

**COLLEGE PABLO NERUDA  
ST PIERRE DES CORPS  
2017-2018**

**Innovation/expérimentation**

**Titre de l'action**

ESCAPE GAME

**Objectifs de l'action (Qu'est-ce qu'on voudrait obtenir ?), Plus-value attendue pour les élèves / l'équipe / l'établissement**

- Favoriser la coopération entre les élèves. En effet, les élèves vont devoir coopérer pour créer un jeu cohérent, autour d'un thème donné et ceux qui joueront devront coopérer pour résoudre les énigmes et sortir de la pièce à temps.
- Développer la motivation et le sentiment d'appartenance au collège en proposant des activités ludiques et motivantes.
- Apporter du sens aux enseignements dispensés au collège en les mettant au service d'un jeu.
- Permettre aux élèves, d'eux-mêmes, d'aller plus loin dans leurs apprentissages en effectuant les recherches nécessaires à l'élaboration des énigmes.

**Indicateurs et modalités retenus pour évaluer l'action. A quoi verra-t-on les changements ?**

- Nombre d'élèves inscrits pour la création et nombre d'élèves inscrits pour jouer.
- Augmentation du nombre d'élèves allant en 2nde Générale.
- Motivation en cours des élèves participants.

**Nombre d'élèves prévu/nombre et niveaux des classes concernées par le projet**

Nombre d'élèves concernés : Environ 15 pour l'élaboration mais tous les élèves seront concernés pour jouer

Niveau concerné : 3ème (et éventuellement 4ème)

**Disciplines engagées dans l'action (Nom des enseignants, si connu)**

- Toutes les disciplines seront sollicitées car le thème et les énigmes sont sur la culture générale, c'est à dire prennent en compte des connaissances issues de toutes les disciplines.

**Développement de chaque phase significative de l'action, qui permet de comprendre ce qu'elle apporte aux élèves (y compris dans le cadre de l'accompagnement éducatif pour les Ateliers en collège). S'il s'agit de la poursuite d'une action entreprise en 2016-2017, précisez éventuellement les nouvelles orientations.**

- Sur la pause du midi, une fois par semaine, un groupe d'une quinzaine d'élèves volontaires devra créer un Escape Game, soit un jeu qui consiste à résoudre, en équipe, une série d'énigmes, portant sur des thèmes variés : observation, logique, culture générale, etc dans le but de sortir d'une pièce thématique dans un temps limité.
- L'idée de cet atelier est d'amener les élèves à effectuer des recherches et à mobiliser les connaissances et compétences dans différents domaines (histoire, mathématique, technologie, etc.) afin de créer des énigmes.

Une fois terminé, le jeu serait proposé aux autres élèves du collège, sur le temps de la pause du midi.

### **Qu'est-ce qui ne va pas ? (Raisons du projet/contexte/constats)**

Aujourd'hui, nous avons du mal à mobiliser les élèves sur des projets qui leur demandent de mobiliser leur Culture au sens large, c'est-à-dire, pas retranscrire la Culture Scolaire mais mobiliser cette dernière en dehors de la classe.

### **Quel est l'initiateur /le coordonnateur du projet ? (Nom, qualité, mail) Année de 1ère contractualisation ?**

Mme Audrey AUBIER, professeure de mathématiques

Adresse : [audrey.martin3@ac-orleans-tours.fr](mailto:audrey.martin3@ac-orleans-tours.fr)

### **Comment envisage-t-on d'agir ? Qu'est -ce-qu'on envisage de mettre en œuvre ? Stratégie/Planification/action prioritaire/coordination**

En début d'année, un appel à volontaires sera fait dans les classes de 3e. Pendant les deux premiers trimestres, les élèves vont choisir un thème, créer des énigmes, la mise en scène, les décors de la pièce. Au troisième trimestre, le jeu sera proposé aux autres élèves du collège qui voudraient faire une partie, en équipe.

### **Qu'est-ce qu'on envisage de changer ? Eléments de changement : pour les élèves, pour la présentation et l'organisation des cours, pour les EDT, pour les dispositifs complémentaires en place ?**

L'idée est de travailler avec les élèves sur ce projet, lors des temps libres (pause méridienne ou fin de journée), à hauteur d'1h / semaine.

### **Comment communiquer explicitement et rapidement sur cette action ? Décrire le projet en une phrase Champ de la loi ? Thème ?**

Des élèves vont réaliser un Escape Game : jeu d'énigmes autour d'un thème (historique par exemple), à l'aide de leur culture générale (scolaire et autre), puis ils le proposeront aux autres élèves du collège.

### **Donner 4 mots-clefs qui couvrent le projet**

Collectif

Ludique

Culture

Initiative