

## Compte-rendu, retour d'expérience sur l'ESCAPE GAME : UN PEU, BEAUCOUP...

Après de très nombreux reports liés au contexte sanitaire, l'escape game a enfin pu être « testé » dans une classe de GS.

4 adultes (L'enseignante, qui est aussi directrice, l'ATSEM, l'ERUN, et la CPC) étaient présents pour encadrer les ateliers.

Le lecture de l'album « Un peu, beaucoup » d'Olivier Tallec a été, comme le scénario le prévoit, le point de départ de cet escape game.

La lecture n'a pas donné lieu à un travail sur la compréhension de l'album qui pourra être effectué, par la suite par l'enseignante.



### I. Le témoignage de la directrice (enseignante en classe de GS) Isabelle Girault

L'enseignante et son ATSEM ont encadré les ateliers des énigmes 1, 3 et 4.

#### **« Une petite bulle de bonheur dans le quotidien covi odieux d'une directrice ...**

Les enfants étaient enthousiastes et sont tous rentrés dans une démarche de recherche. L'atsem de la classe était très heureuse d'avoir pu participer à ces ateliers. Elle a pu me retranscrire les difficultés de chacun (repérage difficile sur le quadrillage (énigme 1) pour l'élève gaucher, investissement très positif de l'enfant maintenue en GS qui a été le moteur pour ranger par taille les branchages .)

J'étais un peu inquiète sur le problème avec les compléments à 8 (énigme 4) mais mon groupe a pu réinvestir le travail sur les décompositions avec les dominos (cf MHM) et a pu facilement trouver les solutions (à refaire en accueil avec les autres groupes )

Idée pour un atelier autonome : ouvrir un cadenas avec un code chiffré .

L'après-midi , nous avons débriefé la matinée , chaque groupe a expliqué ce qu'il avait fait .

Je ferai un montage photos avec une dictée à l'adulte pour mettre dans le cahier de l'écrivain .

Un grand merci à mes deux collègues Michèle Joly et Sandrine Maret .

Isabelle Girault  
Les Echaliers  
Beaune »

## II. Le témoignage de l'ERUN, Sandrine Maret

### **« Enigme 5, problème complexe à étapes, utilisation de phonopaper :**

→ après 2 lectures de l'énoncé, mise à disposition de pommes de pin et consigne : « vous imaginez que vous êtes le petit écureuil. Vous pouvez ramasser des pommes de pin comme lui et rejouer l'histoire pour trouver combien il en a à la fin. » Au départ les enfants prennent un maximum de pommes de pin et les dénombrent, sans faire le lien avec l'énigme.

→ Relecture de l'énigme aux enfants. Étape par étape. Donc guidage nécessaire pour qu'ils comprennent comment utiliser les pommes de pin.

Manipulation de chaque enfant, décomptage trop rapide pour certains, comptage en double... « Attention, prenez le temps de bien compter chaque pomme de pin une seule fois ».

Réponses différentes → « on va recompter tous ensemble : »

Comptage à chaque étape par chaque enfant. → ceux qui se sont trompés arrivent à la bonne réponse.

Comme la manipulation était comprise, j'ai proposé une nouvelle énigme en changeant seulement les quantités : l'écureuil ramasse 7 pommes de pin. Il en donne 3 à monsieur Lapin. Puis il en ramasse 4 sur le chemin de sa maison. Question : combien a-t-il de pommes de pin à la fin ?

Les élèves ont manipulé en autonomie.

→ Réponses différentes → vérification étape par étape pour chaque enfant.

Bilan de la 1ère partie : l'attrait des objets à manipuler peut faire oublier la consigne initiale. Pour ce groupe d'enfants, un guidage initial a permis ensuite une réflexion/manipulation en autonomie. Avec les pommes de pin, avec les doigts de la main aussi pour certains. Très belle activité !

### **Activité phonopaper :**

Distribution des cartes avec le code.

« Que voyez-vous sur l'image ? »

→ « de l'herbe » (les ondes), « des troncs d'arbre sur les côtés » (les bandes noires)

« Que peut-on faire avec cette image ? »

→ « dessiner un écureuil, un lapin »

J'introduis la tablette : « sur la tablette, j'ai une appli qui va lire l'image. On va voir comment elle peut la lire. »

→ Difficile de faire tenir la tablette par un élève, pour avoir la bonne distance avec la carte. J'ai tenu la tablette, j'ai demandé aux enfants de mettre la carte dessous.



- 1<sup>er</sup> essai : carte à l'envers.
- 2<sup>e</sup> essai : « est-ce qu'on peut lire la carte dans un autre sens ? » Les enfants ont tourné la carte d'un quart de tour, cela ne fonctionne toujours pas.
- « 3<sup>e</sup> essai : carte dans le bon sens → le son est trop faible par rapport au bruit dans la classe (classe répartie sur 4 ateliers dans la même pièce)  
guidage : c'est un mot en 2 syllabes... C'est une espèce d'arbre...  
Sur quel arbre poussent les pommes de pin ? « Sur un pommier ! »  
C'est le nom de l'arbre qu'on décore à Noël. « Sapin ! »

→ même en sachant quel mot est dit, les enfants ont eu des difficultés à le reconnaître, pas assez audible.

Ils ont ensuite tous essayé de faire lire le mot par la tablette... beaucoup d'essais mais une seule lecture réussie.

Bilan de la 2<sup>e</sup> partie : activité un peu frustrante pour les enfants. Retour à l'escape game avec la distribution de l'indice pour trouver le code du cadenas

### **Suggestions techniques :**

- Utiliser un code imprimé sur du bristol au lieu des cartes plastifiées qui réfléchissent les plafonniers et parasitent le scan par la tablette ?
- Connecter une enceinte bluetooth sur la tablette pour amplifier le volume ?
- Refaire les enregistrements originaux en montant le volume ? »

### **III. Le témoignage de la CPC, Michèle Joly**

« L'enseignante de la classe a été rencontrée en amont :

- la philosophie de l'escape game, les énigmes ont été présentées par la CPC pour savoir si elles étaient adaptées à la progression de l'enseignante et au niveau des élèves.
- un point logistique sur le matériel (bien qu'il soit préparé préalablement) a été fait afin de s'assurer que tout était prêt pour le bon déroulement du jeu.

Les élèves ont été très attentifs pendant la lecture de l'album (environ 6 minutes).

La lettre laissée par l'écureuil a suscité la motivation des élèves et leur engagement dans les différents ateliers. (1 adulte = 1 atelier)

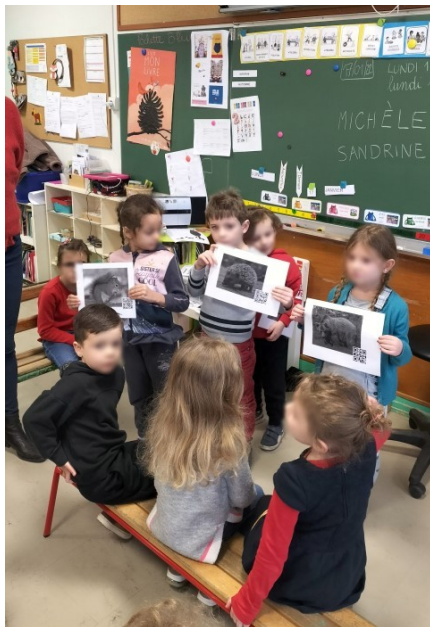
L'énigme 2 abordait la répartition de 42 branches entre les 6 animaux, amis de l'écureuil. Très rapidement, le groupe des 5 élèves a éprouvé la nécessité d'avoir un support visuel des animaux pour pouvoir partager et du matériel. Une élève a commencé une répartition déjà travaillée en classe (distribution 1 par 1) mais les autres élèves avaient saisi un animal et des branches (sans les compter). Il a fallu rappeler et expliciter la définition de « partager équitablement », et après des essais individuels, une élève a repris « la main » pour rappeler qu'il fallait impérativement « faire ensemble ». La distribution 1 par 1 a repris sous le contrôle de cet élève. Chacun a pu vérifier, compter, distribuer pour aboutir au « bon résultat ».

L'utilisation des stylos « magiques » a suscité un fort intérêt. Le mot « arbre » avait été écrit à l'aide de ce stylo et déchiffré avec l'aide de l'adulte (car figurait dans la lettre de l'écureuil).

Le matériel acheté n'est pas de grande qualité mais fait son effet.

La préparation matérielle est relativement conséquente.

La dernière énigme (accessible avec le QR-code) nécessite le support matériel des animaux qu'il faut ordonner (un élève représente un animal). L'adulte lit l'énigme, les autres élèves proposent en collectif les solutions.



Le cadenas utilisé à 3 chiffres est difficile à manipuler.



Le coffre qui contient des pièces d'or (en chocolat) et la carte pour libérer l'écureuil font la joie des enfants...

Le jeu a duré environ une heure, l'expérience a été très positive avec une maîtresse et des élèves motivés et investis. »