



Phase 2 - Développement (CE2-CM1)

L'Escape Game de Classe

Programme Soft Skills

Groupe Scolaire Sanaa

Programme Soft Skills - Groupe Scolaire Sanaa

Fiche Activité - Phase 2 : Développement (CE2-CM1)

Compétence Ciblée : COOPÉRATION

Informations Générales

Élément	Description
Durée	50 minutes
Nombre d'élèves	Classe entière (groupes de 5-6)
Matériel	Enveloppes numérotées, cadenas à code (ou boîtes fermées), énigmes imprimées, indices cachés, chronomètre, coffre final avec récompense collective
Espace requis	Salle de classe aménagée en différentes zones
Préparation	30 minutes (cacher indices, préparer énigmes)

Objectifs Pédagogiques

1. Développer la capacité à résoudre des problèmes complexes en équipe
2. Apprendre à partager les informations et coordonner les efforts
3. Comprendre que certains défis nécessitent la contribution de chaque membre

Valeurs Ciblées

Valeur	Application dans l'activité
Ta'awun (團體合作)	Entraide obligatoire pour résoudre les énigmes
Jamaâ (團結一心)	Force du groupe uni face au défi
Tawasul (團結互助)	Communication essentielle entre équipiers
Sabr (忍耐)	Patience face aux difficultés et aux erreurs

Déroulement Détaillé

1. Échauffement (5 minutes)

- "Le Briefing Secret"

L'enseignant crée une atmosphère mystérieuse :

- "Équipes d'enquêteurs, une mission importante vous attend. Un trésor de sagesse a été caché dans cette salle par un ancien savant. Pour le retrouver, vous devrez résoudre une série d'énigmes. Mais attention ! Chaque énigme nécessite plusieurs cerveaux pour être résolue. Seuls, vous échouerez. Ensemble, vous

réussirez.*

- Règles essentielles :
- Chaque membre doit participer activement
- Les indices trouvés doivent être partagés avec l'équipe
- Le temps est limité (30 minutes)
- On ne court pas, on réfléchit !

2. Activité Principale (35 minutes)

Phase A : Distribution des rôles (5 minutes)

Chaque équipe attribue des rôles :

- **Le Coordinateur** : organise les recherches
- **Le Scribe** : note les indices trouvés
- **Les Chercheurs** (2-3) : explorent les zones
- **Le Gardien du temps** : surveille le chronomètre

Phase B : L'Escape Game (25 minutes)

- Structure des énigmes (5 étapes) :
- Énigme 1 - "Le Puzzle Mathématique"

Chaque membre reçoit une partie d'un calcul. Seule la mise en commun permet de trouver le résultat (code du premier cadenas).

- Exemple :*
- Élève 1 : "15 + "
- Élève 2 : "23 - "
- Élève 3 : "8 = "
- Résultat à trouver ensemble : 30
- Énigme 2 - "Le Message Fragmenté"

Un texte est découpé en morceaux. Chaque élève a une partie. Reconstituer le message donne l'indice suivant.

- Énigme 3 - "La Carte au Trésor"

Une carte incomplète. Chaque équipier possède une partie. L'assemblage révèle l'emplacement du prochain indice.

- Énigme 4 - "Les Talents Croisés"

Plusieurs mini-défis simultanés :

- Un rébus à décoder
- Un calcul à résoudre
- Un mot en arabe à traduire
- Une charade à deviner

Chaque solution donne une lettre du code final.

- Énigme 5 - "La Clé Finale"

Toutes les équipes doivent collaborer pour ouvrir le coffre final. Chaque équipe a trouvé une partie du code ultime.

Phase C : Ouverture du coffre (5 minutes)

Les équipes mettent en commun leurs découvertes pour ouvrir le coffre final contenant :

- Des certificats de "Maître de la Coopération"
- Un message de sagesse sur l'entraide
- Une récompense collective (bonbons, priviléges de classe...)

3. Retour au Calme et Réflexion (10 minutes)

- Cercle de débriefing :

L'enseignant guide la réflexion :

1. "Qu'est-ce qui a été le plus difficile ?"
2. "À quel moment avez-vous vraiment eu besoin des autres ?"
3. "Comment vous êtes-vous sentis quand vous avez réussi ensemble ?"

- Connexion avec les valeurs :

- "Dans l'Islam, on dit que la main seule ne peut applaudir. Aujourd'hui, vous avez vécu cette vérité. Chacun avait une pièce du puzzle. Sans partage, pas de solution !!"*

- Citation à retenir :

« ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ » "Le croyant pour le croyant est comme un édifice dont les parties se soutiennent mutuellement." (Hadith)

Adaptations par Niveau

Pour les CE2 (plus accessible)

- Énigmes plus simples (calculs basiques, puzzles moins complexes)
- Indices visuels plus nombreux
- 4 étapes au lieu de 5
- Temps allongé (35 minutes)
- Rôles simplifiés (chercheur ou assembleur)

Pour les CM1 (plus challengeant)

- Énigmes incluant des notions de programme (fractions, géographie...)
- Ajout d'éléments de logique pure
- Fausses pistes à identifier
- Communication limitée entre zones
- Bonus si toutes les équipes réussissent

Questions de Réflexion Approfondie

Pour le cahier de compétences :

1. **Analyse personnelle** : "Quel a été ton rôle dans l'équipe ? L'aurais-tu fait aussi bien seul(e) ?"
1. **Pensée critique** : "Pourquoi les énigmes étaient-elles construites pour que personne ne puisse les résoudre seul ?"
1. **Connexion vie réelle** : "Connais-tu des situations où les adultes doivent absolument coopérer ? (médecins en opération, pompiers, équipe de foot...)"
1. **Valeurs** : "Le Prophète (paix sur lui) a dit que les croyants sont comme un seul corps. Comment as-tu ressenti cette unité aujourd'hui ?"
1. **Amélioration** : "Si tu refaisais cette activité, que changerais-tu dans la façon dont ton équipe a travaillé ?"

Conseils pour l'Enseignant

Préparation

- Tester les énigmes avant pour vérifier leur faisabilité
- Préparer des indices supplémentaires en cas de blocage
- Désigner des zones clairement identifiées
- Avoir un plan B si une équipe est vraiment bloquée

Pendant l'activité

- Circuler sans donner les réponses
- Observer les dynamiques de groupe
- Noter les comportements coopératifs remarquables
- Intervenir si un élève est exclu

Points de vigilance

- Éviter que les leaders naturels dominent
- S'assurer que les élèves timides participent
- Gérer la frustration en cas d'échec temporaire
- Valoriser le processus autant que le résultat

Indicateurs de réussite

- Chaque élève a contribué activement
- Les informations ont été partagées spontanément
- Les conflits ont été résolus par le dialogue
- La joie finale est collective

Prolongements Possibles

- **Création d'escape game** : Les élèves créent un escape game pour une autre classe
- **Version numérique** : Utilisation d'outils numériques pour les énigmes
- **Escape game thématique** : Sur un sujet du programme (histoire, sciences...)
- **Défi inter-classes** : Compétition amicale entre classes

Matériel à Préparer

Énigmes imprimables (à créer)

1. Fiches de calcul fragmentées
2. Message découpé en morceaux
3. Carte au trésor en plusieurs parties
4. Rébus, charades, mots arabes
5. Grille de code final

Logistique

- 4-5 enveloppes par équipe
- Cadenas à code ou boîtes fermées
- Coffre final (boîte décorée)
- Chronomètre visible
- Certificats de réussite