modifier, vous devez soit cliquer sur « Editer le document » dans la barre bleue, soit l'enregistrer.

La porte de sortie : la sortie se situe à gauche de la bibliothèque. On accède alors à un digicode sur lequel il faut saisir dans l'ordre les chiffres obtenus après validation des activités.

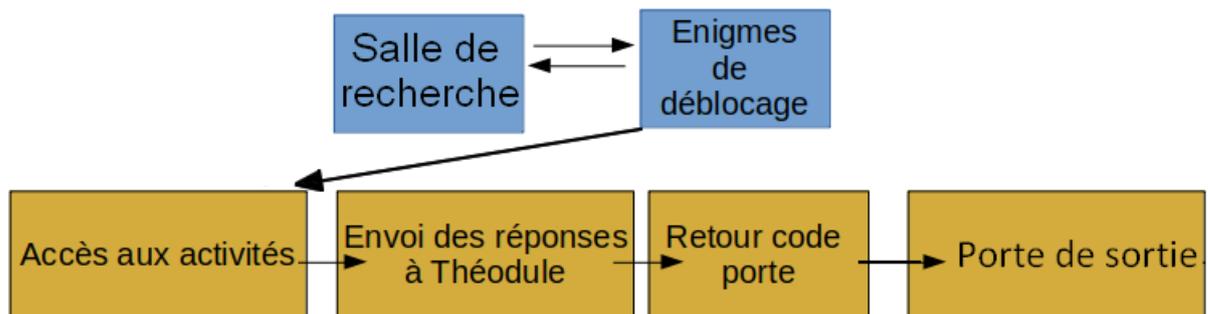
Une image indiquera la réussite du jeu dans le temps imparti.

Le cas échéant après les 2 heures, la bibliothèque se trouvera plongée dans un brouillard angoissant.

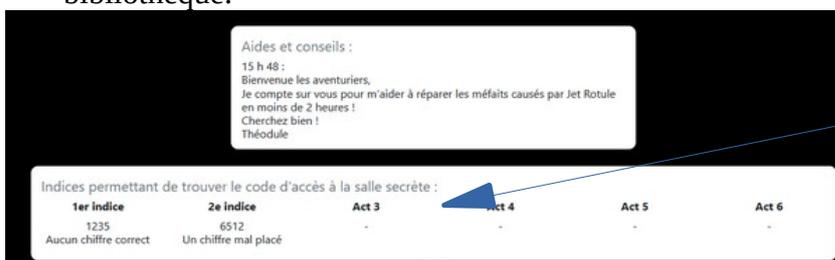


L'envoi des réponses : pour cet escape game, l'envoi des réponses se fait directement sur les pages d'activité.

Il suffit d'écrire la réponse dans le cadre et de cliquer sur « envoyer ». Pensez à la Nétiquette ! (Bonjour, Au revoir...)



Quand une activité est validée, un chiffre du digicode s'affiche au-dessus de la grande image de la bibliothèque.

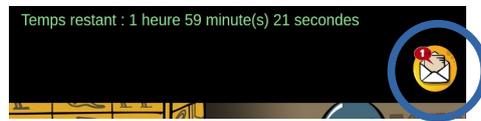


Zone des indices collectés pour sortir de la bibliothèque (les indices apparaissent dès la réponse de Théodule).

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.

Pour chaque activité, la classe recevra une réponse (activité validée, erreur sur l'activité et piste pour réussir).



L'image  apparaît si nouveau message de Théodule.

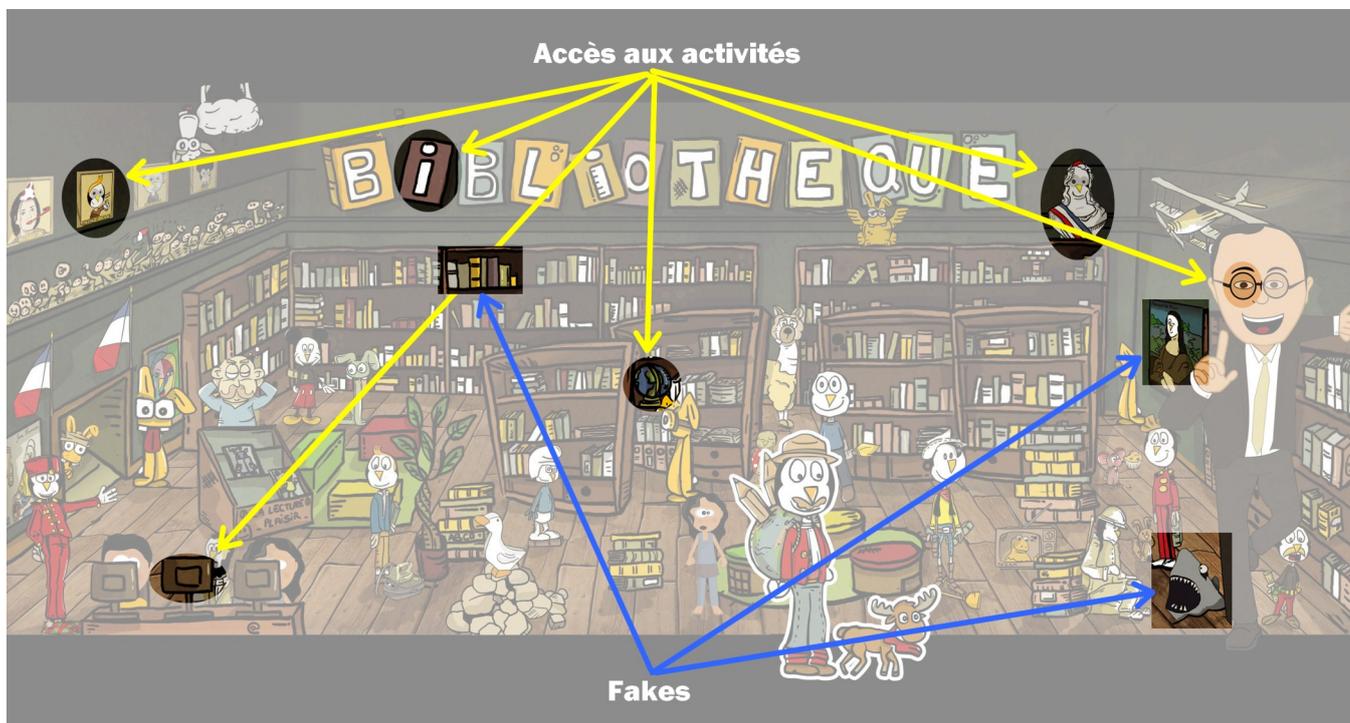
L'image  s'affiche s'il n'y a pas de nouveau message de Théodule.

Aides et conseils : Théodule donnera également des aides régulières. Elles apparaissent sous le décompte du temps avec l'horaire d'envoi.



2. Spoiler

Attention, les informations suivantes sont destinées au maître du jeu (l'enseignant). Elles peuvent être partagées progressivement avec les élèves s'ils ne trouvent pas les accès aux activités.



3. Activités

Activité	Organisation possible	Type d'activité
Activité 1 : Maurice Genevoix	Impression du questionnaire, puis recherche Internet et saisie des réponses en grand groupe.	Document LibreOffice Calc à télécharger Les élèves complètent le document et obtiennent des lettres à mettre en ordre pour trouver le mot code à renvoyer.
Activité 2 : Charles Péguy	Organiser les étiquettes sur l'écran pour les rendre lisibles. Lire attentivement l'ensemble des étiquettes avant de démarrer l'exercice.	Exercice LearningApps d'appairage d'étiquettes. Lecture avec prises d'indices et/ou inférences. Le code est une date qui apparaît quand l'exercice est réussi.
Activité 3 : Les sœurs Tatin	Imprimer le document avec la recette en désordre, découper les étiquettes pour les mettre en ordre. Il est possible de travailler directement sur le document numérique.	Document LibreOffice Draw. Lecture avec prise d'indice pour mettre un texte en ordre. Une fois les étiquettes en ordre, le mot code est à lire verticalement.

Activité 4 : Jean Zay	En groupe classe, lire les indices sur la carte en notant les numéros. Lire ensuite les indices sur les photos pour les associer avec les numéros.	Les élèves associent numéros de lieux et lettres des images et les envoient.
Activité 5 : Léonard de Vinci	Plusieurs groupes peuvent se répartir les 5 problèmes pour gagner du temps. Mettre en commun pour envoyer une seule réponse.	Les élèves résolvent des problèmes mathématiques et répondent en un seul envoi.
Activité 6 : Jeanne d'Arc	Un groupe cherche les associations Blasons/Compagnons.	Les élèves associent les blasons et les compagnons de Jeanne d'Arc. Quand l'activité est réussie, un mot code apparaît.

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 efficace. 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. Une organisation possible consisterait à faire un bilan des recherches au tableau. Ceci éviterait que des groupes continuent à chercher des réponses déjà trouvées. 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.

-Échanges avec Théodule:

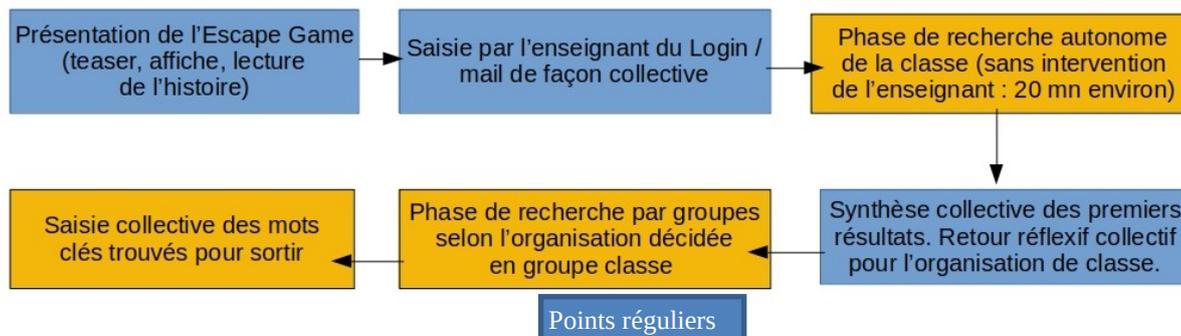
Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Netiquette (règle de bonne rédaction des messages : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur.) Voyez toutefois à la réduire à sa plus simple expression selon le degré d'autonomie et rapidité des élèves.

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

Enseignant	Elèves
------------	--------

 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, 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 du temple 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 1^{er} 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

Réalisation DSDEN du Loiret

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

Idée originale et graphisme : Benjamin CHATELIN

Web Programmation : Claude BACCON et Renaud HALIN

Réalisation techniques / pédagogiques et déploiement : Claude BACCON, Laetitia BACCON, Benjamin CHATELIN, Dominique FRACELLI, Renaud HALIN, Sylvain REGUIGNE, Stanislas ROLLIN, Jérémy RUELLÉ

DSDEN 45 – Avril 2025 - tous droits réservés