

# Bienvenue à bord du Voyage

Jeux immersifs et coopératifs, les escape games pédagogiques ont le vent en poupe. Notamment pour sensibiliser

« **J**eunes aventuriers, bienvenue à bord du vaisseau Voyageur du Temps. Je suis le capitaine Pélican. » Nous sommes en 2100. Les humains évoluent dans un monde désolé, étouffé par la pollution plastique, explique le capitaine, par vidéo interposée. « Vous possédez un pouvoir remarquable, celui de changer le cours de l'histoire », annonce-t-il aux élèves de 6A de l'école primaire Clair Soleil d'Anderlecht. Leur mission : retourner en 2023, recueillir diverses informations sur cette pollution et inciter les humains à agir dans le bon sens. « Le temps presse ! » : après 60 minutes, le vaisseau repartira en 2100.

Barbara Saintes, animatrice au WWF-Belgique, lance un quizz qui éclaire quelques notions-clés (microplastiques, temps de décomposition, recyclage...). Après quoi, « on ne donne plus de consignes, il faut vous débrouiller seuls », dit-elle aux élèves réparti-es en petits groupes. A eux de découvrir quelle table (quel écosystème) rejoindre et comment utiliser les éléments à leur disposition (énigmes, messages codés, infos imagées, puzzles, lampe à lumière bleue, cadenas à chiffres et à lettres...) pour répondre aux questions, et pour débloquer l'étape suivante. A eux de s'organiser, de se partager les tâches. Le temps du jeu, leur institutrice est une simple observatrice, et leur local-classe un espace de recherche et d'action.

Voilà donc les élèves plongé-es dans un escape game pédagogique – en l'occurrence créé par le WWF-Belgique et l'Institut Jane Goodall Belgique<sup>1</sup>. Une activité originale (*lire ci-contre p.13*), certes un peu déroutante pour les non-initié-es, qui présente plusieurs atouts : « Les enfants abordent la thématique de manière active (ils retiennent alors davantage), par le biais de diverses activités qui mobilisent plusieurs types d'intelligence, et sous différents angles (un par équipe), tout en sachant qu'on met ensuite en commun les notions découvertes », indique Barbara Saintes.

## Tous azimuts

Les escape games pédagogiques ont le vent en poupe. Des enseignant-es et des associations créent de tels jeux pour aborder ou réviser une matière de manière originale, sensibiliser à un enjeu sociétal, ou encore travailler la dynamique d'un groupe. Il en existe sur une kyrielle de thèmes – de la composition du sol aux dérèglements climatiques en passant par le code génétique ou la littérature fantastique<sup>2</sup> –, et pour tous les âges. « A l'UCLouvain, cite Manuela Guisset, conseillère pédagogique au Louvain Learning Lab, une équipe a créé un escape game pour sensibiliser les étudiants ingénieurs aux compétences transversales (travail en équipe, communication...). Un autre familiarise les étudiants à la recherche documentaire en bibliothèque. »

Qui dit escape game, dit évasion hors du réel, immersion dans un contexte original, par exemple un monde futuriste, la cabine d'un bateau ou encore l'univers d'une série télé. Cette dimension immersive passe par un bon scénario et un minimum de déco, mais on peut encore la renforcer en installant l'escape game dans un lieu spécifique, à l'atmosphère insolite et/ou chargée d'histoire. C'est ainsi que les futures guides-nature formé-es par l'asbl Education Environnement vivent *Enigma Botanica*<sup>3</sup> dans les serres du Jardin botanique de Liège : un décor raccord avec le scénario du jeu, qui évoque le foisonnant cabinet d'un médecin botaniste du 18<sup>e</sup> siècle. Les formateurs et formatrices ont ajouté une ancienne chaise, de vieux livres de botanique... et le tour était (bien) joué. Dans une école, la bibliothèque ou le labo de sciences sont aussi des lieux au potentiel intéressant<sup>4</sup>.

## De l'imprévu

A l'Institut d'enseignement communal secondaire de Quaregnon, une petite équipe de profs a contracté le virus de l'escape game. Elle a créé quelques jeux de ce type pour dynamiser les cours de sciences, et c'est également un escape game qui animera les



# Jeux du Temps

Amuser et éduquer aux enjeux environnementaux. Exemples.



prochaines journées portes ouvertes. L'étincelle, explique Aurélie Wieme, l'une de ces enseignant-es, est venue de l'Escape Waste animé dans sa classe par l'association GoodPlanet<sup>5</sup>. « Les élèves se sont pris au jeu, et ils se sont vraiment intéressés à la propreté publique, à la réduction et au tri des déchets, des thèmes qui ne leur parlaient pas nécessairement au départ. Ils ont posé pas mal de questions lors du débriefing. Ce jeu a accru leur implication dans le projet d'école axé sur cette problématique. » Lors d'un tel jeu, constate l'enseignante, « des élèves habituellement en retrait peuvent se révéler, montrer certaines compétences ou connaissances ». Attention, l'escape game suppose toutefois une part d'imprévu : « On ne sait jamais comment ça va se passer, si les élèves vont accrocher, s'entraider, respecter les consignes de base... »

A l'école Clair Soleil, l'effervescence fait place au calme. Les élèves ont réussi le défi, après une dernière énigme résolue collectivement. Guidé-es par l'animatrice, ils et elles expriment leurs ressentis sur le jeu (beaucoup d'enthousiasme, un peu de stress), puis font le point sur les savoirs récoltés concernant les effets de la pollution plastique et les actions possibles à leur échelle. « C'était une chouette façon d'entrer dans les thèmes de la pollution et des écosystèmes, qui sont au programme de 6<sup>e</sup>, indique leur institutrice, Elizabeta Ljeki. Les enfants aiment ça, bouger, rechercher par eux-mêmes, résoudre un défi. C'est intéressant de les voir fonctionner en équipe, avec très peu de consignes. Contrairement à ce que certains pensent, en jouant, on apprend. Le tout est de leur faire prendre conscience des compétences qu'ils ont travaillées. »

Sophie LEBRUN

<sup>1</sup> Cette animation sera proposée à partir de fin janvier 2024 aux classes de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaire (info sur <https://wwf.be/fr/ecoles>). Elle inclura un dossier sur la pollution plastique (ressources et pistes d'action).

<sup>2</sup> Exemples tirés du site <https://scape.enepe.fr/> qui compile des escape games (physiques et numériques) et fournit des conseils pour en créer. Voir Outils pp.18-19

<sup>3</sup> Un escape game d'initiation à la botanique créé par Tela Botanica. Disponible en téléchargement sur [www.tela-botanica.org/projets/enigma-botanica/](http://www.tela-botanica.org/projets/enigma-botanica/)

<sup>4</sup> Lire l'article *Escape games et SVT* de Mélanie Fenaert : <https://tinyurl.com/EG-salle-de-sciences>

<sup>5</sup> Un escape game proposé aux écoles secondaires en projet *Ecole Plus Propre* ([www.goodplanet.be/fr/label-ecole-plus-propre](http://www.goodplanet.be/fr/label-ecole-plus-propre))

## S'immerger, décoder, collaborer

Entretien avec Manuela Guisset, conseillère pédagogique au Louvain Learning Lab de l'UCLouvain<sup>1</sup>, sur le B.A.-BA de l'escape game (ou jeu d'évasion)<sup>2</sup>.

### Quels sont les ingrédients d'un escape game ?

Ce jeu plonge les participants dans un scénario, un univers particulier et les met en situation de **tension** : ils doivent, dans un temps imparti, s'échapper d'une pièce<sup>3</sup>, ou bien ouvrir un coffre cadenas, désamorcer une bombe... Pour débloquer la situation, ils sont confrontés à des **énigmes**. Les joueurs doivent chercher des indices et du matériel disséminés dans la pièce, et comprendre comment les associer : l'escape game comporte de la **fouille**, des messages à **décoder** et des **cadenas** à ouvrir. Une dose (raisonnable) de « **magie** » aussi : une lampe à lumière bleue qui fait apparaître du texte, un mélange d'ingrédients qui donne une certaine couleur... Le scénario est souvent non linéaire (énigmes à résoudre en parallèle, qui **s'imbriquent** ensuite). C'est un jeu coopératif.

Ce type de jeu, popularisé via les *escape rooms*, une activité de loisir, a inspiré le secteur de l'éducation, qui l'applique au développement de compétences variées. C'est l'escape game pédagogique.

### Quels intérêts l'escape game pédagogique présente-t-il ?

On fait rentrer un jeu dans la classe, qui plus est un jeu très **immersif**. C'est motivant, pour les élèves. Un pacte implicite s'établit : on va rentrer dans l'histoire, prendre du plaisir, jouer le jeu. Si le jeu démarre avec une caisse où il est indiqué « *Attention, danger d'explosion !* », on sait que ce n'est pas vrai, mais on joue le jeu. En retour, on attend qu'il n'y ait pas de bug qui casse l'immersion<sup>4</sup>.

La découverte d'une matière associée à une **émotion** forte favorise l'apprentissage, rend plus efficace la rétention d'informations. Pour autant que l'escape game soit suivi d'un bon **débriefing** (lire p.9).

Au-delà des compétences disciplinaires visées, l'escape game est vecteur de compétences **transversales** : collaboration, coopération, communication, créativité, esprit critique...

Attention, créer un escape game est une activité **chronophage**. Quand on débute, mieux vaut utiliser un bon escape game existant, quitte à modifier certaines énigmes.

### Des conseils à donner au « maître du jeu » ?

Prévoir du temps pour installer les éléments du jeu, dans un local à l'abri du regard des participants. Bien connaître l'escape game et être dans son **rôle** dès le début, avec, pourquoi pas, une touche de déguisement. Donner très peu ou pas de consignes, mais fournir un **coup de pouce** si un groupe bloque trop longtemps sur une énigme. Veiller à la **dynamique de groupe** (ceux qui sont déjà initiés à la mécanique d'un escape game risquent de laisser peu de place aux autres), et à la gestion du temps. A ce propos, on peut très bien ne pas mettre de chronomètre, dans un escape game pédagogique : cela ajoute une pression qui n'est pas nécessairement favorable au développement des compétences.

Propos recueillis par Sophie LEBRUN

<sup>1</sup> Elle accompagne les enseignant-es en matière d'inclusion du numérique et de conception de scénarios pédagogiques originaux, notamment sous la forme de jeux. Elle donne aussi des formations aux profs de primaire et secondaire à l'eduLAB (voir p.20).

<sup>2</sup> Dans cet entretien, nous évoquons en particulier l'escape game « physique », qui se joue en groupe dans un environnement réel, et non l'escape game numérique.

<sup>3</sup> Cadenassée symboliquement, en contexte éducatif.

<sup>4</sup> A un élève réticent face à ce type d'activité, on peut proposer d'être en position d'observateur – utile pour le débriefing.