

JEU D'ÉVASION PEDAGOGIQUE

HALLOWEEN

Cycle 3 – 6ème



<https://view.genial.ly/5d98c7cd6875b30f6827eb4f/interactive-content-escape-gamehalloween-6degree>

ou adresse raccourcie : <https://dgxy.link/EJWdG>

1. Le contexte + la place dans la séquence

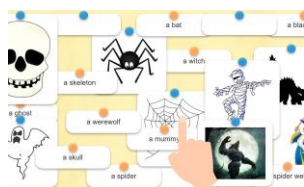


Ce jeu d'évasion peut s'inscrire dans une séquence consacrée à la fête d'Halloween, mais il peut également faire partie intégrante d'une autre séquence plus large sur les fêtes et traditions dans les pays anglophones.

Lors du jeu d'évasion, les élèves ont la mission suivante à remplir, qui peut être proposée à l'oral ou projetée au tableau sous forme écrite : « *Brenda, la sorcière qui vit près du collège, est partie célébrer Halloween avec ses cousins aux USA. Elle nous a laissé des bonbons mais elle les a enfermés dans un coffre avec des cadenas et elle ne nous a pas laissé les codes des cadenas. A nous de les retrouver !* »

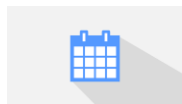
Pour rendre la quête plus motivante, cette mission peut également faire l'objet d'une missive envoyée aux élèves ou d'une vidéo style bande-annonce projetée en début de séance.

2. Les prérequis



- Le vocabulaire lié à la fête et aux traditions d'Halloween
- Les origines de cette fête
- L'expression « there is / there are »
- Les prépositions de lieu pour indiquer la localisation d'un objet par rapport à un autre (« in / on / under / next to / between / behind / in front of / opposite »)

3. La durée



Une séance de 55 minutes.

Ce jeu d'évasion peut être proposé lors de la dernière séance avant les vacances d'automne pour introduire une activité plus ludique en fin de période.

4. L'organisation



Ce jeu d'évasion mêle activités au format papier et au format numérique ; il faut donc pouvoir disposer de tablettes numériques ou d'une salle informatique avec un accès à internet. Une mallette, de type caisse à outils ou autre, ainsi que deux cadenas à codes (3 chiffres) sont nécessaires pour cacher les récompenses.

1. La séance commence par la présentation de la mission mentionnée ci-dessus. Les élèves prennent connaissance de cette mission et se répartissent en groupe de deux élèves. L'enseignant s'assure de la compréhension de la mission par tous les élèves.

2. Le premier défi, au format papier, a pour objectif de réactiver les connaissances lexicales sur le thème d'Halloween via plusieurs anagrammes. On peut aussi envisager de proposer des mots mêlés, mots croisés, et mots à cachés ... qui leur donnent un mot mystère. Une fois le mot mystère identifié,

 	les élèves font valider cette première activité à l'enseignant qui leur remet alors l'adresse internet pour les autres défis au format numérique : https://view.genial.ly/5d98c7cd6875b30f6827eb4f/interactive-content-escape-gamehalloween-6degree Le professeur peut réduire l'adresse internet grâce à ce site : https://ladigitale.dev/digilink/ et obtient alors le lien suivant : https://dgxy.link/EJWdG L'adresse internet ainsi raccourcie sera alors plus facile à taper pour les élèves dans la barre d'adresse du navigateur internet. Si le jeu d'évasion est mené avec des tablettes numériques, il est alors possible de fournir un QR-code renvoyant à l'adresse internet pour les défis en ligne. (Digicode by La Digitale : https://ladigitale.dev/digicode/) 3. Le jeu d'évasion se poursuit en réalisant les défis numériques en ligne créés avec le site Genially et avec l'exerciseur LearningApps. Au fur et mesure des activités en ligne, les élèves trouvent les codes pour ouvrir deux cadenas qui, eux, ferment une mallette contenant les récompenses. Bien rappeler aux élèves de noter ces codes sur leur cahier ou sur un autre support ! Réponses : Pour ce jeu d'évasion sur Halloween, les codes sont les suivants : 3 2 6 (1^{er} cadenas) 5 4 1 (2^{ème} cadenas). 
5. Les récompenses 	Des récompenses se trouvant dans la mallette peuvent être partagées avec l'ensemble des élèves en fin d'heure lorsque les gagnants ont découvert les codes et ouvert les cadenas. Des diplômes de participation au jeu d'évasion peuvent également être cachés dans la mallette. Ces diplômes sont remis à tous les élèves à la fin du jeu. Des diplômes spécifiques pour les gagnants sont remis aux deux groupes d'élèves qui ont découvert en premier les codes des cadenas et ont pu ainsi ouvrir la mallette. Les diplômes peuvent être créés à l'aide de la plate-forme de conception graphique Canva ou du site https://www.123certificates.com/halloween.php Si le carnet de correspondance des élèves dispose d'un espace « Mérite et progrès », l'enseignant peut envisager d'y inscrire un mot de mérite pour les féliciter de leur engagement dans le jeu d'évasion.
6. La progression 	Une fois les récompenses distribuées et pour clôturer ce jeu d'évasion, une activité de « chain-speaking » peut être proposée : les élèves donnent, à tour de rôle, un mot en anglais à l'oral en lien avec Halloween ; les élèves doivent s'écouter les uns les autres et ne pas répéter un mot qui a déjà été donné. On peut aussi proposer de compléter des amorces de phrases avec les mots et points culturels vus pendant le jeu en binôme : <i>Halloween is ... There are ...</i> Un bilan de l'activité avec les élèves peut également être envisagé : quel défi leur a paru le plus difficile ? le plus facile ? le plus amusant ? ... On peut également envisager de diffuser et partager des chansons, des comptines ou des poèmes sur le thème d'Halloween.

*Ce travail et ce jeu d'évasion ont été inspirés du site gratuit de Cyril Dussuchaud (académie de Limoges).
Images : <https://pixabay.com/>*