

Des 'escapes game' pour échapper aux cours traditionnels

Professeur d'histoire-géographie au collège Yves Montand du Theil-sur-Huisne, Pierre-Hugo Robert est aussi un spécialiste de l'escape-game ? De quoi ravir ses élèves.

« **Allez, sortez vos téléphones** ». La phrase est peu commune dans une salle de classe de quatrième au collège. Avant le confinement, dans une autre époque désormais, Pierre-Hugo Robert avait trouvé une façon bien à lui de faire de la pédagogie avec ses élèves. Passionné par les jeux de société et particulièrement par les escapes Game, ce jeune professeur d'histoire-géographie de 32 ans a réussi à adapter ses cours sous forme d'un jeu désormais bien connu : l'escape-game.

Fabrication maison

« **L'objectif de l'Escape game c'est de trouver des indices pour répondre à une énigme, et d'avancer. On peut y jouer en groupe et ce n'est pas du tout une course de vitesse, il faut être attentif à tout. C'est parfait pour apprendre** », détaille-t-il. Au menu de l'escape game, la révolution française et l'empire. Le jeu, qui va s'étaler sur plusieurs séances de cours, va les amener à regarder des vidéos montées par l'enseignant, afin d'y relever des indices permettant de débloquent des niveaux. « **Prenez votre temps et écoutez-vous** », scande Pierre-Hugo Robert, qui a l'habitude de voir un groupe partir sur les chapeaux de roues, avant de se retrouver bloquer en ayant raté un indice essentiel sur un document.

Techniquement, l'enseignant a tout créé « **de A à Z** ». Du site internet aux vidéos, en passant par des QR codes que les enfants scannent avec leurs téléphones. « **Nous avons un souci c'est qu'il n'y a pas de wifi dans le lycée, alors ils utilisent leurs données mobiles personnelles. Je suis même obligé parfois de prêter mon téléphone personnel** », regrette l'enseignant.

On pourrait s'imaginer que les enfants, en totale autonomie pendant une heure, en profiteraient pour aller sur les réseaux sociaux, mais non. Dans la pièce, c'est le calme plat. Tout le monde est concentré, pris dans l'engrenage du jeu. « **C'est carrément mieux qu'un cours normal** », glisse une jeune fille en lâchant ses écouteurs.

Effort collectif

En distillant quelques messages codés, à découvrir avec un stylo lumineux, ou en insérant des documents dans des coffres à cadenas, le jeu virtuel prend un sens concret et à l'approche de la fin du cours, on commence à percevoir l'impatience de certains groupes. « **Mais pourquoi ça ne s'ouvre pas ?** » « **On a dû oublier quelque chose** », s'inquiète un groupe, réclamant de l'aide au professeur.

Spécialiste et référant « **escape game** » dans l'académie de Caen, Pierre-Hugo Robert sait qu'il ne peut pas adapter tous ses cours en version jeu. Toutefois il note que le programme enseigné est au moins aussi bien assimilé que dans les cours traditionnels. « **Surtout, les élèves apprennent à travailler en groupe et à s'écouter pour avancer. Ce sont des notions importantes** », note l'enseignant. « **Aussi, quand la cloche sonne la fin du cours et que je vois certains qui ne rangent pas leurs affaires et veulent finir le jeu, je me dis que j'ai gagné mon pari.** »

Vincent GUERRIER



Les élèves de 4e ont pour objectif de trouver des indices en lien avec le programme scolaire.