

# Escape Game Harry Potter

par Floriane Tourneur, professeur de Lettres Classiques, Collège de l'Albe  
floriane.tourneur@ac-nancy-metz.fr

## Objectifs pédagogiques :

- > découvrir le monde littéraire et culturel de la saga Harry Potter : noms des sorts en latin, créatures mythologiques, vocabulaire de la magie
- > mettre les élèves en situation de recherche active et collaborative
- > développer le travail en équipe pour remotiver les élèves en période de démobilitation

## Contexte :

période : veille de vacances de Noël

public : élèves latinistes 5e, 4e et 3e : 4 équipes de 4 ou 5 élèves désignés

lieu : CDI

durée : 1h

matériel : enveloppes, feuilles, affiches, 4 ordinateurs pour les élèves, 1 ordinateur avec hauts parleurs pour la musique, baguettes magiques, chaudron, reproduction des potions, coffre, cadenas et bonbons

## Descriptif :

- Accueil au CDI avec la musique de la bande originale des films Harry Potter qui servira aussi d'ambiance sonore et de décompte du temps.

- Répartition en 4 équipes selon les forces et les connaissances de chacun avec un élève connaisseur du monde d'Harry Potter

- Recherche des enveloppes de couleurs contenant l'article du journal « La Gazette du Sorcier »

- Mise en place du scénario de l'Escape Game :

Vous devez mener l'enquête pour retrouver la baguette de Merlin et son voleur en interrogeant les professeurs de Poudlard : Minerva Mc Gonagall, Severus Rogue, Rubeus Hagrid, Filius Flitwick. Dans l'enveloppe de couleur, deux mots-clés vous permettent de savoir par quel professeur vous commencer.

Ex : noir et potions > Severus Rogue

- 4 enveloppes à trouver donc 4 énigmes à résoudre : mots croisés, puzzle à trier, sorts à mimer et à nommer, potions à identifier et créatures mythologiques à retrouver.

- Pour trouver l'identité du voleur, il faut noter les lettres sur les objets en lien avec le monde d'Harry Potter au CDI et reconstituer le nom.

- 3 équipes trouvent les chiffres du cadenas et 1 équipe découvre l'endroit où est caché le coffre

## Supports :

> activités créées sur le site internet learningapps mots croisés sur le vocabulaire de la magie, tri d'étiquettes sur les quatre maisons de Poudlard, et créatures mythologiques à identifier.

> noms des sorts en latin sur papier et noms des potions à retrouver sur papier

## Apports du numérique :

> renforce le côté ludique et énigmatique de l'adresse internet

> met les élèves en situation d'autonomie quand ils ont résolu la mission pour se diriger vers la mission suivante à partir des indices obtenus

> mobilise l'attention dans la lecture des consignes

### Production des élèves :

Ils résolvent les énigmes et les missions à partir des connaissances et des compétences du groupe

En fin d'Escape Game, ils ont la satisfaction de trouver la baguette de Merlin qui avait été volée et l'identité du voleur : Voldemort.

L'Escape Game n'est pas évalué parce que c'est un plaisir de jouer mais les connaissances mobilisées seront réactivées au cours de l'année scolaire.

### Rôle du professeur :

C'est la maître du jeu qui donne les consignes et est le garant du bon fonctionnement de l'activité. Il est aussi le joker que les élèves peuvent appeler deux fois dans l'Escape Game.

### Bilan sur l'activité :

L'Escape Game est une activité à la mode qui est très prisée de tous parce qu'elle met la personne en position de recherche active. Chacun veut aboutir à la solution et trouver le trésor. C'est un scénario pédagogique intéressant et motivant pour réactiver des connaissances vues en classe et valoriser les compétences de chacun au sein du groupe. Elle crée une émulation entre les groupes qui s'entraident parfois pour arriver à la découverte collective finale.

Pour stabiliser les connaissances vues dans l'Escape Game il faut prévoir une séance de débriefing pour revoir les énigmes et les missions, les expliquer et les corriger au besoin. Il est important aussi de bien donner les consignes au début pour éviter que la précipitation ne gâche l'activité.

L'activité est un peu longue à créer mais c'est une expérience unique à vivre avec ses élèves.

### Documents en annexe :

tableau organisation

activité des potions

photos

### Liens internet :

lien vers l'activité Learningapps sur les créatures mythologiques :

<https://learningapps.org/watch?v=p7a1nonuc18>

lien vers un mur padlet pour aider à la création d'Escape Game :

[https://padlet.com/mme\\_tourneur/escape\\_game](https://padlet.com/mme_tourneur/escape_game)