

# Créer une escape box pour la classe

## Sommaire

Qu'est-ce qu'une escape box ? Pourquoi une escape box ? Intérêt pour l'apprentissage ?	page 1
Préparation de l'escape box	page 2
Déroulement de l'escape box	page 4
Kit à photocopier ou à transformer	Page 8

### Qu'est-ce qu'une escape box ?

C'est l'équivalent portatif d'un escape game. L'escape game consiste à sortir d'une pièce, dans un temps limité, grâce à la résolution d'énigmes qui permettent d'ouvrir différents cadenas. L'ensemble est fortement scénarisé.

### Pourquoi une escape box ?

Le chronométrage, le défi, la scénarisation sont des atouts que nous pouvons utiliser en tant qu'enseignants pour motiver nos élèves. Néanmoins, il paraît difficile de les enfermer seuls dans une pièce. Comment les surveiller ? Que faire des autres élèves ? L'escape box garde les avantages pédagogiques de l'escape game sans les inconvénients puisqu'il s'agit pour les élèves d'ouvrir des boîtes pour trouver un objet.

Pour de amples explications sur l'escape game pédagogique, c'est par ici :

<http://scape.enepe.fr/> et aussi <http://escapegame.strikingly.com/>

### Quel intérêt pour l'apprentissage ?

D'un point de vue pédagogique, ce type de défi motive les élèves et les encourage à travailler en équipe. D'un point de vue didactique, ceci permet de mettre l'accent sur la compréhension des consignes, parce que, justement, il n'y en a pas ! Ce genre de « jeu » fait travailler sur l'implicite. Enfin, pour ma part, je l'utilise en bilan de séquence.

## Préparer son escape box

1- Scénariser.

2- Créer des énigmes.

Pour l'écriture en miroir :

<https://www.dcode.fr/ecriture-speculaire-miroir>

Pour des mots mêlés, des mots croisés, des messages codés :

<http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/>

Pour des faux tickets de paiement :

[http://www.fakereceipt.us/sales\\_receipt.php](http://www.fakereceipt.us/sales_receipt.php)

3- Acheter du matériel.

4- Fabriquer les cartes et les indices.

5- Agencer sous forme de boîtes gigognes.

6- Tester et faire tester sa boîte.

À faire	À ne pas faire
Chronométrer chacune de vos étapes avec un public test pour savoir quand venir en aide aux élèves.	Trop aider les élèves ou ne pas les aider du tout alors que le temps pour une étape est largement dépassé.
Donner des instructions à l'oral.	Donner des instructions à lire.
Créer une ambiance propice (décor, musique, accessoires, mise en condition en racontant une histoire...)	Lancer le défi sans aucune mise en condition et sans scénariser.

### Matériel pour chaque « Escape box »

Une boîte fermée par un cadenas à clé, qui contient un coffret avec un cadenas à chiffres, qui contient une petite boîte fermée par un cadenas à lettres, qui contient la pièce d'or.

Une fiche énigme pour trouver l'emplacement de la clé qui ouvre la première boîte.

Une carte postale avec un texte codé et une carte à trous qui permet de décoder (pour trouver l'une des lettres du cadenas final).

Une enveloppe avec le puzzle de la carte de l'Océanie et l'énigme à découvrir (pour trouver l'une des lettres du cadenas final).

Un texte en écriture spéculaire (à décoder avec le miroir pour trouver l'une des lettres du cadenas final).

Un miroir

Une carte au trésor avec le titre du livre et des numéros.

Un livre avec des lettres entourées à plusieurs pages pour former une phrase (énigme à résoudre pour trouver l'une des lettres du cadenas final).

Une pièce « d'or » ou tout autre objet qui motive la quête et met fin au jeu.

Un vidéo-projecteur pour mettre le décompte au tableau (moins de quarante-cinq minutes pour trouver la pièce d'or).

<https://www.youtube.com/watch?v=PTtkJNqlpWU&feature=youtu.be>

Une carte code couleurs qui permet de savoir dans quel ordre mettre les différentes lettres trouvées (chaque énigme de lettre est marquée d'une couleur).

## Déroulement du jeu

Niveau 5<sup>ème</sup> bilan d'une séquence dédiée aux explorateurs.

Les élèves ont pour consigne préalable de bien apprendre l'ensemble des bilans de la leçon, de revoir leurs conjugaisons (apprentissage annuel).

Classe en  $\frac{1}{2}$  groupe. Trois boîtes. Une boîte pour un groupe de quatre ou cinq élèves.

**Préalable : mise en condition et explications.**

### L'île au trésor

Chère exploratrice, cher explorateur,

Vous êtes sur le point de trouver l'or des galions !

Votre paquebot a fait escale sur une petite île paradisiaque. Alors que vous creusez tranquillement pour faire un beau château de sable avec vos amis, vous tombez sur une trouvaille peu ordinaire : un parchemin et un coffret fermé à clé.

Soyez avec votre équipe les plus rapides à résoudre toutes les énigmes, et à tenir en main la pièce d'or !

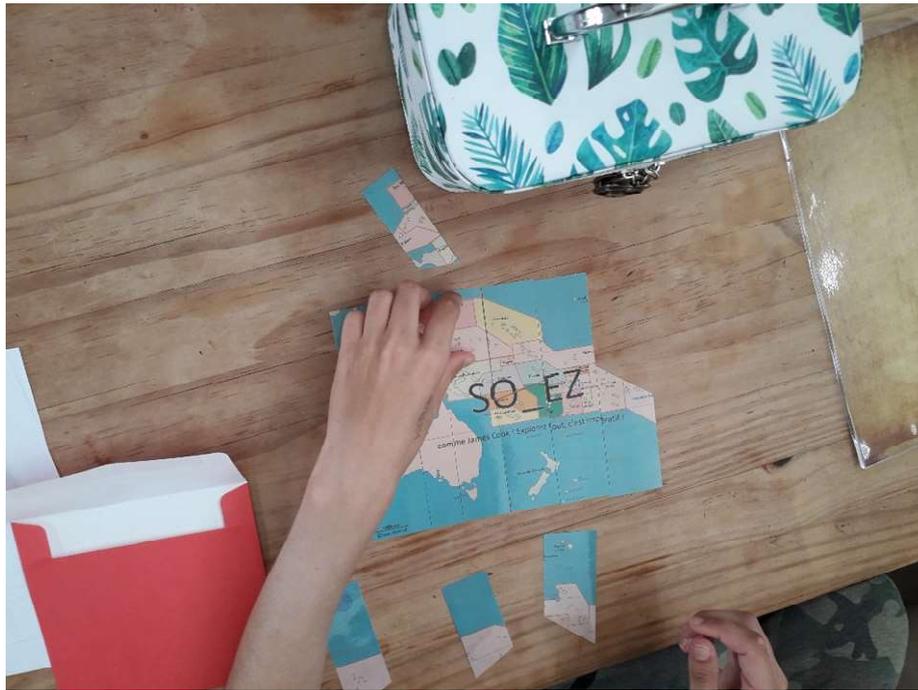
### CONSIGNES IMPORTANTES

Il ne faut jamais forcer les serrures, ni déchirer ni abîmer les indices et les énigmes qui vous sont remis. Soyez soigneux, calme et responsable.

Répartissez-vous le travail, travaillez en équipe et soyez à l'écoute de ce que trouvent les autres.

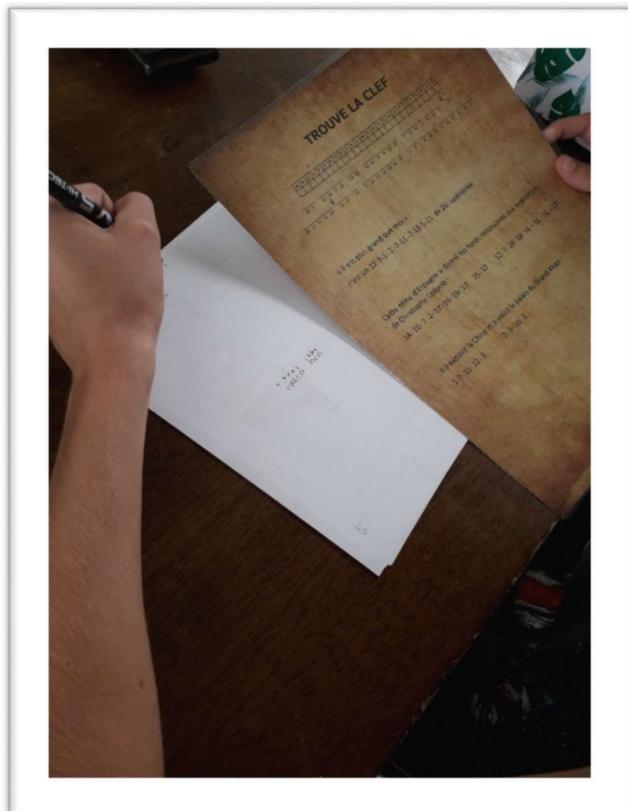
Si vous ne trouvez vraiment pas du tout la solution, appelez-moi (cinq minutes de pénalité).

## Étape 1

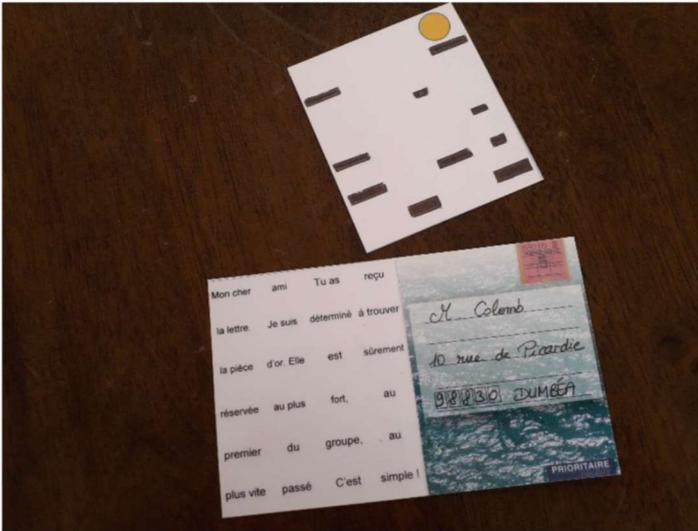


Les élèves ont une boîte, une carte postale, une enveloppe avec un puzzle qui est une carte de l'Océanie avec une énigme à résoudre (question de cours sur l'impératif) et une feuille parchemin avec une énigme à décrypter.

Le code de cette dernière énigme est accessible si l'on est capable de répondre à des questions de cours. La phrase secrète indique aux élèves où se trouve la clé (cachée dans la salle de classe). Les élèves peuvent ouvrir la première boîte.

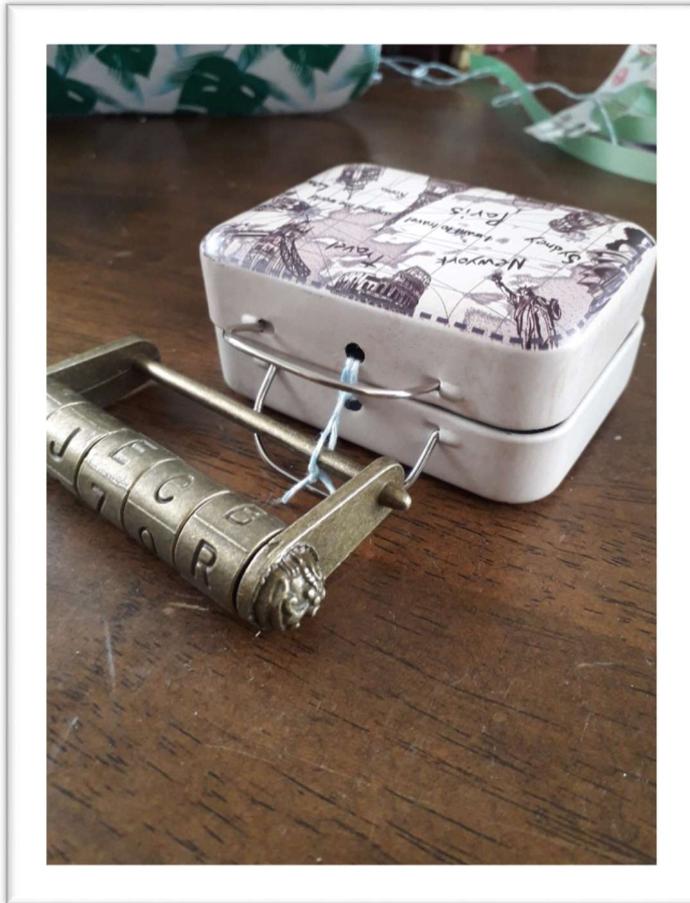


## Étape 2



Dans la boîte, ils trouvent un coffret avec un cadenas à chiffres, un miroir (ils essaient de lire à l'envers tout ce qu'ils trouvent mais cette énigme est encore dans le coffret), une carte à trous (qui permet de déchiffrer l'énigme de la carte postale), un livre et une carte au trésor (qui porte les numéros de pages sur lesquelles des lettres ont été entourées pour donner la lettre à trouver) et un ticket de caisse qui donne le « prix » (le code) du cadenas du coffret.

### Étape 3



Le coffret contient le message à lire à l'envers, le code couleurs et la boîte au cadenas à lettres. Les élèves n'ont plus qu'à décoder et répondre à l'énigme du message à l'envers puis à rassembler les lettres qu'ils ont trouvées dans l'ordre du code couleurs. Le dernier cadenas cède et les élèves trouvent la pièce d'or !

**Pour finir** : les élèves les plus rapides vont aider les autres groupes (pas le droit de dire la réponse directement mais juste de donner quelques indices).

**Quand tout le monde a fini, les élèves peuvent exprimer leur ressenti et expliquer quelles sont les énigmes qui leur ont semblé les plus difficiles.**

Énigme pour trouver la clé du premier coffre : la clef se trouve à l'arrière du tableau de la classe.

## TROUVE LA CLEF

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

$\frac{23}{19} \frac{7}{18} \quad \frac{9}{4} \frac{23}{7} \frac{5}{16} \frac{20}{23} \quad \frac{13}{5} \frac{5}{7} \quad \frac{4}{19} \frac{25}{5} \frac{3}{18} \frac{18}{5} \frac{14}{23} \frac{5}{7} \quad \text{À} \quad \frac{23}{9} \quad \frac{7}{23} \frac{25}{7} \frac{25}{13} \frac{12}{13} \quad \text{È} \quad \frac{25}{5} \frac{5}{5}$

Il a exploré la Chine et a visité le palais du Grand Khan :

1-7- 25- 9- 3                      2- 3- 23 - 3

8

Cette reine d'Espagne a donné les fonds nécessaires aux expéditions de Christophe Colomb :

12- 13- 7 -16- 5 -23- 23- 5    19- 5    9- 7- 13- 4- 12 – 23 – 23 – 5

« Il est plus grand que moi » :

c'est un 9-3-1- 2 -7-25 -7-4-12-20 de 13- upériorité.



## Pour trouver la lettre A (carte à trous + question de conjugaison)

Mon cher ami, Tu as reçu  
la lettre. Je suis déterminé à trouver  
la pièce d'or. Elle est sûrement  
réservée au plus fort, au  
premier du groupe, au  
plus vite passé C'est simple !

10

La lettre  à trouver  
est  
réservée au  
premier groupe au  
passé simple !



Lettres entourées dans un livre (numéros de page sur une carte au trésor) pour trouver la lettre H.

**Clé du code (ordre des lettres pour le cadenas à lettres)**

