



JEU D'RÔLE



1

L'escape game proposé à vos élèves bat son plein depuis 20 minutes, tout le monde est à fond dans les énigmes.

Sauf Marius, qui tente depuis le début de cracker le cadenas du coffre final. Il a déjà trouvé 2 chiffres sur 4...

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



2

Vous proposez un jeu de piste numérique créé avec Genially. Des codes permettent de valider les étapes.

Un groupe semble aller très vite. Vous apercevez leur écran : ils inspectent le code source pour trouver directement les codes.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



3

Vous avez fait créer par vos élèves des jeux de plateau de révision dans votre discipline.

Les équipes s'affrontent maintenant en tournoi.

À une table, des élèves sont à fond dans le jeu et la compétition, parlent fort et très grossièrement.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



4

Un collègue entre dans votre salle en plein escape game. Il ne vous voit pas.

Il est visiblement mécontent, alterque les élèves et demande fortement de cesser ce bazar. Tous les élèves s'immobilisent, se demandant ce qu'il se passe.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



5

Vous proposez un jeu d'enquête à vos élèves. Tout le monde entre dans le jeu sauf Sarah, qui reste assise sur le côté et refuse complètement l'activité. "J'ai pas envie, c'est nul comme jeu, et j'aime pas votre matière."

C'est à vous !



JEU D'RÔLE

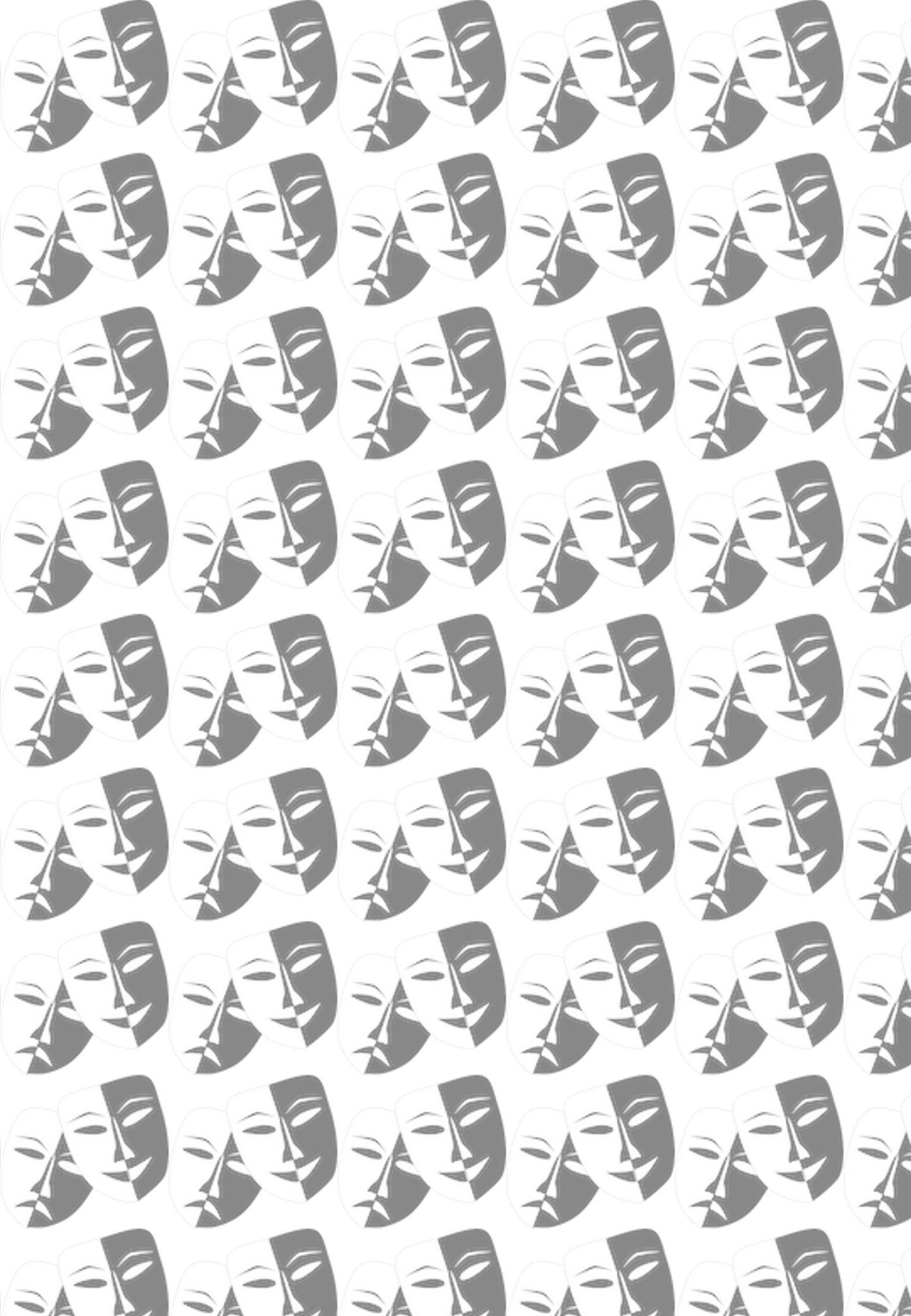


6

Pour un jeu d'évasion, vous attribuez des rôles aux joueurs, dont celui de manager.

Le manager d'une équipe s'installe à une table et ordonne aux autres de lui ramener les indices pour qu'il puisse y réfléchir.

C'est à vous !





JEU D'RÔLE



7

Pour un escape game en classe, vous avez réparti les élèves en 2 équipes. L'une d'elle parvient à ouvrir le coffre final. Les gagnants exultent et se moquent de l'autre équipe.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



8

Votre nouvelle séquence repose entièrement sur une 1ère séance avec une simulation via un jeu vidéo accessible gratuitement en ligne. La séance et le jeu ont bien démarré, quand au bout de 10 minutes : plus d'internet...

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



9

Mars, lundi 8h. Vous avez préparé pendant des dizaines d'heures un escape game pour vos Terminales, c'est le jour J ! Les élèves soupirent dès l'intro, fouillent mollement, ne font pas d'effort de réflexion, laissent filer le temps...

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



10

Vous avez créé un jeu façon Tamagotchi, où les joueurs doivent nourrir un animal avec des ressources correctes (en lien avec votre discipline) pour qu'il survive. Certains joueurs choisissent uniquement des ressources toxiques pour qu'il meure plus vite.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



11

Veille de votre cours, 22h. Vous venez de trouver sur un groupe Facebook un jeu en ligne parfait pour votre cours de demain. Le lendemain pendant la séance, les élèves butent sur des éléments du jeu pour lesquels vous n'avez pas la réponse...

C'est à vous !



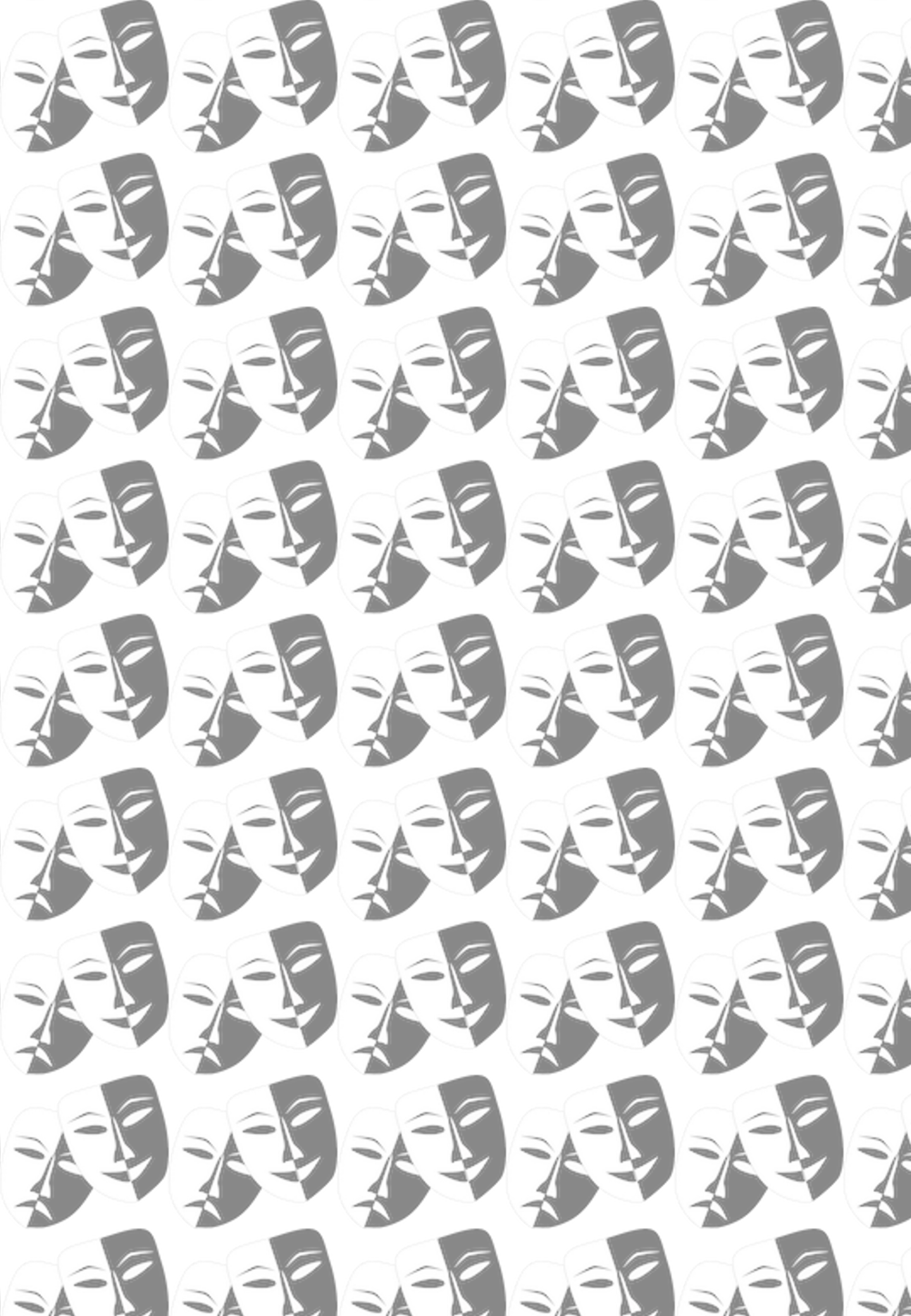
JEU D'RÔLE



12

Vous jouez 2 fois le même escape game d'affilée pour 2 groupes d'une même classe, avec la récréation comme pause. Lors de la 2^e partie, une élève entre un code correct alors que les indices permettant de le trouver n'ont pas encore été découverts.

C'est à vous !





JEU D'RÔLE



13

Pour les besoins d'un escape game, vous avez reconverti des boîtes à chaussures en coffres cadenassés.

Lors du jeu, deux élèves déchirent les boîtes pour accéder au contenu sans ouvrir le cadenas.

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



14

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



15

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



16

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



17

C'est à vous !



JEU D'RÔLE



RJ

Règle du jeu

Chaque équipe tire au sort une situation.

Elle a un temps limité pour proposer :

- une analyse de la situation + réaction immédiate
- une ou des solutions pour l'éviter.

Format : oral ou écrit.

Temps conseillé : 10 ou 15 min

Restitution orale : 5 min/équipe

