

Jeu d'énigmes.

Des élèves du collège Trégaro créent un escape game « diabolique »

Pendant deux semestres, à Gacé, des élèves du collège Trégaro allant de la sixième à la troisième ont participé à un atelier de création d'escape game sur le développement durable.

Se tourner les méninges pour trouver la solution. Lors d'un cours d'une heure par semaine durant les deux derniers semestres de l'année scolaire, des élèves du collège Trégaro à Gacé ont conçu un escape game, un jeu d'énigmes où il faut résoudre des problèmes. Tous niveaux confondus, douze élèves volontaires allant de la sixième à la troisième ont contribué à l'initiative proposée pour la première fois par Marion Teixeira, professeure de SVT, de physique-chimie et adjointe de l'établissement.

Mardi 31 mai, à l'université de Caen, pour les vingt ans de la journée de l'écologie et des sciences (dont des projets sur les abeilles, le recyclage des tissus, etc.), ils ont présenté leur escape game sur le développement durable à quatre groupes de jeunes et de maîtresses de l'académie. Pendant 45 minutes, dans deux salles séparées par une rubalise, ils ont pu tenter de résoudre l'escape game. Les objets étaient cachés par les habits, donc les élèves devaient fouiller pour avoir des indices.

Ce projet de création d'escape game a plu à l'ensemble des élèves. **« C'est super, j'adore être diabolique. On est des petits démons »**, avoue Maxence. Marion Teixeira nuance son point de vue car **« il faut que ce soit à la portée de tous et ne pas être trop sadique. »** **« J'aime les escape games. J'en ai fait plein et je partage cela avec les-élèves »**, raconte la professeure de SVT et de physique-chimie au collège Trégaro de Gacé. Cet atelier est l'occasion de mettre en place un travail en commun. **« Les élèves ont réalisé des recherches sur trois thèmes, le réchauffement climatique, la déforestation et l'extinction des espèces »**, explique Marion Teixeira.

Pour créer l'escape game, elle a utilisé du **« matériel de Canopé (Ndlr, réseau de formation des enseignants de l'Éducation nationale). »** **« On a fait des tests afin de trouver la méthode pour le construire. J'ai puisé mon inspiration dans d'autres escape games »**, confie la professeure. Même s'il n'y a pas d'ordre particulier pour arriver au bout du jeu, il faut partir de la fin pour comprendre comment l'escape game fonctionne. À noter qu'un indice ne sert qu'une fois. La professeure et ses élèves ont notamment installé des cadenas à mouvement, à trois et à quatre chiffres, mais aussi un casse-tête.

Le week-end du 3 juillet prochain (date à confirmer en fin d'année scolaire), au collège Trégaro à Gacé, le public préalablement inscrit pourra résoudre l'escape game, avec l'aide en cas de blocages d'un gamemaster ou maître du jeu. Ce dernier en profitera pour raconter l'histoire autour de l'escape game.

Rémy CHABOT



Un casse-tête pour cet élève