Le premier escape game pour découvrir le dictionnaire en classe !





- Du CE1 à la 6e
- 3 niveaux de difficulté
- Police adaptée pour les DYS

LE ROBERT

S'CAPE

À l'abordage du dictionnaire !

Un escape game, ou jeu d'évasion, propose à un groupe de joueurs d'être enfermé dans une pièce et de s'en échapper dans un temps limité. Les participants doivent résoudre des énigmes, récupérer des indices, déclencher des mécanismes, ouvrir des cadenas et surtout collaborer pour réussir la mission qui leur a été confiée. Une véritable expérience immersive !

Dans un contexte pédagogique, il faut donc recréer ce cercle magique afin d'en faire un outil original qui va permettre d'apporter des connaissances. Cinq éléments sont essentiels à la création d'un escape game :
– l'évasion. Il n'est pas question ici d'enfermer les élèves, mais de les faire s'évader mentalement grâce au scénario.
– le temps. La pression du chronomètre va contribuer à l'immersion.
– des énigmes variées. Elles doivent judicieusement mêler les contenus pédagogiques et une part de ludique afin de ne pas ressembler à un exercice classique transformé pour l'occasion.
– la coopération. L'engagement de chaque élève est favorisé par le travail en équipe car chacun peut apprendre de l'autre et/ou mettre en valeur sa capacité à résoudre telle ou telle énigme.
– transmettre des savoirs à travers le jeu. C'est un véritable défi pour le concepteur qui doit trouver le bon dosage entre le ludique et l'éducatif afin de conserver l'immersion.

L'objectif de l'escape game proposé autour du dictionnaire Robert Junior est de faire découvrir de manière ludique la manipulation de cet outil aux élèves de Cycle 2 et Cycle 3. Différents contenus du dictionnaire sont donc exploités : l'ordre alphabétique, les différents sens d'un mot et ses contraires, les planches thématiques, les noms propres, les mots-repères…

Pour favoriser l'évasion, les élèves vont donc partir sur les traces d'un Capitaine amoureux des mots. Le dictionnaire devient à lui seul une véritable carte au trésor dont il faut déceler les secrets en résolvant une série d'énigmes qui mènent vers un final collaboratif. Ces dernières sont déclinées selon différents niveaux afin de s'adapter aux élèves selon le cycle et la classe concernés. À cela s'ajoutent des propositions d'adaptation de certaines énigmes selon les versions des dictionnaires ainsi que des coups de pouce.



Les auteurs

S'CAPE

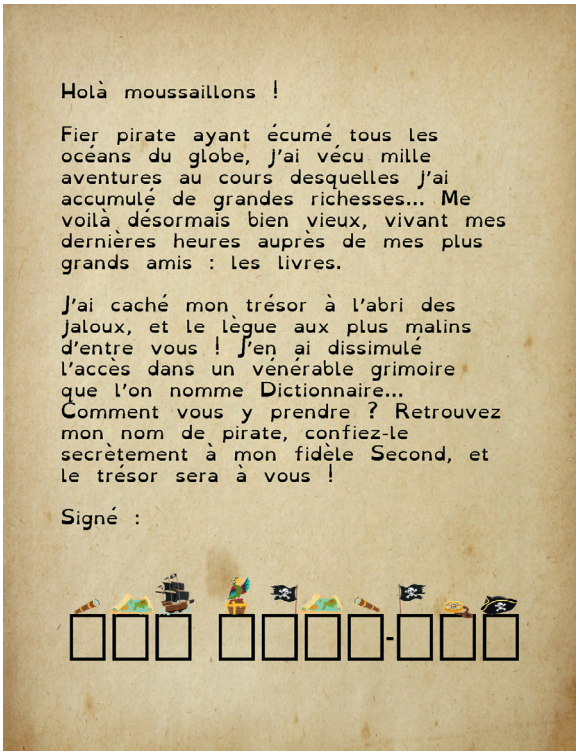
Claire Cassaigne
Mélanie Fenaert
Élodie Lahaye
Patrice Nadam
Élise Planche

Crédits iconographiques : ©Freepik

SCÉNARIO

Le professeur incarne le Second d'un célèbre pirate, connu sous le nom de Capitaine. Celui-ci souhaite léguer son trésor aux plus malins de ses moussaillons. Pour cela, il les met au défi de retrouver l'endroit où il est caché. Des indices sont dispersés dans la pièce et dans le vénérable grimoire que l'on nomme « Dictionnaire »…

Les moussaillons doivent résoudre plusieurs énigmes pour récolter des lettres, et ainsi reconstituer le véritable nom du Capitaine. Ils confieront ensuite ce nom au Second, qui leur fournira alors un indice précieux pour retrouver le trésor…


Holà moussaillons !

Fier pirate ayant écumé tous les océans du globe, j'ai vécu mille aventures au cours desquelles j'ai accumulé de grandes richesses… Me voilà désormais bien vieux, vivant mes dernières heures auprès de mes plus grands amis : les livres.

J'ai caché mon trésor à l'abri des jaloux, et le lègue aux plus malins d'entre vous ! J'en ai dissimulé l'accès dans un vénérable grimoire que l'on nomme Dictionnaire… Comment vous y prendre ? Retrouvez mon nom de pirate, confiez-le secrètement à mon fidèle Second, et le trésor sera à vous !

Signé :

Au-dessus des cases des lettres à compléter, on trouve des symboles. Ils permettent de relier les cases aux différentes énigmes, et ainsi indiquent l'ordre de ces lettres pour reconstituer le nom du Capitaine.

RESSOURCES

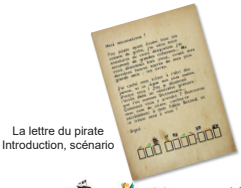
Vous retrouverez tous les documents nécessaires dans ce dossier en ligne :
minilienrobert.com/escape-game–RJ

Pour chaque énigme, vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté souhaité : **FACILE**, **INTERMÉDIAIRE** ou **EXPERT**. Les niveaux différents sont repérés sur les documents par une, deux ou trois étoiles de mer.

Des coups de pouce facultatifs sont aussi proposés. Les documents d'un niveau peuvent également servir de coup de pouce pour les niveaux supérieurs.

Les documents à imprimer sont fournis au format PDF ou dans un format modifiable : vous pouvez donc les adapter à votre convenance. Il est conseillé de plastifier les documents afin d'assurer leur longévité tout en autorisant les élèves à écrire dessus au feutre effaçable.





LA CHARADE AQUATIQUE



Charade



POSÉIDON





E

LE PÉRIPLE DU PIRATE



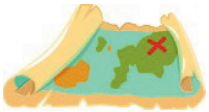


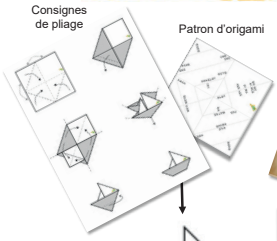
Carnet de bord
Listes des drapeaux capturés



R F

LE SUPPLICE DE LA PLANCHE







Descriptions et consignes



PIRANHA



De Kingston à Montevideo, De Port au Prince à Lima



O O

LE PERROQUET





DIXIEME LETTRE

J



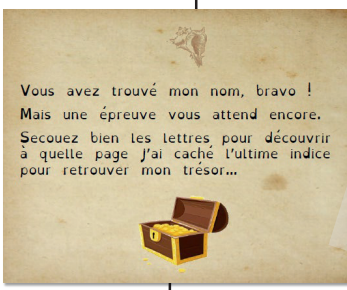
F



T O F



F R O C



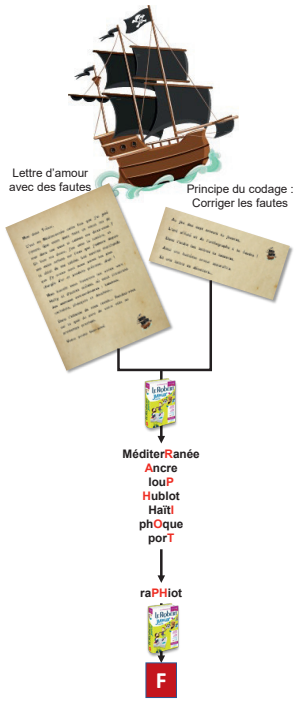
L'ÉPREUVE FINALE

COFFRE-FORT

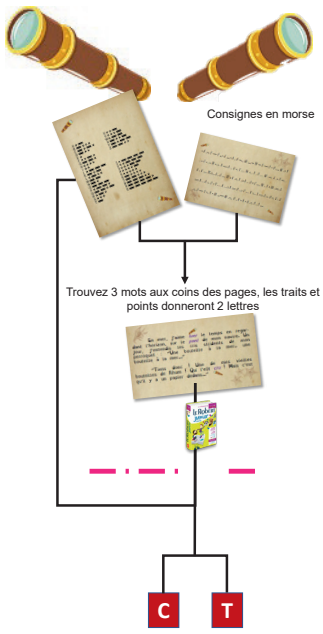
ORGANIGRAMME

Retrouvez ici l'organisation et le matériel mobilisé pour les 7 énigmes et l'épreuve finale. Tous les documents nécessaires sont à télécharger sur minilienrobert.com/escape-game–RJ

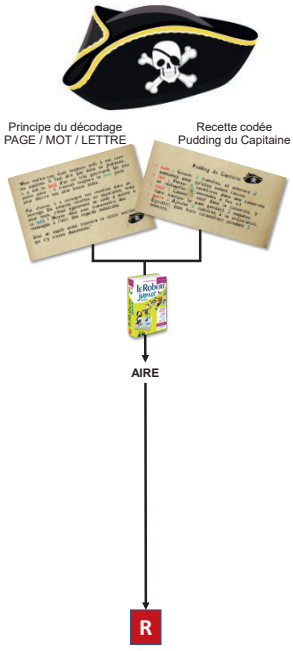
LA LETTRE D'AMOUR

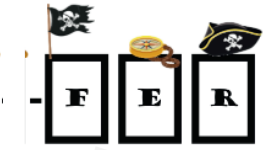


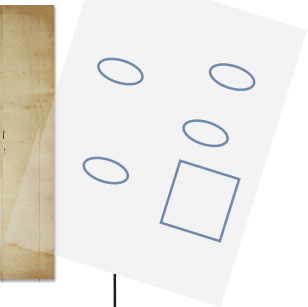
LE MESSAGE SECRET



LA RECETTE











La charade aquatique



Lettre attendue	**E**
Description de l'énigme	Dans cette énigme, on doit retrouver le nom d'un dieu mythologique : Poséidon. Une recherche dans les pages des noms propres permet de retrouver le dieu et la photographie des ruines de son temple au cap Sounion. En observant bien, on distingue un E entre les colonnes. **NIVEAU EXPERT** La découverte du nom se fait grâce à la résolution d'une charade. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** La découverte du nom se fait grâce à la résolution d'un rébus. **NIVEAU FACILE** Un rébus permet de découvrir le nom, et une photographie modifiée du temple permet de comparer avec la photographie du dictionnaire et de repérer la différence entre les images : la silhouette du E.
Compétences travaillées	Recherche dans les noms propres. Observation.
Coups de pouce	Pour les niveaux **EXPERT** et **INTERMÉDIAIRE**, la photographie modifiée peut être fournie comme indice dès le départ ou comme coup de pouce si besoin.
Adaptation possible	Tout autre personnage, si associé dans le dictionnaire à une image où l'on voit une lettre.

Le périple du pirate



Lettres attendues	**R et F**
Description de l'énigme	Le Capitaine a pillé de nombreux navires et récolté leurs drapeaux. Deux listes de pays sont fournies. En reliant pour chaque liste les drapeaux dans l'ordre sur les doubles-pages des drapeaux à l'entrée et à la fin du dictionnaire, deux lettres se dessinent : R pour le début du dictionnaire, F pour la fin. Pour éviter que les élèves n'écrivent sur le dictionnaire, on pourra leur fournir du papier-calque ou un transparent. **NIVEAU EXPERT** La consigne n'est pas explicite. Les termes *en traçant*, *en reliant*, *étendards*, *pavillon* sont en gras. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** La consigne est explicite. **NIVEAU FACILE** La consigne est explicite et on fournit l'indice où les deux premiers drapeaux d'une des listes sont reliés.
Compétences travaillées	Découverte des drapeaux des pays. Observation.
Coups de pouce	Fournir l'indice du niveau facile dans les autres niveaux.
Adaptation possible	On peut lister d'autres pays permettant de reconstituer les lettres attendues.

Ressources sur minilienrobert.com/escape-game-RJ

Le supplice de la planche



Lettres attendues	O et O
Description de l'énigme	Cette énigme est celle qui combine le plus d'éléments. On cherche les lettres jumelles dans le nom d'un pays. Un texte décrit un poisson dont on doit déterminer le nom et le lieu de vie. Cette description doit amener, sur la planche des poissons, à trouver le piranha. Une recherche dans le dictionnaire révèle qu'il vit en Amérique du Sud. Parallèlement, des consignes de pliage permettent de construire un petit bateau (origami). Sur ses voiles, quatre villes sont citées : *de Lima à Port-au-Prince, de Kingston à Montevideo*. Sur la carte de l'Amérique du Sud (édition 2020 : page 1519), on place un calque ou un transparent et on trace des traits reliant les villes deux à deux. L'intersection est située en Colombie. Les lettres jumelles recherchées sont donc : O et O. **NIVEAU EXPERT** La consigne n'est pas explicite. Certains mots sont mis en gras pour comprendre les étapes à respecter : *poissons*, *nom*, *zone du globe*, *carte*, *hissez les voiles* qui renvoient à l'origami qui porte le même symbole. Les noms des villes ne sont pas complets. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** La consigne n'est pas explicite, mais les indications pour trouver le poisson ont été simplifiées. Les étapes sont signalées par les mots en gras. Sur le bateau, les noms des villes sont complets. **NIVEAU FACILE** La consigne est explicite. L'énigme pour identifier le poisson a été simplifiée. Il est clairement indiqué qu'il faut faire l'origami pour trouver la solution de l'énigme.
Compétences travaillées	Découverte des différentes parties du dictionnaire. Lecture de consignes. Manipulation.
Coups de pouce	• Pour les différents niveaux, on peut donner une carte de l'Amérique du Sud. • Possibilité de donner le pliage à faire avec les noms complets pour le **NIVEAU EXPERT** selon la classe des participants. • Avoir déjà marqué les plis de l'origami pour en faciliter le pliage et/ou donner un bateau vierge pour pouvoir le déplier et mieux comprendre la façon de plier.
Adaptations possibles	• Possibilité de mixer le **NIVEAU EXPERT** et le **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** (description du poisson ou pliage avec noms complets ou incomplets). • Avoir déjà réalisé l'origami bateau avec le symbole visible, le placer dans la salle de classe à la vue de tous (à la manière d'Edgar Allan Poe) et ne pas distribuer les consignes de pliage.

Le Perroquet



Lettre attendue	**F**
Description de l'énigme	Huit mots sont à retrouver dans une grille sur le principe du jeu des mots mêlés. La liste des mots n'est pas fournie directement, mais un autre document fait apparaître leurs antonymes. Il faut donc rechercher les contraires des mots dans le dictionnaire, les repérer pour les rayer ou les entourer dans la grille. Il restera alors treize lettres non utilisées qui permettent d'obtenir un indice sur la lettre recherchée. **NIVEAU EXPERT** Les mots contraires sont fournis par un texte du pirate nous présentant son perroquet Antonyme. Avec les treize lettres restantes, on peut reconstituer « DIXIÈME LETTRE » (de l'alphabet), ce qui correspond à la lettre J. Le symbole de la barre de gouvernail est une indication pour utiliser la roue César. En plaçant le O en face du K (OK !), on voit que le J correspond au F. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** Le perroquet s'appelle Contrario et la liste des mots contraires est fournie. Les treize lettres permettent de reconstituer « SIXIÈME LETTRE » (de l'alphabet), soit le F. On n'utilise donc pas ici la roue César. **NIVEAU FACILE** La liste des mots contraires et la grille sont sur le même document. Un exemple est donné, schématisant la méthode à appliquer. Un rectangle vert focalise l'attention sur le repère utilisé pour indiquer les mots contraires dans le dictionnaire.
Compétences travaillées	Recherche de mots contraires dans les définitions. Observation.
Coups de pouce	Les documents des différents niveaux peuvent servir de coups de pouce. Trois aides supplémentaires sont prévues : • « Le nom du perroquet est un indice. » (pour chercher les contraires) • « Les dernières lettres t'en indiqueront une autre. » (pour récolter les lettres restantes dans la grille) • « O → K. » (pour l'utilisation de la roue César)
Adaptations possibles	Il est possible de mixer le **NIVEAU EXPERT** et le **NIVEAU INTERMÉDIAIRE**. Utiliser par exemple la grille et la roue César du **NIVEAU EXPERT**, mais fournir la liste des mots du **NIVEAU INTERMÉDIAIRE**. On peut également proposer la grille du **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** avec le texte du **NIVEAU EXPERT** afin d'éviter l'utilisation de la roue César. La liste et la grille peuvent être modifiées à l'aide de mots et leurs contraires tirés du dictionnaire.

Ressources sur minilienrobert.com/escape-game–RJ

La lettre d'amour



Lettre attendue	**F**
Description de l'énigme	Il faut repérer et corriger sept fautes d'orthographe dans un texte. Ces lettres prises dans l'ordre forment le mot RAPHIOT. La consigne précise que l'on recherche une huitième erreur. Une recherche dans le dictionnaire permet de retrouver la bonne orthographe : raFiot. La lettre recherchée est donc le F. **NIVEAU EXPERT** Le texte de la consigne ressemble à un poème un peu mystérieux. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** La consigne est explicite. **NIVEAU FACILE** La consigne est explicite, et les lignes où une faute est présente sont repérées par des tirets.
Compétence travaillée	Orthographe.
Coup de pouce	La lettre du **NIVEAU FACILE** peut être fournie en coup de pouce pour les niveaux supérieurs.
Adaptation possible	On peut modifier le texte pour trouver un autre mot, si l'on juge que RAPHIOT est trop difficile. L'important est de trouver un mot qui comporte une erreur qui se corrige avec la lettre F.

Le message secret



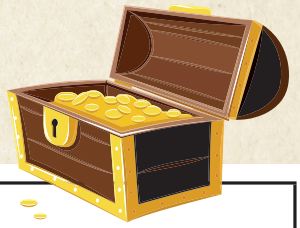
Lettres attendues	**C et T**
Description de l'énigme	Il s'agit dans cette énigme de faire utiliser les mots-repères du dictionnaire (en haut des pages). Les élèves devront trouver 3 mots issus du texte et les rapprocher des mots-repères sous lesquels figurent des (-) et (.) qu'ils transformeront en 2 lettres à l'aide du code morse. • *tuer* et *pont* donnent _._. soit la lettre C. • *cru* donne _ soit la lettre T. **NIVEAU EXPERT** Les mots à chercher sont écrits en gras. La consigne est codée en morse. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** Les mots sont soulignés et en gras. La consigne est en français, les élèves doivent faire le lien entre les mots du texte et les mots à trouver. **NIVEAU FACILE** Les mots sont soulignés, en gras, les mots *tuer* et *pont* sont dans un même cadre pour faire comprendre qu'ils doivent être associés pour reconstituer la lettre C. La consigne est en français et plus explicite.
Compétences travaillées	Manipulation du dictionnaire : mots-repères ; déchiffrer une phrase à l'aide d'un code (le morse).
Coup de pouce	Aucun
Adaptation possible	Un des documents doit être placé dans une bouteille (en plastique) selon le texte de l'énigme, pour simuler une bouteille à la mer, mais vous pouvez en modifier le texte si vous ne souhaitez pas utiliser de bouteille.

La recette



Lettre attendue	**R**
Description de l'énigme	On apprend que le cuistot du navire cache des messages dans ses recettes. Dans celle du pudding du Capitaine sont repérés par des couleurs les ingrédients (rouge) et deux nombres (vert et bleu). Dans le dictionnaire, le chiffre vert correspond à la position d'un mot dans la définition, et le chiffre bleu à la position d'une lettre dans ce mot. Avec les quatre ingrédients de la recette, on reconstitue le mot AIRE, homophone de la lettre R. **NIVEAU EXPERT** *Définition*, *mot* et *lettre* sont écrits en alphabet phonétique. Des chiffres romains permettent de repérer la page du dictionnaire où se situe la grille de décodage de cet alphabet. **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** *Définition* et *lettre* sont écrits en alphabet latin, l'homophone *maux* est utilisé pour *mot*. **NIVEAU FACILE** Le texte explique clairement le système de déchiffrage de la recette, il n'y a plus qu'à appliquer.
Compétences travaillées	Utilisation de l'alphabet phonétique, recherche de mots-définitions, numération.
Coups de pouce	• Fournir sur papier un exemple déjà fait sur la définition du premier ingrédient. • Fournir la consigne du **NIVEAU FACILE** pour les niveaux supérieurs.

Les clés du trésor



Réponse attendue	**COFFRE-FORT**
Description de l'énigme	En échange du nom du pirate, un ultime message est fourni incitant à mélanger les lettres afin de trouver le mot COFFRE-FORT. Un masque cardan (voir tutoriel pour le réaliser dans le dossier en ligne) est également donné. Il faut le superposer sur la page du dictionnaire correspondant au coffre-fort. En faisant correspondre l'image du coffre-fort au repère du masque, on met alors en évidence certaines lettres ou certains mots révélant l'emplacement du trésor.
Compétences travaillées	Anagramme. Recherche d'un mot dans le dictionnaire.
Coups de pouce	• Proposer des étiquettes reprenant les lettres du nom du pirate. • Proposer une grille indiquant la position du tiret.
Adaptations possibles	Le masque cardan peut être placé parmi les documents de départ. Les groupes peuvent recevoir des cardans différents, soit qui révèlent des emplacements (et des trésors) différents, soit qui se complètent afin d'obtenir un indice sur le trésor commun.

Ressources sur minilienrobert.com/escape-game–RJ

ORGANISATION SPATIALE ET TEMPORELLE

Les jeux d'évasion sont par nature des jeux collaboratifs et coopératifs. Il est conseillé d'organiser des groupes suffisamment fournis pour favoriser le travail en équipe. Notre conseil : 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe devra pouvoir bénéficier d'un îlot de quelques tables afin de disposer les indices et pouvoir aisément circuler autour. La salle de classe doit être aménagée en ce sens, et sécurisée (fermer les placards, repérer les zones à ne pas fouiller).

L'espace de jeu peut être organisé de diverses manières :
→ soit avec des zones délimitées (marquage au sol, rubalise…) suffisamment larges pour circuler, mais desquelles les équipes ne sortent pas ;
→ soit chaque équipe a accès à toute la salle, et reconnaît ses indices qui sont cachés dans des enveloppes de couleur (une équipe = une couleur).

Pensez au décor, à rendre le temps qui passe tangible (compte à rebours projeté, ou audio…), et à l'ambiance sonore (exemple : diffuser une ambiance marine depuis le site https://defonic.com/ ou encore https://noises.online/).

CONFIGURATION DES ÉQUIPES

Concernant les interactions entre équipes, deux configurations vous sont proposées :
→ Chaque équipe joue son propre jeu, et découvre son propre trésor. Il faut donc un trésor par équipe, et dans des lieux différents. Autre possibilité, un seul trésor, et la première équipe qui trouve a gagné. Le risque : un sentiment de compétition qui peut être vécu négativement.
→ Les équipes jouent séparément mais le final est collaboratif (voir proposition de variante page 10). Le sentiment de réussite sera alors partagé par toute la classe.

VOTRE RÔLE DE MAÎTRE DU JEU

Vous êtes le Second du Capitaine qui met à l'épreuve les moussaillons. Un déguisement en conséquence participera à l'immersion des joueurs.

Votre rôle est multiple : poser les règles, immerger, surveiller, laisser jouer / réfléchir, encourager, guider si besoin mais sans jamais donner la réponse…

Comme dans un *escape game* de loisir, les énigmes se résolvent en parallèle. Ainsi tous les joueurs n'auront pas vu toutes les énigmes : il peut être intéressant de laisser les élèves manipuler les indices, refaire les énigmes… On peut aussi proposer par la suite des exercices de même type.

Après le jeu, vient le débriefing, essentiel pour ancrer les apprentissages. Il est important d'y consacrer au moins vingt minutes, voire plus. Il consiste à laisser s'exprimer les émotions, questionner sur le jeu et son contenu.

Les élèves doivent pouvoir formuler par eux-mêmes ce qu'ils ont découvert sur l'usage du dictionnaire lors de chaque énigme. Les supports à exploiter pour cette phase de débriefing : les éléments de jeu (indices, dictionnaire…), l'organigramme (à projeter, par exemple), le diaporama fourni avec le détail des énigmes.

N'hésitez pas à impliquer les élèves dans le rangement et le nettoyage des lieux et des documents (s'ils ont été plastifiés).

Pour en savoir plus :
→ https://scape.enepe.fr/edugamemaster.html (article)
→ https://scape.enepe.fr/IMG/pdf/scape_10_gm.pdf (infographie)
→ https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html (article)



N°1 DES DICTIONNAIRES POUR L'ÉCOLE

9782321015161
existe aussi
en version poche

LE ROBERT junior

Le dictionnaire de référence de l'école primaire

32 000 mots, sens et noms propres, les synonymes et les contraires, les familles de mots, des remarques sur l'orthographe, la grammaire, la prononciation ou l'origine des mots, un petit dictionnaire d'étymologie, 2 500 illustrations, une chronologie, un atlas, un cahier d'anglais et un dossier sur l'histoire des arts.

VOS RESSOURCES POUR LA CLASSE SUR DICTIONNAIRE-JUNIOR.LEROBERT.COM

Le dictionnaire vidéoprojetable offert*

*OFFERT pour toute prescription de 5 dictionnaires Le Robert avant le 30 avril 2023, valable pour une durée de 5 ans.



Images zoomables

Vidéos

+

14 fiches pédagogiques et des podcasts gratuits

Feuilleter notre catalogue primaire
sur minilienrobert.com/catalogue2021

ISBN 978-2-32101-667-0