

Trouville-sur-Mer

Deauville. Escape game à Maurois, une production des 4e

OUEST-FRANCE.FR | lundi 25 juin 2018

541 mots | -



Petites lampes torche, résolution des énigmes... Il ne reste plus qu'un quart d'heure. - Crédit Ouest-France

Depuis la rentrée de septembre, une classe de 4e a travaillé à la réalisation d'un escape game... Il est en fonction depuis ce lundi 25 juin pour les collégiens de m me niveau, mais pourrait être adapté pour les plus jeunes, et les parents seront sans doute également invités à résoudre les énigmes.

L'initiative

Le rideau noir sépare la classe en deux... et sur le tableau blanc, où un rapporteur semble figé, quelques consignes... comme « on ne démonte pas le décor! » et encore : « On travaille en équipe, on parle à voix haute, on exprime nos idées pour coopérer. » Bienvenue dans l'univers maintenant connu de l'escape game du collège Maurois.

Et, en ce lundi ensoleillé, les élèves se bousculent, petite lampe torche à la main, pour découvrir les indices, dans le noir complet de la salle de classe.

Tous sur le même projet

Rien de bien révolutionnaire à première vue, à quelques jours de la fin de l'année scolaire, que le jeu prenne le pas sur le travail. Sauf que... Le jeu en question est l'aboutissement du travail collectif d'une classe de 27 élèves, soutenue par tous les professeurs. Et le résultat est bluffant ! « Certaines écoles font appel à des prestataires extérieurs » , explique Caroline Boisbourdain, principale adjointe du collège Maurois. L'escape game a été conçu, réalisé par les élèves et à destination d'autres élèves. « De l'écriture du scénario à la création des énigmes, en passant par la réalisation du décor, le projet dans son intégralité a été réalisé par les élèves et l'équipe interdisciplinaire du collège André-Maurois. »

Un projet hors normes

Aux manettes (tout de même !) trois professeures : Lorène Schmitt, professeure de français ; Estelle Geslin, professeure de mathématiques ; et Maryline Targat, professeure documentaliste. « On est en Angleterre, en 1850 » , précise Lorène Schmitt. Les trois cerveaux de l'escape game ont été accompagnés dans leur démarche par tous les profs de la classe. De l'ambiance musicale à la vidéo prologue à l'escape game, en passant par les profs de langue, de techno, d'art plastique, sciences naturelles, chacun des profs a travaillé une heure tous les quinze jours, avec la classe à la réalisation de ce projet hors norme. Un lit a été récupéré dans le sous-sol du collège, une malle au grenier... parents, élèves, profs, ont ramené des objets pour créer le décor.

D'autres développements

« C'est l'aboutissement d'un an de travail » , n'est pas peu fière Lorène Schmitt. « On a d'abord lu des Sherlock Holmes, on a travaillé sur un diplomate espagnol, mais aussi sur Darwin, le télégraphe de Chappe... », manière pour Lorène Schmitt de féliciter sa classe. Le projet pédagogique interdisciplinaire ne s'est pas appuyé sur des élèves forts en thème, « plutôt des élèves en difficulté » , mais qui ont justement pu révéler « tout leur potentiel » car captivés par l'enjeu et « acteurs de leur savoir » .

Un savoir aujourd'hui, qu'ils partagent avec fierté avec les élèves de 4^e des autres classes du collège. Il se pourrait que les parents soient invités également à se confronter à leurs capacités d'analyse, qu'une version pour plus jeunes élèves soit développée.

En mode projet, le collège Maurois fourmille d'idées...

Corinne PRINTEMPS.