

ESCAPE THE HAUNTED HOUSE!

-  1 ou plusieurs joueurs
-  à partir de 8 ans
-  Jeu d'évasion

FICHE DE JEU

Dans « Escape the Haunted House », vos élèves se retrouvent enfermés dans une mystérieuse maison hantée. 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 effrayant mais ludique stimule l'imagination et incite les élèves à réfléchir de manière logique, à bien communiquer et à garder leur sang-froid. Cette escape room combine créativité, compétences numériques et casse-têtes dans une aventure palpitante, utilisable dans divers cours tels que les sciences, la technologie, la pensée computationnelle, ou simplement comme un début effrayant de la semaine d'Halloween.

RÈGLES DU JEU

Dans « Escape the Haunted House », les élèves essaient ensemble de s'échapper d'une maison hantée numérique. Ils jouent sur un écran partagé à une escape room en ligne, où chaque pièce de la maison contient une énigme ou un mini-jeu différent. Certains défis sont visuels, d'autres nécessitent une réflexion logique. Dans chaque pièce, les élèves doivent résoudre une énigme pour passer à la suivante. Le jeu ne s'arrête que lorsque toutes les pièces ont été résolues.

Il n'y a pas de contrainte de temps fixe, mais la coopération, la communication et la réflexion sont essentielles pour réussir à sortir de la maison hantée.



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PLANIFICATION

FLEXIBILITÉ COGNITIVE

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

COLLABORATION

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

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



niveau ▾	8	9	10	11	12
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	8	9	10	11	12

COMMENT UTILISER EN CLASSE ?

Activité de lancement pour Halloween : Utilisez le jeu comme une ouverture palpitante de la semaine d'Halloween. Créez une ambiance avec des lumières tamisées ou des citrouilles dans la classe et laissez les groupes d'élèves tenter de s'échapper de la maison hantée.

Attribuer des rôles avec une touche originale : Assignez des rôles correspondant au thème effrayant, tels que le chasseur de fantômes (lit les indices physiques), le voyant (note ce qui a déjà été essayé), le chercheur (teste de nouvelles idées) et le narrateur (résume les décisions du groupe). Cela rend la répartition des tâches et la communication plus ludiques.

Réflexion après l'activité : Invitez les élèves à discuter : qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre collaboration ? Qui a osé essayer une idée audacieuse ? Quand étiez-vous bloqués et comment avez-vous trouvé une solution ? Cela peut mener à des échanges sur le courage, la prise d'initiative et l'écoute active.
Suite créative

Proposez aux élèves d'imaginer leur propre Haunted Room : quel thème effrayant (momies, vampires, toiles d'araignée...) ? Quelle énigme l'accompagne ? Ils peuvent dessiner leur pièce, la décrire ou même créer une petite énigme sur papier pour leurs camarades.

Activité de langue & d'écriture : Associez une courte tâche d'écriture : après avoir joué, demandez aux élèves de rédiger un extrait de journal intime effrayant (« Comment vous êtes-vous senti en étant enfermé dans la maison hantée ? »). Cela combine compréhension écrite et écriture créative avec l'expérience de jeu.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant « Escape the Haunted House », 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



TU AS DES QUESTIONS OU DES REMARQUES ?

Contacte-nous à playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2025 Smart NV. Tous droits réservés.