

# Formation Histoire-Géographie

## Apprendre par le jeu : l'Escape Game



24/05/2022  
Proposition de  
Margot Eschbach



# Contexte

- Niveau : 5<sup>e</sup>, histoire
- **Thème** : Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe – XVe siècles)
- **Sous-thème** : L'émergence d'une nouvelle société urbaine
- **Place du jeu** : Remplace le chapitre
- **Situation de jeu** : Escape Game : Paris, 1348
- **Compétences travaillées** :
  - Coopérer
  - Raisonner, justifier une démarche
  - Analyser des documents



# Pourquoi l'Escape Game ?

- Le jeu d'évasion est un phénomène en France depuis 2013.
- Permet de développer chez l'élève :
  - La coopération
  - La curiosité
  - La persévérance
- L'élève est acteur
- Le professeur est le « maître du jeu » :
  - Amène les participants à entrer dans le jeu
  - Apporte des coups de pouce
  - Observe



# Mise en place du jeu

- 1 : Introduction immersive
- 2 : Explication des règles du jeu aux élèves
- 3 : Travail des élèves en ilot : réalisation de 4 « missions »
- 4 : Fin du jeu : découverte du trésor par les gagnants
- 5 : Reprise orale et trace écrite



# Étape 1 : Introduire et susciter l'intérêt

- Exposer le matériel dès l'entrée en classe
- Introduire le jeu par une vidéo immersive
- Scénariser l'activité



# Étape 1 :

## Introduire et susciter l'intérêt

*Août 1348,  
Paris*



*La Peste Noire se propage dans la ville de Paris. Les malades et les cadavres, recouverts de pustules noires, s'entassent par milliers dans les rues. Votre père Anselin Venet, riche marchand, compte parmi les victimes de ce terrible fléau. Avant de mourir il a pris soin de cacher sa fortune dans un coffre scellé. Dans son bureau vous trouvez ses affaires accompagnées de ce message :*

*Seul sera digne d'ouvrir ce coffre  
Celui qui accomplira les missions que je lui offre  
Dans mon bureau trouvez la clé  
De ma fortune si bien cachée*

*Vous n'avez pas le choix : ouvrez le coffre et fuyez la ville de Paris avant que la peste ne vous atteigne...*



# Étape 2 :

## Explication des règles du jeu

- Objectif : Ouvrir le coffre-fort en 1<sup>er</sup> et obtenir la récompense qui se trouve à l'intérieur
- 4 missions à accomplir en ilot
- Chaque mission doit être validée par l'enseignant pour pouvoir passer à la suivante.



# Étape 3 : le jeu

*Les élèves écrivent sur un dossier fourni par le professeur.*

*Le dossier est complété à l'aide de documents fournis dans des enveloppes.*

## Mission 1 : villes et routes commerciales au Moyen-Age

- Mot-croisé à compléter (Prélèvement d'informations sur une carte)

## Mission 2 : La plus grande ville d'Occident : Paris

- Tableau à compléter (classer des informations à l'aide d'un plan)

## Mission 3 : Artisans et commerçants de Paris

- Associer des enluminures avec leur définitions

## Mission 4 : Notre-Dame de Paris

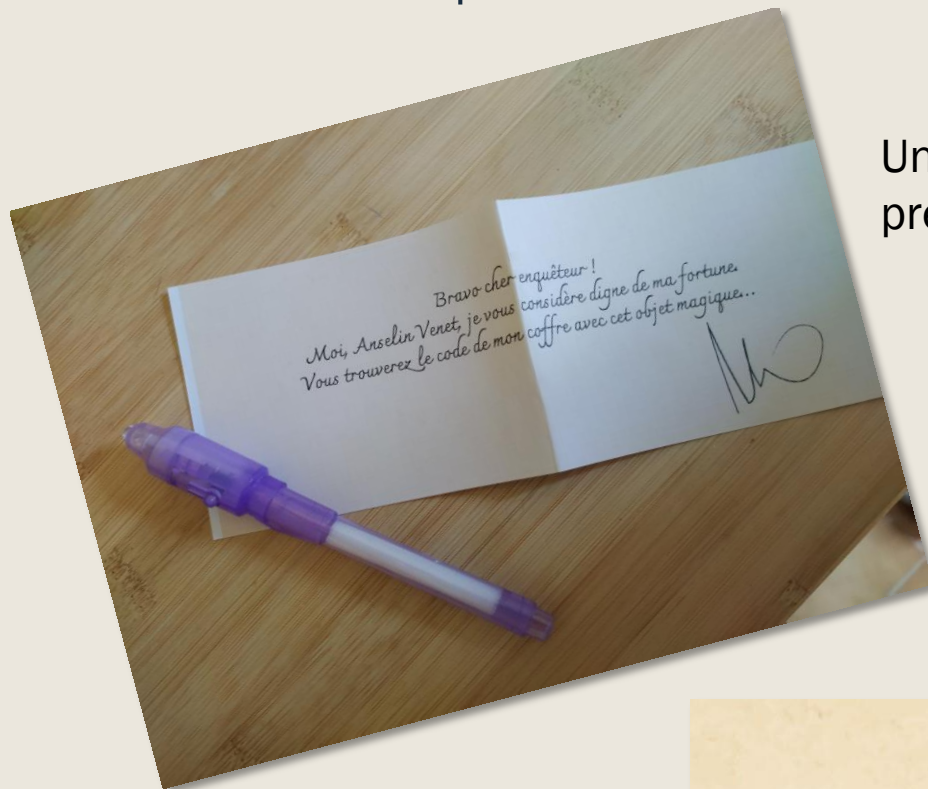
- Description d'une œuvre d'art (Images légendées de l'intérieur/extérieur)





# Étape 4 : Fin du jeu

- Une dernière épreuve inattendue



Un code à retrouver sur les enveloppes précédemment fournies.

Une fois le coffre ouvert :

*Vous avez enfin trouvé mon trésor.  
Fuyez maintenant, vos adversaires ont tous attrapé la peste noire !*



# Étape 5 : Quelle trace écrite ?

Nous avons des gagnants, que faire désormais ?

- Laisser finir les autres groupes car ce n'est pas qu'un jeu !
- L'ilot gagnant : Lui demander de rédiger un bilan

Une fois le travail terminé :

- Reprise orale nécessaire
- Ecrire avec les élèves la trace écrite



# Bilan de l'activité

AVANTAGES	INCONVENIENTS	AMELIORATIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Suscite l'adhésion des élèves</li><li>❖ Un modèle facilement déclinable</li><li>❖ Les élèves apprennent sans s'en rendre compte</li><li>❖ Permet d'aborder le chapitre de la ville au Moyen Age rapidement</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Une préparation chronophage</li><li>❖ Le bruit</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Donner un dossier à chaque élève qui servira de trace écrite</li></ul>

