



***Le Nouvelliste***

**Ecole**

**VACANCES  
SCOLAIRES  
SUPPRIMEES**

**ESCAPE GAME  
PÉDAGOGIQUE  
VALAISAN**

Dossier Enseignant

#### RÉSUMÉ

Un nouveau gouvernement formé d'avatars maléfiques a kidnappé et caché les Conseillers d'Etat valaisans. Une fois au pouvoir, leur première décision a été de supprimer toutes les vacances scolaires. Votre classe doit donc partir à la recherche des Conseillers d'Etat ; eux seuls peuvent annuler la décision prise par ces avatars. Partez à leur recherche et réunissez-les dans un lieu secret pour réautoriser les vacances scolaires. Mais attention ! Le temps vous est compté !

Réalisé au Centre ICT-VS par Mélanie Zwicky, Elodie Jenni, Jenny Meilland, Fabrice Ballestraz, Laure Millius, Gaëlle Morand, Damaris Rentmeister, Katia Debons, Vidhya Philippon, Marie Blanc, Benoit Dénéreaz, Mélody Héritier, Mathieu Moser, Mathieu Carruzzo et Eric Fauchère

## Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>Liens avec le PER .....</b>	<b>2</b>
<b>Prérequis des élèves .....</b>	<b>3</b>
<b>Matériel .....</b>	<b>4</b>
<b>Modalités de jeu .....</b>	<b>5</b>
<b>Le rôle de l'enseignant .....</b>	<b>5</b>
<b>Comment lancer le jeu ? .....</b>	<b>6</b>
<b>Groupe Rouge – Jacques Melly au Cervin .....</b>	<b>7</b>
<b>Groupe Vert – Frédéric Favre – Cime de l'Est (dents du Midi) .....</b>	<b>8</b>
<b>Groupe Bleu – Esther Waeber-Kalbermatten – Château Stockalper .....</b>	<b>9</b>
<b>Groupe Violet – Roberto Schmidt – Glacier d'Aletsch .....</b>	<b>10</b>
<b>Groupe Jaune – Christophe Darbellay – Barrage d'Emosson .....</b>	<b>11</b>
<b>Fin du jeu .....</b>	<b>12</b>
<b>Feedback .....</b>	<b>12</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>13</b>

## Introduction

Le centre de compétence ICT-VS est l'organe valaisan en charge de l'intégration des MITIC dans les écoles valaisannes de la scolarité obligatoire au secondaire. Cette structure propose notamment des ressources et peut jouer le rôle d'animateur pédagogique.

Dans cette optique, les collaborateurs ont proposé la co-construction d'un escape game pédagogique. En s'inspirant de l'offre existante, ces volontaires sont venus une journée pour préparer un jeu transposable dans les classes du canton (dès la 6H). Il s'agit d'un moyen ludique, motivant, axé sur la résolution de problèmes et le transfert de compétences ; qui permet d'utiliser des outils numériques.

Le présent dossier vous permettra de mener l'expérience dans votre classe. Vous n'êtes pas sûrs ? Un collaborateur du Centre ICT-VS viendra volontiers vous accompagner pour sa mise en place.

Notre jeu n'est en somme pas réellement un « Escape Game », car les élèves ne devront pas chercher à sortir d'une pièce. Ils devront plutôt se sortir d'une situation problématique : des avatars ont kidnappé les Conseillers d'Etat valaisans dans différents lieux et ils ont décidé de supprimer les vacances. On compte sur eux pour retrouver les Conseillers d'Etat et les amener dans un lieu secret pour qu'ils puissent reprendre le pouvoir et annuler cette décision !

Le jeu a été initialement prévu pour une classe entière qui joue simultanément. Directement après la vidéo de lancement, les élèves peuvent être répartis en 5 groupes (entre 3 et 5 élèves). Chaque groupe, représenté par une couleur, devra se mettre en quête d'un Conseiller d'Etat et du lieu où il est retenu. Après plusieurs tests et discussions, nous nous sommes aperçus qu'il était aussi possible de faire travailler toute la classe en même temps sur la même énigme. Vous trouverez quelques précisions à ce sujet dans le chapitre « modalités de jeu ».

Il est important de prendre le temps de faire un feedback avec les élèves à la fin de la partie pour revenir sur leurs émotions (FG22) et sur les différents apprentissages réalisés. Il serait vraiment intéressant pour nous que vous nous transmettiez certains retours des élèves, des enseignants, des parents...

Pour toute question, vous pouvez toujours contacter le centre ICT-VS : [mathieu.moser@ictvs.ch](mailto:mathieu.moser@ictvs.ch) ! Nous vous répondrons dans les meilleurs délais.

## Liens avec le PER

Lors de la journée de création, les collaborateurs ICT-VS ont insisté sur les objectifs du PER pour appuyer leur démarche. Afin que le jeu puisse être utilisé dans plusieurs degrés, il semblait important de s'orienter sur les objectifs « savoirs faire », plutôt que sur des savoirs souvent trop liés à un degré spécifique. Nous avons donc retenu les objectifs suivants :

### MSN 25

#### Représenter des phénomènes naturels, techniques, sociaux ou des situations mathématiques...

- En imaginant des représentations visuelles (codes, schémas, graphiques, tableaux...)
- En triant et organisant des données
- En communiquant ses résultats et interprétations
- En explorant des situations aléatoires et en se confrontant au concept de probable
- En se posant des questions et en définissant un cadre d'étude
- En mobilisant, selon la situation, la mesure ou des outils mathématiques

## S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

- en dégageant les informations pertinentes dans les sources disponibles pour produire un nouveau document
- en enquêtant sur des hypothèses historiques ou géographiques
- en se repérant sur des représentations graphiques diverses (cartes, tableaux,...) [...]
- en décrivant et en comparant les représentations d'un espace à différentes échelles (croquis, plan, schéma, photo, maquette, ...)
- en utilisant un lexique spécifique lié à la géographie et à l'histoire
- en sélectionnant des ressources documentaires et en les associant de manière critique

## FG 21

### Décoder la mise en scène de divers types de messages...

- en les analysant à partir des supports les plus courants [...]
- en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses
- en comparant de manière critique les informations données par des sources différentes sur les mêmes sujets

## Prérequis des élèves

Pour réaliser cette enquête, les élèves vont être confrontés à plusieurs outils numériques. Dans cette optique, il existe deux manières de procéder :

- On travaille avant avec les élèves, pour leur apprendre les différentes manipulations.
- On utilise le jeu pour qu'ils se retrouvent confrontés à des situations problèmes et qu'ils se débrouillent entre eux pour réaliser les apprentissages.

Dans la deuxième variante, nous vous encourageons à laisser un peu plus de temps aux élèves.

Voici certains outils auxquels ils seront à coup sûr confrontés :

- **Les codes QR**

Il s'agit de « codes-barres » souvent carrés, que l'on scanne avec un appareil mobile et qui nous renvoie vers du texte ou vers un lien Internet.

Pour les lire avec un appareil mobile, il faut pointer l'appareil photo dessus. Le smartphone ou la tablette proposent d'ouvrir le lien. L'installation d'une application gratuite (comme *I-nigma*, *unitag.io*, *Barcode Scanner*) peut s'avérer nécessaire.

Il est aussi possible d'utiliser un lecteur de QR pour l'ordinateur portable

(<https://www.qrstuff.com/scan>). **Attention : il y a certains QR qui dirigent vers un texte. En utilisant l'iPhone ou l'iPad, il propose directement une recherche WEB qui peut être compromettante. Évitez l'appareil photo et utiliser une application spécifique.**



- **Les courriels**

Certains groupes devront envoyer un email à des adresses fictives pour recevoir une réponse automatique. Cela implique que vous leur prépariez un espace « communication » d'où ils puissent envoyer des emails. Comme cette fonctionnalité est peu utilisée, nous vous recommandons de mettre votre messagerie à disposition ; mais vous pouvez aussi créer des adresses mails pour les élèves (mail4kids, c-net...). Dans cette seconde variante, cela peut impliquer que vous deviez autoriser les adresses mails du jeu pour qu'ils reçoivent les réponses.

- **Moteurs de recherche**

Les élèves seront sûrement amenés à effectuer des recherches sur internet. Il s'agit là d'un apprentissage comme prévu dans le PER (utiliser des mots-clés, préciser sa demande, vérifier les infos...).

Google est un moteur de recherche pour adultes. Les enfants peuvent tomber sur des sites inappropriés, les premières suggestions sont bien souvent sponsorisées. C'est pourquoi, pour un usage en classe, nous recommandons fortement l'utilisation de Qwant Junior (<http://www.qwantjunior.com>) qui est un moteur de recherche sécurisé, adapté aux enfants et recommandé par la ministère de l'éducation nationale français.



- **Map.geo.admin.ch**

Normalement, avec les nouveaux moyens de géographie, les enseignants et les élèves prennent l'habitude d'utiliser ce site web. Il peut être utile de se familiariser un peu avec la navigation (se déplacer sur la carte, zoomer...), mais aussi avec le champ de recherche qui pourra être utile pour gagner du temps.

*>> ATTENTION : il faut parfois jouer avec l'échelle pour trouver les éléments cachés !! Ils sont souvent cachés sur le nom du lieu qui se déplace en fonction de l'échelle !*

## Matériel

### Minimum

- Une tablette (éventuellement un smartphone, mais c'est moins pratique pour réaliser les puzzles) et un ordinateur
- Un feutre noir ou des crayons noirs, des feuilles
- Une règle et une équerre
- Un dictionnaire, un classeur, une armoire, un tableau
- Un chronomètre (visible en tout temps de tous)
- Des enveloppes (sur lesquelles il faudra mettre de la couleur)
- Au moins 15 élèves (5 groupes de 3). Si vous en avez moins, vous pouvez annuler une énigme et tout de suite reporter la réponse sur la feuille.

### Idéal

- 5 tablettes et un ordinateur (ou plusieurs tablettes et plusieurs ordinateurs)
- Des feutres noirs, des crayons noirs, des feuilles
- Une règle et une équerre
- Un dictionnaire, un classeur, une armoire
- Un TBI
- Un chronomètre (visible en tout temps de tous)
- Des enveloppes de couleur (ou au moins y mettre de la couleur pour les différencier)
- Au moins 20 élèves (5 groupes de 4)

## Modalités de jeu

Le jeu a été créé pour que toute une classe puisse jouer en même temps. Chaque groupe est alors responsable d'une énigme (représentée par les couleurs). Ensemble, ils peuvent arriver au bout. Cependant, toutes les énigmes ne sont pas équivalentes en termes de compétences numériques et de savoirs en jeu.

C'est pourquoi nous recommandons plutôt une approche différente. En effet, chaque semaine (ou chaque mois), toute la classe cherche la réponse d'une énigme. Cela peut être réalisé tous en même temps, ou nous pouvons l'imaginer sous forme d'atelier (à condition que le groupe ne dévoile pas les réponses au reste de la classe). Le jeu pourra ainsi durer plus longtemps (6 semaines, respectivement 6 mois) et maintenir en haleine plus longtemps les élèves.

Il est aussi possible d'afficher dans la classe les découvertes. Par exemple, après avoir trouvé Christophe Darbellay au barrage d'Emosson, on pourrait envisager de mettre une photo du Conseiller d'Etat, avec la carte et une photo du barrage. En outre, on pourrait rajouter divers éléments qui ont été travaillé par les élèves durant cette énigme (QR code, mail automatique, Map Geo Admin, QWant Junior...).

## Le rôle de l'enseignant

L'enseignant jouera un rôle d'accompagnateur à l'instar d'un maître de jeu. Il lancera l'intrigue et fera en sorte d'immerger les élèves dans le jeu. Il a le rôle du gardien du temps. Pour certains groupes, il devra distribuer des enveloppes. Il faudra également être attentif aux élèves qui sèchent complètement pour leur donner des indices qui leur permettront d'avancer dans leur quête. La réussite du jeu dépendra beaucoup de la motivation de l'enseignant dans le projet !

Il sera aussi nécessaire de préparer le jeu. Pour cela, il faut télécharger toutes les ressources et les glisser dans les bonnes enveloppes selon les indications.

Enfin, l'enseignant pourra revenir sur les différents savoirs et savoir-faire utilisés dans les énigmes. Le feedback dans ce jeu est essentiel, notamment pour mettre en lumière les apprentissages effectués. Dans l'empressement du jeu, on se focalise sur les solutions. L'explicitation permettra de revenir sur les processus.

## Comment lancer le jeu ?

Il ne s'agit ici que d'une proposition. Libre à vous d'imaginer un autre scénario pour introduire le jeu. La préparation du jeu est indiquée spécifiquement pour chaque groupe. Sur chaque feuille à imprimer, il est stipulé ce que vous devez en faire.

Nous vous proposons de garder la surprise jusqu'au dernier moment pour insister sur l'intrigue. Lorsque les élèves entrent en classe (ou reviennent de la récréation), la manchette du Nouvelliste est collée sur la porte. Vous allez très vite être confrontés à une vague de questions, d'indignation... La manchette propose de suivre un code QR ou un lien internet. Ce dernier renvoie sur un article de journal. Il faudra le lire aux élèves.

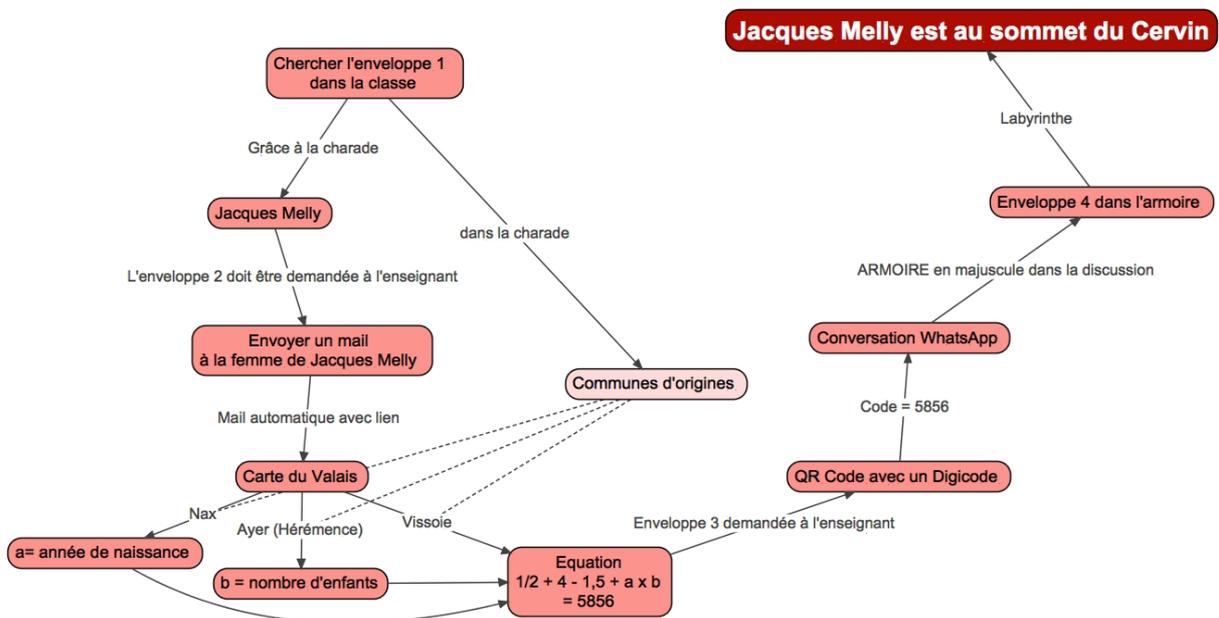
A ce moment, vous allez leur indiquer que vous venez de recevoir un mail à ce sujet et vous ouvrez la vidéo d'introduction (<http://huit.re/eg-video1>). L'intrigue est lancée !

- Créer 5 groupes et attribuer une couleur à chacun.
- Afficher la feuille réponse (format A3) sur le tableau.
- Distribuer une enveloppe à chaque groupe + les enveloppes prévues pour le groupe vert
- Lancer le chronomètre (45 minutes à 1h15 en fonction du niveau et de leurs compétences numériques)

## Groupe Rouge – Jacques Melly au Cervin

- Insérer les documents dans les 4 enveloppes
- Cacher l'enveloppe 4 dans l'armoire
- Conserver les enveloppes 2 et 3. (il faudra les distribuer aux élèves quand ils vous le demanderont)
  - L'enveloppe 2 : ils doivent trouver Jacques Melly (avant de pouvoir réclamer l'enveloppe)
  - L'enveloppe 3 : Lorsqu'ils ont trouvé la réponse au calcul et qu'ils doivent aller chercher le Digicode

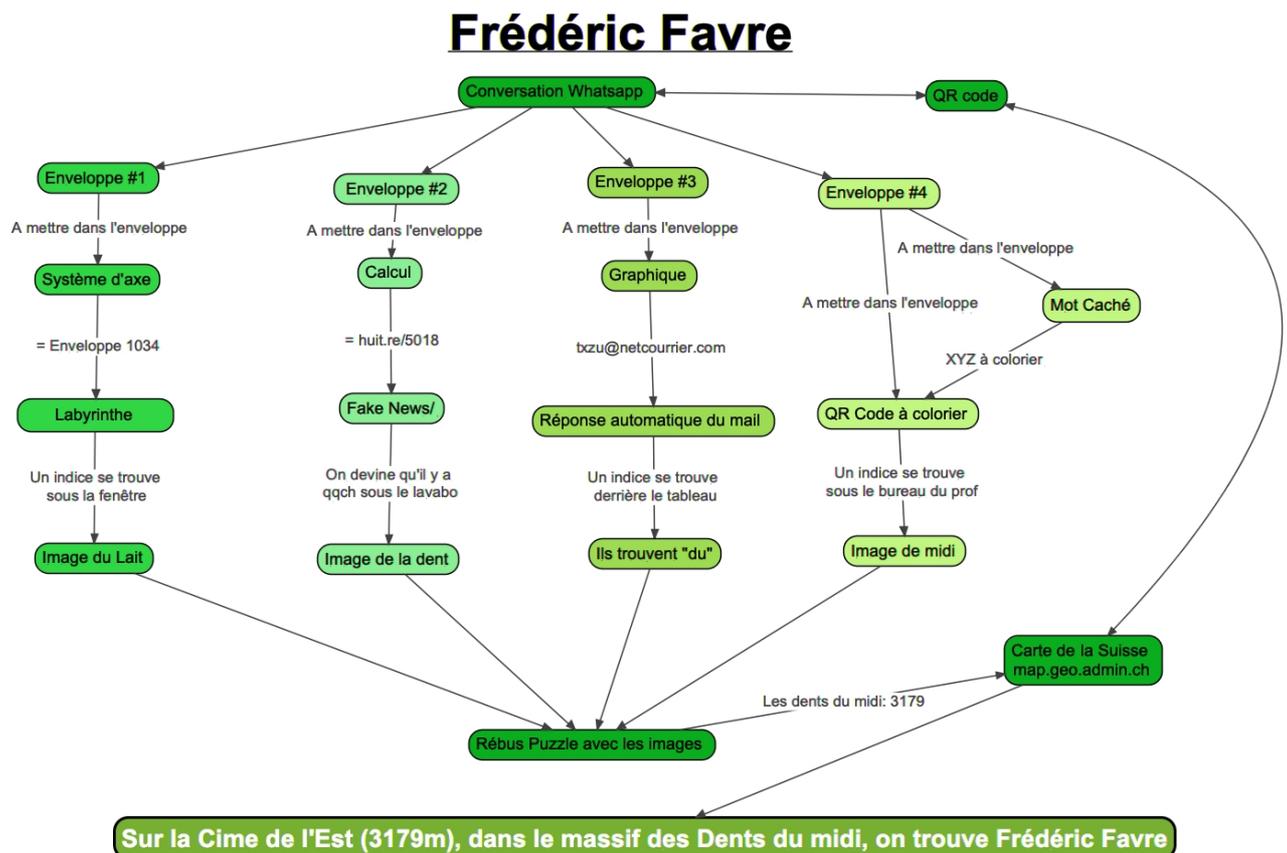
### Jacques Melly



## Groupe Vert – Frédéric Favre – Cime de l'Est (dents du Midi)

- Préparer 5 enveloppes et noter dessus: "Interdiction d'ouvrir sauf si on vous le demande". Il faut les numéroter: 1034 (y glisser le labyrinthe), 4310, 0143 et 3401, 0314 (y glisser « Perdu, va voir ton enseignant pour la suite du jeu »).
- Distribuer une de ces enveloppes à chaque groupe
- Préparer les 4 enveloppes du départ,
  - Enveloppe 1 : Système d'axe + discussion Whats'app et QR Code.
  - Enveloppe 2 : Le calcul
  - Enveloppe 3 : Le graphique (avec les trains)
  - Enveloppe 4 : Mot caché + QR code à colorier
- Cacher l'image du lait sous la fenêtre
- Cacher l'image de la dent sous le lavabo
- Cacher le mot DU derrière le tableau
- Cacher le mot "midi" sous le bureau du prof

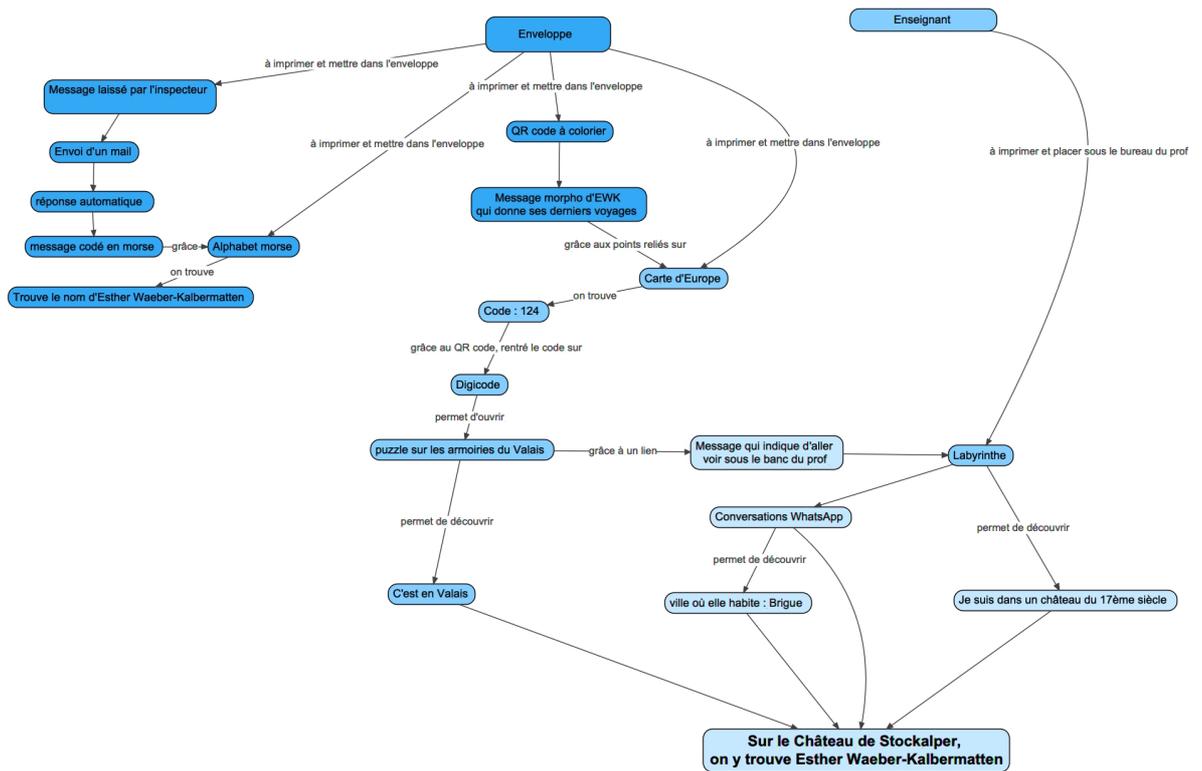
Après avoir résolu l'énigme des systèmes d'axe, ils doivent demander dans la classe pour trouver l'enveloppe 1034. S'ils ouvrent une autre enveloppe (et c'est très probable car ils vont recevoir une enveloppe qui comporte les mêmes numéros, il s'agira de leur dire de bien regarder les chiffres romains et éventuellement d'interroger leurs camarades)



## Groupe Bleu – Esther Waeber-Kalbermatten – Château Stockalper

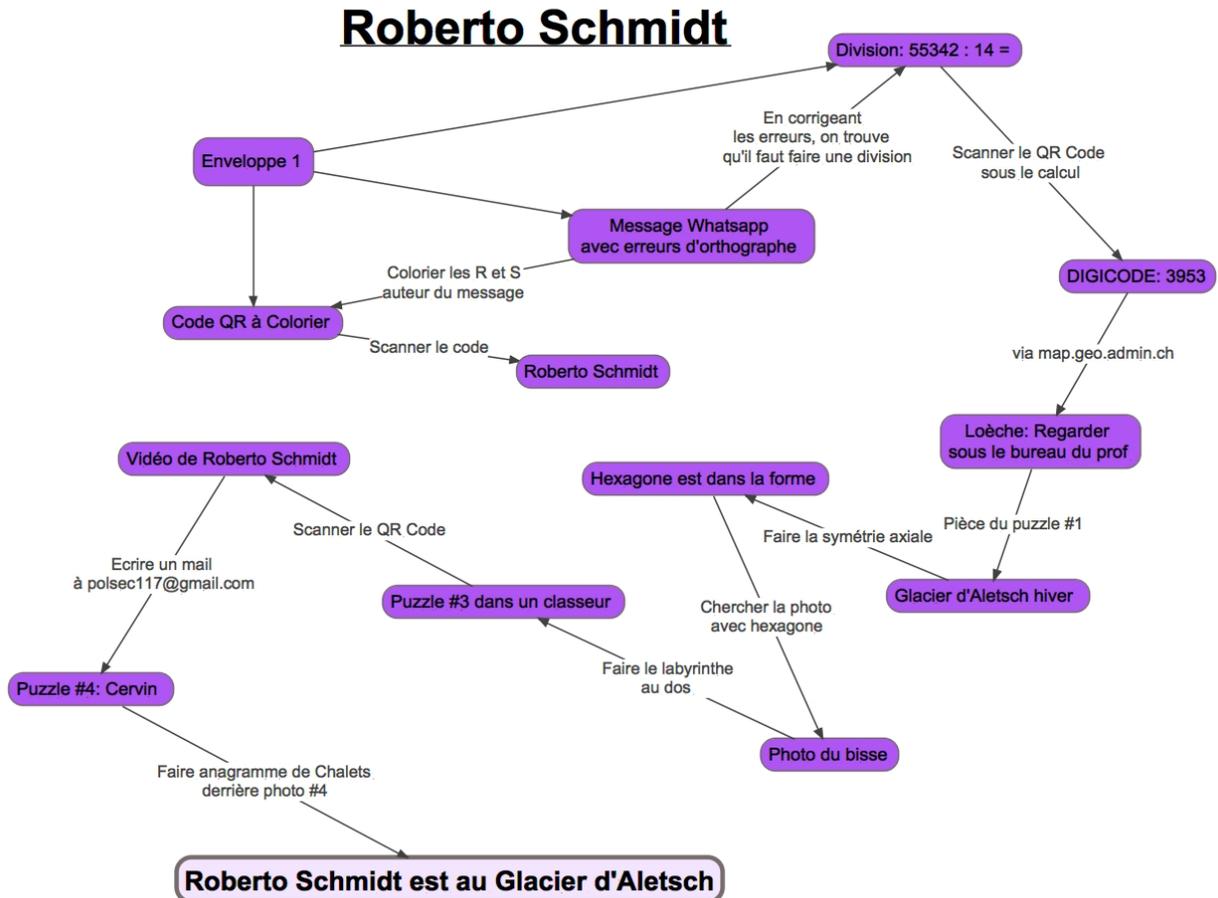
- Préparer l’enveloppe 1 avec l’adresse email de l’inspecteur à contacter, un QR code à colorier et l’alphabet morse.
- Préparer l’enveloppe 2 : avec le labyrinthe (+QR code) et la conversation Whatsapp. Coller cette enveloppe sous la chaise de l’enseignant.
- Imprimer la carte de l’Europe en format A3 et la coller sur le tableau.

### Esther Waeber-Kalbermatten



## Groupe Violet – Roberto Schmidt – Glacier d'Aletsch

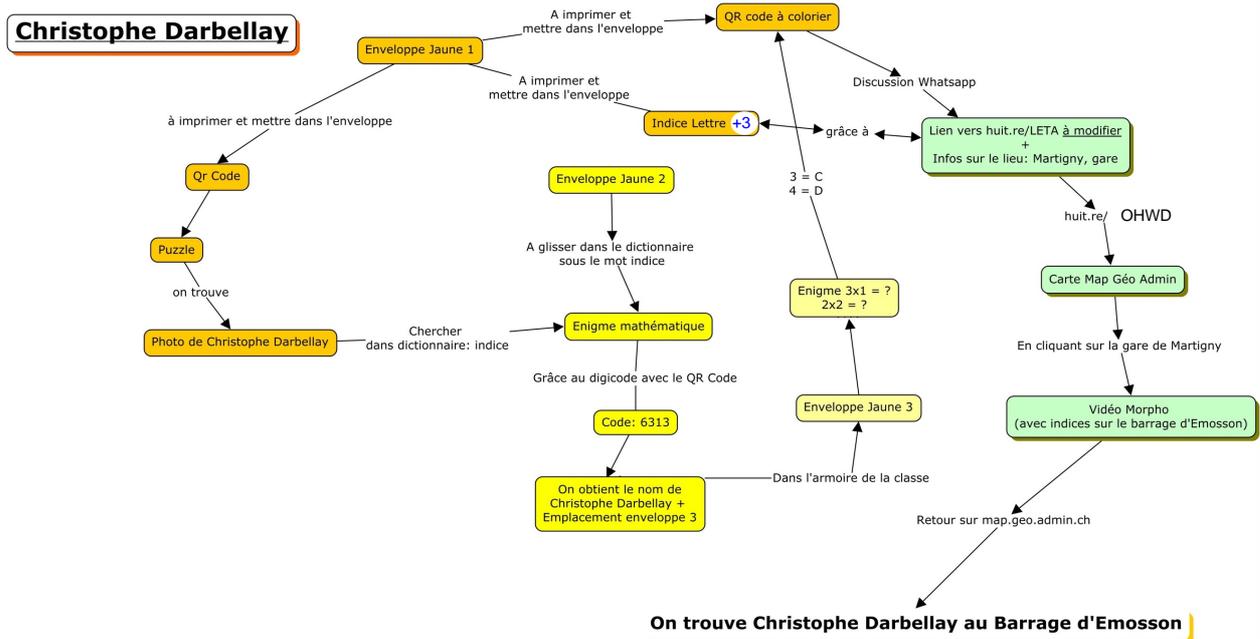
- Préparer l'enveloppe 1 avec le message WhatsApp (avec erreurs d'orthographe), la division masquée et le QR Code à colorier.
- Cacher sous le bureau du prof le glacier d'Aletsch (hiver) avec la symétrie axiale au-dessus.
- Afficher les images (bisses, Rhône, Cervin, vignoble) avec des petites formes dans la classe.
  - Derrière l'image du Cervin, coller l'énigme de l'anagramme de CHALETS ;
  - Derrière la photo du bisse, coller le labyrinthe.
- Cacher le QR code multicolore dans un classeur.



## Groupe Jaune – Christophe Darbellay – Barrage d’Emosson

- Préparer 3 enveloppes en découpant les différents éléments sur le fichier :
  - Enveloppe 1 : QR code à colorier, Indice lettre + 2, QR code
  - Enveloppe 2 : énigme mathématique, à glisser dans le dictionnaire sous le mot **indice**.
  - Enveloppe 3 : calculs ( $3 \times 1 = ?$ ;  $2 \times 2 = ?$ ), à "cacher" dans une armoire de la classe.

Après la discussion Whatsapp, les élèves sont orientés vers le lien <http://huit.re/LETA>. Ils doivent utiliser leur indice « Lettre +2 » pour trouver le bon site internet. L’indice suivant peut être donné :  $A = C$ . Le bon site est <http://huit.re/OHWD> (partie verte ci-dessous).



## Fin du jeu

Quand les élèves ont complété la fiche de réponses qui est affichée au format A3 dans la classe, ils tombent sur une adresse Web. Pour rappel, il faut compléter l’affiche avec le prénom et le nom du Conseiller d’Etat, et le lieu où il a été retenu.

L’adresse WEB pour arriver à la partie finale est la suivante :

<http://huit.re/onyvatousensembleverslefinal>

Ils arrivent sur un Genial.ly (sorte de diaporama) qui leur explique qu’il est nécessaire de se plonger dans les souvenirs des Conseillers. En effet, eux seuls connaissent l’endroit secret. Ils ont quand même été touchés par leur enlèvement, c’est pour ça qu’ils ne se rappellent pas tout et que leurs souvenirs sont un peu tronqués, floutés... Néanmoins, en regardant les 5 vidéos, ils peuvent regrouper les indices suivants :

- Un tonnelet
- Des drapeaux italiens et suisses peints sur une poignée de main
- Des chanoines avec des chiens dans la neige
- La photo d’un lac avec le reflet des montagnes (retournées à 90°)
- Un panneau avec une altitude

Quand ils ont trouvé le lieu secret, ils peuvent donc se rendre sur la dernière page pour y aller immédiatement. A ce moment, ils peuvent choisir entre de nombreux lieux. Il faut donc emmener les Conseillers d’Etat dans le bon (en cliquant dessus) ; sinon le jeu sera perdu. En choisissant le *Col du Gd-St-Bernard*, ils arrivent sur la vidéo finale.

*NB. S’ils choisissent le mauvais lieu, ils perdent. Vous pouvez réessayer en relançant le lien (<http://huit.re/onyvatousensembleverslefinal>).*

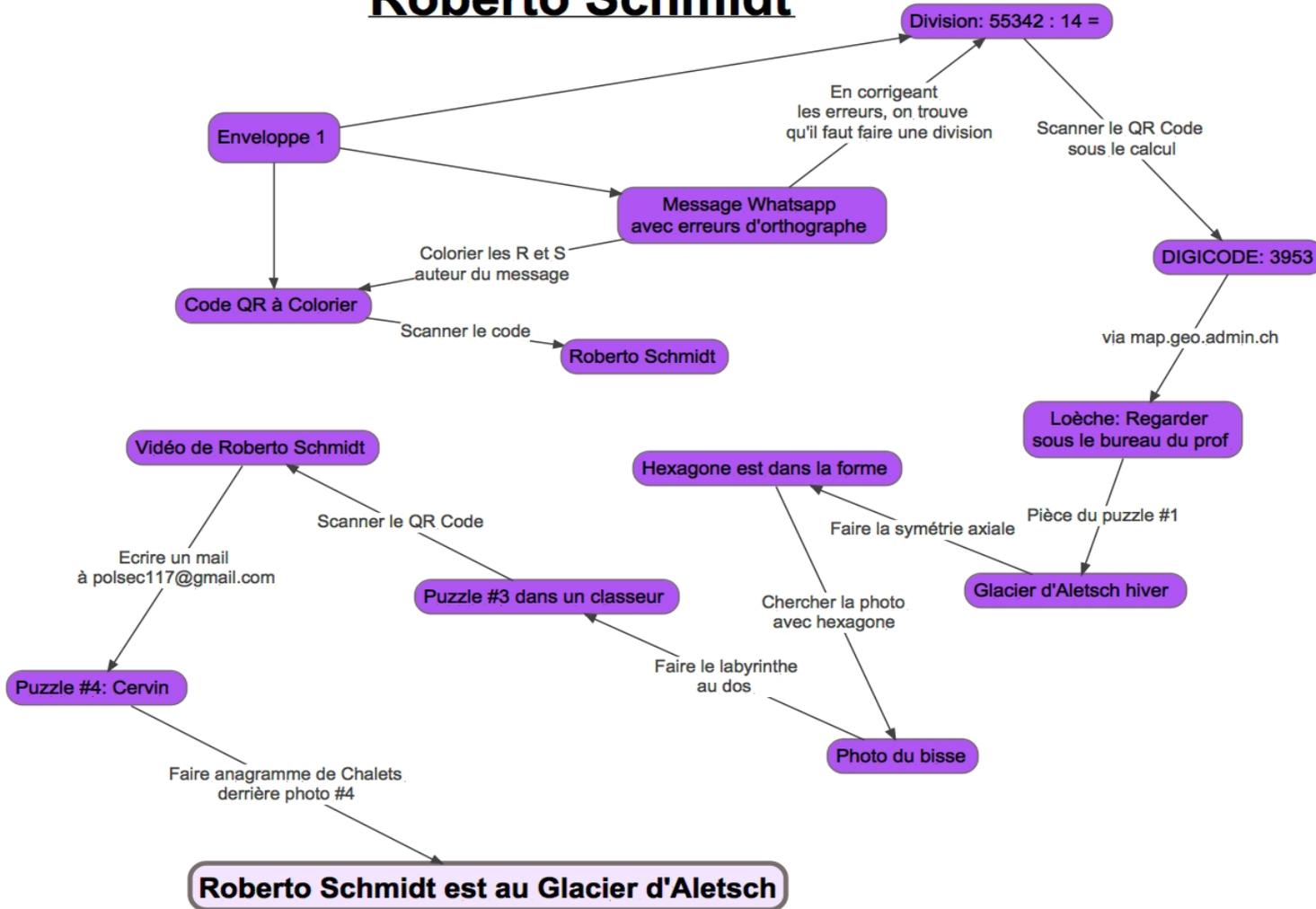
## Feedback

Les créateurs de ce jeu ne sont pas des professionnels de la création d’escape game. Il s’agit de collaborateurs du Centre de compétences ICT-VS et d’enseignants valaisans. Il est donc possible que des erreurs se soient glissées dans les différents contenus. Nous avons testé plusieurs fois le dispositif et nous avons amélioré tout ce que nous jugions utile. Nous vous saurions gré de nous transmettre d’éventuels problèmes ou erreurs, ainsi que vos remarques ou vos feedbacks.

Ainsi, nous pourrions profiter de vos messages pour améliorer notre prestation et éventuellement proposer une « saison 2 » de l’Escape Game pédagogique valaisan.

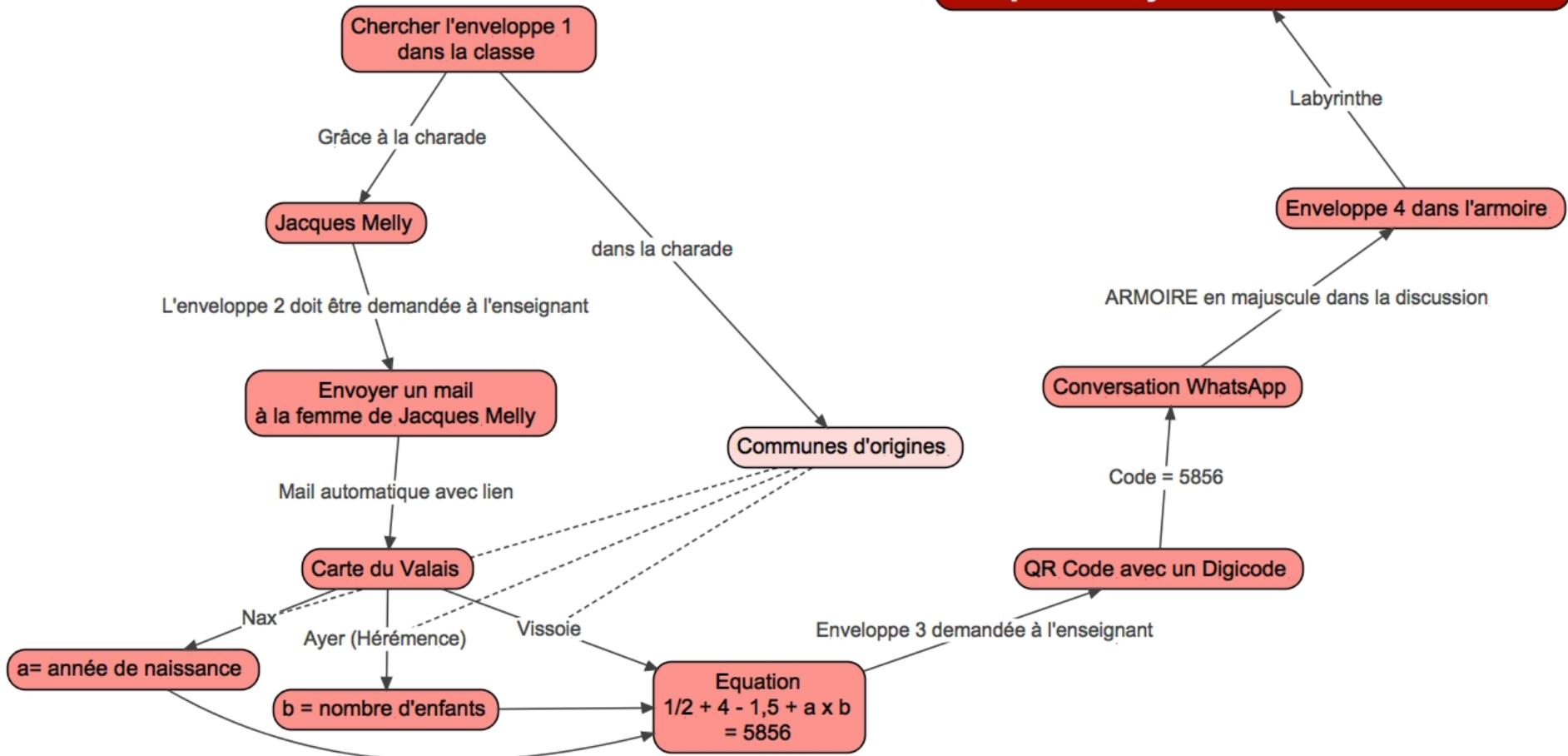
Pour toutes vos remarques et commentaires : [mathieu.moser@ictvs.ch](mailto:mathieu.moser@ictvs.ch)

# Roberto Schmidt

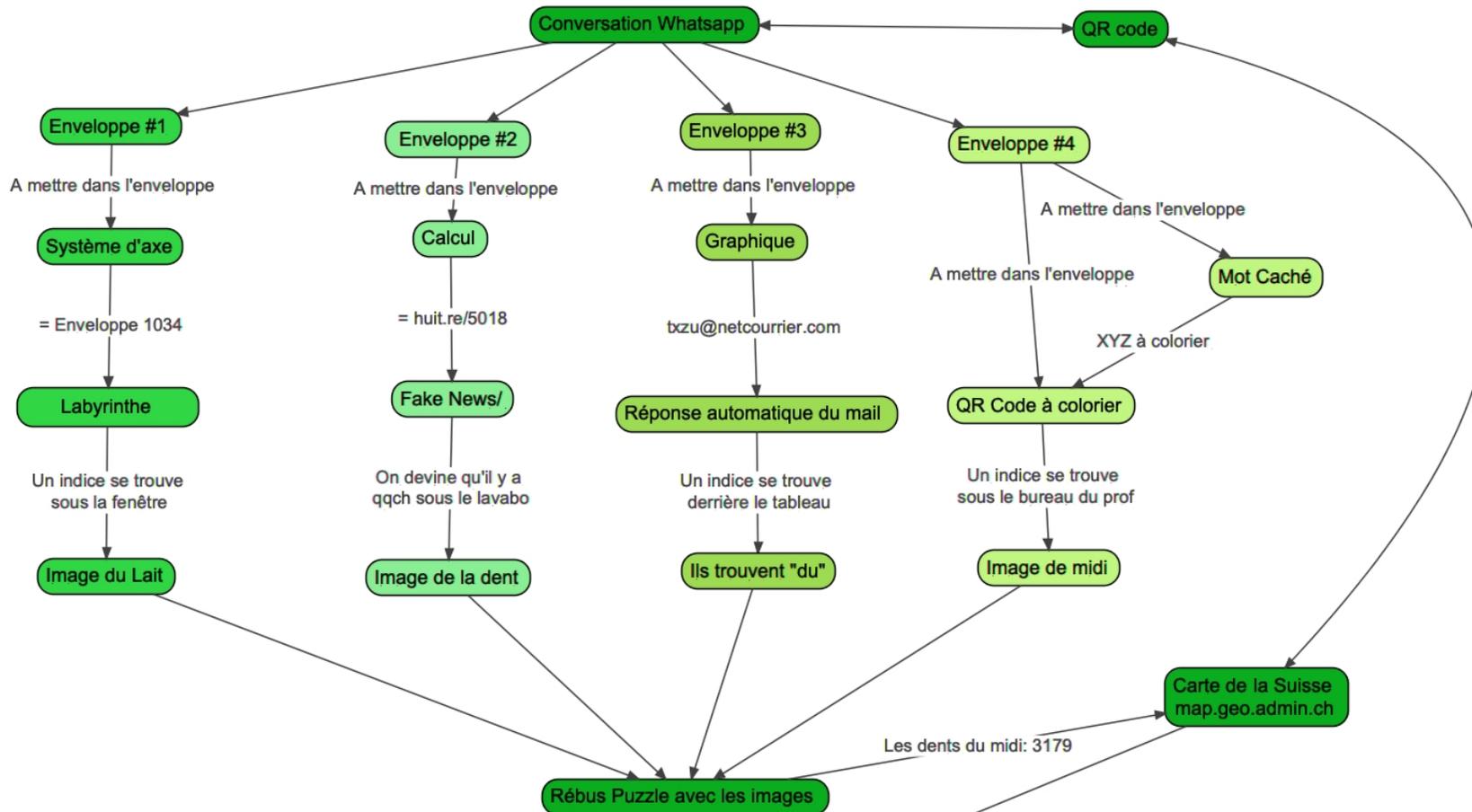


# Jacques Melly

## Jacques Melly est au sommet du Cervin



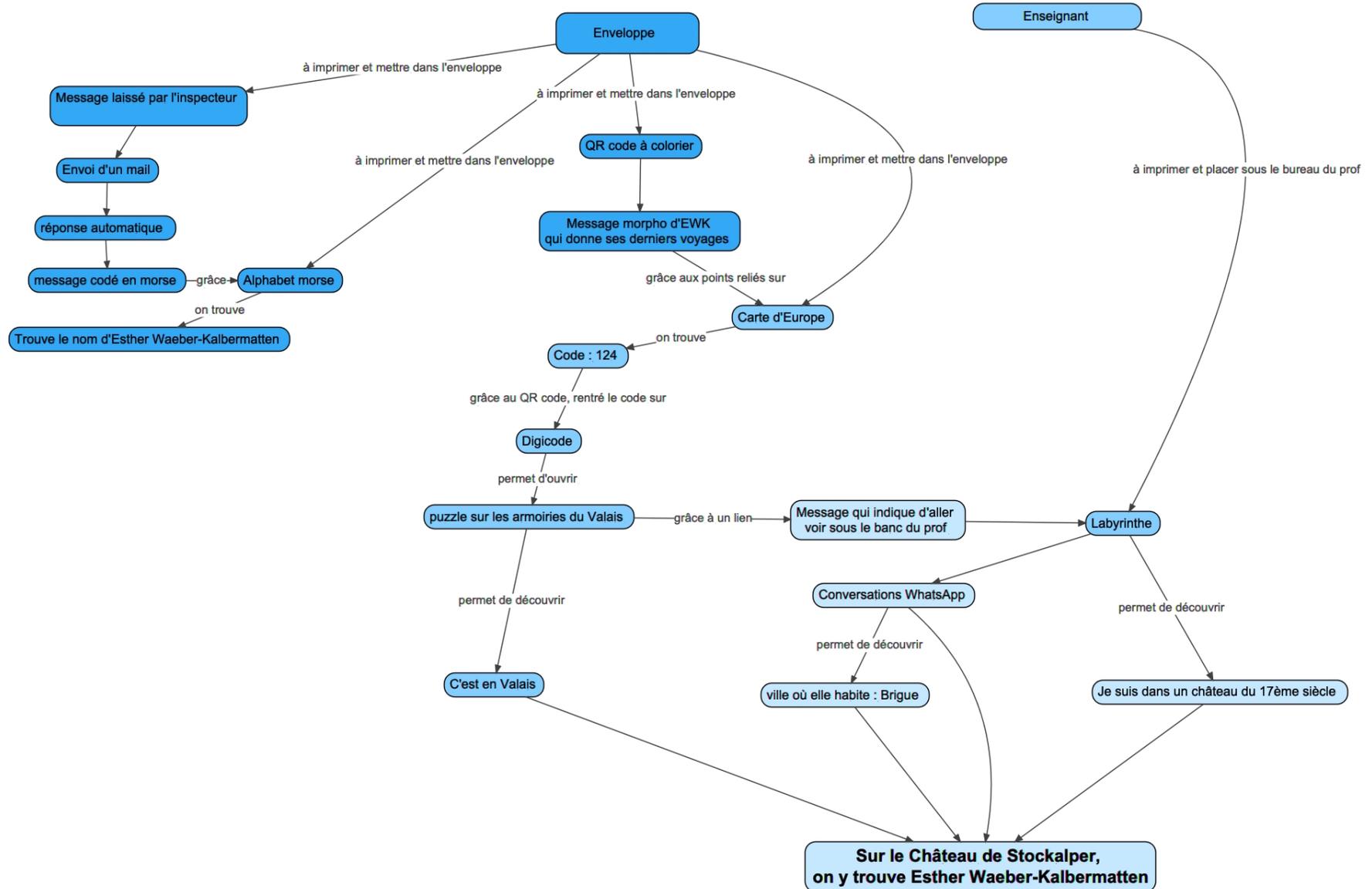
# Frédéric Favre



**Sur la Cime de l'Est (3179m), dans le massif des Dents du midi, on trouve Frédéric Favre**

NB. L'altitude varie en fonction de l'échelle de la carte sur MapGeoAdmin. Quand nous avons créé le jeu, la Cime de l'Est était à 3178m d'Altitude; nous avons adapté l'altitude dans le jeu à 3179m. Mais on retrouve parfois ce 3178m...

# Esther Waeber-Kalbermatten



# Christophe Darbellay

