**Séance 2 : escape game**

**Activités langagières travaillées :** CE, EOI, EOC.

**Repaso:** EOC : Un alumno presenta la tradición navideña de la piñata en México.

**ESCAPE GAME : ¡Rompe la piñata !**

**Pourquoi créer un Escape game en classe ?**

Par le jeu, motiver les élèves et les fédérer autour d’un objectif commun. L’univers du jeu permet une immersion active des participants, les énigmes incitent à la collaboration et mobilisent l’intelligence collective. L’élève devient acteur de son apprentissage.

**Objectifs pédagogiques**

* Utiliser un dispositif d'apprentissage ludique, l'escape game, pour découvrir la tradition de la piñata.
* Travailler la CO, CE, EOC et EOI.
* Développer l’interaction orale des élèves
* Collaborer afin de mener à bien la mission confiée à chaque groupe.
* Créer une émulation et une entraide entre les élèves.
* Utiliser les plus-values des nouvelles technologies à bon escient (smartphones, tablettes, Mirage Make, etc…).
* Observer, raisonner, questionner, proposer des solutions communes pour résoudre des énigmes.

**Apports pédagogiques :**

* **Pour la classe :**
* Changer sa manière d’enseigner,
* Dynamiser la classe,
* Intégrer les TICE.
* **Pour l’élève :**
* S’impliquer et faire preuve d’autonomie,
* Collaborer et travailler en équipe,
* Apprendre et se sentir partie prenante de son apprentissage,
* Améliorer le climat scolaire et favoriser l’ambition des élèves.

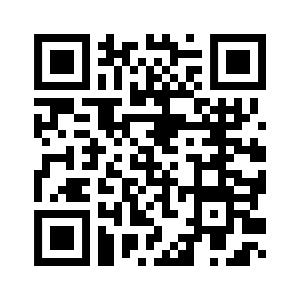
**Organisation :**

* 6 équipes de 4 à 5 joueurs : les 6 îlots de la classe déjà constitués
* Le travail d’équipe est un élément clé de cette activité. La résolution des énigmes nécessite la coordination de chaque membre de l’équipe.
* Chaque membre de l’équipe se voit attribué un rôle :
* Supervisor / Référent calme : s’assure que le groupe travaille dans le calme et que la parole est bien distribuée.
* Encargado del tiempo / Gardien du temps : rappelle le temps restant et conseille le groupe pour ne pas en perdre.
* Moderador / Animateur – diplomate : veille à ce que chacun se respecte et chacun joue son rôle.
* Portavoz / Ambassadeur : il est le porte parole lors de la mise en commun.
* Mensajero / Messager : peut demander des précisions au nom du groupe à l’enseignant.

Ces rôles sont ceux créés par l’équipe pédagogiques du collège. Ce sont les mêmes dans toutes les matières.

**Déroulement  :**

1. Visionnage du teaser :





1. CE : distribution des fiches de travail avec les énigmes. (voir fiches annexes)
2. Lancement du compte à rebours : *Classroom Scream* ou compte à rebours en ligne.
3. EOI : les élèves cherchent ensemble la solution des énigmes afin d’obtenir les 6 lettres du mot mystère à remettre dans l’ordre (à savoir, FIESTA) pour ouvrir le dernier cadenas virtuel créé avec Mirage-Make.
4. L’équipe gagnante rentre le mot mystère (FIESTA) et obtient le message de félicitation.





1. EOC : l’équipe gagnante explique comment elle a trouvé les solutions (débriefing).
2. La récompense : l’équipe gagnante peut casser la piñata.

**Projet final:** (voir le document sur Ecole Directe)

* Activité langagière évaluée : EOC
* Sujet : Estás con tu corresponsal español en México. Pasáis delante del Hospital Infantil y veis el mural de Diego Rivera, *La Piñata.* Le describes el mural y le explicas la tradición navideña de la piñata.