



Flers



ouest-france.fr du mardi 4 février 2020



Quotidien Ouest-France du mercredi 5 février 2020



429 mots

Ils ne partent pas en voyage scolaire mais voyagent

Au collège Jean-Monnet, les professeurs organisent un escape game pour les élèves qui ne partent pas. Une manière de voyager, sans bouger.

Toute la semaine du 3 au 7 février, les élèves de 5^e du lycée Jean-Monnet, à Flers, vont découvrir l'escape game. Ce jeu d'évasion dans lequel il faut résoudre des énigmes pour pouvoir percer le mystère et s'échapper de la pièce dans un délai imparti. « Nous avons essayé de créer une version simplifiée pour que les élèves puissent résoudre l'énigme », explique Annabelle Maillard Turck, professeure de français au collège Jean-Monnet.

Ils ne partent pas

Depuis trois ans, Annabelle réalise l'escape game pour occuper ses jeunes élèves qui n'ont pas la chance de pouvoir partir en vacances. « La majorité des élèves sont à la montagne, en voyage scolaire. Mais il reste une cinquantaine de collégiens qui ne partent pas ».

L'établissement Jean-Monnet fait partie du réseau d'éducation prioritaire (REP), qui se base sur le taux de redoublement, la catégorie sociale, les zones urbaines classées sensibles ou encore le nombre d'élèves boursiers. De nombreux élèves de l'établissement Jean-Monnet viennent de catégories sociales défavorisées. « Certaines familles ne souhaitent pas laisser les enfants partir. C'est culturel. Donc, plutôt que de les faire travailler en classe, ce qui pourrait être assimilé à une punition nous optons pour une méthode plus ludique », explique l'enseignante».

Voyager sans bouger

Bien qu'ils ne partent pas en voyage scolaire, les élèves voyagent sans bouger. L'escape game est une aventure aussi, qui demande un peu d'imagination. Et ça, les enfants n'en manquent pas. Dans la salle de cours où se déroule le jeu, le rétroprojecteur pose les bases de l'histoire : Indiana Jones cherche un remplaçant. Résolvez l'énigme, sortez de la pièce et vous serez digne d'être un aventurier.

Pour gagner il faut décrypter une carte, superposer des parchemins, parler un peu anglais, effectuer un calcul mathématique, utiliser un ordinateur. Apprendre en

s'amusant en définitive. « C'est très différent des cours. On est d'ailleurs très surpris par les comportements des jeunes. Certains élèves qui sont inhibés d'habitude, s'éveillent complètement au fur et à mesure du jeu », raconte Nathan Bouchez, professeur d'histoire-géographie.

Bien que la session de jeu ne dure que 50 minutes, les élèves vont travailler sur l'escape game une semaine durant. Ils ont découvert les romans policiers, participé à un jeu et pour la prochaine étape, ils devront en créer un eux-mêmes. Vendredi 7 février, la classe scindée en deux, fera essayer son jeu à l'autre équipe.

Christina BRUN.

Durant l'escape game, les élèves sont en ébullition. Ouest-France