



JEU D'ÉVASION PÉDAGOGIQUE EN COURS DE LANGUE VIVANTE



Les jeux d'évasion (« escape games » en anglais) se sont développés ces dernières années et sont devenus de **véritables supports pédagogiques**, permettant aux enseignants de développer le travail collaboratif et de renouveler leur pratique pédagogique.

Qu'est-ce qu'un jeu d'évasion pédagogique ?

Les jeux d'évasion sont des jeux pédagogiques construits autour d'un scénario qui consiste à résoudre, dans un temps limité, une succession d'énigmes ou de défis de manière collaborative. Le but ultime du jeu est de s'échapper d'un espace clos virtuel ou de trouver les codes d'un cadenas fermant une boîte qui contient une surprise ou une récompense.

Mêlant aspect ludique et défis à résoudre, le jeu d'évasion apporte une motivation supplémentaire aux élèves et les fédère autour d'une mission collective où ils sont les principaux acteurs. Ce type de jeu peut aussi développer la compétence de médiation entre élèves.

Le jeu d'évasion peut être inclus dans une mini-séquence (2 ou 3 séances) ou peut faire partie intégrante d'une séquence plus large et vient alors la compléter pour varier les modalités d'apprentissage. Le jeu d'évasion doit s'adosser à **un des axes culturels des programmes en vigueur**, tout en mettant en œuvre des **activités qui développent ou plusieurs objectifs ciblés** de la séquence, déterminés en fonction des besoins de la tâche finale.

Les incontournables d'un jeu d'évasion pédagogique et les questions à se poser avant de le mettre en place :

1. Le contexte + la place dans la séquence	- Quel scénario sera donné aux élèves avant de débiter le jeu d'évasion ? Sous quelle forme sera présenté ce scénario (lettre de mission ? capsule vidéo ? etc.). - A quel moment de la séquence le jeu d'évasion sera-t-il proposé ?
2. Les prérequis	- Quelles connaissances en termes d'éléments culturels, de vocabulaire, de faits de langue les élèves auront-ils besoin pour que tous puissent mener à bien ce jeu d'évasion ? - Quelle part sera laissée à des éléments inconnus ?

3. La durée	- Le jeu d'évasion est-il conçu pour durer une heure de cours ? plus ? moins ?
4. L'organisation	- Le jeu va-t-il se dérouler en salle informatique ou en utilisant des tablettes ? - Les élèves vont-ils mener le jeu individuellement ? par groupe de 2 ou 3 ? ou en plus grand groupe ? - Quels outils numériques l'enseignant va-t-il utiliser pour créer ces énigmes et ces défis : Genially, LearningApps, etc. ? - Le jeu d'évasion sera-t-il uniquement sous forme numérique ou pourra-t-il mêler papier et numérique ?
5. Les récompenses	- Quelles récompenses pourront être attribuées aux élèves pour clôturer le jeu ? (diplômes ? magazines en langue étrangère ? friandises ?) - Le foyer socio-éducatif de l'établissement pourrait-il accorder un financement pour acheter ces récompenses ? Le CDI de l'établissement a-t-il des magazines en trop qui pourraient être redistribués aux enseignants de langue vivante et servir de récompenses ?
6. La progression	- A quel moment l'enseignant (<i>qui reste le maître du jeu et qui est aussi un facilitateur dans la progression du jeu</i>) va-t-il intervenir pour aider ou donner des indices aux élèves qui seraient bloqués dans la résolution des énigmes ? sous quelles formes ? - Quelle activité pourra être proposée ensuite aux élèves pour faire un retour sur le jeu d'évasion ?

(images : <https://pixabay.com>)