ORGANISER UN ESCAPE GAME = PARCOURS DU COMBATTANT

Avant de se lancer dans l'aventure, il faut être prêt à consacrer du temps à cette préparation . Il ne faut pas compter les heures et savoir s'associer avec un(e) collègue. A deux, c'est mieux ! On s'encourage et on s'entre-aide et ça multiple les chances d'anticiper les situations et les réactions des élèves.

Pensez à proposer aux collègues de jouer les cobayes --> ils ont des supers conseils !!!

Une fois que les troupes sont motivées, il faut se lancer et foncer car le succès auprès de vos élèves sera au RDV ! COURAGE !

- Achat de matériel
    - Budget à prévoir (achat 4 lampes UV 20€ environ, feutre UV 8 €, maquettes ADN 60*2, mallette type petite valise 9€, 4 cadenas à lettres <20€, enveloppes kraft, chenilles de 2 couleurs 5€
    - Achats sur internet compliqué dans certains établissements
- Matériel labo à prévoir :
    - Ecorché
    - Maquettes d'ADN
- Matériel à récupérer :
    - Boite de médicament vides (fluidifiant muqueuses nasales/ paracétamol/ beclométasone …)
    - Feutres vélédas pour écrire sur les tables
    - Feuilles colorées, stylos, feutres, enveloppe, ciseaux pour préparer les indices à cacher dans la salle sous une forme attrayante.



PIEGES A EVITER



- Les **faux indices chronophages** comme les notices de médicaments, que les joueurs prennent du temps à lire pensant y trouver un indice => perte de temps précieux .
- Espace de jeu = salle de classe

  Si l'espace n'est pas strictement défini, le joueur accède à l'espace professeur et fouille partout :D
- Laisser faire les codes des cadenas sans surveillance (mécanismes forcés, les élèves sont très motivés pour déverrouiller !!!)

CONSEILS

- Bien délimiter l'espace de jeu (pas derrière le bureau, ni derrière les affiches punaisées au mur) : salle de classe.
- Pas besoin de sortir de la salle, ni monter sur les tables et tabouret (pas d'indice dans le plafond).
- Ne pas démonter les objets (ordinateur, flexibles de robinet, cadres ou panneau d'affichage… selon le matériel dans la salle).

POINTS A AMELIORER

- Ajouter un système de joker en nombre limité en donnant une boite de haricots secs à utiliser quand l'équipe le décide pour limiter les coups de pouce intempestifs.

Un haricot = un indice délivré par la maîtresse de jeu

Pas de haricot → pas d'aide

- Ajouter un décor supplémentaire (chambre d'hôpital par exemple)
- Afficher la progression des équipes en direct en faisant valider les étapes par la maîtresse de jeu qui met à jour la progression sur screen classroom.
- …

MEMO AVANT SEANCE

- Allumer ordi et vidéo projecteur pour timer (screen classroom), musique et vidéo d'intro.
- Charger la vidéo d'intro.
- Caler la musique d'ambiance si besoin.
- Coller à la pate à fixe les enveloppes de chenille.
- Préparer les indices et doc secours pour anagène
- Etaler les boites et la déco
- Donner des noms aux équipes dans le couloir : A, T, C et G.

MEMO FIN DE SEANCE

- Les équipes réalisent une carte mentale sur leur paillasse et la prennent en photo afin de la recopier au propre, à la maison, sur leur cahier.

BONNE CHANCE A TOUS !

En cours de construction …

Témoignages d'élèves :

« C'était super, on peut en refaire un Madame ? ».

« C'est bien d'apprendre comme ça ».

Témoignages d'une maîtresse du jeu :

« Les élèves adhèrent tout de suite à l'activité et entrent en compétition. Toutefois le fait de devoir déverrouiller les 4 cadenas ensemble pour ouvrir la mallette les incite à faire collaborer sur cette phase de jeu. A la fin, la réalisation de la carte mentale permet de vérifier si les notions importantes ont été acquises. La relation avec les élèves change un peu sur ces séances de « jeu sérieux » et cela est très agréable. »