

Projet Escape Game

Skeleton Creek



Responsables du projet : Aurélie V. et Trousse Magique

Classes concernées : Quatrièmes

Outils de travail : *Skeleton Creek*, « Psychose » tome 1, P. Carman, 2011, nouvelles fantastiques du XIXème (anglaises et françaises), extraits de films cultes (horreur, suspense, aventure).

Présentation du projet

▪ QU'EST-CE QU'UN « ESCAPE GAME » ?

Escape the room ou **escape game** est un type d'aventure dont le principe consiste pour le groupe de joueurs (environ 3 à 5) à parvenir à s'échapper d'une pièce dans laquelle ils sont enfermés. Ils doivent pour y parvenir trouver des éléments cachés dans le décor et suivre une séquence ou un enchaînement de mouvements précis, dans un temps donné. Tout cela culmine souvent par la découverte d'une clé ou d'un élément qui permet de « s'évader de la pièce ».

▪ QUELLES SONT LES VISÉES PÉDAGOGIQUES DU PROJET ?

- Faire découvrir aux élèves **la littérature fantastique et ses enjeux**.
- **Réutiliser les connaissances de cours** de l'année de quatrième de manière ludique en créant des énigmes qui concernent l'ensemble des disciplines impliquées dans le projet.
- **Travailler en équipe** à la création d'une activité de fin d'année au sein du collège, et ainsi créer une **cohésion de groupe**.

▪ QUELLE EST LA FINALITÉ ?

L'ensemble du travail mené tout au long de l'année conduira à la **mise en place d'un escape game** au sein du collège, **début juin** pour les trois classes de quatrièmes concernées.

▪ OUI... MAIS CONCRÈTEMENT, ÇA SE PASSE COMMENT ?

L'histoire débute à la fin du tome 1 de *Skeleton Creek*. Les deux protagonistes du livre, Ryan et Sarah, se retrouvent enfermés dans une drague. Le but du jeu va être de parvenir libérer les deux personnages, mais aussi de trouver pourquoi ils ont été enfermés et par qui.

Mme _____ et Mme _____ s'occupent de la construction du scénario.

Une partie se déroule de cette manière :

- **15 mins** dans une première salle avec **présentation de l'intrigue** par un personnage du livre, et lancement d'une **première énigme** pour pouvoir déverrouiller la porte qui mène à la drague. Cette

petite énigme doit permettre aux élèves de **comprendre le fonctionnement du jeu** (épreuve test).
Si le groupe réussi avant la fin du temps imparti il gagne des minutes supplémentaires dans la seconde salle, à l'inverse, il en perd.

- **30 mins** dans la deuxième salle avec un chronomètre et un autre personnage de l'histoire qui sera là pour donner des indices et s'assurer du bon déroulé du jeu.
- Petit temps de **5 mins** entre chaque partie afin de **remettre les éléments de décor** en place et changer les énigmes, ainsi que la solution (histoire d'éviter les fuites).

L'ensemble des professeurs désireux de prendre part au projet doivent demander aux élèves de **créer des énigmes en lien avec leur discipline**. Ce travail peut être éventuellement l'objet d'une évaluation.

Les meilleures énigmes seront sélectionnées pour le jeu. Plus il y en a et plus nous auront de variantes possibles. Le but étant que même si les élèves communiquent entre eux ils ne puissent pas obtenir d'informations sur le jeu.

Il serait bien de **fournir les énigmes avec 3 indices et la réponse** pour que le maître du jeu puisse aider les élèves lors de la partie.

Il est important pour le bon fonctionnement du jeu que la **création des énigmes en classe soit faite par équipe de joueurs**. Cela évite les possibilités le jour J au sein d'une équipe de tomber sur une énigme qui a été conçue par l'un d'entre eux.

Groupes de travail (4-5 élèves par groupe, max. 6 groupes)

À COMPLÉTER PAR

4C	4G	4F
Groupe 1	Groupe 1	Groupe 1
Groupe 2	Groupe 2	Groupe 2
Groupe 3	Groupe 3	Groupe 3
Groupe 4	Groupe 4	Groupe 4

Groupe 5	Groupe 5	Groupe 5
Groupe 6	Groupe 6	Groupe 6

Planning

- **À partir du 02 décembre** création des groupes de travail et des énigmes.
- **Vendredi 17 avril** retour des énigmes via Pronote ou dans les casiers de Mme / Mme .
- **Mai** (date à fixer) partie test avec professeurs cobayes (et consentants) au sein du collège, pour pouvoir vérifier la faisabilité du jeu et corriger les dysfonctionnements.
- **Du lundi 08 juin au mercredi 10 juin** aboutissement du projet.