

Escape games - Questions fréquentes

1. Comment les élèves accèdent-ils aux documents audio et vidéo ? / Pouvez-vous nous expliquer comment fonctionne Nathan Live ?

Il suffit de télécharger gratuitement l'application Nathan Live sur téléphone ou tablette, puis d'ouvrir l'appli et de scanner les zones du plateau de jeu indiquées pour accéder aux ressources audios et vidéos. Vous pourrez retrouver des explications plus détaillées si nécessaire dans le guide pédagogique de la pochette, avec notamment les emplacements exacts à scanner pour chaque plateau.

2. Que faire si on ne peut pas utiliser Nathan Live en classe, c'est-à-dire si l'on n'a pas la possibilité de fournir à chaque groupe un smartphone ou une tablette équipée de Nathan Live ?

Si vos élèves ne peuvent pas avoir accès à Nathan Live sur tablette ou smartphone, ils peuvent débloquer les codes et avoir accès aux documents audios et vidéos à partir de la version numérique de la pochette d'escape games. Nous vous suggérons par exemple d'installer les 6 équipes dans une salle informatique. Vous pourrez télécharger la version numérique sur 3 postes (donc 1 poste pour 2 équipes). Il faut bien que les postes soient connectés à Internet pour que les élèves puissent débloquer les codes.

Autre piste, moins pratique mais faisable, vous pouvez utiliser l'ordinateur de la classe et fournir vous-même l'accès aux ressources aux élèves qui viendront vous le demander lorsqu'ils auront trouvé un indice.

La version numérique de la pochette est fournie gratuitement avec toute pochette achetée. Pour y accéder, il suffit de vous rendre sur le site <https://enseignants.nathan.fr/> pour y chercher votre pochette en version numérique et cliquer sur le bouton "Télécharger votre manuel numérique".

3. Est-ce possible d'utiliser le jeu sans aucune connexion Internet ?

Ce n'est pas idéal, mais c'est possible. Comme indiqué ci-dessus, vous pouvez installer la version numérique de la pochette sur l'ordinateur de la classe et c'est vous qui donnerez accès aux vidéos et audios lorsque les élèves auront trouvé le code et l'image à scanner sur le plateau de jeu.

4. Pour les pochettes d'anglais, allemand et espagnol, quelle est la place de la langue lors du jeu en classe ?

Toutes les activités langagières vont être travaillées, mais pas forcément à tous les stades du jeu et ce n'est pas gênant. Dans certaines classes, les élèves échangent dans la langue cible au sein des équipes, dans d'autres, ils parlent français, mais l'utilisation de la langue cible reste centrale pour tous au moment de la mise en commun. Nous déconseillons de vouloir imposer la langue cible dans les échanges au sein des groupes, car cela risque de nuire à la collaboration et à la spontanéité des échanges.

5. Que faire si un groupe est beaucoup plus lent que les autres, ou si le timing n'est globalement pas respecté ?

C'est là que votre rôle de maître du jeu prend tout son sens : pendant la séance, vous vous déplacerez de groupe en groupe afin de surveiller leur avancement et de débloquer le ou les éventuels groupes qui seraient "en retard" et ce grâce notamment aux idées d'indices et de relances fournies dans le guide pédagogique ou grâce aux réponses complètes fournies dans le guide en dernier recours.

Les jeux ont été testés et adaptés pour faire en sorte que 50 minutes suffisent, mais si vous avez peur que votre classe ne réussisse pas à terminer le jeu en une séance, vous pouvez très bien prévoir une amplitude de 2 heures pour plus de sérénité !

6. Avez-vous des conseils pour aborder un escape game pour la première fois ? / Je n'ai jamais fait d'escape game : comment faire pour me sentir en confiance ?

Les jeux sont "clé en main" et leur prise en main est simple. La clé pour se sentir en confiance est de bien préparer sa séance. Voici les étapes que nous vous conseillons de suivre :

- 1) Faire le jeu vous-même en amont, pour bien en comprendre les étapes et les enjeux, en utilisant le guide pédagogique pour vous accompagner.
- 2) Prévoir les aspects techniques de la séance : préparer les tablettes ou les téléphones en téléchargeant Nathan Live et les tester dans la salle où vous comptez faire l'escape game.
- 3) Vous pouvez aussi prévoir votre première séance en co-animation avec un collègue : cela vous rassurera et vous permettra à tous les deux de vous sentir en confiance pour mener le jeu dans vos classes respectives.

7. Y a-t-il assez de matériel pour jouer en classe entière ?

Oui, la pochette contient 6 plateaux par jeu (qui sont à conserver et qu'il est possible de plastifier) et les feuilles de route qui devront être photocopiées à chaque utilisation. Les 6 équipes seront constituées, en fonction du nombre d'élèves dans votre classe, de 4 à 5 élèves, permettant à tous de jouer. Il faudra aussi que vous fournissiez à chaque équipe une tablette ou un smartphone avec l'appli Nathan Live ainsi que de quoi écrire.

8. Les jeux sont-ils réutilisables d'une année sur l'autre ?

Tout à fait, les plateaux de jeu sont réutilisables (il est possible de les plastifier) et les feuilles de route seront photocopiées à chaque utilisation.

9. Les jeux sont-ils faisables avec une classe comprenant des élèves de niveaux très différents ?

Tout à fait, en constituant des groupes hétérogènes et en vous assurant de la présence d'un élève "moteur" dans chacun des groupes. Comme évoqué dans l'introduction du guide pédagogique, les jeux font appel aux intelligences multiples et tous les types d'élèves peuvent apporter leur pierre à l'édifice !

10. Faut-il impérativement 6 groupes ? / Que faire si l'on a une classe à faible effectif ?

Chaque escape game contient 6 plateaux de jeu et feuilles de route à étudier/résoudre pendant 35 minutes. Chaque plateau de jeu et feuille de route permet à l'équipe qui l'étudie de trouver une information-clé. Cette information-clé sera communiquée aux autres équipes lors de la mise en commun. C'est la mise en commun des 6 informations-clés (1 information-clé par poster) qui permettra la résolution finale de la mission.

Si vous ne pouvez faire que 3 groupes par exemple, deux solutions s'offrent à vous :

- donner à chaque équipe 2 plateaux et 2 feuilles de route à étudier/résoudre (il faudra leur laisser davantage de temps bien sûr). Chacune des 3 équipes communiquera 2 informations-clés au moment de la mise en commun.

- donner à chaque équipe 1 plateau et 1 feuille de route. Seules les informations-clés des posters 1, 2 et 3 seront récoltées par les élèves. Lors de la mise en commun, c'est vous (= l'enseignant-maître de jeu) qui communiquerez les informations-clés des posters 4, 5 et 6 aux élèves.