

APPRENDRE

Les Rennes Farceurs - Un jeu d'évasion en maternelle | PS-MS-GS

Apports pédagogiques

Ce jeu d'évasion (ou quête d'un trésor) se déroulant à travers toute l'école permet d'engager les très jeunes participants dans des situations variées permettant de favoriser leur coopération et de consolider des compétences déjà travaillées dans un contexte ludique et immersif.

Références aux programmes

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques :

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde :

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



Contexte de l'action :

Juste avant les vacances de Noël, les élèves de l'école se sont lancés à la recherche des clés des placards à jouets du Père Noël cachées par ses rennes facétieux.

Organisation :

Le jeu s'effectue classe par classe. Les élèves sont répartis en 5 équipes (entre 5 et 6 participants) accompagnées d'un adulte. Chaque groupe doit suivre un trajet différent correspondant à la carte qui lui a été confiée. Une consigne accessible en réalité augmentée est associée à un indice placé dans chacun des 8 lieux où se déroule une activité. Toutes les équipes se retrouvent à la dernière étape : une épreuve finale donne accès au code permettant d'ouvrir un coffre renfermant la récompense offerte par le Père Noël.

Lieu :

salles de classe, salle de motricité, couloirs de l'école.

Matériel utilisé :

tablettes, mur sonore, pinces enregistreuses, table interactive, boîtes à devinettes, supports plastifiés.

Ressources numériques utilisées :

- application [Photospeak](#) permettant de donner la parole aux rennes en les animant.
- application de réalité augmentée [HP Reveal](#) permettant aux élèves d'écouter les consignes avec leurs tablettes.

Retour sur la mise en oeuvre

Ce format pédagogique nécessite un important travail préparatoire pour l'enseignant.

Du côté des élèves, partir en quête à travers toute l'école présuppose la capacité de se repérer dans l'espace. Par ailleurs, la résolution des énigmes nécessite un entraînement pour les placer en situation de réussite.

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 des Rennes Farceurs 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). Il comporte les vidéos de présentation du jeu ainsi que des liens permettant de télécharger le kit complet ou de lire le magazine numérique créé par Nathalie Guey suite à cette action :

<https://scape.enepe.fr/les-rennes-farceurs.html>