

---

# « A LA RECHERCHE DES ANIMAUX FANTASTIQUES »

## ESCAPE GAME

---

Il s'agit d'un **escape game linéaire**, simple à mettre en place, proposé dans une classe de CM2.



<https://view.genial.ly/5e1b53323cf83c241e1a64a9/interactive-content-escapegameanimauxfantastiques>

## Dispositif

La classe fonctionne sur un dispositif de type « **classe Harry Potter** » sur l'année scolaire. Dès la rentrée, les élèves sont répartis dans les maisons de **Gryffondor**, **Serpentard**, **Serdaigle** et **Poufsouffle**. Tout au long de l'année, ils construisent des compétences sociales pour sortir vainqueurs de la « **Coupe des Maisons** ». Aussi, ils sont amenés à collaborer, coopérer, s'écouter afin de récolter des points pour leur maison. « L'Escape Game » proposé ici, fait partie d'une des épreuves proposées aux élèves pour récolter **un bonus de 100 points**.

## Histoire

Buck, l'hippogriffe de Hagrid, est prisonnier d'une chaîne, fermée à l'aide de 2 cadenas codés. Pour retrouver les codes et libérer Buck, les Maisons doivent résoudre les énigmes proposées. En effet, à l'issue de chaque énigme, un indice est donné pour trouver la combinaison des deux cadenas.



## Déroulement

① Enrôler les élèves en plaçant une peluche de *Buck* (ou autre selon le matériel disponible), enchaînée, reliée par 2 cadenas codés. **Lancer « l'escape game » en visualisant la mission donnée par le Choixpeau Magique.**



② En acceptant la mission, chaque équipe reçoit un **capital de 100 points**. Ces points serviront de monnaie d'échange à la fin du jeu : *si une équipe n'a pas réussi à résoudre toutes les énigmes, elle peut faire le choix de « payer » une autre équipe pour obtenir un indice.*

③ Tour à tour, en cliquant sur les cadenas, les énigmes sont projetées et les **équipes bénéficient de 10 min** pour en trouver la solution, **soit 1h pour résoudre la totalité**. A la fin de chaque énigme, un indice est donné aux équipes pour trouver les chiffres des cadenas. *(pour faire apparaître les indices, il faut cliquer sur les flèches)*



④ Chaque équipe réunit les 2 codes des cadenas trouvés puis tentent leurs combinaisons en ouvrant les cadenas de la peluche de Buck, sans faire part de leurs réponses aux autres équipes. **Si les cadenas s'ouvrent, l'équipe gagne le nombre de points lui restant dans son capital.**

*Chaque équipe essaie d'ouvrir les cadenas à tour de rôle.*



⑤ Si aucune équipe n'a réussi à délivrer Buck, **une phase de collaboration s'impose entre les équipes**. Pour déclencher cette phase, chaque équipe voit son capital de points diminuer de moitié.

⑥ Chaque équipe note ses combinaisons de cadenas au tableau. Collectivement, les combinaisons sont analysées en vue de repérer les chiffres identiquement trouvés par chacune des équipes. Pour les chiffres qui diffèrent, les énigmes sont relancées et peuvent être résolues en coopérant entre équipes (*l'enseignant peut lui-même reformer des groupes ou laisser les élèves former eux-mêmes des groupes en mélangeant les membres de chaque équipe*). A la fin du temps imparti consacré à l'énigme, une réponse collective doit être formulée par le groupe classe. Effectuer cette phase pour chaque énigme relancée.

⑦ Tester les nouvelles combinaisons trouvées collectivement.

⑧ Si Buck est libéré, chaque équipe gagne les points restant dans son capital à la fin du jeu.

## Variables

✦ *Si la classe est équipée de tablettes numériques et d'une connexion à internet, les équipes peuvent évoluer à leur rythme en avançant dans les énigmes, en revenant en arrière dans le temps imparti défini au début du jeu.*

✦ *Pour apporter une différenciation, l'enseignant peut mettre à disposition des cartes manipulables des animaux fantastiques pour les énigmes du sudoku et du mastermind.*