



HAL
open science

Développer des compétences sociales à travers la création et la promotion d'un escape game au cycle 2

Camille Levisalles

► **To cite this version:**

Camille Levisalles. Développer des compétences sociales à travers la création et la promotion d'un escape game au cycle 2. Education. 2022. dumas-03805688

HAL Id: dumas-03805688

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03805688>

Submitted on 7 Oct 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Développer des compétences sociales à travers la création et la promotion d'un escape game au cycle 2

Présenté par : Camille Levisalles

Encadré par : Frédérique Longuet

Mots clés : escape game, compétences sociales, création

Master MEEF
Mention Premier Degré
Année universitaire 2021 - 2022

Table des matières

Introduction

I. Apports théoriques

1. Qu'est-ce qu'un escape game ?
 - 1.1 Fonctionnement des escape games
 - 1.2 Particularités des escape games pédagogiques
2. Quelle est la place des compétences sociales dans l'éducation ?
 - 2.1 Compétences sociales et programmes officiels
 - 2.2 Compétences sociales et réussite scolaire
3. L'escape game, un support pour développer des compétences sociales ?
 - 3.1 Jeu et créativité
 - 3.2 Jeu et compétences sociales

II. Mise en place du projet d'escape game

1. Prémices du projet
 - 1.1 Constat
 - 1.2 Premières approches
2. Création de l'escape game « Vol dans le TGV »
 - 2.1 Présentation et développement du projet
 - 2.2 Choix du scénario
 - 2.3 Création des énigmes
 - 2.4 Réalisation des décors
3. Promotion de l'escape game
 - 3.1 Derniers préparatifs
 - 3.2 Test de l'escape game
 - 3.3 Rôle du game master

III. Recueil des données et analyse de l'impact du projet

1. Méthodologie du recueil des données
2. Résultats des questionnaires
 - 2.1 Questionnaire des créateurs
 - 2.2 Questionnaire des participants
3. Analyse de l'impact du projet
 - 3.1 Intérêt de l'escape game
 - 3.2 Développement des compétences sociales chez les créateurs-promoteurs
 - 3.3 Développement des compétences sociales chez les participants

Conclusion

Bibliographie

Annexes

Professeure des écoles stagiaire, j'ai été affectée cette année à l'École Froment dans le 11^e arrondissement de Paris. Je partage avec ma binôme, également professeure stagiaire, une classe de CE2. Celle-ci se compose de 11 filles et 13 garçons. Les élèves sont issus de milieux sociaux très hétérogènes : un peu plus de la moitié des élèves vient de familles aisées, l'autre moitié des familles réside dans des logements sociaux.

Dès le début de l'année, nous avons constaté chez les élèves une difficulté à travailler ensemble : manque d'écoute et d'empathie, peu de communication et difficultés à prendre en compte les idées des autres élèves.

Les compétences sociales sont pourtant essentielles dans la réussite scolaire et, par la suite, dans le parcours professionnel. L'une des missions de l'école est de participer au développement de ces compétences afin de fournir à chaque élève, futur adulte, des outils pour s'épanouir dans sa vie personnelle et professionnelle.

Depuis 2016, avec la mise en place du *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* (SCCC), l'Éducation Nationale s'est emparée de la question et cherche à remettre les compétences au cœur des apprentissages. Le programme officiel du cycle 2 est désormais partagé entre l'acquisition de connaissances, de savoir-faire et de savoir-être.

Il m'a donc semblé important de participer activement au développement des compétences sociales des élèves de ma classe, leur donnant ainsi de nouvelles clés pour réussir. J'ai choisi de leur proposer un projet qui impliquerait toute la classe, qui mettrait en avant les compétences de chacun et permettrait aux élèves de développer de nouvelles aptitudes.

Passionnée d'escape games et autres énigmes de logique, j'avais développé des escape games numériques à destination de collégiens pendant le confinement. L'objectif était de leur permettre de réviser leurs connaissances en mathématiques à l'aide d'un support d'apprentissage plus ludique. Le succès de ces escape games m'a poussée à réutiliser à nouveau ce support d'apprentissage avec les élèves d'école primaire.

L'escape game a fait l'objet de plusieurs recherches comme support d'apprentissage pour acquérir de nouvelles connaissances ou comme support de remobilisation. L'intérêt de l'escape game ne réside pas uniquement dans son aspect ludique mais aussi dans son aspect collectif. Ce jeu grandeur nature nécessite écoute, communication et persévérance chez les participants. Il n'existe en revanche pas d'étude sur l'impact de la création et de la mise en place d'un escape game chez des élèves de cycle 2.

Ce mémoire cherche à montrer en quoi la création et la promotion d'un escape game participent au développement des compétences sociales chez les élèves de cycle 2. Les élèves de CE2 participant au projet sont à la fois créateurs et ambassadeurs de leur projet.

Après la présentation des apports théoriques et des programmes officiels, nous étudierons la mise en place du projet dans la classe. Enfin, nous analyserons les données collectées auprès des créateurs et des participants afin de mettre en exergue les compétences sociales développées.

1. Qu'est-ce qu'un escape game ?

1.1 Fonctionnement des escape games

Le jeu d'évasion, plus connu sous son nom anglais espace game, a été développé pour la première fois au Japon en 2004. Il a connu un essor fulgurant au cours des dix dernières années. Il est apparu pour la première fois à Paris en 2013 et la France compte aujourd'hui plus de 2 500 salles dédiées à ce concept.

Comme son nom l'indique, un jeu d'évasion est un jeu grandeur nature dont l'objectif est de s'évader d'une pièce. Enfermés pendant 60 minutes en moyenne, les participants doivent résoudre des énigmes pour en sortir au plus vite. Des indices sont cachés dans la pièce et sont dévoilés tout au long de la partie pour permettre d'avancer dans la résolution de l'intrigue. Les joueurs, par petit groupe de 2 à 6 personnes, doivent fouiller la pièce, coopérer et communiquer pour parvenir à résoudre les énigmes les plus complexes.

Chaque salle propose une thématique spécifique : alerte sur le Titanic, voyage au temps des pharaons, attaque de Barberousse ... Les participants deviennent tour à tour des mécaniciens chevronnés, des scribes érudits ou de valeureux pirates. Certaines salles sont adaptées à un public enfant avec des énigmes plus courtes et des personnages venus tout droit de leurs dessins animés préférés. Pour les plus téméraires, des salles sur le thème des zombies et de l'horreur se développent de plus en plus. Il en existe même une sur Paris où l'on commence la partie enfermé dans un cercueil !

L'originalité d'une salle réside dans son décor et son intrigue mais aussi dans ses énigmes. Les participants peuvent retrouver les traditionnels codes César, morse ou braille. La manipulation est aussi au centre de l'escape game. Après avoir passé au peigne fin chaque recoin de la pièce, les participants doivent assembler certains morceaux de puzzle pour créer des objets insolites et débloquent de nouveaux indices. Ils doivent faire preuve de logique et de déduction pour résoudre les énigmes les plus improbables. Certaines salles commencent à intégrer des énigmes numériques dans l'escape game.

Un maître du jeu, connu sous le nom de game master, suit l'équipe tout au long de sa partie grâce à plusieurs caméras disséminées dans la salle de jeu. Il aide les participants et distille des indices tout au long de la partie pour faire avancer l'enquête. C'est un élément clé pour éviter que les participants ne restent coincés sur une énigme et qu'ils puissent profiter pleinement de leur expérience.

1.2 Particularités des escape games pédagogiques

Le concept n'a pas attendu très longtemps avant de se répandre dans d'autres sphères de la société. Désormais, certaines grandes entreprises recrutent leurs candidats avec des escape games afin de cerner leurs compétences sociales, ou les utilisent pour renforcer les liens entre les collaborateurs ou former les salariés sur de nouveaux enjeux.

L'escape game a su séduire les professionnels de l'éducation et il a désormais sa place parmi les multiples supports d'apprentissage. Lorsque la finalité n'est plus uniquement le divertissement mais aussi l'apprentissage de nouvelles connaissances, le terme de jeu d'évasion pédagogique est utilisé. Le principe reste le même, les participants doivent dans un temps imparti résoudre des énigmes pour faire avancer une enquête. La salle de classe sert alors de salle de jeu. Le jeu est généralement plus court et les énigmes réparties par groupes d'élèves afin de pouvoir faire jouer un nombre important de personnes simultanément ce qui n'est pas le principe d'un escape game traditionnel.

Dans son article¹ paru en 2012, Gilles Brougère, professeur en sciences de l'éducation, parle de « serious game » pour catégoriser les activités pédagogiques qui font appel au ludique pour faciliter les apprentissages. Il faut toutefois veiller à conserver un juste milieu entre apprentissage et divertissement. Un « serious game » qui se pencherait trop sur l'apprentissage risquerait de perdre le côté motivant du jeu.

L'utilisation de l'escape game en classe accroît la motivation des élèves de par son originalité et son côté ludique. Celui-ci offre beaucoup de souplesse et permet aux élèves d'être acteurs de leurs apprentissages.

¹ Brougère Gilles (2012), « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/apprendre en temps de serious game ».

2. Quelle est la place des compétences sociales dans l'éducation ?

2.1 Compétences sociales et programmes officiels

Marcel Crahay, professeur en psychologie de l'éducation, insiste sur le fait qu'il n'existe pas une définition précise des compétences mais bien de multiples approches d'autant que la notion varie selon la sphère où elle est utilisée. Ce concept employé initialement dans le milieu professionnel a fait son apparition tardive dans le milieu éducatif français. Selon Crahay, « la notion de compétence tente de combler le fossé entre les connaissances construites à l'école et les savoirs mobilisés dans l'action ».

Le socle commun des connaissances et des compétences a été inscrit en 2005 dans les programmes de l'Education Nationale. Ce socle s'appuie sur sept piliers : la maîtrise de la langue française, la pratique d'une langue vivante étrangère, la connaissance des principaux éléments des mathématiques et la maîtrise d'une culture scientifique, la possession d'une culture humaniste, la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication, l'acquisition des compétences sociales et civiques ainsi que l'accession à l'autonomie et l'acquisition de l'esprit d'initiative. Le terme de compétences fait alors son apparition dans les programmes. Pour chacun de ces sept piliers, le document officiel prévoit le détail des connaissances, des capacités et des attitudes attendues chez les élèves. Ce nouvel outil a pour mission de « donner un sens global à toute l'éducation obligatoire ».

Il n'est plus question uniquement de former des têtes bien pleines, mais des citoyens éclairés, capables d'agir dans des situations diverses.

En 2015, le Bulletin officiel prévoit la mise en place d'un nouveau socle intitulé *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* (SCCC). Les compétences sont alors définies comme une « aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ».

Une compétence est donc une combinaison entre :

- des savoirs ou connaissances,
- des savoir-faire ou capacités,
- des savoir-être ou attitudes.

Les savoir-être sont aussi appelés compétences non cognitives ou « soft skills » en anglais comme l'explicitent les économistes Heckmann et Rubinstein. Dans la littérature française, on retrouve souvent le terme de compétences sociales pour évoquer les savoir-être. Elles se décomposent généralement en deux sous-catégories : les compétences dites intrapersonnelles (capacité à gérer ses propres émotions) et celles dites interpersonnelles (capacité à interagir avec les autres).

Le SCCC concerne les élèves du CP à la 3^e. Il présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire. Celui-ci se décompose en 5 domaines, adaptés à chaque cycle : les langages pour penser et communiquer (lui-même réparti en 4 sous-domaines), les méthodes et outils pour apprendre, la formation de la personne et du citoyen, les systèmes naturels et les systèmes techniques ainsi que les représentations du monde et du citoyen. Toutefois, bien que le SCCC donne une part belle aux compétences sociales, le programme officiel de chaque cycle est quant à lui tourné davantage vers l'apprentissage de savoirs et de savoir-faire, laissant les savoir-être plus à la marge. Il me semble donc que pour l'heure, il y a une certaine différence entre le SCCC et les programmes d'enseignement.

Le projet escape game s'inscrit dans le SCCC adapté au cycle 2. Le tableau ci-dessous énumère pour chacun des domaines les compétences travaillées au cours du projet.

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir une aisance à l'oral - Produire des énoncés oraux maîtrisés - Produire des écrits simples
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Collaborer et coopérer à travers la réalisation de projets - Rechercher et traiter l'information au moyen d'outils numériques
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les idées d'autrui - Affûter l'esprit critique : émettre un point de vue, débattre et argumenter - Remplir des rôles et statuts différents - Manifester son appartenance à un collectif - Développer le sens de l'engagement et de l'initiative
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes
Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	<ul style="list-style-type: none"> - Imaginer et réaliser des productions individuelles et collectives - Se repérer dans son environnement proche et lointain

2.2 Compétences sociales et réussite scolaire

Dès le début du XX^e siècle, Vygotsky, pédagogue russe, partage sa théorie du « développement social ». A travers son approche socio-constructiviste, il insiste sur l'influence des autres dans l'apprentissage de nouvelles compétences. C'est à travers les interactions avec leurs pairs qu'apprendraient les enfants.

En 2001, Heckman et Rubinstein ont démontré qu'il existe un lien positif entre compétences sociales et réussite à l'école grâce à une étude réalisée aux Etats-Unis sur les élèves passant le GED². Ils ont souligné aussi l'importance de développer les compétences sociales chez les enfants dès leur plus jeune âge afin d'avoir un impact plus important sur leur réussite. Il ne s'agit pas uniquement d'améliorer les résultats scolaires mais d'un enjeu à plus long terme sur le parcours professionnel. Aujourd'hui, les connaissances techniques et les diplômes ne suffisent plus pour trouver un emploi et les recruteurs se tournent davantage vers les « soft skills ».

Daniel Janichon (2014), docteur en sciences de l'éducation, a montré qu'il est très complexe d'évaluer les compétences sociales des élèves. Contrairement à des connaissances ou savoir-faire qui peuvent être évalués lors de contrôles ou de situations problèmes, il est plus compliqué d'évaluer les savoir-être qui sont moins tangibles. Cependant, depuis le B.O. de l'Education Nationale de 2010, ces compétences doivent être évaluées pour valider l'obtention du brevet des collèges. Chacune des 5 composantes du SCCC est évaluée selon le niveau de maîtrise de l'élève. L'équipe enseignante attribue un certain nombre de points pour chacun des domaines, notes qui sont prises en compte pour le brevet des collèges.

Sophie Morlaix (2015), professeure en sciences de l'éducation, a cherché à montrer quelle compétence en particulier était responsable de la réussite scolaire des élèves. Elle n'est toutefois pas parvenue à montrer qu'une compétence plus qu'une autre en était responsable. Il semblerait que d'autres facteurs comme le bien-être à l'école jouent un rôle essentiel dans la réussite scolaire. Les compétences sociales auraient donc un effet indirect sur la réussite scolaire.

² Le GED est un test réalisé en fin d'études secondaires aux Etats-Unis pour ceux n'ayant pas été au bout de leur scolarité.

3. L'escape game, un support pour développer des compétences sociales ?

3.1 Jeu et créativité

Gilles Brougère et Michael Freudenthal reconnaissent que pour parler d'un jeu, il faut réunir deux critères : la volonté de participer au jeu et l'acceptation du « caractère fictionnel » de l'activité. Les joueurs partagent ensemble une illusion qui constitue un premier acte créatif. Les jeunes enfants utilisent les termes « on dirait que ... » pour se projeter dans un univers imaginaire. Dans l'escape game, les joueurs rentrent aussi dans un monde imaginaire, aidés d'un scénario et de décors les plus réalistes possibles. Le temps de l'expérience, ils se mettent implicitement d'accord sur le fait que le scénario est bel et bien réel.

Lors de la création d'un escape game, toutes les idées des élèves sont prises en compte, même les plus farfelues, car elles méritent toutes d'être étudiées. Comme il s'agit d'un jeu, les élèves ne s'autocensurent pas. Ils ne sont pas limités par la barrière de ce qui est réaliste et acceptable mais laissent libre cours à leur imagination. La création d'un projet plus formel ne permettrait pas de laisser une telle place à l'imagination et à la créativité.

L'enjeu d'un projet de création, c'est aussi que l'enseignant se mette en retrait et que les élèves soient pleinement libres et acteurs de leur choix. L'enseignant prend alors un rôle de conseiller ou de médiateur. Il doit favoriser les interactions entre les élèves. Pour Vygotski, le rôle de l'enseignant est de rendre possible « l'initiative créative des élèves » et non pas d'enseigner l'acte créatif (Giglio et Perret-Clermont, 2009).

3.2 Jeu et compétences sociales

Laurent Foucher (2019) décrit le jeu comme un langage universel. Le jeu permet à lui seul de faire le lien entre deux personnes, sans nécessité de se parler. Il est donc un formidable outil pour travailler les compétences sociales chez les élèves.

Pourtant, la place du jeu dans l'éducation, notamment à l'école élémentaire est parfois controversée. Le jeu est souvent opposé au travail. Freud défendait fermement le jeu en indiquant que « l'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité ». Le jeu semble être un excellent support d'apprentissage, il permet à chaque enfant de grandir. Il n'est donc pas utile d'opposer jeu et travail.

Pour Roger Caillois et Jacques Henriot, « le jeu facilite l'appropriation des codes de régulation normative permettant la socialisation et l'apprentissage du contexte culturel » (Cailloux, 2019). Patrice Huerre, pédopsychiatre, énonce que le jeu est nécessaire dans la construction de l'individu. « Jouer est belle et bien essentiel dans la construction de soi et dans le développement des capacités de socialisation et de création ». Le jeu permet aux enfants d'intégrer les codes de fonctionnement de la société, les comportements acceptables et ceux qui ne le sont pas.

L'intérêt du jeu réside aussi dans la motivation des élèves. Comme le souligne Rolland Viau, quatre principes doivent être respectés pour qu'un élève s'engage dans son travail. Il doit : se sentir capable de réussir la tâche demandée, donner du sens à l'activité, disposer d'un niveau d'autonomie et de liberté et percevoir l'accessibilité de l'objectif.

Régine Ballonad-Berthois rejoint les propos de Viau. Pour qu'un élève s'engage dans une tâche, il doit développer « le sentiment de compétence ». Elle ajoute que c'est en se rendant compte qu'il est capable que l'élève va se placer dans une situation de coopération. Les élèves doivent « entamer ensemble une véritable démarche de recherche et de réflexion ».

Le jeu semble donc être un excellent dispositif pour développer la coopération. Il est un levier de motivation, respectant les quatre principes de Viau. L'élève, en réussissant sur sa tâche, sera plus à même d'aider les autres et de participer à la cohésion du groupe.

Dans l'escape game, il y a une vraie distinction entre le concepteur du jeu, le maître du jeu et les participants. Ces rôles tendent à développer des compétences sociales complémentaires. Ainsi, le créateur doit faire preuve de logique et d'imagination. Le maître du jeu doit poser le cadre, être le gardien du temps, se positionner comme observateur de la partie afin d'aider les joueurs en difficulté. Les joueurs, quant à eux, devront renforcer leur coopération et leur communication pour parvenir à résoudre les énigmes. Dans l'escape game, il s'agit bien de la réussite de tout un groupe et non d'un seul individu.

II. Mise en place du projet d'escape game

1. Prémices du projet

1.1 Constat

Dès le début de l'année, ma binôme et moi-même avons constaté chez nos élèves des problèmes dans leurs interactions. Nous avons repéré un manque d'écoute et d'empathie, peu de communication et des difficultés à prendre en compte les idées des autres élèves.

J'ai interrogé les professeurs de CP et de CE1 de mon école et ils m'ont confirmé n'avoir pas ou peu fait de travaux de groupe ces deux dernières années. Dans leurs classes, les tables sont installées en frontales et en CE1, elles sont toutes séparées les unes des autres. Il s'agit là d'un choix pédagogique de mes collègues mais aussi d'une volonté de respecter les règles de distanciation demandées pendant les vagues de COVID. Il est important de souligner que les CE2 actuels ont effectué une partie de leur CP à distance et que leur classe de CE1 a été adaptée avec des règles de non brassage ce qui a affecté directement les relations sociales.

Lors de leurs deux premières années d'école élémentaire, les élèves actuels de CE2 ont donc eu peu d'occasions pour développer leurs compétences sociales.

1.2 Premières approches

Suite à ce constat, j'ai cherché à développer chez les élèves de ma classe ces compétences sociales si précieuses. Depuis le mois de novembre, les élèves sont installés en ilots pour favoriser les interactions.

Au cours de la journée, plusieurs activités de groupe sont proposées. En multipliant les situations de travail en équipes dans des domaines très divers, chacun peut partager et faire profiter les autres élèves de ses compétences : créations de guide audio en langues vivantes, jeux de mathématiques, recherches d'informations en EMC ...

Avant la mise en place du projet escape game, les élèves ont testé eux-mêmes deux courts escape games. En période 1, ils ont retrouvé le voleur d'un tableau sous la forme d'un cluedo géant. Cela

leur a permis de découvrir le fonctionnement d'un escape game et de se familiariser avec les énigmes. En période 2, ils ont testé un escape game 100% numérique dont l'objectif était de décorer un sapin de Noël. Cette deuxième expérience a permis de faire découvrir aux élèves l'intérêt du numérique dans la résolution d'énigmes.

2. Création de l'escape game « Vol dans le TGV »

2.1 Présentation et développement du projet

Le projet escape game a été proposé aux 24 élèves de ma classe (CE2B) du 4 au 22 avril 2022. Ce projet s'inscrit dans le cadre d'une séquence autour du genre policier. Parallèlement à l'étude d'un roman policier, *Les doigts rouges*, de Marc Villard, les élèves ont été invités à créer un jeu d'enquête grandeur nature pour faire jouer les autres élèves de l'école.

Lors de l'annonce du projet de création, les élèves ont accueilli l'idée avec beaucoup d'entrain. La majorité des élèves connaissait déjà le concept d'escape game et ils étaient étonnés de pouvoir réaliser un tel projet à l'école.

Les réactions sur la promotion de l'escape game au sein de l'école ont été plus partagées. Certains étaient ravis de pouvoir faire jouer les copains des autres classes ou leurs frères et soeurs, tandis que d'autres sont restés plus perplexes. Comme j'avais déjà proposé des activités tournées vers les autres élèves de l'école cette année, certains élèves de ma classe ont demandé « pourquoi on faisait toujours des trucs pour les autres ? ». Ces réactions ont déclenché des échanges entre les élèves. D'autres élèves ont très justement répondu qu'il était difficile de participer à un escape game lorsque l'on crée le jeu puisque l'on connaît les indices, les cachettes et les énigmes. Il n'y a donc plus aucune surprise.

La phase de création a été étalée sur 7 jours. Chaque jour, un créneau était dédié au projet.

La première séance a été réalisée en classe entière, il s'agissait de réfléchir au concept d'escape game à l'aide d'une courte vidéo et de comprendre les étapes de conception du jeu. Les élèves ont ainsi réalisé qu'il fallait commencer par choisir le scénario.

2.2 Choix du scénario

Le choix du scénario a nécessité deux séances : une première en demi-groupe pour faire émerger les idées puis une deuxième en classe entière pour voter le thème de l'escape game.

La première séance en demi-groupe s'est déroulée en deux étapes. Lors de la première étape, chaque élève a noté sur son cahier de brouillon des idées de thèmes et de scénarios possibles. Chaque élève a ensuite expliqué au demi-groupe présent ses propositions que nous avons notées au tableau.

Lors de la deuxième étape, les élèves se sont mis par équipes de 3 personnes qu'ils ont constituées eux-mêmes pour approfondir une des idées proposées au tableau. Chaque équipe devait, en accord avec son thème, réfléchir au scénario possible, aux différentes pièces et aux objets qui pourraient être utilisés. Les élèves avaient pour mission de compléter un document par écrit afin de structurer leurs pensées. Les idées approfondies ont été : l'Egypte, les jeux vidéos, la Tour Eiffel, l'espace, le TGV, l'Elysée, l'île déserte et la maison hantée.

Lors de la deuxième séance en classe entière, nous avons noté au tableau les 8 thèmes qui avaient été approfondis. Pour chacun d'entre eux, les élèves, par équipes, ont expliqué à tour de rôle leurs idées et présenter au reste de la classe le scénario qu'ils avaient imaginé. Chaque élève a ensuite voté pour ses deux thèmes préférés. Les résultats des votes sont retranscrits dans le tableau ci-dessous. Certains élèves ont préféré ne faire qu'un seul vote et 1 élève était absent ce qui explique le nombre de voix (44 voix). Le thème « Vol dans le TGV » a été le plus plébiscité par les élèves.

Résultats des votes

Vol dans un TGV	10 voix
Enfermé dans une pyramide égyptienne	9 voix
Disparition du président à l'Elysée	9 voix
Coincé dans un jeu vidéo	7 voix
A la recherche de diamants sur une île déserte	4 voix
Mission dans l'espace	4 voix
Coincé dans l'ascenseur de la Tour Eiffel	1 voix
Enfermé dans une maison hantée	0 voix

Le choix du thème a ainsi été réalisé en plusieurs étapes, tantôt individuelles, tantôt collectives, en petites équipes ou en grand groupe, afin d'écouter les avis de chacun dans la classe. Toutes les propositions ont été entendues. Les élèves ont pu argumenter leur choix et expliciter leurs idées. Cette étape a permis de développer certaines compétences sociales telles que la communication et l'écoute entre pairs.

2.3 Création des énigmes

Avant de réfléchir précisément aux énigmes, les élèves ont dû se mettre d'accord sur les objectifs de l'escape game. Avec le scénario retenu par les élèves, les missions étaient au nombre de deux : retrouver le coupable et retrouver la chaîne en or.

La création des énigmes s'est étalée sur deux séances. La première séance a eu lieu en demi-groupe afin de réfléchir aux énigmes, aux cachettes des indices et à la liste des suspects.

A nouveau, celle-ci s'est déroulée en deux étapes. Sur leur cahier de brouillon, les élèves ont noté individuellement l'ensemble de leurs idées. Puis, nous les avons mises en commun au tableau.

Les propositions faites par les élèves ont été très variées, signe d'une grande créativité.

- Pour les cachettes, les élèves ont proposé de dissimuler les indices dans la nourriture du wagon bar, dans les valises fermées à clé des voyageurs du train, dans la cabine du conducteur du train ou même de faire des annonces sonores dans le TGV pour révéler certains indices.
- Concernant les énigmes, un élève connaissait le code des templiers et a montré comment s'en servir, un autre élève a proposé l'utilisation d'une carte rouge pour révéler un code comme dans le jeu d'énigmes *Les mystères de Pékin*.
- D'autres élèves ont proposé l'utilisation d'un téléphone et d'une tablette ainsi que la création d'une liste de suspects.
- Côté décor, plusieurs propositions ont été faites : fenêtres du train, carte des réseaux ferrés, billets de train fictifs.

Dans la deuxième partie de cette séance en demi-groupe, les élèves par équipe de 2 ou 3 ont créé un suspect. Ils se sont vus confiés une tablette numérique et ont utilisé le générateur d'avatars *getavataars*. Ils ont ainsi pu choisir la couleur et la forme des cheveux, la couleur de la peau et des

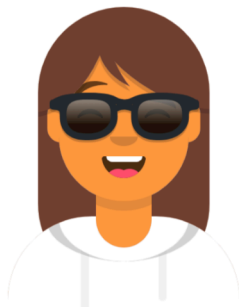
yeux, opter pour les vêtements et accessoires de leur choix. Une fois l'aspect visuel créé, ils avaient pour mission de lui trouver une identité : nom, prénom, âge, métier et raison du voyage dans le train. Chacune des 8 équipes a proposé un suspect.

Lors de la deuxième séance réalisée en classe entière, la liste complète des suspects a été projetée au tableau. Les élèves ont choisi le coupable parmi la liste de suspects. Après plusieurs tours de négociations, ils se sont mis d'accord pour sélectionner le coupable qui avait le plus de points communs avec les autres. Léa Razor, personnage féminin, avec un sweat, des lunettes de soleil et la peau bronzée était le coupable idéal.

Liste des suspects



Margot Goute
27 ans, médecin
Part chercher du travail à Marseille.



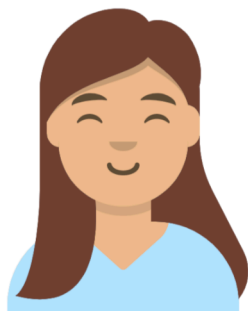
Léa Razor
27 ans, aventurière
Part randonner dans les calanques.



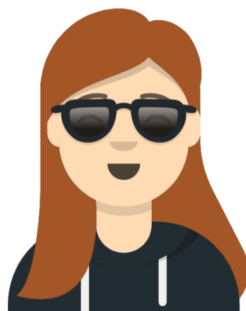
Valérie Rodin
35 ans, sportive professionnelle
Part chez sa famille à Marseille.



Mike Jaire
18 ans, étudiant en architecture
Part étudier à Marseille.



Tori Vega
14 ans, collégienne
Part rencontrer sa star préférée,
Charli D'Amelio avec sa soeur.



Jade Vega
15 ans, collégienne
Part rencontrer sa star préférée,
Charli D'Amelio avec sa soeur.



Max Usoumaki
25 ans, policier
Part en vacances



Juliette Piquard
16 ans, lycéenne
Part chez sa grand-mère pour les
vacances.

Les élèves ont ensuite listé ensemble les indices nécessaires pour retrouver le coupable parmi la liste des suspects :

- Le coupable est une fille
- Le coupable porte un sweat
- Le coupable a des lunettes de soleil
- Le coupable n'a pas la peau blanche

Cette deuxième séance a aussi été l'occasion de présenter quelques codes supplémentaires aux élèves afin de pouvoir concevoir les énigmes.

- Déjà utilisé lors du cluedo en première période, le code Freissner se prêtait bien à notre escape game. Il s'agit d'un code en deux parties avec une grille de lettres et un décodeur qu'il faut poser sur la grille pour faire apparaître le message caché.
- J'ai également montré aux élèves un QrCode géant à colorier. Ayant travaillé à plusieurs reprises avec des QrCodes cette année, c'était l'occasion pour les élèves de réinvestir leurs compétences numériques.
- Je leur ai présenté un dernier code dit de tissage qui nécessite de rassembler 5 petites bandelettes et de les tresser ensemble pour lire le message codé.

Enfin, nous avons réfléchi ensemble à la place que l'on souhaitait donner au numérique dans l'escape game. Après échange, les élèves ont opté pour un escape game semi-numérique. L'utilisation du numérique permettait de multiplier les tâches et de rendre l'ensemble des joueurs actifs lors de la partie. C'était aussi l'occasion pour les élèves de la classe de partager leurs connaissances auprès des participants. Il a été décidé qu'une partie des énigmes serait dans le réel mais qu'une fouille virtuelle serait aussi nécessaire afin de trouver de nouveaux indices et de valider certains codes.

Cette séance en classe entière s'est suivie d'un travail en APC³ avec 5 élèves volontaires. Chaque code a été affecté à un indice, puis les élèves ont rédigé les indices à l'aide des décodeurs. Ils ont fait preuve de logique pour coder correctement chaque message et déployé une grande vigilance pour ne pas faire d'erreurs au risque de rendre les énigmes inutilisables. J'ai ensuite imprimé les différentes énigmes et plastifié celles-ci afin qu'elles puissent être réutilisées dans le temps.

Cette phase de réflexion autour des énigmes et des cachettes a poussé les élèves à faire preuve de créativité et de logique. Elle a aussi de nouveau souligné l'importance de la communication et de l'écoute chez les élèves aussi bien en petites équipes qu'en demi-groupe ou en classe entière. Les élèves ont poursuivi leur collaboration pour avancer dans la réalisation de l'escape game.

³ APC : activité pédagogique complémentaire de 30 minutes sur le temps du midi

2.4 Réalisation des décors

Avant de réaliser les décors, les élèves ont apporté des objets de chez eux pour rendre l'espace de jeu plus vivant. Ils ont récupéré une gourde, un chapeau, deux petites valises, une pochette noire, des cadenas et de la fausse nourriture. Ils ont ensuite réfléchi aux autres objets nécessaires pour mettre en œuvre le scénario. Ils ont souhaité ajouter une grande valise, un sac à dos, un livre et un téléphone pour pouvoir cacher les indices.

Pour aider les élèves à visualiser la mise en place de l'escape game, j'ai réalisé un plan du futur espace de jeu, sachant qu'une partie seulement de la classe serait utilisée pour le jeu afin de faciliter la mise en place des décors à chaque partie. Ce plan a permis aux élèves de mieux imaginer à quoi l'espace de jeu aller ressembler et à lister les décors nécessaires.

Chaque équipe, de 3 personnes, constituée par les élèves eux-mêmes, a pris en main un des éléments du décor. Après une phase de collaboration pour le choix des décors, les élèves ont travaillé en coopération. Désormais, chaque groupe travaillait sur un support différent pour faire avancer la création de l'escape game.

Les équipes se sont réparties les tâches. Deux groupes ont été chargés de réaliser les grandes fenêtres du train, un groupe de préparer les billets de train, un autre les numéros de place. Un groupe avait pour mission de préparer l'affiche pour les boissons du bar, un autre celle de la nourriture. Un septième groupe a créé une carte de France avec les réseaux du TGV. Enfin, le dernier groupe s'est penché sur la partie numérique de l'escape game. Il a choisi les images qui allaient être utilisées pour naviguer dans le train virtuel ainsi que la bande sonore.

L'objectif de ces décors était de rendre l'espace de jeu plus réaliste mais aussi de dissimuler des indices. Ainsi, chaque fenêtre du train contenait un indice lié au QRCode. La carte de la nourriture contenait quant à elle l'indice de l'énigme finale, écrit en vert.

Les élèves, très motivés par le jeu, ont eu à cœur de finaliser rapidement le projet. Ils ont demandé à rester sur le temps du midi pour terminer leurs dessins de fenêtres ou s'initier à la création d'escape game numérique grâce à l'application Génially. J'ai ensuite moi-même finalisé la partie numérique de l'escape game qui nécessitait des connaissances plus approfondies de l'application.

La réalisation des décors de l'escape game a mis en avant chez les élèves de nouvelles compétences telles que persévérance, créativité et communication.

3. Promotion de l'escape game

3.1 Derniers préparatifs

La dernière séance de préparation a permis de finaliser la création de l'escape game et de préparer la phase de promotion du jeu. Les élèves ont pu se rendre compte du travail accompli depuis le début du projet. Chaque équipe a présenté ses énigmes et ses décors finalisés. Cela a rendu la situation concrète pour préparer la rédaction des derniers éléments.

Les élèves se sont de nouveau mis par équipes choisies par eux-mêmes. Quatre activités leur ont été proposées : rédaction des règles du jeu, rédaction du scénario, rédaction du message transmis aux autres classes pour inciter les élèves à participer et enfin rédaction d'un mémo pour les maitres du jeu.

Après plusieurs phases de recherche et de création, cette phase de rédaction a permis aux élèves de prendre du recul sur le projet. Les élèves ont réfléchi sur le contenu et sur la manière la plus efficace de transmettre une information, renforçant ainsi leur compétence de communication.

3.2 Test de l'escape game

Afin de vérifier le bon fonctionnement de l'escape game, un premier test a eu lieu à la fin de la création du projet. Trois élèves ont participé à cette version test : un élève de l'autre classe de CE2 ainsi que deux élèves de CE1, frères d'élèves de notre classe.

Trois élèves de la classe ont été nommés pour être game masters, ou maitres du jeu, de la version test. Ils ont déplacé les tables, installé les chaises et les décors puis caché les indices. Une fois le chronomètre préparé et la bande son lancée, les game masters présents sont allés accueillir les participants. Ils ont présenté le scénario et les règles du jeu aux participants qui ont alors commencé leur enquête.

Après une fouille plutôt fructueuse, les joueurs se sont mis à résoudre les énigmes. Cependant, ils ont eu beaucoup de mal à utiliser correctement la tablette et à comprendre comment fonctionnaient les différentes énigmes. Ils ont mis 45 minutes à résoudre l'escape game pour un temps initialement prévu de 35 minutes et ce grâce à de très nombreuses aides des game masters.

Ce test a permis de soulever plusieurs problématiques à adresser :

- Le nombre d'indices cachés dans le wagon bar devait être plus important.
- Plus indices pour expliquer comment résoudre certaines énigmes étaient nécessaires.
- Il fallait prévenir les participants de ne pas essayer des codes au hasard sur le téléphone au risque de le bloquer et de ne plus pouvoir terminer la partie.
- Sur l'application numérique, une erreur de lien a été rencontrée. Celle-ci a été résolue en cours de partie.

Ce test a aussi montré que l'escape game était trop compliqué pour les élèves de CE1 qui avaient plus envie de jouer dans l'espace du TGV que de résoudre les énigmes. Avec les game masters présents, nous avons donc décidé de ne pas faire participer les CP et les CE1 à notre escape game.

Enfin, du point de vue des game masters, ce test a souligné l'importance de se répartir les indices à donner et de faire preuve de beaucoup de patience pour laisser les joueurs découvrir l'espace de jeu.

Les game masters présents lors de la version test ont partagé au reste de la classe leurs premières impressions, les modifications réalisées dans le jeu et les éléments sur lesquels il fallait être vigilant.

3.3 Rôle du game master

Le rôle de maître du jeu, appelé game master, commençait avec la présentation du projet aux autres classes. Avec un timing serré, nous avons opté pour faire jouer en priorité les élèves de l'autre classe de CE2 avant les vacances de printemps. La maîtresse des CE2A a réparti ses 25 élèves dans les 6 créneaux proposés sur le temps du midi ou sur le temps de l'étude. Quelques CM1 sont venus compléter une équipe le mardi soir pendant l'étude. Les groupes étaient constitués de 3 à 5 joueurs.

Plusieurs élèves de CM sont venus demander de participer à l'escape game. Les élèves de la classe ont donc décidé de proposer de nouveaux créneaux pour les élèves de CM1 et de CM2 après les vacances de printemps mais uniquement sur le temps du midi.

Afin de faire tester le rôle de game master à tous les élèves de la classe, il a été décidé que trois élèves joueraient le rôle de game master à chaque partie. Pour rappel, leur rôle était de préparer la salle, expliquer les règles et le scénario puis distiller des indices tout au long de la partie. En période 5, en raison du nombre plus important de créneaux, seuls deux élèves par partie seront maîtres du jeu.

Lors de certaines parties, j'ai pu observer que certains game masters avaient du mal à ne pas jouer à la place des joueurs en annonçant à voix haute la réponse des énigmes. Plusieurs ont été frustrés de ne pas pouvoir jouer.

Cette expérience en tant que game master a permis aux élèves de valoriser leur travail auprès des participants mais aussi de faire preuve de patience et de bienveillance envers les participants.

1. Méthodologie du recueil des données

Les données ont été récoltées auprès des participants et des créateurs du jeu de diverses manières, afin d'obtenir des données quantitatives et des données qualitatives.

Lors des phases de création et de promotion du jeu, j'ai observé les interactions sociales des élèves de ma classe afin de comprendre les mécanismes mis en place lors de leurs échanges.

Les élèves, tour à tour créateurs, ambassadeurs et maitres du jeu, ont répondu à un questionnaire afin d'avoir des données chiffrées sur le projet. Le questionnaire comportait également plusieurs questions ouvertes pour récolter des impressions personnelles. Ce questionnaire a été proposé le dernier jour de la période 4, afin de permettre à tous les élèves d'avoir été à la fois créateur et game master avant d'y répondre.

Outre ce questionnaire, j'ai organisé des entretiens semi-directifs de 25 minutes avec les élèves de ma classe par groupe de 6. Il s'agissait alors de recueillir des données plus qualitatives, de questionner plus en profondeur les apprentissages et les découvertes de chacun autour du projet. L'écrit étant moins développé que l'oral en cycle 2, les entretiens ont permis de récolter plus d'informations et de ne pas être limité par les contraintes de l'écrit.

Au total, 20 élèves ont répondu au questionnaire et 18 ont participé à l'un des 3 entretiens semi-directifs.

A la fin de leur partie, les participants ont rempli un questionnaire de satisfaction pour collecter leur avis. 24 joueurs ont répondu au questionnaire de satisfaction. L'objectif était de savoir s'ils avaient apprécié le jeu afin de faire un retour aux élèves créateurs, mais aussi de permettre un court temps d'échange sur leur expérience. Tout au long des parties, j'ai aussi observé les interactions des participants avec les game masters afin de comprendre quelles compétences sociales entraînent en jeu.

2. Résultats des questionnaires

2.1 Questionnaire des créateurs

Les résultats ci-dessous ont été collectés à travers le questionnaire proposé à la fin du projet aux élèves de ma classe, concepteurs de l'escape game. Les questions posées aux élèves sont reprises ci-dessous. Le nuage de mots de la première question a été obtenu à partir des éléments de réponses des élèves. Les questions 2 à 7 montrent la répartition des voix des élèves sur des questions fermées. Les questions 8 à 13 sont des questions ouvertes où chaque élève pouvait répondre ce qu'il souhaitait. Pour la question 8, j'ai regroupé les réponses par thèmes.

1. Ecris un mot pour décrire le projet escape game.



2. As-tu aimé le projet escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	-	-	-	-	-	3 voix	-	6 voix	11 voix

3. Connais-tu déjà le concept de l'escape game avant ?

OUI	NON
19 voix	1 voix

4. Avais-tu déjà participé à un escape game avant ?

OUI	NON
16 voix	4 voix

5. Avais-tu déjà créé un escape game avant ?

OUI	NON
1 voix	19 voix

6. Si tu avais la possibilité, participerais-tu à nouveau à un projet escape game ?

OUI	NON
17 voix	3 voix

7. As-tu préféré créer le jeu, être game master ou les deux ?

CREER LE JEU	ETRE GAME MASTER	LES DEUX
3 voix	5 voix	12 voix

8. Pourquoi ?

Créer le jeu	Parce qu'il faut réfléchir.
	Parce que c'est amusant.
	Parce que j'aime bien faire des projets en classe.
Game master	Parce qu'on s'occupe du jeu et que l'on donne des indices.
	J'aime bien aider les autres.
	Parce que c'est drôle de voir les joueurs ne rien comprendre aux énigmes et après il se disent que c'est évident.
Les deux	J'aime bien créer des choses et être maître du jeu.
	Parce qu'être game master on peut regarder les gens jouer et leur donner des indices. Créer le jeu c'est bien, on peut faire les décors.
	Parce que c'est bien de faire jouer les autres et aussi on ne fait pas tout le temps ça.
	J'aime bien créer le jeu et c'est cool d'être game master.
	Parce que être game master c'est bien d'expliquer aux autres et de créer le jeu.

9. Qu'est-ce que tu as aimé dans le projet escape game ?

Créer le jeu / créer des choses	Travailler en équipe
Construire les objets	Faire plaisir aux autres

Faire les préparatifs	Etre game master
Placer les décorations / cacher les indices	Faire jouer les CE2A
Le décor / le wagon bar	Donner les indices aux autres

10. Qu'est-ce que tu n'as pas aimé dans le projet escape game ?

Que l'escape game ne soit pas dans toute la classe	L'idée du TGV / du thème
Quand on n'était pas d'accord / se disputer	Les fenêtres / le décor
Ne pas jouer à l'escape game	Trouver les énigmes

11. Qu'est-ce que tu as appris grâce à l'escape game ?

Le travail d'équipe	4 élèves
Etre patient	4 élèves
Ne pas penser qu'à soi	3 élèves
La créativité	3 élèves
Donner des bons indices pour aider les joueurs	1 élève
Etre game master	1 élève
Des nouveaux codes comme les templiers	1 élève
Avoir confiance en soi et être moins timide	1 élève
Bien réfléchir dans le jeu	1 élève
Ne pas être égoïste	1 élève

12. Cite une qualité nécessaire pour être créateur d'escape game.

Imagination	Savoir dessiner	Intelligence
Créativité	Avoir de la logique	Patience

13. Cite une qualité nécessaire pour être game master.

Expliquer les règles correctement	Aider les personnes
Connaissance des règles	Attentif
Réfléchir avant de dire des indices	Gentillesse
Donner les bons indices	Patience

2.2 Questionnaire des participants

Les résultats ci-dessous ont été collectés à travers le questionnaire proposé aux participants à la fin de leur partie. Les questions posées aux élèves sont reprises ci-dessous. Le nuage de mots de la première question a été obtenu à partir des éléments de réponses des élèves. Les questions 2 à 6 montrent la répartition des voix des élèves sur des questions fermées. Les questions 7 à 9 sont des questions ouvertes où chaque élève pouvait répondre ce qu'il souhaitait.

1. Ecris un mot pour décrire l'activité que tu viens de vivre.



2. As-tu aimé l'escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	-	-	-	-	-	-	1 voix	6 voix	17 voix

3. Es-tu satisfait de ta partie ?

OUI	NON
23 voix	1 voix

4. Avais-tu déjà participé à un escape game avant ?

OUI	NON
16 voix	8 voix

5. Les game masters t'ont-ils aidé ?

OUI	NON
24 voix	0 voix

6. Recommanderais-tu ce jeu aux autres élèves de l'école ?

OUI	NON
24 voix	0 voix

7. Comment as-tu réussi à résoudre les énigmes ?

La chance	En réfléchissant	Avec les indices	Le travail d'équipe
La cohésion	Tous ensemble	En s'aidant	Grâce aux autres

8. Comment vous êtes-vous répartis les énigmes avec ton équipe ?

Avec les choses que l'on connaissait	On a travaillé en groupe	On s'est aidé
En fonction des indices que l'on a trouvés	Chacun une énigme	Tous ensemble

9. Un dernier mot pour les CE2B.

C'était trop trop bien !	Merci beaucoup !
Votre escape game est génial, j'ai adoré, merci !	C'était génial !
Merci pour ce jeu génial.	Merci de nous avoir construit un escape game.
Merci mais G. arrête de dire le temps qu'il reste !	Merci pour cet escape game, il était bien.

3. Analyse de l'impact du projet

3.1 Intérêt de l'escape game

Au cours du projet escape game, j'ai cherché à comprendre en quoi ce projet plus qu'un autre permettait de motiver les élèves et de participer au développement de leurs compétences sociales.

La très grande majorité des élèves de la classe connaissait déjà le concept et 80% d'entre eux avait déjà participé à un escape game. Ils avaient donc envie de le faire partager à des élèves qui n'avaient jamais pu tester l'expérience. L'originalité du projet a été mise en avant par de nombreux élèves. E. témoigne : « On ne voit pas tout le temps un escape game dans les écoles ». Plusieurs élèves ont aussi souligné le fait de pouvoir faire jouer les autres élèves : « On ne pourrait pas faire

jouer les autres classes juste à des jeux de grammaire ». Le côté ludique a été plébiscité par de nombreux élèves, ils n'avaient pas l'impression de travailler lors de ce projet. Les élèves ont apprécié le concept d'escape game car le chronomètre qui passe et les énigmes à décoder rendent l'expérience amusante. Enfin, C. a mis en lumière la liberté offerte à travers ce projet dont les élèves sont les décideurs.

L'intérêt de l'escape game réside aussi dans sa possibilité de travailler autour des compétences numériques. Lors de la phase de création, le numérique a été utilisé pour réaliser la liste des suspects mais aussi dans la création des décors. L. indique : « Par exemple, pour ce que l'on voit dehors, des fenêtres, pour ça, on a vérifié sur internet pour savoir à quoi cela ressemblait. », un autre élève ajoute : « nous on a eu du mal à faire la nourriture du train, donc on a regardé sur un site de TGV où il y a de la nourriture ».

Côté jeu, le numérique a permis de mettre en place un cadenas virtuel qui donnait accès au wagon bar ainsi qu'à plusieurs indices cachés dans le train virtuel, notamment dans des QrCodes. Les participants peu habitués à scanner des QrCodes ont eu plus de mal à comprendre le fonctionnement tandis que les élèves de CE2B qui travaillent régulièrement avec des tablettes ont pu partager leurs connaissances.

Deux élèves ont considéré que le jeu aurait pu être fait manuellement sans le support du numérique. A l'inverse, il aurait été difficile, avec des élèves de cycle 2, de construire un escape game 100% numérique car il s'agit d'un âge où les élèves ont besoin de manipuler des objets concrets. Cela n'aurait pas engendré des échanges aussi productifs.

3.2 Développement des compétences sociales chez les créateurs-promoteurs

Les entretiens menés avec les élèves et les questions ouvertes des questionnaires ont permis de mettre en exergue les différents apprentissages réalisés par les élèves au cours du projet. Lors de la phase de création, les principales compétences développées ont été le travail en équipe, la cohésion de la classe et la créativité. La promotion et la réalisation de l'escape game avec les participants ont permis de favoriser la communication, l'altruisme et la patience.

Lors des échanges, nous avons abordé l'importance du **travail en équipe**. Les élèves s'accordent à dire qu'il n'aurait pas été possible de créer l'escape game seul. En effet, à plusieurs, il est plus simple de trouver des idées. Comme l'indique une élève, « avec toute la classe, on a trouvé le

thème, les dessins ». Cela permet de créer des échanges entre les élèves et de confronter les idées de chacun. Ainsi, un élève ajoute : « Ce que j'ai aimé vraiment, c'est qu'on ne faisait pas tout solo. J'ai aimé être par équipe parce que par exemple, quand on a fait l'affiche pour la nourriture, on n'a pas dit tiens prend ça, vas-y j'écris. On a réfléchi en équipe. ». Sur le plan logistique, comme l'indique L., si chaque élève avait créé son propre escape game, cela n'aurait pas été possible de « faire jouer les autres classes sur l'escape game de chaque personne. On n'aurait pas eu assez de place, ni assez de temps. ».

La constitution des équipes a été décidée spontanément par les élèves. Pour chaque étape du projet, ils ont changé d'équipes. Certains se sont regroupés par affinité, d'autres selon l'activité qui les intéressait le plus. Une élève souligne que « c'est mieux de choisir que d'être forcé à faire quelque chose ». Cela a permis aux élèves de travailler avec d'autres élèves avec qui ils n'avaient pas l'habitude de travailler, mais aussi de faire attention aux élèves qui étaient seuls. Ainsi une des élèves n'avait pas d'équipe pour réfléchir aux énigmes, une équipe l'a accueillie : « on a vu que F. était toute seule, on l'a prise avec nous. ». Enfin, le travail en équipe a permis de répartir les tâches et d'avancer plus efficacement sur le projet.

Le travail d'équipe a poussé les élèves à faire des compromis et à être plus attentif aux idées des autres. F. déclare qu'« au début, elle n'était pas d'accord avec son équipe mais qu'ils se sont dit qu'à chaque fois qu'ils allaient faire quelque chose qu'elle aime, ensuite ils feraient quelque chose que les autres aiment ». S. ajoute qu'ils ont essayé « de faire plaisir à tout le monde ». C. précise tout de même que cela n'a pas été facile de travailler ensemble, « on s'est disputé pour qui dessine ça, qui dessine ci, qui écrit quoi ».

Outre l'apprentissage du travail en équipe, le projet escape game a aussi eu un impact sur l'ambiance de la classe. Les élèves étaient très motivés par le projet et ils avaient désormais un sujet commun dont ils parlaient ensemble ce qui a permis à certains de mieux s'entendre. Le sentiment d'appartenance au « groupe classe » a permis de renforcer la **cohésion du groupe**, notamment vis à vis des autres élèves de l'école qui sont venus leur parler à de nombreuses reprises du projet réalisé par les CE2B, intrigués par une telle activité.

La **créativité** a été de mise tout au long de la création de l'escape game. Les élèves ont créé de toutes pièces le scénario, les énigmes et les décors. Ils ont fait appel à leur imagination. A. souligne d'ailleurs l'intérêt de créer soi-même l'ensemble des étapes de l'escape game : « Moi dans la création, j'ai aimé, parce que je voyais qu'on avançait de plus en plus. ». Cela engendre une fierté chez les élèves d'avoir été capable en classe entière de créer entièrement l'escape game.

Un escape game est caractérisé par la présence d'un game master ou maître du jeu, rôle que les élèves ont très largement plébiscité. Comme indique E, « c'est bien parce que t'as envie qu'ils (les participants) réussissent ». F. ajoute qu'elle aime « donner des indices. On réfléchit aux indices que l'on peut donner ». Les élèves s'accordent à dire que pour être un bon game master, il faut savoir **communiquer** correctement que ce soit au début du jeu pour annoncer le scénario et les règles ou pendant la partie pour transmettre les bons indices au bon moment. Plusieurs élèves ont été frustrés comme C. « quand on voyait les gens jouer, ça donnait super envie de jouer », une autre élève ajoute à ce sujet « je suis trop pressée de dire des indices, je ne veux pas attendre ». Il a fallu donc pour nos apprentis game masters de faire preuve de **patience** pour mener à bien leur mission et laisser les joueurs profiter pleinement de leur partie.

Les retours positifs des joueurs ont permis de valoriser le travail des élèves créateurs. E. indique qu'il est « fier d'avoir fait un escape game ». Pour G, « c'est comme si on nous notait sur une évaluation de grammaire mais là c'est les joueurs qui nous notent. ». L'escape game a donné lieu à de nombreux échanges dans la récréation avec les élèves des autres classes. Il a permis aux élèves de réaliser qu'ils étaient capables de mener jusqu'au bout un projet qui plaisait, renforçant ainsi leur **confiance en soi**.

Ces temps d'échanges avec les élèves leur ont permis de prendre conscience des apprentissages réalisés au cours du projet. A. a bien compris que « c'est dur de créer un escape game ...et du coup c'était mieux de travailler ensemble avec toute la classe ». 4 élèves ont cité le **travail d'équipe** comme apprentissage dans le questionnaire. E. retient de son côté qu'il faut « beaucoup de **créativité** pour inventer l'escape game ». 3 élèves ont nommé cette compétence dans le questionnaire. Pour F, « Ça a permis de ne pas penser qu'à soi, par exemple l'escape game, on ne l'a pas fait pour nous. On l'a fait pour les autres classes ». L'**altruisme** et le fait de faire jouer les autres est régulièrement revenu dans les échanges, ce dernier a par ailleurs été cité à 4 reprises dans le

questionnaire. La **patience** a aussi été soulignée par de nombreux élèves, que ce soit dans la création du jeu ou dans le rôle de game master. 4 élèves ont aussi noté cette compétence dans leurs apprentissages. Enfin, d'autres élèves ont aussi souligné le fait d'être moins timide, de pouvoir mieux s'exprimer, d'avoir plus confiance en soi ou encore d'avoir travaillé leur logique.

3.3 Développement des compétences sociales chez les participants

Le projet de l'escape game ne comportait pas uniquement des bénéfices pour les élèves créateurs et ambassadeurs du projet. Il a eu aussi un impact fort chez les participants.

L'escape game a été très apprécié des participants avec une note moyenne de 9,67 sur 10. 100% des participants à l'escape game « Vol dans le TGV » recommandent le jeu aux autres élèves de l'école.

Les énigmes étaient en revanche un peu compliquées, seule une équipe sur les 6 est parvenue à réaliser l'escape game dans le temps imparti initialement. Le temps moyen de jeu était de 37 minutes. L'équipe la plus rapide a mis 34 minutes, la plus longue 42 minutes. Toutes les équipes ont eu besoin d'aide des game masters pour résoudre les énigmes et 4 équipes ont eu besoin d'aide pour trouver les indices les mieux cachés.

Les participants se sont généralement répartis les énigmes en fonction des indices qu'ils avaient trouvés. Certains se sont échangés les énigmes selon les codes qu'ils connaissaient. Ils se sont tousentraïdés et n'ont jamais haussé le ton malgré certains désaccords et le chronomètre qui tournait.

Au cours des observations réalisées pendant les différentes parties, j'ai remarqué que les participants avaient plus particulièrement travaillé trois compétences sociales. Ils ont fait preuve de **coopération** en se répartissant les tâches afin d'atteindre un objectif commun. Ils ont **communiqué** pour indiquer les indices trouvés et les lieux déjà fouillés. Ils ont également fait preuve de **persévérance**. Aucun joueur n'a abandonné une partie en cours de route, même si les énigmes étaient compliquées. Les participants ont cherché à comprendre le fonctionnement des indices, interagissant avec les maitres du jeu.

Enfin, l'escape game leur a permis d'avoir une première approche des compétences numériques. Allumer une tablette, naviguer sur une page internet, scanner un QrCode figurent parmi les apprentissages nouveaux pour certains participants.

Conclusion

A travers ce mémoire, nous avons cherché à confirmer l'hypothèse selon laquelle la création et la promotion d'un escape game participent au développement des compétences sociales chez les élèves de cycle 2.

Concept actuel et très apprécié des élèves, l'escape game est un support pertinent pour développer les compétences sociales des élèves. Outre son côté ludique, la réalisation d'un jeu d'évasion pédagogique au sein de l'école revêt un caractère original qui motive les élèves. Ce projet est particulièrement intéressant de par son double enjeu de création et de promotion qui nécessitent des savoirs, savoir-faire et savoir-être variés. Il permet de partager le projet avec les autres élèves de l'école et valorise les créateurs. La création d'un escape game offre une liberté accrue aux élèves, ils sont maîtres de leurs choix. Outre les compétences sociales, l'escape game est aussi un support intéressant pour promouvoir des compétences numériques. Finalement, la mise en place d'un escape game permet de varier facilement les modalités de travail, seul, en équipe, en demi-groupe ou en classe entière et de mettre en avant les compétences et avis de chacun.

Les temps d'échange et notamment les entretiens semi-directifs ont été nécessaires pour faire prendre conscience aux élèves de leurs apprentissages et des difficultés rencontrées au cours du projet. Il s'agit là d'une condition importante pour permettre aux élèves de prendre conscience des compétences sociales développées. Chez certains élèves, il a été facile de réfléchir sur leur pratique tandis que pour d'autres, il était difficile de mettre des mots sur ce qui avait été vécu.

Les compétences sociales développées au cours du projet ont été le travail d'équipe, aussi bien dans la phase de création que celle de promotion. Ce travail d'équipe a nécessité écoute et attention des partenaires. Il a été une réussite grâce à une communication efficace. Du côté de la réalisation, il a fallu faire preuve de créativité et d'imagination pour inventer le thème, réaliser les énigmes et créer les décors. Ce projet a mis en avant l'altruisme et la nécessité de penser aux autres ce qui est une belle réponse aux remarques de certains élèves lors de la présentation du projet. Il a créé une nouvelle dynamique dans la classe, renforçant la cohésion du groupe. Enfin, patience et bienveillance ont été nécessaires lors de l'animation du jeu.

Le plaisir des participants a permis de motiver les élèves, renforçant leur confiance en soi. La réalisation de l'escape game a montré que les compétences sociales étaient également développées chez les participants. Tout le monde, participant comme créateur ou game master, était acteur du jeu !

Au regard des retours des élèves et des observations faites au cours du projet, la création et la promotion d'un escape game permettent de développer des compétences sociales chez les élèves de cycle 2. Chaque élève a développé des compétences qui lui sont propres grâce aux interactions avec ses pairs. Ces compétences acquises leur seront utiles pour la suite de leur parcours scolaire puis professionnel.

La phrase de Régine Ballonad-Berthois résume bien le projet d'escape game réalisé avec les élèves : « Par le jeu d'évasion, l'élève apprend à faire société ».

Bibliographie

Brossard M. (2004), *Vygotski. Lectures et perspectives de recherche en éducation*. Septentrion, chap. 4, pp. 87-111

Brougère G. (2012), « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian journal of French Studies*, vol. 49, n°2, pp. 117-129

Crahay M. (2006), « Dangers, incertitudes et incomplétude de la logique de la compétence en éducation », *Revue Française de Pédagogie*, vol. 154, pp. 97-110

Giglio M. et Perret-Clermont A. (2009), « L'acte créatif au cœur de l'apprentissage », *Enjeux Pédagogiques*, n°13, pp. 16-17

Heckman J. J. & Rubinstein Y. (2001), «The importance of Non Cognitive Skills: lessons from GED Testing Program», *American Economic Review*, vol. 91, n°2, pp. 145-149

Huerre P. (2021), *Jouer, un moteur pour la vie. Comment le jeu développe la créativité et l'intelligence sociale de l'enfant*. Nathan.

Janichon D. (2014), « Évaluer des attitudes, un défi pour le socle commun. Évaluation diagnostique de la cohérence entre compétences sociales et compétences d'autonomie. », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, vol. 47, n° 4, pp. 29-50

Lebret E. et Quesne C. (2019), *L'escape game, une pratique pédagogique innovante*. Canopé, pp. 14-53.

Ministère de l'Éducation Nationale (2006), Le socle commun de connaissances et de compétences. Décret n° 2006-830 du 11 juillet 2006.

Ministère de l'Éducation Nationale (2015), Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015.

Ministère de l'Éducation Nationale (2020), Programmes d'enseignement, cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2). Arrêté du 17 juillet 2020.

Morlaix S. (2015), Les compétences sociales: quels apports dans la compréhension des différences de réussite à l'école primaire ?

Annexes

Annexe 1 : Choix du thème

CRÉATION D'UN ESCAPE GAME

Thème : Égypte

Enquête : trouver le septième pharaon

But final : sortir de la pyramide avec le septième du pharaon

Pièces ou lieux : pyramide / balnéaire / salle du trône (conspiration)

Objets : septième cadenas et clé, coffre, rouleau de papier, toilette

CRÉATION D'UN ESCAPE GAME

Thème : T.G.V.

Enquête : vol de chèque à 1000000€
chèque en or

But final : retrouver le chèque à 1000000€

Pièces ou lieux : Départ Marseille T.G.V. wagon bar, ^{compartment} wagon siège
salle de train

Objets : chèque, papier pour les indices, siège, dico, clé, cadenas
manger plastique

Annexe 2 : Création des suspects

NOM : pequard

PRENOM : Juliette

AGE : 16

METIER : licé

RAISON DU VOYAGE : va chez sa grand-mère pour les vacances

NOM : Gaut

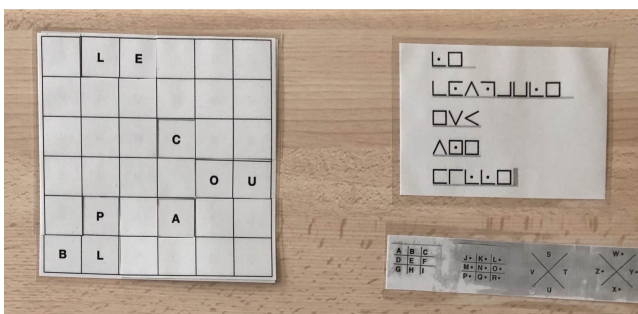
PRENOM : Margo

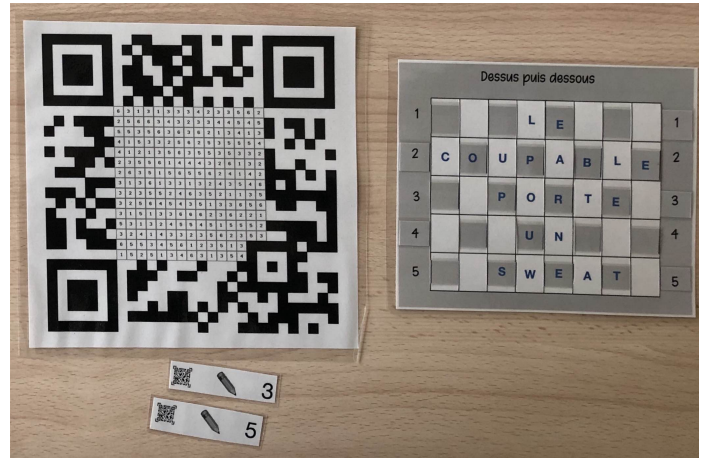
METIER : Docteur

AGE : 27

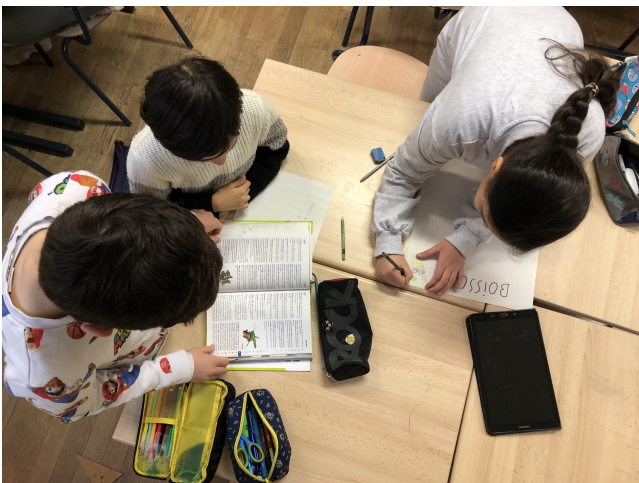
RAISON DU VOYAGE : Elle part à marseille chercher un métier

Annexe 3 : Enigmes plastifiées






Annexe 4 : Travail en équipe



Annexe 5 : Décors



BOISSONS


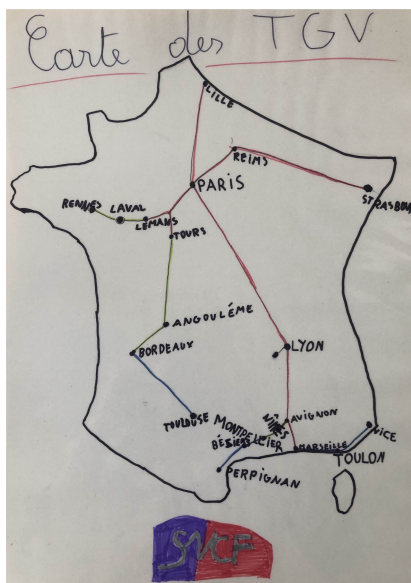


- 1) Smoothie à la BANANE.
- 2) Jus d'ORANGE. 6€ 5€
- 3) Café. 9€
- 4) Thé CITRON vert. 6€
- 5) Coca Cola. 10€
- 6) Limonade FRAISE 11€



NOURRITURE

- 1) Sandwich à l'AVOCAT 3€
- 2) Hamburger et frites 12€
- 3) Sandwich poulet rôti 7€
- 4) Penne à la bolognaise 8€
- 5) Meilleux chocolat 4€
- 6) Compote de pommes 3€

Train Paris → Marseille

Durée 3h05

Distance 660 km

A hand-drawn illustration of a train engine on tracks. The engine is a simple grey rectangle with two circles for windows and a chimney on top. The tracks are represented by two parallel lines.

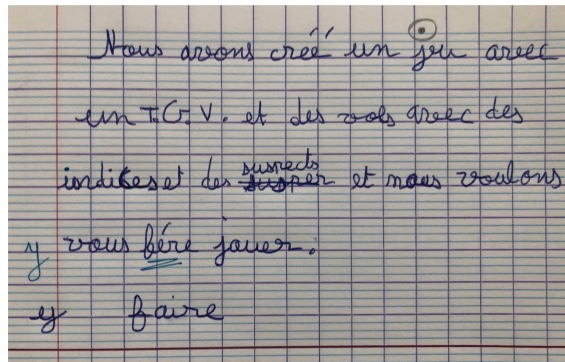
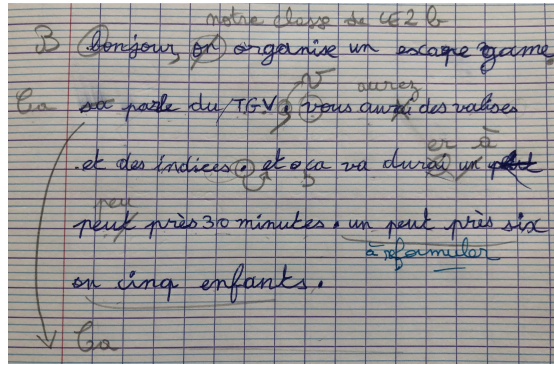
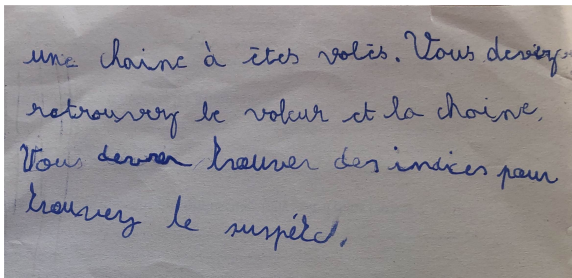
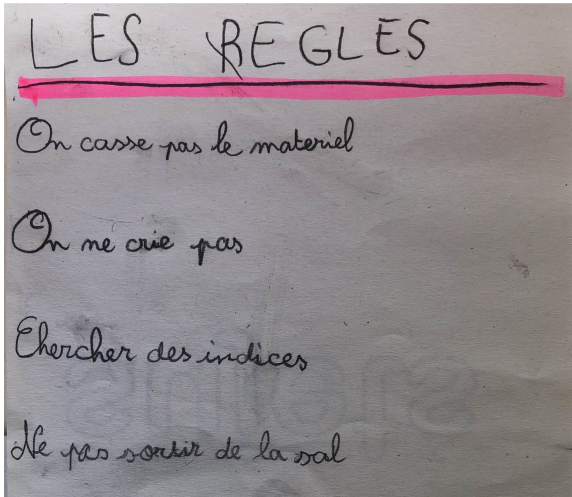
TGV INOUI

n° 6583 18

Paris - Marseille

A hand-drawn illustration of several yellow sticky notes scattered on a wooden surface. The notes have various markings, including the number '18' and some scribbles.

Annexe 6 : Rédaction des documents pour la promotion du jeu



Règles :

L'escape game est un jeu grandeur nature, il faut trouver des indices pour résoudre une enquête.

- 1/ Vous avez 35 minutes pour accomplir votre mission !
- 2/ Vous ne devez pas sortir de l'espace délimité par les tables.
- 3/ Vous devez fouiller, déplacer, assembler les pièces pour trouver des indices.
- 4/ Vous ne devez pas casser ni arracher les objets ou le décor.
- 5/ Vous devez travailler en équipe !
- 6/ Vous êtes accompagnés tout au long de la partie par les game masters.

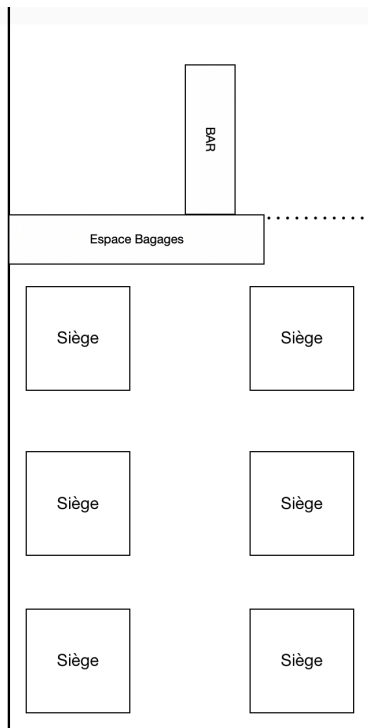
Scénario :

Vous prenez place à bord du TGV 6 583 en direction de Marseille. Problème, alors que vous vous réveillez de votre sieste, votre chaîne en or a mystérieusement disparu ...

Vous devez retrouver au plus vite le coupable avant que le train n'arrive à destination et ensuite retrouver votre chaîne en or.

Bonne chance !

Annexe 7 : Espace de jeu de l'escape game



TGV PARIS - MARSEILLE



Annexe 8 : Partie numérique de l'escape game



Annexe 9 : Entretiens semi-directifs

Entretien n°1 - Jeudi 21 avril - 14h30
Maitresse + 6 Participants : A, Am, I, L, Lo et N

Maitresse : Qu'avez-vous pensé quand j'ai parlé du projet escape game ?

A. : Moi, ça m'a rendu content parce que c'est la première fois que je fais un escape game à l'école.

I. : Moi, je voulais que toute la classe soit disponible pour l'escape game.

Am. : Moi, je voulais que ce soit le thème de l'Egypte, parce que c'était plus joli.

Maitresse : Justement, nous allons parler du thème. Comment avons-nous fait pour choisir le thème ?

N. : On a voté et la plupart des enfants a voté pour le TGV.

L. : On a fait la préparation, on a fait les dessins pour le décor.

A. : Il y avait des petites feuilles que vous nous avez distribuées, et nous on devait par exemple écrire Egypte sur la feuille et vous donnez la feuille.

I. : Il y avait des trucs pour les CE2A, pour savoir qui va passer.

L. : On a présenté comment ça va se dérouler aux CE2A.

Maitresse : Oui, donc ça c'est dans la deuxième partie de notre projet. On va d'abord s'intéresser à la création de l'escape game. Est-ce que tout seul vous auriez pu créer l'escape game ?

Ensemble : Non !

N. : Oui, enfin avec peut-être une personne ou deux ...

Maitresse : Qu'est-ce que ça nous a apporté de travailler en équipe ?

N. : Ça nous a apporté de trouver des idées. Avec toute la classe, on a trouvé le thème, les dessins. Et, on a travaillé en équipe.

I. : Mettre des objets.

L. : Et on a écrit sur le cahier de brouillon les indices, où on va cacher quoi ...

Lo. : J'ai bien aimé travailler en équipe.

N. : Tout le monde a mis sa patte.

L. : Si on avait travaillé tout seul, on aurait pas pu faire jouer les autres classes sur l'escape game de chaque personne. On aurait pas assez de place, ni assez de temps.

Maitresse : Comment avez-vous choisi les équipes ?

L. : Je me suis mise avec S. parce que c'est mon ami.

A. : Au début je voulais me mettre avec S. et je suis parti avec S. parce que c'est mon ami. Mais après, comme on a vu que F. était toute seule, on l'a prise avec nous.

Am. : La maitresse nous a donné une feuille, on a écrit les boissons et les ingrédients en grand en gras pour montrer qu'à l'intérieur y a un indice.

Maitresse : Dans votre équipe, comment avez-vous fait pour vous mettre d'accord ? Pour choisir la tête de votre suspect par exemple, il y avait plein d'options pour les cheveux, les vêtements ... ? Comment avez-vous fait pour être d'accord ?

N. : Parce que comme ça donnait un résultat comme la plupart des gens et bien voilà.

A. : Par exemple, il y a plus de filles que de garçons. On prend une fille. Il y a plus de filles qui ont des lunettes, y en a pas qui ont pas de lunettes. Donc on prend une fille avec des lunettes. Et, il y en avait beaucoup qui avaient un sweat. Donc, on a pris une fille avec un sweat.

Maitresse : Ça c'est la technique que l'on a utilisée pour choisir le coupable parmi tous les suspects. Mais comment tu as fait pour créer ton suspect et te mettre d'accord avec ton équipe ?

A. : On a fait voté, tout le monde était d'accord pour prendre un garçon donc on a pris un garçon. Après, on a réfléchi à la coupe.

Maitresse : D'accord, donc dans votre équipe vous avez cherché à ce que tout le monde soit d'accord et vous avez voté. J'ai vu que dans certains groupes c'était plus compliqué, les personnes n'étaient pas d'accord entre elles. Comment avez-vous fait finalement ?

L. : Par exemple S. et moi, on a mis la personne. On a mis les cheveux qui correspondaient à la personne ... Il y a des choses que S. a choisi, et y a des choses que c'est moi.

Am. : On peut prendre la personne la moins ressemblante aux autres personnages.

N. : Avec C. et moi, on a partagé en deux. Elle a choisi les cheveux et moi je choisis le sweat.

Maitresse : Avez-vous l'impression que tout le monde a pu donner ses idées pendant le projet ?

Ensemble : Oui !!

A. : Moi, ce que j'ai aimé vraiment, c'est qu'on ne faisait pas tout solo. J'ai aimé être par équipe parce que par exemple quand on a fait l'affiche pour la nourriture, on n'a pas dit tiens prend ça, vas-y j'écris. On a réfléchi en équipe.

Maitresse : Donc, vous avez mis en commun vos idées avant d'écrire. Est-ce que vous avez tous fait les mêmes choses dans la classe ?

Lo. : Non.

A. : Il y avait, par exemple, un groupe qui faisait l'affiche du bar, l'affiche des boissons. Il y avait un groupe qui faisait l'affiche de la nourriture. Il y avait un groupe qui faisait le décor des fenêtres.

L. : Et pour les sièges, on a mis des numéros sur les chaises. Et, on a caché la chaîne perdue.

Am. : On a aussi fait des billets de train et le menu pour la nourriture et les boissons.

I. : On aurait dû faire les trucs pour ouvrir les fenêtres.

Maitresse : Effectivement, on aurait pu ajouter des décors dont le petit outil que l'on utilise pour casser les fenêtres en cas d'urgence.

Maitresse : Nous avons parlé de la phase de création du projet. Nous allons maintenant parler de la phase de promotion. A qui avez-vous parlé du projet escape game ?

N. : On en a parlé aux CE2A, aux CM1B. Et après, les vacances, on va parler aux CM1A, aux CM2 A et B .

A. : Moi j'en ai parlé à mon petit cousin, à ma tata et à ma mère. Je leur ai dit qu'on fait un escape game et qu'il faut trouver une chaîne et que ça se passe dans un TGV.

L. : J'en ai parlé à mes parents et à ma soeur. Je leur ai dit qu'on a fait un escape game et faut trouver des objets.

N. : Moi, j'ai dit à ma mère, à mon grand-frère et à ma tata. Mon frère, il m'a donné des objets que je pouvais donner à la classe. Ma maman m'a dit qu'elle ne savait pas où ils étaient, du coup, je ne pouvais pas les ramener.

Maitresse : Pourquoi étiez-vous contents de travailler sur l'escape game ?

N. : Parce que c'est une chose avec un chronomètre et des équipes. Et comme après le chrono, il avance et ça devient plus stressant et c'est ça qui nous amuse.

L. : Quand on était en train de faire la création du projet, j'étais contente de faire le menu et les dessins.

A. : Moi dans la création, j'ai aimé, parce que je voyais qu'on avançait de plus en plus.

Lo. : J'ai bien aimé faire les boissons.

Am. : Parce qu'on est game master.

Maitresse : Vous avez au cours du projet travaillé parfois en équipe, parfois tout seul. Est-ce qu'en équipe vous auriez aussi bien travaillé si c'était un exercice de grammaire ou pour une rédaction de français ?

L. : Oui, mais il y aurait des fautes.

N. : Non, je ne ferai pas pareil. Quand tu nous donnes des leçons pour réviser les contrôles, tu la lis plusieurs fois donc c'est un peu ennuyant.

Lo. : Non, je n'aurais pas été content parce que pour faire un exercice de grammaire, c'est moins intéressant parce que c'est un exercice.

Maitresse Les premiers participants ont beaucoup aimé l'escape game. Ils ont mis des supers notes. Qu'est-ce que ça vous fait que les participants soient contents ? Qu'ils aient donné presque la meilleure note.

N. : Je suis contente.

A. : Moi, je suis moyen content parce qu'on a quand même beaucoup bossé pour faire cet escape game. J'aurais préféré 10/10.

Lo. : Je suis content.

N. : Aussi, M. ce midi elle a participé à l'escape game. Et je lui dis est-ce que ça t'a plu ? Au début, elle m'avait dit non mais c'était une blague ! A la fin, elle m'a dit oui, j'ai beaucoup aimé !

Maitresse : On a utilisé le numérique dans notre projet, dans la création pour faire les énigmes et dans le jeu. Est-ce que ça vous a aidés ?

L. : Oui, pour le coupable et pour le décor. Par exemple, pour ce que l'on voit dehors, des fenêtres, pour ça, on a vérifié sur internet pour savoir à quoi cela ressemblait.

N. : Si on n'avait pas eu de tablettes, ça aurait quand même été simple. Comme on n'est pas tout seul, que c'est avec toute la classe, chacun mettra son mot qu'il veut.

Am. : On n'a pas besoin de technologie comme ça parce qu'on peut le faire par soi-même. Ce n'est pas l'escape game de la tablette.

L. : Sans la tablette, ça ne serait pas facile, parce que nous on ne dessine pas trop bien pour le coupable.

A. : Moi, j'ai beaucoup aimé la tablette parce qu'on en avait besoin. Par exemple, nous, on a eu du mal à faire la nourriture du train, donc on a regardé sur un site de TGV où il y a de la nourriture. Après, on en a trouvé beaucoup donc on les a écrits.

Maitresse : est-ce que vous avez trouvé que le projet escape game a changé quelque chose dans l'ambiance de la classe ?

A. : Un nouveau décor !

Maitresse : Qu'est-ce que ça a permis de créer le fait de tous faire le même projet ?

I. : Plus populaire dans l'école !

N. : Aussi, parce que tout le monde nous demandait des choses sur l'escape game. C'était cool parce qu'ils voulaient notre escape game que l'on a fabriqué.

Am. : Ça veut dire qu'ils étaient intéressés, qu'ils voulaient faire notre jeu, qu'ils étaient contents.

L. : Si on avait fait un devoir de mathématiques ou de français, et bien eux ils n'auraient pas trop aimé. Alors que l'escape game, c'est plutôt des choses drôles.

Maitresse : Oui, en effet c'est l'intérêt du jeu, c'est que les autres classes ont envie d'y participer.

Maitresse : Qu'est-ce que cela vous a fait d'être game master ?

N. : Moi, j'ai aimé donner des indices. Car on réfléchit aux indices que l'on peut donner. On peut aussi aider un petit peu et regarder comment ils font pour chercher.

L. : C'est bien parce que l'on peut en même temps savoir ce qu'il se passe.

Am. : D'être moins timide et de s'exprimer.

A. : D'aider les autres pour trouver des indices qui sont très durs.

I. : On pourrait changer les indices de l'escape game ...

Maitresse : Quelles sont les qualités d'un bon game master ?

N. : C'est de donner des bons indices. Parce que si par exemple, la chaine est cachée en-dessous de la table. Et bien si on dit, cherchez bien derrière les coussins ou dans la bibliothèque et bien ce ne sont pas des bons indices parce qu'ils perdent du temps. Au lieu de dire, regardez bien par terre.

L. : Oui, ça serait un petit peu radin ou radine. Enfin, je ne sais pas comment on dit ... Parce qu'ils ne pensent pas trop aux autres.

A. : égoïste !

L. : Oui, égoïste.

I. : Ne pas se moquer des autres.

N. : On doit patienter, les regarder.

Maitresse : Oui, vous avez raison. Il faut être bienveillant avec les participants. Avant de partir en récréation, est-ce que vous pourriez me dire une chose que vous allez retenir sur le projet, une chose que vous avez appris grâce au projet ?

L. : De bien dessiner.

Am. : La culture et la créativité. Parce qu'on a appris à dessiner, chercher des idées.

I. : Ça me donne envie de créer d'autres escape games.

Lo. : J'ai bien aimé faire l'escape game.

N. : Moi, ça m'a appris d'être patiente et aussi si moi je cherche, je dois bien regarder par tout, en-dessous des tables ou derrière les coussins, je dois chercher dans toute la pièce.

L. : J'ai appris aussi à ne pas être égoïste.

A. : A bien m'exprimer pour aider les autres, pour donner des indices.

Entretien n°2 - Jeudi 21 avril - 15h20
Maitresse + 6 Participants : A, E, F, Fa, J et S

Maitresse : Quand j'ai annoncé le projet escape game, à quoi avez-vous pensé ?

J. : Qu'on allait faire jouer toutes les classes, alors qu'en fait non, les CP et les CE1 étaient trop petits.

S. : J'ai trouvé ça super bien, pour les autres et pour nous.

F. : Moi, ça m'a surpris parce qu'un escape game dans la classe. Les décors, elles étaient très bien. En plus, moi j'ai cru que les aliments c'étaient des vraies mais en fait c'était juste des jouets.

A. : Je pensais qu'on allait le faire dans le préau mais pas dans la classe.

E. : Moi, ça m'a amusé l'escape game vu que j'aime bien ça et que c'est rigolo de le faire à l'école.

Maitresse : Comment avons-nous fait pour construire l'escape game en classe ?

F. : On a fait des affiches pour faire les fenêtres, on a emmené de la nourriture. On a ramené l'équipement nécessaire.

J. : Les élèves ont ramené des objets qui étaient dans le train. Il y a des gens qui ont emmené des chapeaux, des sifflets, des cadenas aussi, des valises et de la fausse nourriture. Ensuite, on a fait du coloriage pour les fenêtres. On a fait des affiches pour le wagon bar, vu que notre thème c'était un vol dans un TGV d'une chaîne en or. Et on a fait des indices à la main, et la maitresse, elle a tout plastifié.

A. : Et on a marqué des numéros sur les chaises pour faire plus vrai.

Maitresse : Comment avons-nous choisi le thème ? Comment avons-nous fait pour se mettre d'accord ?

S. : On a voté mission TGV.

J. : La maitresse nous avait dit de travailler sur un projet, il fallait remplir une petite fiche et à la fin elle nous a expliqué tous les projets. Elle nous a mis ceux qui étaient le plus facile à faire et du coup on a voté. On avait le droit à deux projets et c'est mission TGV qui a gagné.

Maitresse : Est-ce que vous auriez pu créer l'escape game tout seul ?

F. : Non, parce que c'est trop compliqué de faire tous les dessins et tout. En plus, on a pas tout le matériel. Donc, ça serait surtout pas possible.

A. : Non, on aurait pas pu parce que déjà la nourriture on n'aurait pas pu la ramener si on n'avait pas eu l'idée. On aurait pas vraiment pu le faire tout seul.

J. : Ça n'aurait pas été trop possible. Ou alors, on aurait fait moins compliqué. Et du coup, on aurait pu faire jouer les CP et les CE1. Comme on n'a pas tout le matériel, on aurait du faire plus simple.

Maitresse : Si j'ai bien compris, le fait d'être en équipe ça permet de travailler sur des thèmes plus compliqués. Qu'est-ce que ça a apporté d'autre le fait de travailler parfois en équipe, parfois en classe entière, parfois tout seul ?

E. : Ça mélange les rôles, comme ça les autres classes elles peuvent jouer. On a créé le jeu et on a été game master.

J. : Ça change un peu de travailler tout seul, quand on fait des exercices. Et c'est aussi cool, vu qu'on peut plus échanger, entre nous. Et en plus, il y a plusieurs rôles. Y en a quelques uns qui vont faire des affiches, d'autres sur les fenêtres, d'autres sur la carte de France ...

Maitresse : Donc, dans la classe, nous nous sommes répartis les différentes activités entre équipes. D'ailleurs, comment avez-vous choisi de constituer vos équipes ? Puisque c'est vous qui avez choisi vos équipes.

E. : Moi, c'est moi qui ai choisi de faire les billets de train.

F. : Moi j'ai, en fait, moi au début je n'étais pas trop d'accord avec mon équipe mais après on s'est dit que à chaque fois on allait faire quelque chose que j'aime et ensuite quelque chose qu'ils aiment.

A. : Par exemple, J. et moi, on avait toutes les deux envie de faire la carte donc on a fait la carte. Mais si moi je n'avais pas envie de faire la carte et que J. elle avait envie de faire la carte et bien je serais aller faire autre chose.

J. : Oui, c'est vrai ce qu'elle dit, vu qu'en vrai c'est mieux de choisir que d'être forcé à faire ça. C'est moins rigolo.

Maitresse : Donc vous avez choisi votre équipe selon l'activité plutôt que par affinité. Ça vous a permis d'être avec d'autres personnes de la classe avec qui vous n'êtes pas souvent. Est-ce qu'il y avait des gens dans votre groupe avec qui vous n'aviez pas l'habitude de travailler ?

J. : Nous, on était que deux donc ... En fait, moi j'ai dit tout de suite carte de France et elle, elle l'a dit juste après moi donc on s'est mis ensemble.

F. : Moi, je n'avais pas trop l'habitude de travailler avec A., S. un peu mais quand même c'était un peu ...

Fa. : Moi, je n'avais pas l'habitude de travailler avec J. et G.

E. : Moi, je n'avais pas l'habitude de travailler avec J.

Maitresse : Vous avez presque tous travaillé avec des élèves avec qui vous n'aviez pas l'habitude d'être en groupe. Est-ce que vous trouvez que ce projet a changé quelque chose dans l'ambiance de la classe ?

E. : Oui. Moi, je trouve que oui. Déjà, on fait un grand jeu dans la classe où presque tout le monde participe et puis ça peut-être bien de faire des jeux.

J. : Des fois, c'est bien aussi de faire des projets. En plus, tu peux apprendre des trucs en faisant ça, genre des nouveaux codes.

Maitresse : D'accord. Et comment avez-vous fait pour vous mettre d'accord dans votre équipe ? Par exemple, pour les suspects, il y avait plusieurs choix possibles.

A. : En fait, pour le prénom, on n'était pas d'accord avec J. Et bien, on a pris le prénom de J. et on a pris mon nom de famille.

Maitresse : Donc vous avez fait un compromis entre les deux, c'est bien ça ?

J. : Oui.

F. : Moi, au début, pour le style, je n'aimais pas trop mais ensuite on a rajouté plusieurs motifs et ça a fait mieux.

S. : On a essayé de faire plaisir à tout le monde.

E. : Moi et I. on a juste inventé.

J. : En fait, on testait un peu tout et après on voyait ce qu'il faisait le plus joli quoi.

Maitresse : Avez-vous l'impression que vous avez tous pu donner vos idées pendant le projet escape game ? Avez-vous l'impression que vos idées ont été entendues ?

J. : Euh oui.

E. : Moi aussi, je trouve que oui.

J. : Surtout qu'en fait, nous, avec A. et F., c'est nous qui avons mis en place Mission TGV, qui l'avons proposée à la classe. Donc euh oui.

Maitresse : A qui avez-vous parlé du projet à l'extérieur de l'école et qu'est-ce que vous leur avez dit ?

F. : J'en ai parlé un peu à ma famille, un peu à mon frère mais pas trop. Je leur ai dit juste que l'on allait faire un escape game. A chaque fois que l'on fait un projet, je leur dis.

A. : Je l'ai dit à ma mère et je leur ai dit qu'on allait faire un escape game et qu'on allait être game master.

J. : Moi j'en ai parlé à mes parents mais pas à ma soeur vu que comme elle est dans l'école au début j'ai cru qu'elle allait jouer mais comme elle était en CP elle a pas pu. Donc, après, je lui ai tout dit. Et j'ai raconté que nous, on allait pouvoir être game master, les cachettes, les objets qu'il fallait emmener et tout.

E. : Moi, j'en ai parlé à personne.

Fa. : Moi, j'en ai parlé à mes parents. Je leur ai dit qu'on allait faire l'escape game.

S. : Moi, j'en ai parlé un peu à mon père et je lui ai dit qu'on allait faire un escape game. Et c'est tout.

Maitresse : Qu'est-ce qui vous a plu dans l'idée de travailler sur l'escape game ?

F. : C'était bien parce que déjà quand j'étais dans l'escape game, j'ai trouvé que c'était bien. Et du coup, j'ai trouvé que c'était une bonne idée.

E. : Moi, j'ai déjà fait un escape game et j'ai adoré. Et, du coup, comme ça n'arrive pas trop souvent d'en faire et bah j'ai trouvé que ça pourrait être super bien.

J. : Moi, j'en ai déjà fait et je trouvais l'idée super originale surtout que c'est, que c'est ... On ne voit pas tout le temps un escape game dans les écoles. Et en plus, ça change un peu. En plus, ça fait découvrir un nouveau jeu à des personnes qui n'avaient jamais fait d'escape game.

Maitresse : Dans le cadre de notre projet escape game, nous avons travaillé parfois en équipe, parfois en classe entière. Est-ce que si nous avons travaillé sur un exercice de grammaire ou de mathématiques, ça aurait été la même chose ? Est-ce que vous auriez été aussi motivés ?

Ensemble : Non !!

F. : Moi, les exercices de grammaire. Y a juste les mathématiques franchement ça m'aurait un peu motivée. Mais l'escape game, ça me motive plus, parce que j'aime plus jouer que ... Parce qu'en même temps les maths, c'est ma matière préférée.

E. : Moi, j'ai préféré l'escape game parce que la grammaire et les mathématiques c'est des choses que l'on fait tous les jours à l'école alors que les escape games c'est très rare que l'on en fasse.

J. : Moi j'aime bien les deux. Parce que en fait, l'escape game c'est cool de faire jouer les autres. Et aussi, en mathématiques et en grammaire, tu peux faire des jeux comme ça.

A. : Mais, en fait, ça aurait été un peu moins cool si t'avais fait de la grammaire parce que les autres classes, elles auraient déjà fait de la grammaire en classe. On ne pourrait pas les faire jouer juste à des jeux de grammaire.

Maitresse : On a eu les premiers retours des élèves du CE2A qui ont joué qui sont très positifs, ils sont tous très contents. Ils ont mis des notes entre 9 et 10, on a eu que des supers retours. Qu'est-ce que ça vous fait que les autres élèves soient très contents de jouer à votre jeu ?

S. : Je suis content, parce que ce n'est pas très facile de faire l'escape game.

A. : Je suis contente parce que sinon on aurait pris des feuilles et fait des trucs pour rien.

J. : Je suis contente pour eux et pour nous vu que ça a bien marché l'idée. Je suis contente aussi pour les autres gens qui vont en faire dans les classes, pour faire jouer d'autres élèves.

Maitresse : Ça donne des idées du coup ?

J. : Oui !

E. : Moi, je suis fier d'avoir fait un escape game et du coup, ça me motive beaucoup, beaucoup à en faire. Et j'ai envie de continuer.

Maitresse : On passe maintenant à une autre rubrique autour du numérique. On a utilisé les tablettes dans la création de l'escape game, est-ce que vous avez trouvé que c'était utile ?

F. : Oui, parce qu'en même temps on aurait pas pu installer un cadenas. Par exemple, pour accéder au bar, il fallait un code. On va pas mettre un cadenas comme ça avec un fil parce qu'ils vont passer en dessous.

A. : C'était bien d'utiliser les tablettes parce que sinon pour la liste des suspects, bah ça aurait été un peu dure de la faire juste en la dessinant.

J. : En fait, c'est bien, parce qu'il y a des gens qui ont déjà pris le TGV, mais pas le TGV Inouï et ça montre l'intérieur d'un TGV Inouï. Et dans tous les TGV, il n'y a pas de wagons bar.

E. : Moi, je trouve que ça a été utile d'utiliser les tablettes et un téléphone parce que si on l'avait fait dans la réalité, ça aurait été très compliqué de le faire.

Maitresse : Donc le numérique, nous a permis de faire des choses que l'on n'était pas capable de faire seul.

Maitresse : Qu'est-ce que ça vous fait d'être game master ? Qu'est-ce qui vous plaît dans le rôle de game master ?

E. : Moi, je trouve que c'est bien parce que t'as envie qu'ils réussissent.

F. : Moi quand je suis game master, enfin j'aime bien être game master sauf que je suis trop pressée de dire des indices, je ne veux pas attendre.

Maitresse : Et du coup, quelle est la qualité qu'il faut ?

E. : La patience !

Maitresse : Et toi A., qu'est-ce que tu aimes dans le rôle de game master ?

A. : Que tu peux faire jouer les autres élèves.

J. : Moi, ce que j'aime bien c'est qu'en fait tu peux faire un truc dans le jeu parce que le créer c'est bien. Mais, de ne pas pouvoir jouer c'est frustrant. De les voir jouer, ça donne envie, c'est bien. Donc j'aime bien être game master. Surtout que comme on n'est pas dans une vraie salle et bien on peut voir comment ils s'en sortent et tout. Ça nous faisait rire quand ils mettaient les chapeaux, en-dessous il y avait des indices. Et qu'ils faisaient les guignols.

Maitresse : Et du coup, si vous deviez me donner une qualité d'un game master ? Une qualité que vous avez essayé de développer en étant game master ?

E. : La patience !

J. : Bien pouvoir s'exprimer, sinon, ils n'entendront rien si tu parles lalalalalcava (*à voix basse et sans articulé*).

A. : Bien accueillir les personnes qui font l'escape game. Si tu leur dis juste, entrer bah faut quand même que tu leur expliques un peu ce qu'il faudra chercher. Par exemple, pour le téléphone, on leur a dit que s'ils ne trouvaient pas le code, ça ne servait à rien d'essayer des codes au hasard. Donc c'est important de le dire.

S. : Bien expliquer.

Maitresse : Ceux qui ont présenté le projet aux autres classes, comment avez-vous fait ?

J. : En fait, le maitre il était dans le couloir donc on a demandé si on pouvait entrer. Comme il nous a vu avec des feuilles, il nous a laissés entrer. Les CM1B, ils étaient en train de lire, donc après quand on est rentré, on a expliqué, puis après il a fait des blagues en disant qu'ils étaient nuls et qu'ils allaient perdre. Il a tiré au sort pour savoir qui allait participer.

Maitresse : D'accord. Il me reste 3 petites questions pour vous. Qu'est-ce que vous avez appris en créant cet escape game ?

A. : Que c'est dur de créer un escape game donc en fait les personnes qui font ça tous les jours c'est assez dur. Et du coup c'était mieux de travailler ensemble avec toute la classe.

E. : il faut beaucoup de créativité pour inventer l'escape game ...

J. : Pour trouver des thèmes. Il faut avoir de l'imagination, il faut savoir dessiner pour faire les dessins et aussi c'est bien parce que je ne savais pas comment décoder un code des templiers. Maintenant, je sais.

A. : Faut avoir de la patience pour créer un escape game parce que ça ne se fait pas en deux minutes, ça se fait en plusieurs jours.

E. : Il faut savoir travailler en équipe parce que si on fait tout tout seul et que l'on est désordonné et bien ça ne va pas marcher.

Maitresse : Et pour la classe, qu'est-ce que cela a changé ?

E. : On a appris des nouvelles choses et on a fait des choses que l'on ne fait pas d'habitude.

A. : Le mercredi, au lieu de faire un rituel, on a travaillé sur un projet. Donc, en fait c'est bizarre parce que d'habitude on fait le rituel, du calcul mental.

J. : On parlait plus de ça, on rigolait et tout. On imaginait des trucs qui étaient impossible à faire et tout.

Maitresse : Ça a permis que tout le monde s'entende mieux dans la classe, car tout le monde avait un projet en commun. Vous êtes d'accord avec ça ?

Ensemble : Oui !!

E. : C'était drôle parce qu'on inventait des idées mais des fois ça paraissait bizarre mais ça pouvait être possible.

Maitresse : Est-ce que vous avez un dernier mot à me dire ?

J. : Que c'était SUPER !

F. : Que c'était très bien.

A. : Que c'était bien de faire jouer les autres classes et ça se voyait qu'ils aimaient bien.

Fa. : C'était ultra bien !

F. : Ça a permis de ne pas penser qu'à soi, par exemple l'escape game, on ne l'a pas fait pour nous. On l'a fait pour les autres classes. Ça a permis de ne pas penser qu'à soi.

Maitresse : Comment cela s'appelle de ne pas penser qu'à soi ?

E. : L'égoïsme.

Maitresse : Alors, l'égoïsme c'est de ne penser qu'à soi. Et de penser aux autres ?

J. : D'être gentille.

Maitresse : Ça s'appelle l'altruisme, le fait de penser aux autres.

Entretien n°3 - Jeudi 21 avril - 16h00
Maitresse + 6 Participants : C, F, G, I, J et M.

Maitresse : Quand j'ai annoncé le projet escape game, à quoi avez-vous pensé ?

G. : Que ça va être trop cool, que l'on va organiser plein de trucs !

M. : Moi, quand j'ai entendu escape game, j'ai cru qu'on allait en faire un vrai pour les autres classes.

J. : Moi, je pensais que c'était dans une vraie salle d'escape game.

Maitresse : Comment est-ce qu'on a fait pour construire l'escape game en classe ?

F. : On a fait des affiches, on a pris des objets comme des gourdes, des livres. On a caché des objets sous les chaises.

I. : On a fait les fenêtres où il y avait les paysages.

M. : On a fait le wagon-bar où il y avait le hamburger, des frites. On a fait aussi une carte pour manger.

J. : On a fait les billets du train.

G. : On a collé des petites étiquettes pour les places du train et on a fait une carte du TGV d'où ça allait.

Maitresse : Comment est-ce qu'on a fait pour choisir le thème ?

C. : On a voté ! On était en demi-groupe. Y a deux personnes qui ont choisi un thème et à la fin on a voté.

I. : On a voté soit l'Elysée, soit Egypte, soit l'espace, soit le TGV, soit jeux vidéos.

Maitresse : D'accord, donc on a voté tous ensemble. Est-ce que tout seul vous auriez pu créer l'escape game ?

C. : Non !

F. : Je ne pense pas parce que quand même il nous faut beaucoup d'objets et tout seul on n'aurait pas pensé à ça comme ça, à tout organiser.

M. : Je pense que oui mais ça prend beaucoup de temps.

Maitresse : Vous avez donc travaillé en équipe. Qu'est-ce que ça a apporté le fait de travailler en équipe ?

F. : On avait plus d'idées !

M. : Plus de chance de gagner la partie.

Maitresse : Ah oui, ça c'est pour les participants. Le fait d'être en équipe augmente les chances de trouver les énigmes et de gagner la partie. Dites-moi quand vous avez fait pour constituer vos équipes, puisque je vous ai laissés libre de choisir vos équipes.

J. : On s'est mis entre amis.

C. : Tu as annoncé ce qu'on devait faire et on a levé la main selon ce qu'on voulait faire.

Maitresse : Donc j'ai annoncé les activités et vous avez plutôt choisi selon l'activité qui vous intéresse.

F. : Oui et ceux qui avaient les mêmes idées se sont mis ensemble.

Maitresse : Comment ça s'est passé dans vos équipes ?

C. : On a travaillé en équipe mais des fois on s'est disputé pour qui dessine ça, qui dessine ci, qui écrit quoi.

G. : Moi mon groupe, il y avait quelqu'un qui disait : « on va faire ça » et puis les autres ils disaient : « oui c'est bon, on va commencer du coup ». On était toujours un peu en dispute mais on le faisait et on a réussi à s'entendre.

J. : Dans notre groupe, ça s'est bien passé. On faisait juste des billets de train, on discutait.

I. : Nous, on s'occupait de la nourriture. On a choisi sandwich à l'avocat, hamburger et frites, sandwich poulet rôti. On a chacun mis un peu nos idées.

Maitresse : Avez-vous l'impression que chacun a pu donner ses idées ?

C. et F. : Oui.

M. : Non, en fait pas pour le thème.

Maitresse : Ah. Ce n'est pas le thème que tu avais choisi qui a été retenu. Mais est-ce que tu as quand même pu proposer tes idées ?

M. : Oui.

Maitresse : A qui avez-vous parlé du projet escape game ?

G. : A mon frère et ma mère.

F. : A mon père, ma mère, mon frère. Je leur ai dit qu'on faisait un escape game et que c'était notre thème qui avait été choisi. Je leur ai dit qu'on allait être game master, que ça serait tous les midis et que l'on pourrait passer.

C. : Moi je l'ai dit à mes parents et je leur ai dit qu'on allait créer un escape game et qu'on allait être game master.

M. : Moi je ne leur ai pas trop parlé de ça.

I. : Moi j'en ai parlé à ma mère et mes frères. J'ai dit qu'il y avait un wagon bar, des fiches de nourriture, des boissons.

J. : Moi rien.

Maitresse : Quand j'ai dit qu'on allait travailler sur l'escape game, qu'est-ce qui vous a plu ? Quand c'était écrit dans l'emploi du temps de la journée, qu'est-ce que vous pensiez ?

M. : Déjà j'aime bien le concept d'escape game, quand on doit résoudre des énigmes.

C. : Je savais qu'on allait faire un escape game, parce qu'on allait pas faire une sortie dans un escape game. J'aime bien les escape games, et des fois, il y a des trucs cool dans les escape games.

F. : Parce que c'était un escape game et pas autre chose. Pas une chasse aux oeufs.

I. : Je me suis dit qu'il y avait un labyrinthe ou des trucs comme ça et ça m'a plu.

G. : J'en ai déjà fait pas mal et je sais qu'il y a des thèmes cool, des énigmes tout ça. Et je me suis dit : « oui, ça va être super cool ! Ma vie c'est la meilleure ! ».

Maitresse : Je rebondis sur ta réponse Fanny. Si j'avais dit on va créer un exercice de grammaire pour les autres classes. Qu'est-ce que vous auriez pensé ?

C. : Moi, je me serai dit : « on va travailler sur le verbe être toute la journée ».

M. : Moi j'aurais dit que ça allait être nul.

I. : Moi, je n'aurais pas aimé.

Maitresse : Qu'est-ce qui fait que c'est plus chouette de travailler sur un escape game plutôt qu'un exercice de grammaire ?

F. : Parce qu'on ne fait pas souvent des escape games alors que des exercices de grammaire, on en fait un peu toute la journée. C'est un peu énervant à la fin.

M. : C'est plus ludique un escape game que de faire des exercices de grammaire.

C. : Un escape game c'est mieux parce qu'au moins on n'écrit pas et après il faut écouter, et après il y a un exercice. Et à la fin de la semaine, on a une évaluation.

J. : Tu fais plus de choses en une seule chose.

C. : Je préfère un escape game parce qu'on a plus de liberté, de choix.

Maitresse : Les premiers élèves qui ont participé ont tous indiqué de supers retours. Qu'est-ce que cela vous fait de savoir que tout le monde a adoré le jeu sur lequel vous avez travaillé ?

F. : Surtout qu'en fait, il y a un peu que notre classe qui fait des trucs pour toute l'école et qu'ils font souvent du travail. Ça a fait du bien de se reposer du travail et de faire des jeux.

G. : Je suis content comme eux. Je suis content de savoir qu'ils ont bien aimé notre travail. C'est comme si on nous notait sur une évaluation de grammaire mais là c'est les joueurs qui nous notent.

C. : Je ne suis pas étonnée qu'ils ont aimé. Parce que si je leur proposais un exercice de grammaire, ils n'auraient pas voulu jouer.

M. : Oui, mais si c'était un exercice de grammaire super cool avec les tablettes, des jeux et tout et tout, ça aurait peut-être était aussi bien.

Maitresse : Tu parles des tablettes, ça tombe très bien. On a utilisé les tablettes plusieurs fois que ça soit dans la création ou dans les énigmes, que pensez-vous de l'utilisation des tablettes ?

F. : Moi, j'ai trouvé que ça a été quand même utile parce que ça peut donner un peu d'indices. Il n'y a pas que des choses dans la classe, la classe ça donne un peu moins... ça donne moins l'impression d'être dans un escape game et dans un train.

C. : Je trouve que c'est utile pour créer les avatars. Si on avait dessiné, il y aurait des gens qui diraient : « oh c'est moche ».

M. : J'ai trouvé que les tablettes ça servait à quelque chose et en même temps, ça ne servait pas à quelque chose. Le truc quand on était dans le train et on avançait, ça ne servait pas à grand chose. Mais le truc des avatars, c'était bien.

Maitresse : Donc, toi tu trouves que ça a été utile dans la création mais moins dans le jeu.

Maitresse : Est-ce que vous trouvez que le projet vous a permis de parler avec des personnes de la classe avec qui vous aviez moins l'habitude ?

F. : Non, parce que j'étais avec mes copines. Même si parfois A, elle n'est pas là parce qu'elle est malade.

G. : Avec C.

I. : Je n'avais pas l'habitude de travailler avec A. On a fait la liste de la nourriture ensemble.

C. : Moi je n'avais pas l'habitude de travailler avec S. et G.

Maitresse : Est-ce que vous trouvez que le projet escape game a changé quelque chose dans l'ambiance de la classe ?

G. : Oui c'est trop cool !!

C. : On faisait moins de travail, donc oui, ça a changé.

F. : Ça nous a rendu un peu plus heureux. Selon les gens, soit on a moins envie de travailler pour faire plus d'escape game, soit on a plus envie, pour ensuite passer plus vite à l'escape game.

I. : Je trouve qu'il y avait plus de bruit dans la classe.

Maitresse : Qu'avez-vous aimé dans le rôle de game master ?

C. : J'ai aimé aider les autres, siffler dans le sifflet pour leur dire qu'il y a des indices. Mais je n'ai pas aimé, parce que quand on voyait les gens jouer, ça donnait super envie de jouer. Donc j'étais frustrée.

G. : J'adore être maitre du jeu, vu que j'aime bien expliquer aux autres.

M. : Je trouvais ça chouette de regarder les autres jouer et il fallait leur présenter le thème et leur expliquer les règles.

I. : Ça me donne envie d'expliquer les règles, que ça soit sympa pour les autres.

Maitresse : Quelles sont les qualités requises pour être un bon game master ?

C. : Avoir de la patience !

G. : Avoir de la patience, avoir bien compris le jeu, avoir des idées ...

I. : Etre calme.

F. : Donner les bons indices.

Maitresse : Pour finir, donnez moi une chose que vous avez retenue ou apprise pendant ce projet ?

C. : Qu'il ne faut jamais faire de sieste dans un TGV !

G. : Qu'il ne faut pas se trimballer avec une chaine en or qui vaut 10 milliards !

Maitresse : En terme d'apprentissages ?

C. : De penser aux autres.

M. : Qu'il faut avoir de la créativité pour créer les décors.

I. : J'ai appris la nourriture et les boissons.

F. : Il faut donner les bons indices en tant que game master.

Annexe 11 : Questionnaire des créateurs-promoteurs

BILAN PROJET ESCAPE GAME

1/ Ecris un mot pour décrire le projet escape game : game master

2/ Es-tu aimé le projet escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3/ Connaissais-tu déjà le concept de l'escape game avant ? OUI NON

4/ Jouais-tu déjà participé à un escape game avant ? OUI NON

5/ Jouais-tu déjà créé un escape game avant ? OUI NON

6/ Si tu avais la possibilité, participerais-tu à nouveau à un projet escape game ?

OUI NON

7/ Qu'est-ce que tu as aimé dans le projet escape game ?

de s'évader

8/ Qu'est-ce que tu n'as pas aimé dans le projet escape game ?

le thème

9/ Qu'est-ce que tu as appris grâce à l'escape game ?

avoir confiance en soit et être moins timide

10/ Es-tu préfère :

CREER LE JEU ETRE GAME MASTER LES DEUX

Pourquoi ?

Parce que c'est amusant

11/ Cite une qualité nécessaire pour être créateur d'escape game : être créatif

12/ Cite une qualité nécessaire pour être game master : avoir de bonne chose

Un dernier mot ?

Et voilà

BILAN PROJET ESCAPE GAME

1/ Ecris un mot pour décrire le projet escape game : troupe

2/ Es-tu aimé le projet escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3/ Connaissais-tu déjà le concept de l'escape game avant ? OUI NON

4/ Jouais-tu déjà participé à un escape game avant ? OUI NON

5/ Jouais-tu déjà créé un escape game avant ? OUI NON

6/ Si tu avais la possibilité, participerais-tu à nouveau à un projet escape game ?

OUI NON

7/ Qu'est-ce que tu as aimé dans le projet escape game ?

à tout aimer

8/ Qu'est-ce que tu n'as pas aimé dans le projet escape game ?

Je n'ai pas aimé

9/ Qu'est-ce que tu as appris grâce à l'escape game ?

Qu'il ne faut pas parler que soit et de travailler en équipe

10/ Es-tu préfère :

CREER LE JEU ETRE GAME MASTER LES DEUX

Pourquoi ?

Parce que c'est bien de faire jouer les autres et aussi on fait pas tout sa

11/ Cite une qualité nécessaire pour être créateur d'escape game : avoir de l'imagination

12/ Cite une qualité nécessaire pour être game master : être patient

Un dernier mot ?

Il faut le faire tout les jours

Annexe 12 : Questionnaire des participants

1/ Écris un mot pour décrire l'activité que tu viens de vivre.
Génial

2/ As-tu aimé l'escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3/ Est-tu satisfait de ta partie ?

OUI NON

4/ Avais-tu déjà participé à un escape game avant ?

OUI NON

5 / Comment as-tu réussi à résoudre les énigmes ?

En faisant un travail d'équipe

6/ Comment vous êtes-vous répartis les énigmes avec ton équipe ?

avec les choses qu'on connaissait

7/ Les game masters t'ont-ils aidé ?

OUI NON

8/ Recommanderais-tu ce jeu aux autres élèves de l'école ?

OUI NON

Un dernier mot pour les CE2B ?

Merci beaucoup pour cette escape game

1/ Écris un mot pour décrire l'activité que tu viens de vivre.
bien

2/ As-tu aimé l'escape game ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3/ Est-tu satisfait de ta partie ?

OUI NON

4/ Avais-tu déjà participé à un escape game avant ?

OUI NON

5 / Comment as-tu réussi à résoudre les énigmes ?

avec de la chance

6/ Comment vous êtes-vous répartis les énigmes avec ton équipe ?

chacun avec une énigme

7/ Les game masters t'ont-ils aidé ?

OUI NON

8/ Recommanderais-tu ce jeu aux autres élèves de l'école ?

OUI NON

Un dernier mot pour les CE2B ?

merci

Résumé

Il existe un lien positif entre compétences sociales et réussite à l'école. En 2016, l'Education Nationale s'est emparée du sujet en mettant en place le *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*, redonnant aux compétences une place stratégique dans l'apprentissage des élèves français. Le programme officiel du cycle 2 est désormais partagé entre l'acquisition de connaissances, de savoir-faire et de savoir-être.

Développé pour la première fois au Japon en 2004, l'escape game, ou jeu d'évasion a connu un développement fulgurant au cours des dix dernières années. Celui-ci s'est rapidement retrouvé au cœur des réflexions pédagogiques. L'escape game a fait l'objet de plusieurs recherches comme outil d'apprentissage de connaissances ou comme outil de remobilisation. Il n'existe en revanche pas d'étude sur l'impact de la création et de la promotion d'un escape game chez des élèves de cycle 2.

Ce mémoire cherche à montrer en quoi la création et la promotion d'un escape game participent au développement des compétences sociales chez les élèves de cycle 2. Les élèves de CE2 participant au projet sont à la fois créateurs et ambassadeurs de leur projet.

Mots clés : escape game, compétences sociales, création, cycle 2

Abstract

There is a positive link between social skills and success at school. In 2016, the French educational system took up the issue by implementing the *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*, giving skills a strategic place in the learning of French students. The official program for *cycle 2* is now divided between the acquisition of knowledge, know-how and soft skills.

Developed for the first time in Japan in 2004, escape games have experienced a rise in popularity over the past ten years. It has quickly become the focus of educational thinking. The escape game has been the subject of several research studies as a tool for learning knowledge or as a remobilization tool. However, there are no studies on the impact of creating and promoting an escape game for primary school students.

This thesis seeks to show how the creation and promotion of an escape game contribute to the development of social skills in primary school students. The third graders involved in the project are both creators and ambassadors of their project.

Key words : escape game, social skills, creation, primary school