

SAINTE-FOY-LA-GRANDE

Un Escape Game pédagogique au collège

Réviser en jouant : les professeurs du collège ont imaginé un Escape Game pour les élèves de troisième.

« Élie Faure est furieux... on a osé donner son nom à un collège au sein duquel les élèves- aux dires des rumeurs locales- ont un comportement et des résultats affligeants. Il veut se venger. Il est revenu hanter les lieux et veut tout saccager. Un espoir, peut-être, existe: il accepte de mettre les élèves à l'épreuve... si ceux-ci sont suffisamment astucieux, rapides, observateurs et parviennent à résoudre ses énigmes, alors sa colère sera calmée et tout rentrera dans l'ordre. »

Voici l'intrigue de l'Escape Game crée par des professeurs du collège de Port-Sainte-Foy-et-Ponchapt pour leurs élèves de troisième en guise de cadeau de fin d'année. Grâce à l'autorisation et à l'implication du principal Patrick Broquet, les six enseignants à l'initiative du projet, Laura Pallez et Didier Hennequin en mathématiques, Claire Chasseriaud et Pierrick Baqué en anglais, Juline Bouchon en français et Sandrine Hennequin en histoire ont pu utiliser un logement de fonction vacant pour y réaliser leur Escape Game. En collaboration étroite avec l'opérateur Guillaume Cadet et l'intendante Michèle Rouffignat, l'équipe pé-



Patrick Broquet, Didier Hennequin, Laura Pallez, Claire Chasseriaud, Sandrine Hennequin, Juline Bouchon et Céline Perreto.

dagogique a décoré, transformé, meublé le logement durant ces dernières semaines afin de créer l'ambiance escomptée. Les énigmes proposées, en lien avec les programmes de ce premier trimestre de troisième, se révèlent être un excellent prétexte pour inciter les élèves à réinvestir leurs connaissances afin de réussir à sortir dans le temps imparti. Le groupe le plus rapide se verra récompensé par des places de cinéma.

Les six classes de troisième du collège se sont relayées donc cette dernière semaine. Par groupe de six, les élèves avaient 45 minutes pour reconstituer une portion de citation de l'oncle d'Élie Faure: Élisée Reclus. Ils devaient ensuite l'entrer dans un programme informatique pour arrêter le chronomètre et

parvenir à sortir.

Lorsque les élèves étaient sur le site de l'Escape Game, les autres élèves de la classe suivaient leur emploi du temps habituel; l'objectif étant de ne pas altérer le bon déroulement de la semaine de cours.

L'Escape Game pédagogique, est un projet novateur qui a beaucoup mobilisé et enthousiasmé les adultes, les élèves ont attendu leur tour avec impatience. Pour réussir il leur fallait être malin et maîtriser convenablement Pythagore, les calculs de volume, leur vocabulaire d'anglais mais aussi la littérature et la période de la première guerre mondiale. Des petites révisions, l'air de rien, avant de s'échapper... du collège le temps des vacances!