

INTRODUCTION

Un "jeu d'évasion" est un jeu d'aventure physique et mentale qui consiste en un groupe de joueurs travaillant en équipe, devant résoudre des énigmes de toutes sortes (n'utilisant la force dans aucun cas) sur un thème et de parvenir au but final. Qu'il s'agisse de sortir d'une pièce, de trouver quelque chose ou de résoudre une énigme, avant que le temps dont on dispose soit écoulé.

THÈME DU JEU

La salle de jeu est décorée dans le cadre de la célébration du Jour des Morts au Mexique. La fête des morts est une fête mexicaine populaire et caractéristique qui coïncide avec les dates similaires des célébrations de la Toussaint, Halloween dans de nombreux pays. D'origine pré-hispanique, il s'agit d'une célébration qui vise à honorer les ancêtres. Les 1er et 2 novembre, l'objectif est d'inviter les morts à revenir dans le monde des vivants, toujours dans une ambiance festive et colorée, pleine de respect et d'affection.

Quelques-uns des symboles caractéristiques de cette célébration sont :

- Les Crânes
- Les fleurs de Cempasúchil
- L'autel des morts
- Les catrinas
- Papier "picado"
- Le pain des morts

C'est pourquoi, pour donner vie au jeu de l'évasion, nous avons créé une scène propice à l'imagination et à l'immersion, dans toute la BCD (deux étages) en la décorant avec un autel des morts, bannières, fleurs, crânes...

COMPÉTENCES TRAVAILLEES

- Travailler la compréhension orale et écrite en espagnol.
- Découvrir un fait culturel du Mexique, la fête du Jour des Morts.
- Utilisez les différents outils d'information adaptés à votre recherche.
- Utiliser les médias et l'information de façon indépendante.
- Adopter une approche raisonnée de la recherche d'information.
- Utiliser l'iPad comme support technologique pour déchiffrer des énigmes (Lecture de codes QR, Qwant...)
- Utilisez la BCD et les codes de recherche appris pour rechercher différents types de livres et de médias.
- Coopérer et travailler en équipe

TRAVAIL EN AMONT

- Lecture du livre Frida Kahlo (pour les enfants)
- Rechercher et mutualiser des informations sur la célébration et sa relation avec Frida Kahlo .
- Regarder le film "Coco"
- Visionné la bande-annonce "Le Livre de la Vie"

- Intervention en classe de plusieurs mamans mexicaines expliquant la fête.
- Travail en BCD sur la fête.
- Travailler en arts visuels pour décorer la BCD.

LE JEU

ORGANISATION :

- La classe est divisée en cinq équipes hétérogènes formées par l'enseignant. Chaque équipe se voit attribué une couleur comme nom d'équipe (bleu, rouge, vert, jaune et rose).
- Le jeu aura lieu pendant la séance d'espagnol (1h. 30'), en consacrant les 15 premières minutes au placement des équipes et aux explications précédentes. Le temps de jeu sera de 60 minutes. Le reste du temps sera consacré à commenter l'activité une fois qu'elle sera terminée.
- Chaque équipe dispose d'une table sur laquelle elle dispose de tout le matériel nécessaire.

- Matériel fourni à chaque équipe :

- o 1 boîte fermée avec un cadenas à 4 chiffres.
- o 1 lampe de poche ultraviolette
- o 1 Ipad
- o 1 stylo à bille
- o 1 feutre Weleda
- o Plusieurs feuilles blanches
- o Ecouteurs
- o Une fiche de symbole
- o 1 carte avec un ingrédient
- o 1 carte "piste"

ÉNIGMES DU JEU

On commence tous en classe. Comme ils savent déjà à quelle équipe ils appartiennent, ils sont regroupés par couleur. Nous leur expliquons que dans le couloir chaque équipe a sa table avec le matériel nécessaire pour résoudre les énigmes et que seules les énigmes peuvent être résolues sur la table de l'équipe.

On les emmène les lieux et chaque équipe va à sa table dans le couloir.

ENIGME 1 :

Prenez l'iPad et lisez le code QR qui apparaît dans le quiz de votre table d'équipe.

Découvrez la vidéo de Frida Kahlo. Ils prennent le questionnaire et obtiennent avec les réponses le nom d'un magazine à rechercher dans la BCD.

ENIGME 2 (enveloppe 1) :

A l'intérieur du magazine, ils trouvent une enveloppe avec l'Enigme 2, à l'intérieur de laquelle se trouvent un texte et deux fiches d'ingrédients.

Ils doivent chercher dans la BCD un cache à superposer sur le texte. C'est la seule façon de lire les instructions pour arriver à l'énigme 3.

ENIGME 3 :

Une fois le cache superposé au texte, plusieurs mots apparaissent dans les espaces. Une fois qu'ils déchiffrent ce que cela signifie, cela les envoie résoudre une énigme sur l'ordinateur de la BCD.

Ils font le jeu où ils doivent classer certains livres en fonction de leur genre. À la fin, ils obtiennent un code. Ce qui correspond à un documentaire de la BCD qu'ils doivent trouver.

ENIGME 4 (enveloppe 2) :

A l'intérieur du livre documentaire il y a une enveloppe avec un questionnaire vrai/faux et avec lui ils obtiennent un code à quatre chiffres pour ouvrir le cadenas de leur boîte.

ENIGME 5 :

Une fois que le cadenas de la boîte est ouvert, ils trouvent un puzzle et deux autres ingrédients.

Une fois qu'ils ont fait le puzzle et complété une série de mots, ils obtiennent le mot "MEXICO", qu'ils doivent chercher dans la BCD.

ENIGME 6 :

Ils doivent chercher dans la BCD une photo du Mexique où est écrit au dos à l'encre invisible iPAP QWANT VIDEO ESQUELETOS.

ENIGME 7 (enveloppe 3) :

Ils utilisent le moteur de recherche Quant qui les envoie vers la Vidéo des squelettes et nous leur proportionnons la troisième enveloppe avec un texte à compléter avec les rimes de la chanson de la vidéo et un autre ingrédient.

ENIGME 7 (sur 3) :

Toutes les étiquettes d'ingrédients seront nécessaires pour accéder au dernier indice où le portrait de Frida est caché. Ils devront le placer sur l'autel afin de l'amener dans le monde des vivants.

ENIGME 8 (enveloppe 4) :

Quand ils nous montrent qu'ils ont rempli la feuille avec les rimes et qu'elles sont correctes, nous leur donnons la dernière enveloppe où se trouvent des mots croisés finaux. Ils devront les résoudre avec les ingrédients des cartes que nous leur avons données et ils trouveront les mots "pan de muertos". Ils doivent nous le dire et aller le chercher.

ENIGME FINALE :

Ils doivent trouver dans la BCD le Pan de los Muertos et en dessous se cache la photo de Frida Kahlo qu'ils doivent placer dans son cadre pour le libérer et la laisser retourner dans le monde des vivants.

De cette façon, la première équipe à placer le portrait de Frida dans son cadre sera la gagnante du jeu. Et puis le chronomètre s'arrêtera.

ANALYSE APRÈS LA MISE EN ŒUVRE AVEC LES ENSEIGNANTS

Une fois le jeu effectué avec plusieurs collègues du centre pour vérifier le développement du jeu. Voici quelques notes et améliorations que nous avons apportées :

- Illuminer davantage la zone des équipes, car le couloir trop sombre..
- Séparer les équipes pour éviter qu'elles ne s'entendent et ne se dérangent.
- Dupliquez certains des indices communs qui doivent être trouvés pour éviter le chevauchement et le blocage d'équipes en jouant.
- Rectifiez quelques indices.

L'ANALYSE DU POINT DE VUE DES ÉLÈVES

- Les élèves aiment jouer pour apprendre ou apprendre en jouant. Et ils aimeraient que ce soit plus régulier. Ils soulignent qu'ils ont aimé travailler en équipe et que c'était fondamental pour le jeu.
- Les élèves ont particulièrement apprécié la recherche d'objets, le fait qu'il y ait des messages codés, la boîte fermée par un cadenas, l'encre invisible.
- Ils n'ont pas vu le temps passer
- Ils ont appris beaucoup de choses sur cette fête mexicaine.

