

ESCAPE THE PLAYHOUSE!

-  1 ou plusieurs joueurs
-  à partir de 6 ans
-  Jeu d'évasion

FICHE DE JEU

Dans Escape the Playhouse, tes élèves se retrouvent enfermés dans une maison de poupée magique. Ce n'est qu'en collaborant intelligemment, en résolvant des mini-jeux numériques et en combinant correctement des énigmes physiques qu'ils pourront s'échapper. L'environnement ludique stimule l'imagination et incite les élèves à raisonner de manière logique, à bien communiquer et à rester concentrés. Cette escape room combine créativité, compétences numériques et casse-têtes dans une aventure unique, utilisable dans différents cours tels que la découverte du monde, la technologie, la pensée computationnelle ou simplement comme activité coopérative pour démarrer une semaine de projet.



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PLANIFICATION

FLEXIBILITÉ COGNITIVE

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

COLLABORATION

RÈGLES DU JEU

Dans Escape the Playhouse, les élèves essaient ensemble de s'échapper d'une maison de poupée numérique. Ils jouent sur un écran partagé une escape room en ligne, où chaque pièce de la maison contient une autre énigme ou un mini-jeu. Certains défis sont visuels, d'autres linguistiques ou logiques. Dans chaque pièce, les élèves résolvent un casse-tête pour passer à la suivante.

Le jeu ne s'arrête que lorsque toutes les pièces ont été déverrouillées. Il n'y a pas de pression de temps fixe, mais la coopération, une bonne communication et la concentration sont essentielles pour s'échapper avec succès.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Tu peux adapter le niveau des mini-jeux afin que le jeu convienne à plusieurs tranches d'âge.



niveau ▾	6	7	8	9	10
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	6	7	8	9	10

Répartir les rôles : Fais jouer les élèves en petits groupes (2 à 3 élèves) mais attribue un rôle précis à chacun : un analyste (note ce qui a déjà été essayé), un chercheur (teste des hypothèses), un communicateur (résume les décisions du groupe) ou éventuellement un maître des indices (lit à voix haute les indices physiques). Cela favorise la répartition des tâches, la communication et la responsabilité partagée. Après le jeu, tu peux évaluer quel rôle chacun a trouvé le plus facile et pourquoi.

Collaborer efficacement : Après la partie, propose une courte réflexion orale ou écrite : qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre coopération ? Qui a pris spontanément les devants ? À quel moment étiez-vous bloqués et comment avez-vous géré cela ? Le jeu devient ainsi un point de départ pour des discussions sur la dynamique de groupe, la prise d'initiative et l'écoute active.

Une pièce supplémentaire : Après la partie, fais brainstormer les élèves : et si vous pouviez concevoir une pièce supplémentaire ? Quel thème choisiraient-ils (espace, école, jungle...) ? Quels types d'énigmes iraient avec ce thème ? Laisse-les dessiner ou décrire étape par étape leur propre "mini-escape". Une manière ludique de combiner raisonnement logique, créativité et structuration, éventuellement en duo ou en petit groupe.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant, tu travailles sur les objectifs suivants :

Langue & compréhension en lecture

- **Compréhension en lecture :** les élèves doivent analyser de courtes instructions, conseils et textes pour trouver la bonne solution.
- **Traitement de l'information :** chercher activement des indices, établir des liens et interpréter le langage en fonction de la tâche.
- **Pensée critique et compréhension linguistique :** réfléchir aux doubles sens, jeux de mots ou indices implicites.

Compétences cognitives & fonctions exécutives

- **Planification et organisation :** déterminer le bon ordre pour résoudre les énigmes.
- **Flexibilité cognitive :** passer facilement d'un type de puzzle à un autre et tester de nouvelles stratégies.
- **Comportement orienté vers l'objectif :** rester concentré sur la mission d'"échapper à la pièce", même quand c'est difficile.

- **Mémoire de travail :** retenir plusieurs indices et liens en même temps.
- **Inhibition de la réponse :** éviter de cliquer impulsivement et bien réfléchir avant de répondre.

Compétences du XXI^e siècle

- **Résolution de problèmes :** différents puzzles demandent de penser logiquement et de trouver des solutions non évidentes.
- **Compétences numériques :** naviguer dans un environnement numérique interactif, cliquer, glisser-déposer, interpréter des éléments visuels.
- **Collaboration (en duo ou en groupe) :** discuter, argumenter et répartir les tâches.

Compétences socio-émotionnelles

- **Persévérance :** continuer à essayer malgré les tentatives ratées.

En jouant à Escape the Playhouse, tu contribues à atteindre les objectifs finaux suivants :

NL ET 3.1 - NL ET 3.4 - NL ET 5.1 - LL 5 - LL 6 - ICT 3 - SV 3

