

APPRENDRE

Panique en Egypte - Un jeu d'évasion en cycle 2 | CE1

Apports pédagogiques

Ce jeu d'évasion donne l'occasion d'engager les jeunes participants dans des activités variées permettant de favoriser leur coopération et de consolider de nombreuses compétences déjà travaillées, dans un contexte ludique et immersif.

Références aux programmes

Langage oral :

- Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension.
- Participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément...).

Lecture et compréhension de l'écrit :

- Identifier des mots rapidement : décoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés.

Enseignement moral et civique :

- Respecter autrui.

Questionner le monde :

- Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique.
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées.

Explorer le monde :

- Se repérer dans l'espace.
- Explorer le monde des objets et de la matière.

Mathématiques :

- Calculer avec des nombres entiers.

Compétences numériques

- Lire et traiter des informations sur un support numérique.
- Lire et construire un algorithme.



Contexte de l'action :

L'enseignante de la classe, ERUN dans la circonscription, a conçu ce jeu d'évasion sur le thème de l'Égypte antique en collaboration avec une collègue du département. Construit sur la base d'un scénario insolite, il a permis de réinvestir les connaissances et les compétences acquises en découverte du monde et de préparer la visite de l'exposition Toutankhamon à la Cité des Sciences de La Villette.

Focus

La jeu s'est effectué par demi-classes dans l'espace classe aménagé et sous l'œil de leur maîtresse de jeu costumée pour l'occasion. Dans un premier temps, les élèves ont mis au jour de nombreux documents, livres et objets qu'il fallait comprendre et associer. Ils ont rapidement compris qu'une grille de mots-croisés constituait la clé : onze mots à retrouver pour découvrir un douzième indice permettant d'accéder à une formule magique. Le temps était limité et les enfants se sont organisés pour réussir les épreuves à l'aide d'outils et de supports variés dont certains étaient au format numérique.

Matériel utilisé :

Tablettes, VPI.

Ressources numériques utilisées :

Applications [Scratch](#), [QR Reader](#) et [HP Reveal](#).

Retour sur la mise en oeuvre

Ce format pédagogique a nécessité un important travail préparatoire :

- conception du scénario et des épreuves,
- conception des supports et des vidéos,
- séances permettant l'acquisition du vocabulaire et la prise en main des applications (initiation à la programmation, réalité augmentée).

Une [bande-annonce](#) projetée quelques jours avant le déroulement du jeu a permis aux élèves de s'immerger dans l'univers imaginé par les enseignantes, suscitant ainsi leur intérêt.

Une [seconde vidéo](#) a été projetée au début du jeu afin de présenter la consigne générale.

Pendant le jeu, il fut particulièrement intéressant d'observer le comportement individuel des élèves, la manière dont ils ont organisé la répartition des tâches, leur degré de collaboration et leurs choix tactiques.

L'autonomie doit être favorisée, mais l'intervention de la maîtresse du jeu peut s'avérer nécessaire.

L'implication des participants est restée forte malgré le nombre d'épreuves.

Après le jeu, une phase de débriefing a permis d'ancrer les apprentissages en analysant chaque épreuve et les procédures de résolution.

Voir une [vidéo présentant le déroulement](#).

Pour aller plus loin

- Le portail *Prim à Bord* propose un "Que sais-je" permettant de découvrir les origines du concept d'escape game et de comprendre ce qu'est un jeu d'évasion pédagogique :
<https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-escape-game>
- Un article consacré au jeu d'évasion *Panique en Egypte* est disponible sur le site scape.enepe.fr (créé à partir d'une formation proposée aux enseignants de l'académie de Créteil et rassemblant de nombreuses ressources pour concevoir et s'inspirer de projets réalisés par des enseignants) :
<https://scape.enepe.fr/panique-en-egypte.html>
- Télécharger le kit complet du jeu (utilisable également au CE2 ou au CM1) :
<https://app.box.com/s/lpbrwm5xxol44t1jo0bowyixpvyqujls>