

# Escape game réalisé avec des élèves du CO de Martigny

**MOTS CLÉS: CRÉATIVITÉ • COLLABORATION**

Amandine Formaz, enseignante au CO d'Octodure à Martigny, a conçu avec plusieurs élèves de 9CO et de 10CO un escape game pour démasquer un meurtrier. Cette activité de résolution d'énigmes prévue sur une heure a été menée en dehors du temps scolaire. Des volontaires constituaient l'équipe, composée de sept jeunes, dont trois ayant des cours avec l'enseignante.

La conception de cet escape game, mis en scène dans une petite salle, a nécessité passablement d'heures de travail, un soir par semaine sur plusieurs mois. En mai dernier, l'enquête a été ouverte aux élèves du CO ainsi qu'à leurs familles, et aux enseignants sur une dizaine de jours et le sera, cette fois exclusivement pour quelques classes, en fin d'année scolaire. A signaler que Nicolas Theux, directeur du CO, a aussi vécu le jeu avec grand plaisir. Amandine Formaz relève que pour les élèves c'était une fierté de voir l'intérêt de la direction pour leur réalisation.

## «J'ai dû apprendre à lâcher prise.»

Amandine Formaz

Au CO, le thème à l'honneur cette année était lié au Japon, aussi le lieu de l'intrigue était une évidence. Via l'escape game, il s'agit de retrouver le meurtrier de Monsieur Sushi parmi les dossiers de 5 suspects, tous membres du gang des Yakusa. Les enquêteurs doivent résoudre toutes

les énigmes pour parvenir à trouver le code QR, indispensable pour la dernière étape.

Le soir de la discussion, c'est l'un des élèves impliqués dans le projet qui assiste par écran interposé l'une des équipes, formée d'une enseignante avec ses élèves. Si Nicolas s'est inscrit à cette activité organisée à l'école hors temps scolaire, c'est pour plusieurs raisons. «J'aime les escape games, j'adore l'informatique et cette activité était compatible avec les répétitions de la fanfare», explique-t-il.

Passionnée par les jeux d'évasion, Amandine Formaz a suivi une formation continue à la HEP-VS sur la création des escape games en cours de langues et en a déjà créé deux pour motiver ses élèves à l'apprentissage de l'anglais. Pour l'enseignante, «grâce à la recherche d'indices, le jeu capte l'attention des élèves qui écoutent et réécoutent des phrases en anglais, ce qu'ils ne feraient pas sans cette dimension ludique.»

Amandine Formaz a adoré concevoir un escape game avec des élèves, même si en l'occurrence la visée était ludique et aucunement reliée aux objectifs du Plan d'études romand. Reste que le projet a mis en avant nombre de compétences transversales, dont la créativité, la démarche réflexive, la communication et la



Amandine Formaz avec Nicolas, l'un des élèves concepteurs de l'escape game

collaboration. «Habitée à concevoir toute seule des escape games, j'ai dû apprendre à lâcher prise», observe l'enseignante, admirative de la progression de son équipe. Nicolas souligne que la collaboration était agréable, précisément parce que chacun a pu apporter ses idées. Et d'ajouter: «Grâce à ce projet, j'ai développé ma créativité, car il fallait imaginer la trame de l'histoire, une affiche et des audios attrayants, mais observer la réaction de chacun face aux énigmes était aussi instructif pour s'améliorer dans la création d'autres escape games.» L'enseignante trouve intéressant d'avoir pu partager l'un de ses centres d'intérêt avec des élèves, afin de se découvrir réciproquement dans un contexte moins scolaire, autour d'un projet valorisant le travail collectif. «Pour retenter l'aventure, j'apprécierais qu'un ou une collègue se lance avec moi», conclut Amandine Formaz.

Nadia Revaz •