

L'édit X: un jeu d'évasion (*escape game*)

Une mise en activité articulée autour des PPO

- Programme de seconde.
- Thème 3: L'état à l'époque moderne: France et Angleterre
Chapitre 1: L'affirmation de l'Etat dans le royaume de France.

1. Origine et diffusion des jeux d'évasion.

Origine.

- Les jeux d'évasion sont inspirés des jeux vidéos de type *escape room* créés au Japon dans les années 2000.
- > 2005: premiers jeux vidéos de type *escape room*.
- Premier *escape game* physique au Japon: d'abord dans un cadre événementiel et festif privé puis dans des locaux dédiés spécifiques, à vocation commerciale.
- > 2008: premier « *real escape game* » à Kyoto.



« **Crimson Room** », jeu vidéo, de Toshimitsu Takagi, 2005.

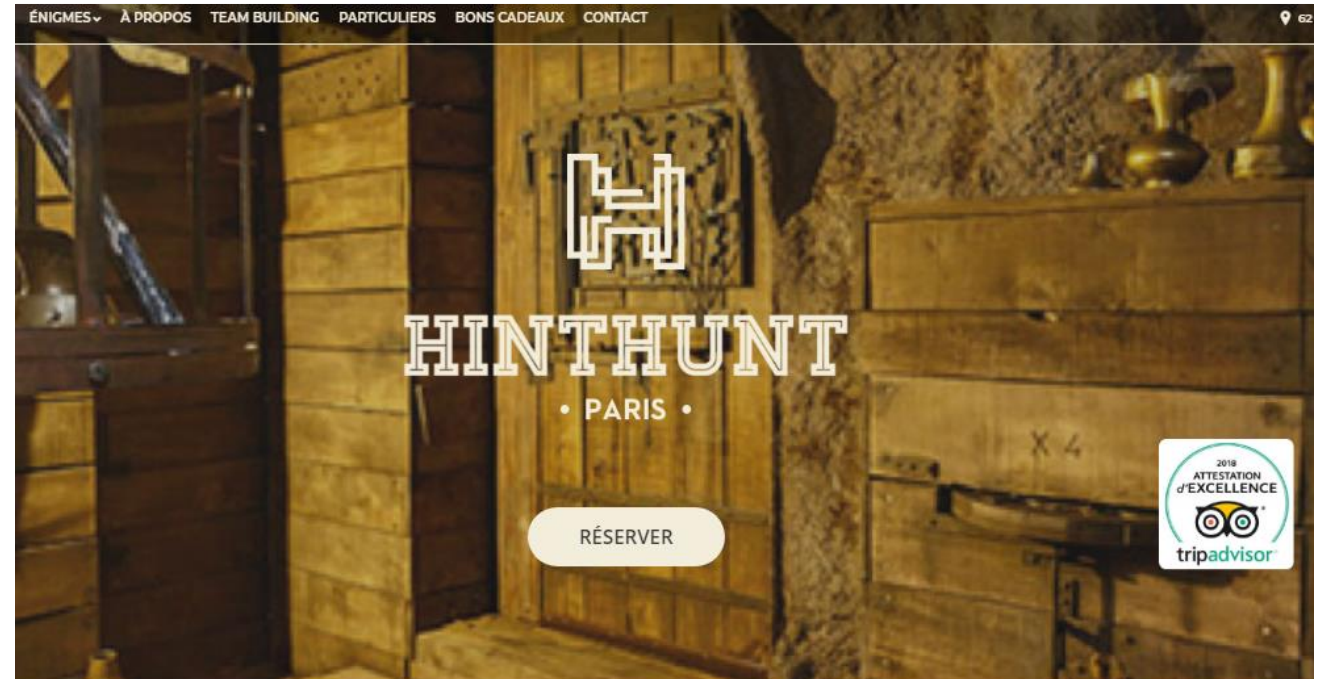
1. Origine et diffusion des jeux d'évasion.

Diffusion.

- Années 2010: diffusion en Europe via des commerciaux Hong-Kongais et Singapouriens.

- 2011: Budapest
- 2012: Londres
- 2013: Paris: *HintHunt*

= Succès immédiat dans le **management d'entreprise (team building)**.



NOS ÉNIGMES



La Zen Room

Partez à la recherche d'un héritage japonais d'une valeur inestimable ! Ce dernier a été dérobé et il n'y a que vous pour le récupérer chez le voleur. Intégrez un véritable appartement japonais avec une ambiance



Le Sous-Marin

Mission Torpedo
Vengez un sous-marin allié disparu des radars : armez vos torpilles et nettoyez le périmètre !
Mission Deepdown
La mécanique de votre sous-marin vous lâche et vous



Le Secret du Pirate

Retrouvez le célèbre saphir du pirate Henry Every en embarquant à bord de son bateau hanté !
Évoluez dans des décors à couper le souffle et actionnez des mécanismes uniques.



L'Expérience Interdite

Des scientifiques se livrent à de multiples expériences au sein d'une base scientifique secrète pour tenter de développer un sérum décuplant les capacités mentales et physiques humaines.

1. Origine et diffusion des jeux d'évasion.

Diffusion.

En France ouverture d'*escape games* dans les grandes villes.



1. Origine et diffusion des jeux d'évasion.

La culture et l'éducation s'emparent rapidement des jeux d'évasion qui rejoignent les *serious games*.

> des activités pédagogiques avec des ressorts ludiques facilitant l'acquisition de connaissances et de compétences.

The screenshot shows the Louvre Museum's website interface. At the top, there is a navigation bar with the Louvre logo and several menu items: 'INFORMATIONS PRATIQUES', 'VISITES & ACTIVITÉS', 'EXPOSITIONS & ACTUALITÉS', 'ŒUVRES & PALAIS', 'ARTS & ÉDUCATION', and a red button 'ACHÉTEZ VOTRE BILLET'. Below this, a secondary navigation bar highlights 'Expositions & Actualités' and 'Evénements', with a breadcrumb trail 'Mystères aux Tuileries. L'aventure game du Louvre revient'. The main content area features a large green banner for the event 'Mystères aux Tuileries. L'aventure game du Louvre revient'. The banner includes the title 'MYSTÈRES AUX TUILERIES' in large pink letters, the subtitle 'L'ADVENTURE GAME DU LOUVRE', and a 30th anniversary logo. A hand holding a magnifying glass over a map and a statue are visible in the background. Navigation arrows for 'Evénement précédent' and 'Evénement suivant' are present. At the bottom of the banner, there is a red button labeled 'Informations pratiques' and a small text box stating 'Un jeu inédit au cœur du célèbre jardin parisien du 6 juillet au 25 août 2019.'



Deux *escape games* « institutionnels » - 2019

1. Origine et diffusion des jeux d'évasion.

Une production d'*escape games* à vocation pédagogique de plus en plus étoffée.








Etudier le tribunal d'Osiris dans le papyrus d'Hunefer à travers un escape game

L'étude de ce papyrus intervient à l'occasion du troisième sous-thème consacré aux « Premiers États, premières écritures » dans la première partie du programme de sixième. Il s'agit de montrer le lien existant entre les écritures et les croyances des Égyptiens. Les notions de mythes et de croyances sont ainsi abordées et plusieurs compétences sont travaillées :

- Analyser et comprendre un document
- Coopérer et mutualiser (travail en équipe = organiser le travail pour résoudre une énigme en un temps limité)
- Pratiquer différents langages. Le bilan de l'escape game doit prendre la forme d'un texte exposant les enseignements qu'apportent le papyrus sur les croyances des Égyptiens.

Auteur: Fabien JOUBERT, Collège Julien Dumas, Nérondes (Cher).

Ressources :

-  Diaporama descriptif de la séance à destination des enseignants
-  Vidéo introductive à faire visionner aux élèves en introduction
- Tutoriel pour réaliser des qr codes hors-ligne à l'aide d'une borne synology
-  Liste des énigmes
- Texte énigme 4
- Texte énigme 6
-  Solutions
-  Document élève
- Modèle pour personnaliser des enveloppes

2. Les ressorts et la mécanique d'un *escape game*.

- **L'entrée dans un autre espace-temps : le « Cercle magique ».** (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938.)
Franchir une frontière avec un monde dont la réalité est différente.
- Cela implique un **contrat tacite** entre l'organisateur du jeu et les joueurs.
« la suspension consentie d'incrédulité » (Samuel Coleridge, *Biographia Literaria*, 1817)



Le *Tardis*, Doctor Who.

2. Les ressorts et la mécanique d'un *escape game*.

Un scénario pédagogique

- Des **objectifs** en terme:
 - d'acquisition et de mobilisation de connaissances.
 - de mise en œuvre de compétences (collaborer, coopérer, être autonome, chercher et valider...)
- La situation du jeu dans **la progression**:
amorçage, transition, prolongement, contrôle...

Un contexte: l'univers du jeu.

- **Quel lieu ?**
Doit permettre le déplacement, la constitution de groupes, les échanges (parfois sonores)
- **Quels matériels ?**
Le matériel de l'énigme, éventuellement du matériel informatique.
- **Quels acteurs du jeu ?**
Les élèves, les professeurs (binôme professeur d'HG et documentaliste) qui incarnent des rôles spécifiques pour entrer dans le « cercle magique ».
- **Quelle durée ?**
(prévoir une minuterie physique ou virtuelle)

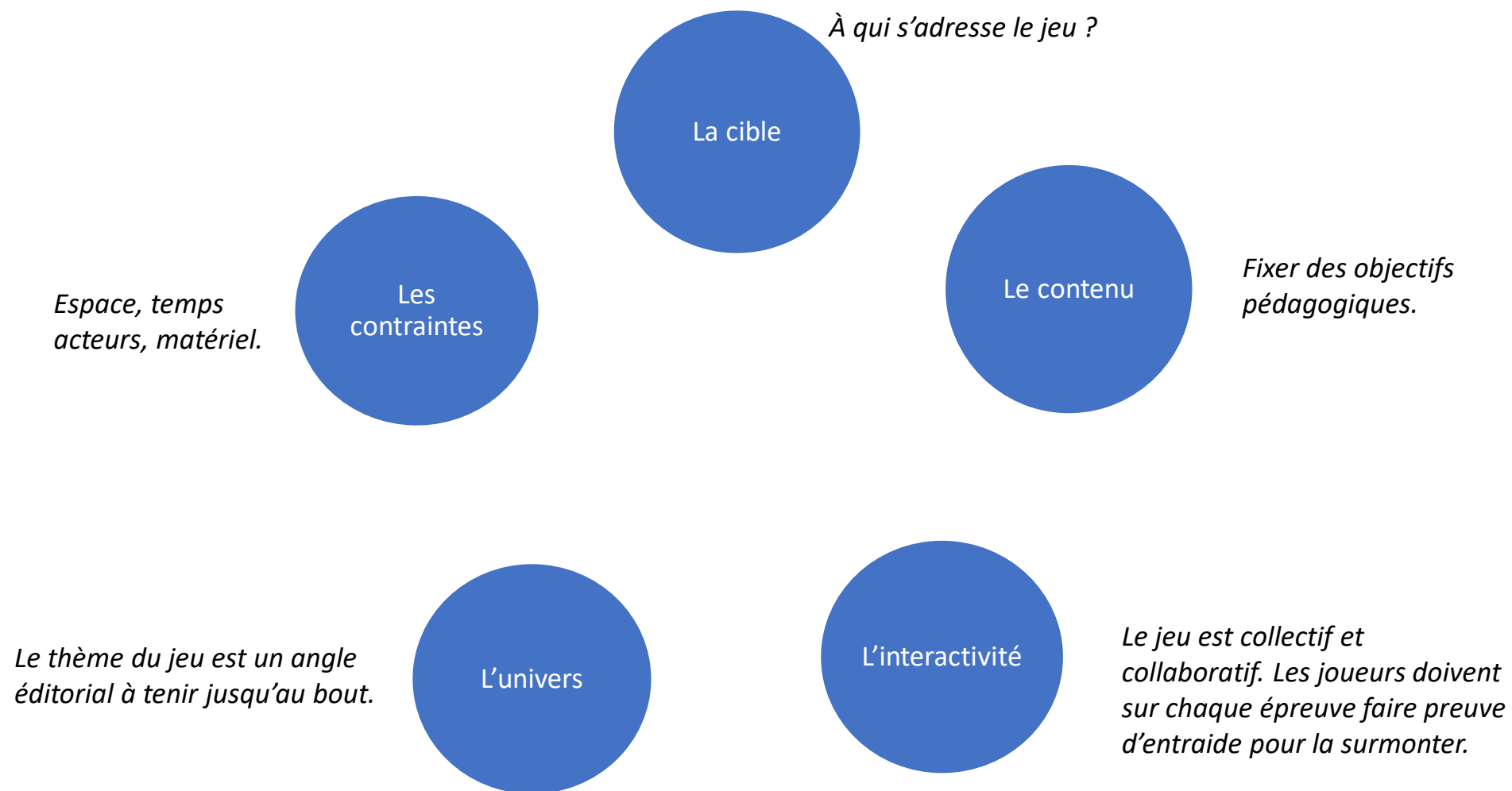


Jean Marais dans « Orphée » de Jean Cocteau, 1950.

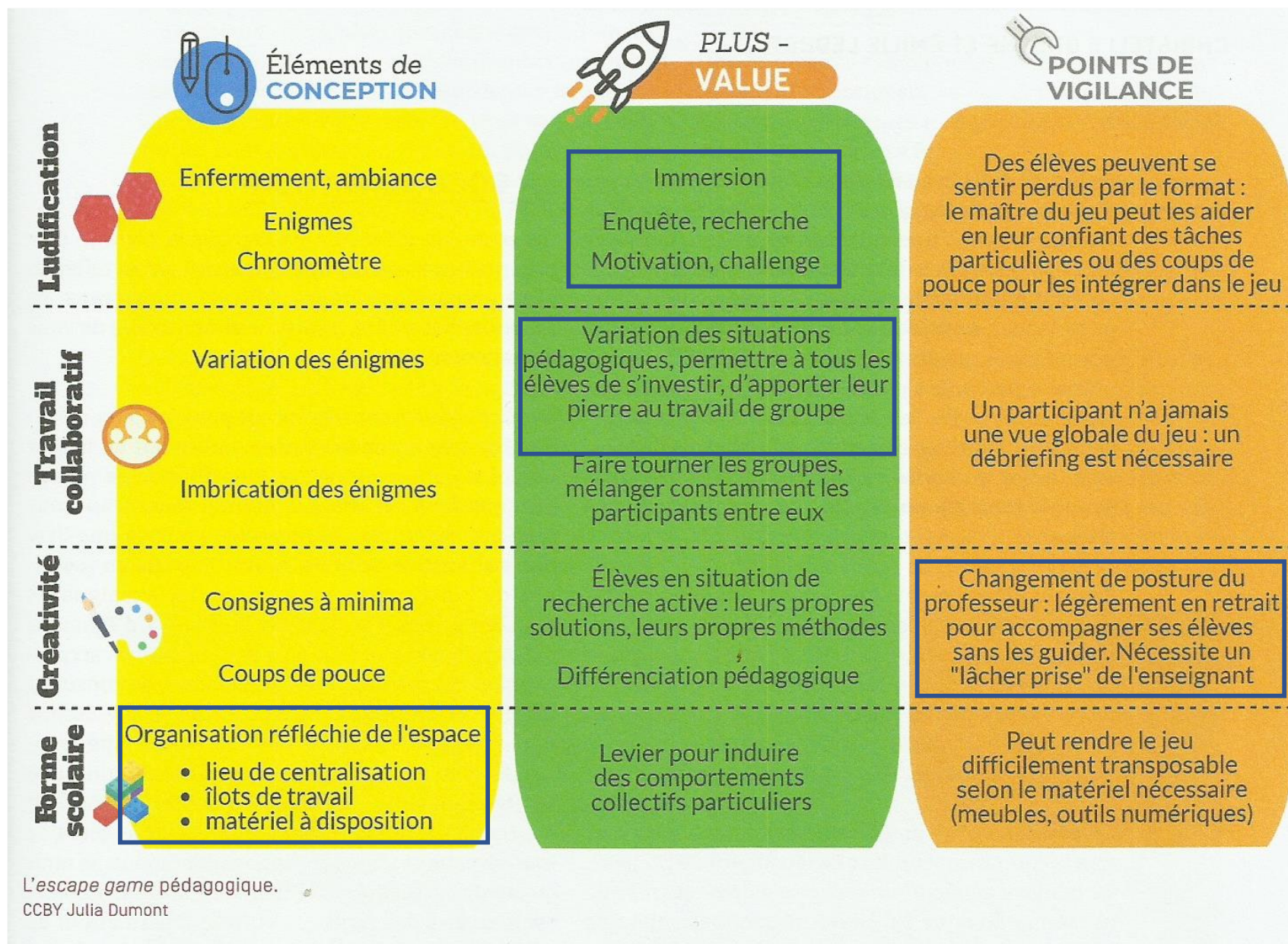
2. Les ressorts et la mécanique d'un *escape game*.

5 points de pré-design pour concevoir un jeu d'évasion.

(par Fabrice Jouvenot).



2. Les ressorts et la mécanique d'un *escape game*.



3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Faire sortir du château de Versailles un projet secret dans un temps limité .

Le scénario du jeu: « L'édit X »

Nous sommes le 17 octobre 1685.

Les élèves incarnent un noble huguenot de province présent à Versailles dans la suite de Philippe Elysée Couannault de Fardel, un grand seigneur protestant du royaume, incarné par l'enseignant.

Ils vont devoir dans le laps de temps imparti (40') découvrir quelle est l'intention du Roi à l'égard des protestants.

Afin de pouvoir prévenir leurs coreligionnaires de la menace, leur seigneur leur enjoint de **reconstituer** le **texte crucial** qui doit être très bientôt soumis au Conseil d'En-Haut, pour être proclamé le lendemain.

Au sein d'un groupe de 5 à 6 élèves, il leur faudra **collaborer** pour **exploiter** un corpus documentaire et **mobiliser** leurs connaissances historiques pour résoudre 3 énigmes qui prennent place dans le contexte de la société de cour de Versailles.

Une fois le texte reconstitué, les élèves auront un mot de passe à communiquer discrètement à l'enseignant pour valider leur trouvaille.

Le kit de départ du jeu.

Remis à chaque groupe d'élèves

Prévoir une impression de qualité en couleur.

- *La lettre de mission (teasing: remise aux élèves l'heure précédente)*

+

- 1 plan du château de Versailles.

- La journée du Roi heure par heure.

- La 1ere énigme.

- 2 jetons « *Faveur* ». (pour débloquent une situation d'impasse)

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Situation de l'EG dans la progression.

AMONT

*Présentation de l'activité
(15 minutes)*

- L'esprit du jeu.
- Les modalités pratiques
- Les équipes.

Pré-requis notionnels et factuels.

- Le protestantisme, les Réformes (Th.2)
- Le développement de l'administration royale.
- Le pouvoir monarchique et les conflits religieux.

+

PPO: L'ordonnance de Villers Cotterêts et la construction administrative française.

PPO: L'Edit de Nantes.

AVAL

*Debriefing
(10 minutes)*

- Ce que vous a apporté le jeu
- Difficultés rencontrées

• **Construction du cours à partir du corpus proposé dans le jeu.**

- La volonté du pouvoir royal de soumettre la noblesse.
- Le rôle de la guerre dans l'affirmation du pouvoir monarchique et l'extension du territoire soumis à l'autorité royale.

+

PPO: Colbert.

PPO: Versailles, le Roi-Soleil et la société de cour.

PPO: La révocation de l'édit de Nantes.

Activité
Escape Game
1 H

Documents supports:

- Le plan de Versailles et la journée du Roi.
- La galerie des glaces.
- Le texte de St Simon sur la cour.
- Les documents sur les manufactures.
- La carte de la guerre de Hollande.

Une immersion dans le Grand Siècle.

Pendant le jeu les documents ne sont que ponctuellement étudiés pour eux-mêmes.

L'étude des documents n'est pas l'objet du jeu.

En revanche le jeu permet:

- De **réinvestir des connaissances** acquises dans les cours précédant l'activité.

- Villers-Cotterêts/François 1er (PPO)
- Edit de Nantes (PPO)

- d'**introduire un corpus documentaire** qui sera intégré au cours suivant:

- Le plan de Versailles et la journée du Roi.
- La galerie des glaces.
- Le texte de St Simon sur la cour.
- Les documents sur les manufactures.
- La carte de la guerre de Hollande.

Il s'agit d'**immerger la classe** dans un « environnement Grand siècle ».

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Une immersion dans le Grand Siècle.

Pendant le jeu les documents ne sont que ponctuellement étudiés pour eux-mêmes.

L'étude détaillée des documents n'est pas l'objet du jeu

En revanche le jeu permet

- De **réinvestir des connaissances déjà** acquises dans les cours pour débloquer une énigme:

- Villers-Cotterêts/François 1er (PPO)
- Edit de Nantes (PPO)

- d'**introduire un corpus documentaire** qui sera étudié lors des cours suivants:

- Le plan de Versailles et la journée du Roi.
- La galerie des glaces.
- Le texte de St Simon sur la cour.
- Les documents sur les manufactures.
- La carte de la guerre de Hollande.

> Il s'agit d'**immerger la classe** dans un « environnement Grand siècle » et de préparer l'étude des documents.

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Items du programme	Le développement de l'administration royale.	La volonté du pouvoir royal de soumettre la noblesse.	Le rôle de la guerre dans l'affirmation du pouvoir monarchique et l'extension du territoire soumis à l'autorité royale.
Idées-forces	Le mercantilisme. Colbert et la manufacture des Gobelins.	La domestication de la noblesse.	Les guerres de Louis X
Documents du corpus du jeu	<ul style="list-style-type: none">• La tapisserie des Gobelins.• Le texte sur la manufacture de Beauvais.	<ul style="list-style-type: none">• Le plan du château• La journée du Roi• Le texte de St Simon.	<ul style="list-style-type: none">• La carte sur la guerre de Hollande.• Le plafond peint de la galerie des glaces

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Des contraintes à anticiper

Le lieu: le CDI.

- Un espace propice à un travail en groupe.
- Matériels: PC, tablettes ou smartphones, livres.
- Participation recommandée du collègue documentaliste.
- Eventuellement, une **musique d'ambiance**.

ex: « Proserpine » de Lully, interprété par l'ensemble du concert spirituel, à la Philharmonie de Paris, le 5 mars 2006:

<https://huit.re/lullyproserpine>

Le découpage de la séance.

- 5 minutes d'accueil des élèves
- 40 minutes de jeu
- 5 minutes de conclusion/rangement

Les équipes.

- Constituer des groupes de 5 élèves réunis autour d'une table.
- L'équipe se donnera **un nom** (par exemple, référence aux provinces d'ancien régime)

Introduire le jeu

15 minutes de l'heure précédant l'activité seront consacrées à la présentation de l'esprit du jeu, de ses objectifs et de l'explicitation de ses règles.

Important: remettre la lettre de mission à chaque élève, afin que chacun puisse se l'approprier avant le jeu. (*teasing*)

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

L'élève

L'élève incarne un rôle, un petit noble de province huguenot, coreligionnaire d'un Grand du royaume (le professeur).

Il se voit confier **une mission**: reconstituer un projet d'édit, en résolvant trois énigmes successives afin de le faire sortir de Versailles.

Il collabore pendant l'enquête avec d'autres huguenots de la cour. (les élèves de son groupe)

Il doit:

- Travailler en équipe.
- Réinvestir des connaissances factuelles du cours.
- Prendre des initiatives
- Développer l'écoute de l'autre
- Argumenter auprès des autres élèves pour convaincre
- Exercer son esprit critique
- Faire des choix

3. Une proposition de jeu d'évasion en classe de seconde.

Le professeur.

« Maître du jeu », il incarne un rôle, celui d'un seigneur protestant, mais reste en retrait, en situation d'observation durant le jeu.

✓ **Avant l'activité:**

- Il sensibilise l'élève: *teasing*. (important pour entrer dans le « cercle magique ».)
- Il explicite les règles.
- Il veille à la constitution des équipes.
- Il remet à chaque élève la lettre de mission.

✓ **Pendant l'activité:**

- Il introduit le jeu.
- Il remet le matériel de départ puis les 3 énigmes successives.
- Il recueille les réponses des élèves aux différentes énigmes.
- « Gardien du temps », il annonce à intervalles réguliers le temps disponible.
- Donne des « coups de pouce »: Il oriente si besoin en échange d'un jeton de faveur.
- Il conclut le jeu.

✓ **Après l'activité:**

- Il conduit le débriefing et intègre les éléments du jeu au cours.

Le documentaliste

Le documentaliste incarne un personnage de la cour acquis à la cause protestante.

Ex: Madame de Cédéhie, dame de compagnie de la Reine.

✓ **Avant l'activité:**

Il prépare les différents éléments matériels du jeu (projet d'édit déchiré, billet caché dans l'encyclopédie Universalis...)

✓ **Pendant l'activité:**

Il valide les réponses lorsque les élèves ont terminé une énigme et leur remet les parties découpées du projet d'édit au fur et à mesure.

➤ cf: le memento des énigmes

Une Ressource précieuse.

L'ESCAPE GAME

TOUS DOMAINES

—
COLLÈGE
LYCÉE

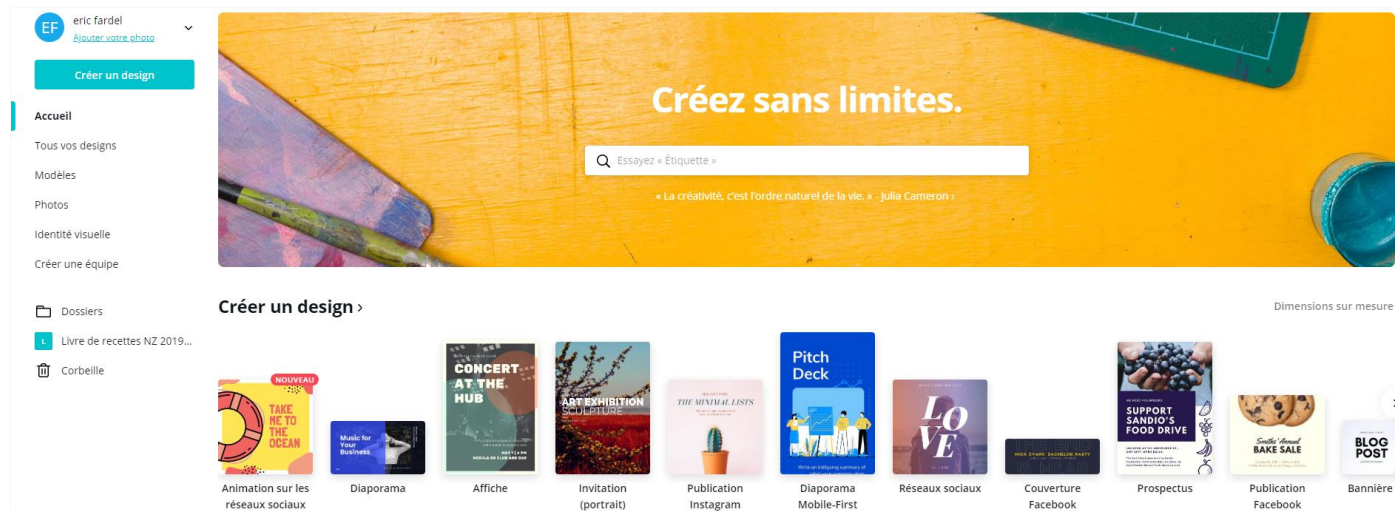
Une pratique
pédagogique innovante

COORDONNÉ PAR
ÉMILIE LEBRET
CHRISTELLE QUESNE



Quelques outils numériques.

- Site de de création d'infographies: CANVA



- Site de création de **QR codes**: UNITAG
<https://www.unitag.io/fr/qrcode>



Quelques outils numériques.

- Site de réduction de liens internet
Huit.re (framasoftware)
<https://huit.re>



La perle des raccourcisseurs d'URL

- Fond d'écran multitâche Classroomscreen

