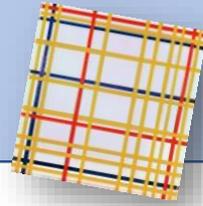




ESCAPE GAME

Night at the museum

Document enseignants



Ce jeu proposé par la Mission Langues Vivantes et Projets à l'International de la Seine Maritime, permet de réinvestir des compétences, des connaissances, du lexique, des structures langagières mis en jeu dans les quatre mini projet arts *Hopper at the restaurant*, *Haring is dancing*, *Hockney in the living room*, *Mondrian in New York City*.

Prérequis :

L'échappée sera d'autant plus facile à réussir si les élèves ont pu :

- avoir mis en œuvre les quatre mini projets arts en anglais¹ ou, à défaut, que les élèves aient abordé le lexique et les structures langagières qui s'y rapportent (cf. annexes).
- avoir appris quelques chants en anglais dont *Baa baa black sheep*. Les élèves doivent pouvoir reconnaître ce chant et au minimum le fredonner (dernière épreuve de l'échappée).
- avoir joué au jeu « I spy with my little eye... ».

N.B. Si Microsoft PowerPoint n'est pas installé sur votre ordinateur, vous pouvez télécharger une visionneuse de diaporama PowerPoint à l'une de ces adresses :

<https://www.commentcamarche.net/download/telecharger-208-powerpoint-viewer>

<https://www.clubic.com/telecharger-fiche10781-visionneuse-powerpoint.html>

<https://microsoft-power-point-viewer.fr.uptodown.com/windows/telecharger>

<https://www.lesnumeriques.com/telecharger/powerpoint-viewer-20322>

<https://doc.ubuntu-fr.org/powerpoint> (Sous Linux)

ATTENTION à bien vérifier que les diaporamas fonctionnent sur tous les ordinateurs (avec le son).

Lieu : Salle de classe

Durée : 1 heure environ

Matériel

- 4 ordinateurs (1 par groupe), dont un relié à un vidéo projecteur ou un TNI.
- des enceintes pour chaque ordinateur
- vidéo de lancement de l'échappée (*Night at the museum - Teaser - Escape game*)
- 4 diaporamas (*NATM - TEAM 1*, *NATM - TEAM 2*, *NATM - TEAM 3*, *NATM - TEAM 4*)
- le diaporama de la fin de la quatrième et dernière épreuve (*NATM - Conclusion*)
- fiches aides en annexe à imprimer
- 1 pion par équipe
- des feuilles de papier et des crayons par équipe

Fonctions langagières principales : comprendre l'oral, comprendre l'écrit

Structures langagières et lexique : cf. annexe

¹ Hopper at the restaurant / Haring is dancing / Hockney in the living room / Mondrian in New York City

DÉROULEMENT

L'enseignant joue le rôle de maître du jeu.

Il intervient en début de jeu (cf. rubrique « lancement »).

Il n'intervient *a minima* en cours de jeu (cf. rubrique « déroulé des missions »).

Il intervient également à la fin de la 4^{ème} épreuve, en classe entière (cf. rubrique « conclusion »).

Étapes	Organisation	Matériel vidéo
Lancement du jeu	Classe entière	Vidéo de lancement de l'escape game
Épreuves 1, 2, 3 et début de l'épreuve 4	Par groupes : Team 1, Team 2, Team 3, Team 4	Le diaporama de chaque équipe
Fin de l'épreuve 4 et conclusion	Classe entière	Diaporama de conclusion

Il est éventuellement possible de faire le diaporama TEAM 1 en classe entière afin de mettre en évidence la logique du jeu, puis de faire les 3 autres par équipe.

Lancement

Exemple de ce que l'enseignant peut dire à la classe :

Vous avez suivi les 4 mini projets arts en anglais. Vous allez maintenant réinvestir ce que vous avez appris dans un escape game.

Continuer :

Vous allez voir une vidéo qui présente le début du jeu et vous met en situation.

Si besoin, expliquer ce qu'est un escape game.

Diffuser la vidéo « Lancement de l'escape game. »

À l'issue, vérifier la bonne compréhension de la situation auprès des élèves.

Former les 4 équipes.

Préciser à la classe :

Attention, dans un escape game, il n'y a pas de consignes explicites pour chaque épreuve. Vous devrez trouver vous-même quoi faire. Déplacez le curseur de la souris sur l'écran pour découvrir des zones réactives sur lesquelles vous pourrez cliquer : la flèche se transforme en main.

Vous pourrez essayer et recommencer autant de fois que vous voudrez si vous n'avez pas trouvé la solution.

Répartir les quatre équipes devant les 4 ordinateurs et lancer les diaporamas.

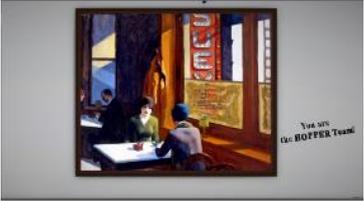
Déroulé des missions par équipes

Les 4 diaporamas sont en mode « borne ». Cela signifie que seul le clic de la souris est actif. Il n'y a donc rien à taper sur un clavier.

mission = épreuve

Seule la touche « Échap » reste active en cas « d'urgence » et pour terminer.

Si les élèves restent bloqués sur une épreuve, distribuer la fiche HELP associée.

	<p>Attribution du tableau de référence</p> <p>Dans un premier temps, chaque équipe assiste à un retour vers un des 4 tableaux présents dans le musée.</p> <p>Ce tableau est celui sur lequel sont basées les 3 premières missions de l'échappatoire, la 4^{ème} concernant les 4 tableaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Team 1 : Hopper • Team 2 : Haring • Team 3 : Hockney • Team 4 : Mondrian
   	<p>1st mission</p> <p>Déplacement sur quadrillage</p> <p>Consignes orales</p> <p>Situation</p> <p>Les élèves voient le tableau se quadriller, puis différents éléments apparaissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un pion se place sur une case, • Un guide indique les directions, • Un appareil audio comportant 5 boutons. <p>Actions que les élèves doivent réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter successivement les 5 messages sur l'appareil audio. • Partir de la case où est placé le pion et se déplacer sur le quadrillage en respectant les consignes orales. • Appuyer sur NEXT quand on a fait les 5 déplacements demandés. • Un code composé de 4 lettres est alors donné. <p>Quelles difficultés ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le pion ne se déplace pas. Il est là uniquement pour indiquer le point de départ. • Pour respecter les consignes, il faut regarder uniquement dans la case où est le pion et non pas sur tout le tableau. • Toutes les cases donnent un <u>code différent</u> ! Ce n'est donc pas parce qu'on a obtenu un code qu'on a réussi l'épreuve... <p>Aides si besoin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner un tableau quadrillé et un pion à chaque équipe pour qu'ils réalisent le déplacement du pion. • Fiche HELP pour comprendre qu'il ne faut regarder que la case où arrive le pion.

La distribution des fiches aides est laissée à la discrétion de l'enseignant, toutefois, elles ne seraient à donner que lorsque les élèves sont bloqués depuis un certain et une fois que des encouragements oraux ont été prodigués.

Bien préciser que les fiches aides donne des indices sur la démarche à suivre mais qu'elles ne comportent pas de solutions.



1st mission – code de passage Cercle chromatique codé

Situation

Les élèves découvrent un cercle chromatique simple et une palette.

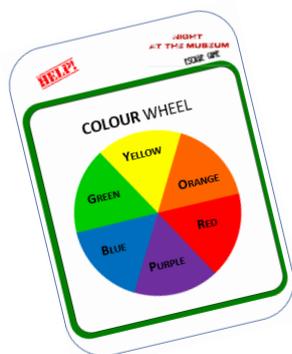
Actions que les élèves doivent réaliser

- Le code à 4 lettres donné précédemment comporte les initiales en anglais de 4 couleurs. Il faut cliquer successivement sur les 4 couleurs ainsi nommées.
- Des pinceaux apparaissent sur la palette au fur et à mesure que le code est entré.

Difficulté

Si le résultat est faux, il y a deux raisons possibles :

- Soit le code donné est faux, car les élèves n'ont pas désigné la bonne case sur le tableau,
- Soit le code a été mal compris. C'est pourquoi, en cas d'erreur, c'est l'ensemble de la mission 1 qu'il faut recommencer.



Aide si besoin

- Fiche HELP pour comprendre que les lettres du code désignent les initiales des couleurs..



2nd mission Cartel codé Consignes orales

Situation

Les élèves voient apparaître près du tableau 3 objets :

- Le cartel de l'œuvre,
- Un ordinateur,
- Un téléphone.

Actions que les élèves doivent réaliser

- Écouter la suite de nombres en cliquant sur le téléphone.
- Associer chaque ombre à une lettre (il s'agit du placement dans le cartel, ainsi le nombre 11 correspond à la 11^{ème} lettre présente sur le cartel).
- Cliquer sur l'ordinateur.



Quelles difficultés ?

- L'ordre des actions n'est pas donné et doit être compris implicitement.
- Il faut comprendre l'association entre les nombres et le cartel.
- Il faut décoder le code. Il y a, à chaque fois, 14 nombres qui donnent la phrase SECRET CODE XXXX. Seules les 4 dernières lettres (différentes pour chaque tableau) sont utiles pour la suite.

Aides si besoin

- Fiche HELP pour comprendre l'ordre des actions à réaliser.
- Fiche HELP pour comprendre l'association nombre – lettre du cartel.



2nd mission – code de passage Clavier et écran de l'ordinateur

Situation

- Le clavier de l'ordinateur présent précédemment apparaît en gros plan.

Actions que les élèves doivent réaliser

- Cliquer sur les 4 lettres données à la fin du code. Elles forment un mot en anglais en lien avec le tableau.



Quelle difficulté ?

- Comprendre qu'il faut cliquer sur 4 lettres uniquement et non pas sur l'ensemble des lettres données par le code.

Aide si besoin

- Fiche HELP pour comprendre que le code ne se compose que de 4 lettres présentes à la fin du message codé.



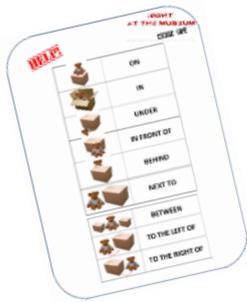
3rd mission Objets en lien avec le tableau Consignes écrites

Situation

Les élèves voient apparaître différents objets en lien avec le tableau.

Actions que les élèves doivent réaliser

- Lire les 4 phrases évoquant les positions relatives entre les objets.
- Relever le chiffre associé à la bonne réponse (*right* ou *wrong*).



- Composer ainsi un code à 4 chiffres.

Quelles difficultés ?

- Réussir à lire les phrases en anglais.
- Maîtriser le lexique des prépositions de positions.

Aides si besoin

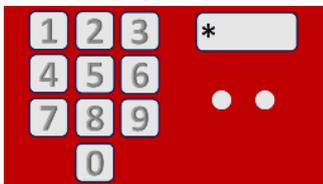
- Lire les phrases au groupe.
- Fiche HELP sur les prépositions de position.



**3rd mission – code de passage
Coffre-fort**

Situation

- Le tableau s’ouvre et laisse apparaître un coffre-fort dans une pièce cachée.



Actions que les élèves doivent réaliser

- Taper le code à 4 chiffres trouvé précédemment.



**4th mission
Les 4 tableaux
Consignes orales**

Situation

Les élèves voient apparaître les 4 tableaux. Deux autres éléments apparaissent également :

- Un chiffre près de chaque tableau,
- Un casque.

Actions que les élèves doivent réaliser

- Cliquer sur le casque pour jouer à « *I spy with my little eye...* » et repérer quel tableau est concerné.
- Noter le chiffre associé au tableau.
- Refaire ce même jeu 5 fois pour obtenir 5 chiffres.



**4th mission
Les tickets d’entrée au musée**

Situation

Les élèves voient apparaître de nombreux tickets numérotés.

Actions que les élèves doivent réaliser

- Cliquer sur le ticket dont le numéro correspond à la somme des 5 chiffres précédents.

	<p>Quelles difficultés ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves doivent trouver seuls le lien entre les 5 chiffres et le numéro d'un ticket (additionner). • Le clic sur un mauvais ticket oblige à refaire toute la mission. Il est alors difficile de savoir d'où vient l'erreur (choix de tableau ou opération finale à faire). <p>Aide si besoin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche HELP qui montre qu'un ticket caché explique qu'il faut additionner les chiffres (le ticket comporte le signe +).
	<p>Final</p> <p>Lorsque les élèves ont réussi les 4 missions, le groupe obtient un morceau de papyrus comportant 2 ou 3 lettres qui correspondent à aux noms de notes de musique en anglais, notamment.</p> <p>Un message les invite alors à se réunir avec les 3 autres équipes.</p> <p>Pour conclure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner « en vrai » le morceau de papyrus au groupe (cf. annexes).

Les notes de musique en anglais :

- Do : C
- Ré : D
- Mi : E
- Fa : F
- Sol : G
- La : A
- Si : B

Conclusion

Pour la fin de l'épreuve 4, remettre les élèves en classe entière. Diffuser le dernier diaporama de conclusion.

Quand on arrive sur l'image présentant les deux boutons, ne pas laisser les élèves avoir la main sur la diaporama (ne pas donner la souris à un élève) pour le moment.

Attendre que ceux-ci chantent la chanson *Baa baa black sheep*.

La qualité de l'interprétation qui permettra de valider l'épreuve ou non sera laissée au jugement de l'enseignant (fredonner simplement, chanter le début, de la chanson, la chanter en entier, etc.)

- Si l'enseignant juge que l'épreuve n'est pas réussie, il dira :
Press the **right** button!

Quand la classe sera mise d'accord sur ce qu'il faut faire, un élève pourra cliquer sur le bouton de droite.

Ce diaporama est aussi en mode « borne ».

Si à ce moment ou plus tard, les élèves ne comprennent pas qu'il faut chanter, on pourra leur donner la fiche HELP :



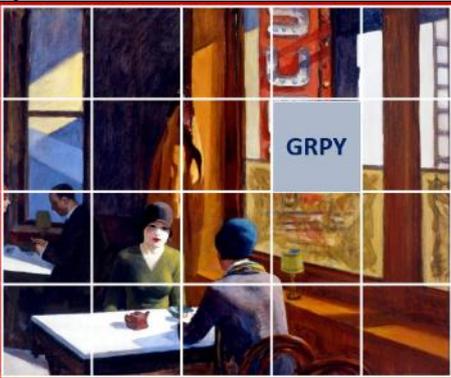
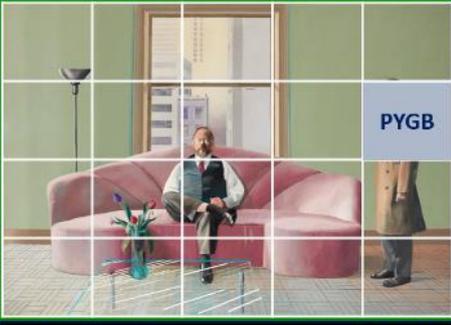
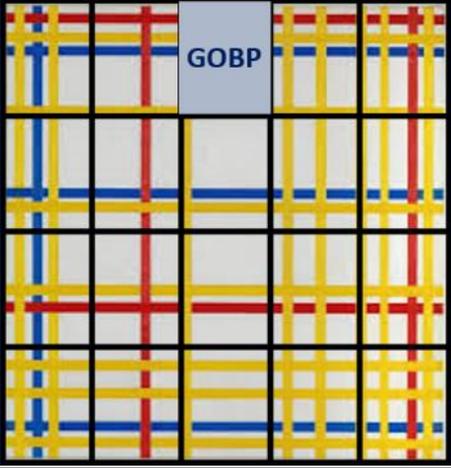
À ce moment un aide apparait : la musique de la chanson est jouée au métallophone.

- Si l'enseignant juge que la fin de l'épreuve 4 est réussie, il dira :
Press the left button!

Quand la classe sera mise d'accord sur ce qu'il faut faire, un élève pourra cliquer sur le bouton de gauche.

Laisser le diaporama se dérouler jusqu'à la fin → **fin du jeu.**

Solutions des épreuves

<p>Team 1 Hopper Team</p>		<p>Green Red Purple Yellow SECRET CODE <u>COAT</u> 1984 Ticket : 20</p>
<p>Team 2 Haring Team</p>		<p>Yellow Green Orange Red SECRET CODE <u>HEAD</u> 9061 Ticket : 19</p>
<p>Team 3 Hockney Team</p>		<p>Purple Yellow Green Blue SECRET CODE <u>VASE</u> 2563 Ticket : 31</p>
<p>Team 4 Mondrian Team</p>		<p>Green Orange Blue Purple SECRET CODE <u>ROAD</u> 7830 Ticket : 27</p>

ANNEXES

Structures langagières

Can you see ...?

Where are you?

You are ...

Go (left, right...)..

Join ...

The ... is ... (préposition de positionnement) the ...

The coat is here.

Try again.

Here is the head of the blue dancer.

There are a lot of roads.

Lexique

colour wheel : red, blue, yellow, orange, purple, green
grey, black

numbers from 1 to 26

1st, 2nd, 3rd, 4th

in, on, under, between, next to, behind, in front of

night

museum

welcome (to)

escape (game)

hour

team(s)

yes / no

up / down

right / wrong

right / left

woman / man

next / back

flower(s)

vase

lamp

chair

teapot

table

chair

sofa

hat

cap

shoe(s)

coat

box

painting

line

wall

road

secret code

head

arm(s)

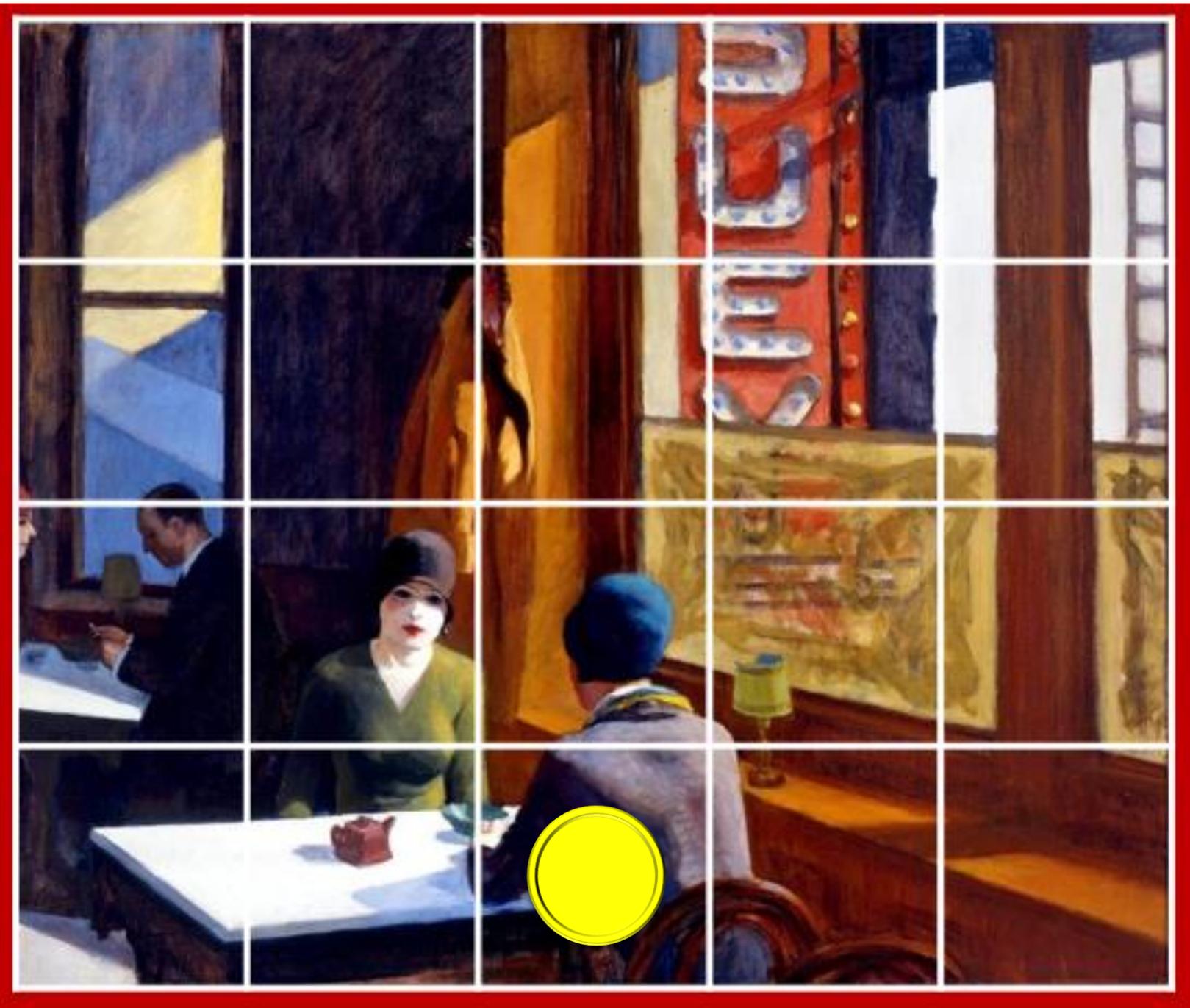
dancer

artist

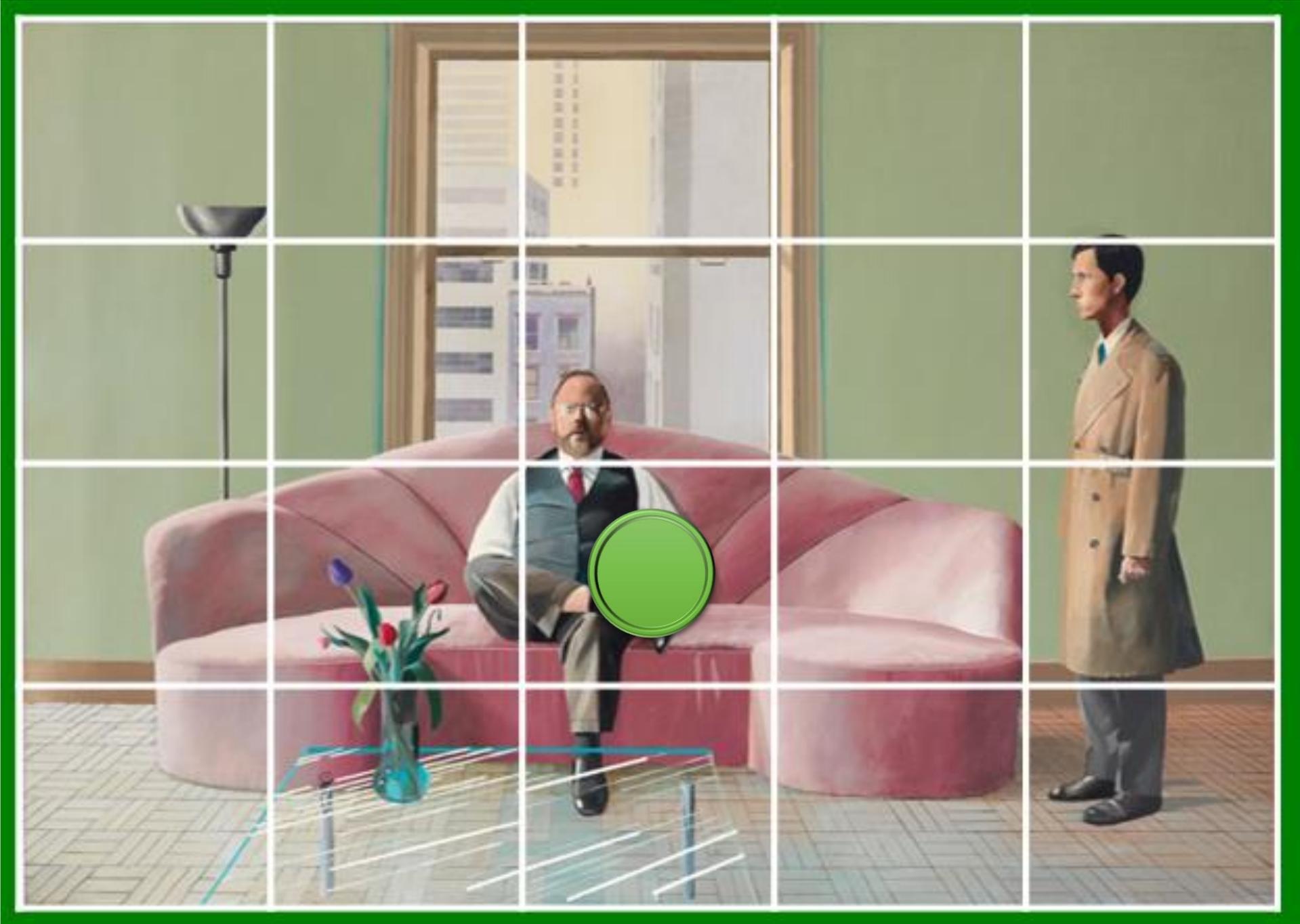
yellow cab (taxi)

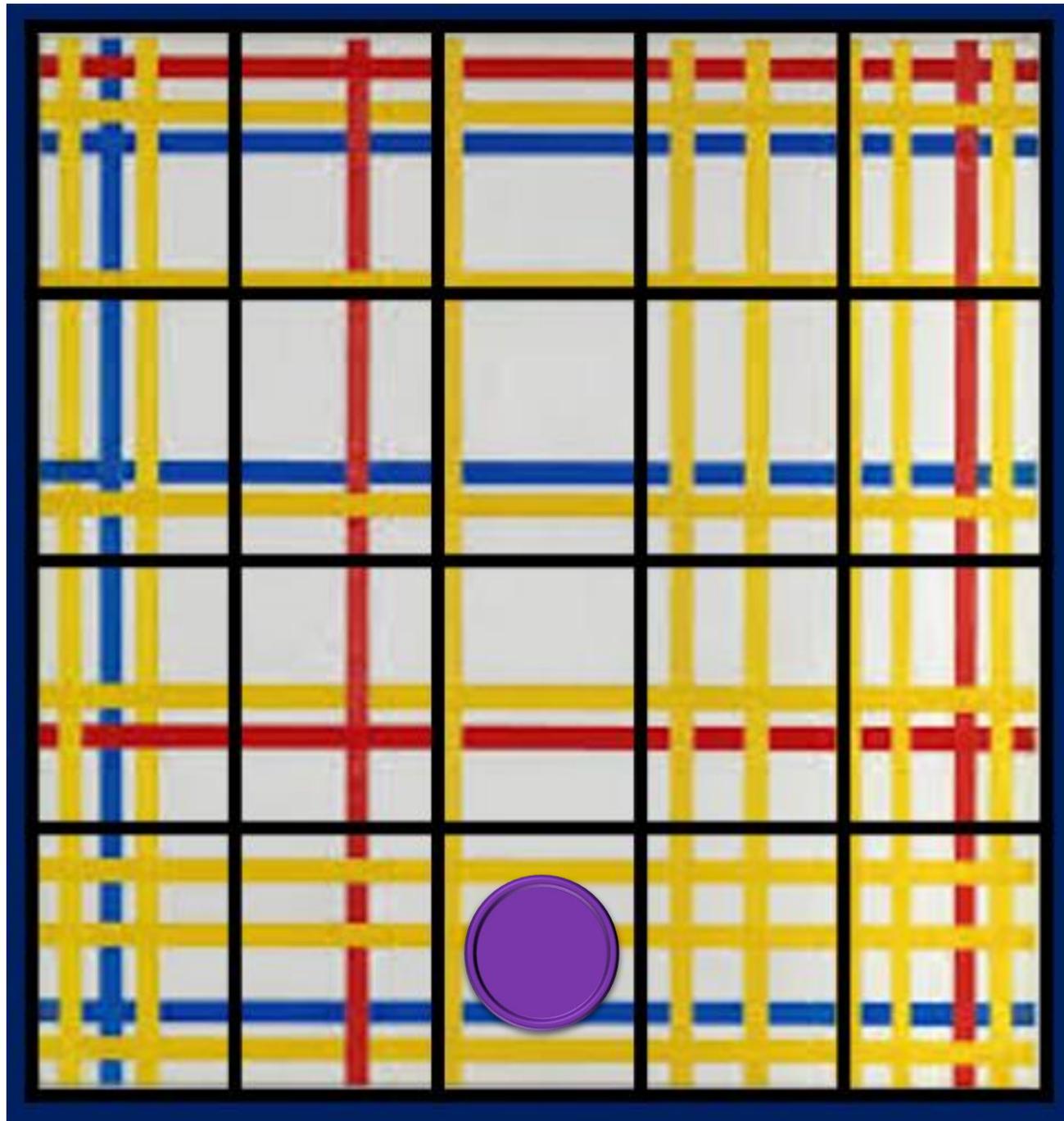
Statue of Liberty

Empire State Building



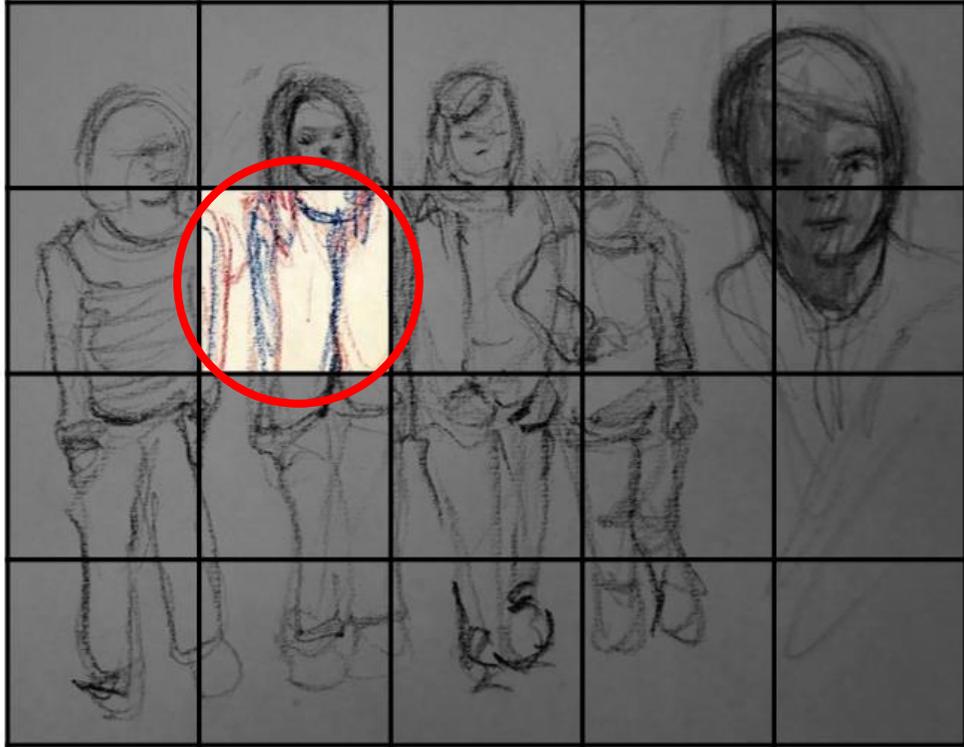






HELP!

**NIGHT
AT THE MUSEUM**
ESCAPE GAME



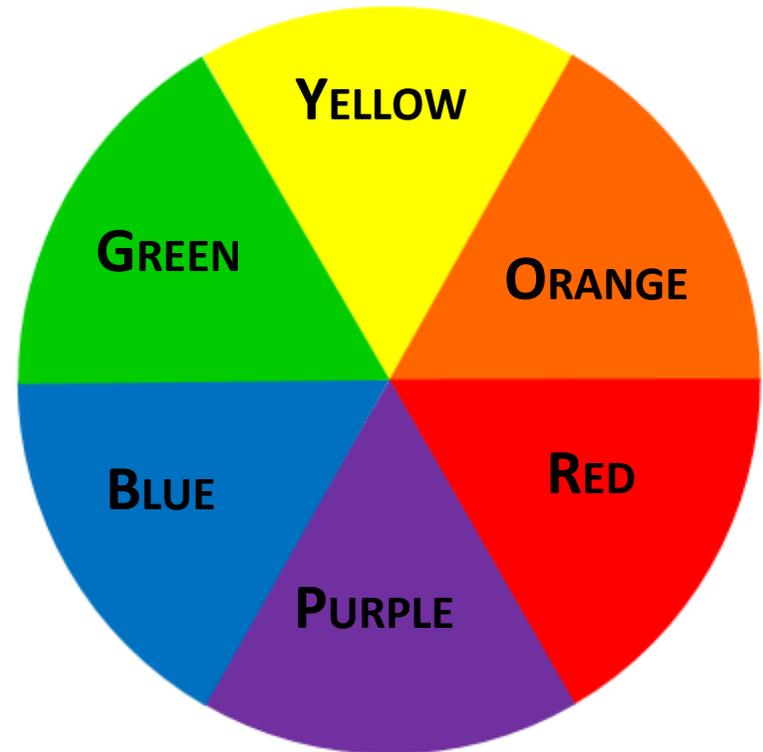
CAN YOU SEE A **HEAD**?

No!

HELP!

**NIGHT
AT THE MUSEUM**
ESCAPE GAME

COLOUR WHEEL



HELP!

**NIGHT
AT THE MUSEUM**
ESCAPE GAME



CHOP SUEY ② 
ARTIST : EDWARD HOPPER
1929

① 



③

HELP!

**NIGHT
AT THE MUSEUM**
ESCAPE GAME

ESCAPE GAME
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



5 4 7 1
P A G E

HELP!

NIGHT AT THE MUSEUM
ESCAPE GAME

	ON
	IN
	UNDER
	IN FRONT OF
	BEHIND
	NEXT TO
	BETWEEN
	TO THE LEFT OF
	TO THE RIGHT OF

HELP!

NIGHT AT THE MUSEUM
ESCAPE GAME



HELP!

NIGHT
AT THE MUSEUM
ESCAPE GAME

The
SECRET CODE

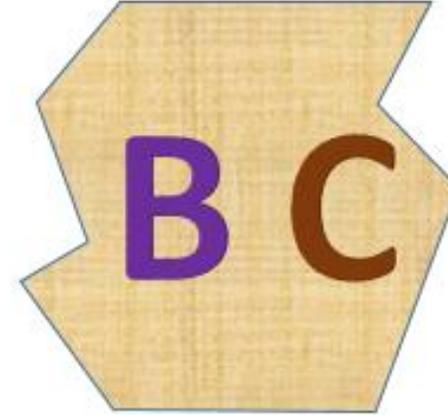
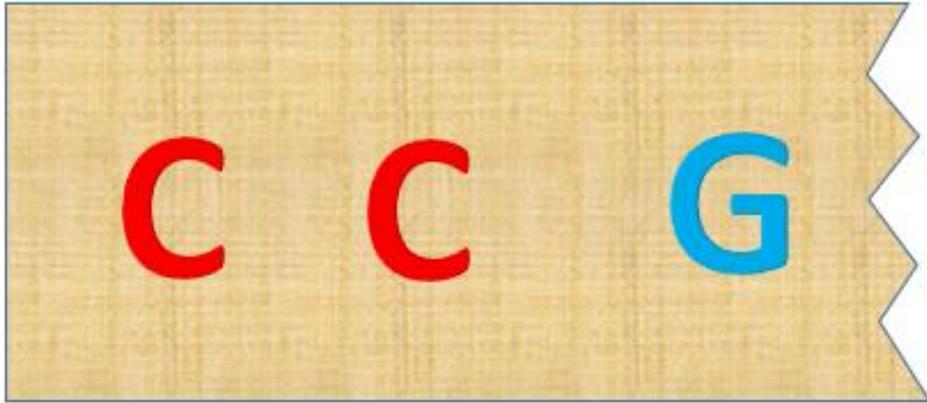
is:

?	?	?	?
---	---	---	---

HELP!

NIGHT
AT THE MUSEUM
ESCAPE GAME





N.B. L'ensemble de ce document (18 pages) est destiné uniquement à un usage pédagogique en classe.
Il ne doit pas être diffusé ailleurs que sur le site de la Mission Langues Vivantes et Projets à l'International 76.