

<http://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?article1579>

# Un escape game numérique de Noël

- PEDAGOGIE

- Ludification et gamification des apprentissages

-



Date de mise en ligne : dimanche 22 novembre 2020

---

Copyright © Tice 74 - Site des ressources pédagogiques TICE - Tous droits

réservés

---

Dans cet escape game destiné à des élèves de CM2, la fouille et les énigmes sont avant tout numériques.

<http://www.ac-grenoble.fr/tice74/local/cache-vignettes/L400xH225/escape-2-6bd27.jpg>

L'univers de Noël est cosy, les tableaux sont superbes et on se prête volontiers au jeu. Il faut fouiller partout pour progresser. Bien évidemment, les énigmes renvoient à des notions vues en classe et contrôlées grâce à learning apps (un exemple avec la conjugaison ici ou sous forme d'un « qui veut être millionnaire ? » sur les sciences ici). Une très belle réalisation qui donne vraiment envie et à la fin, on n'a qu'une seule phrase à la bouche : « on en veut encore ! ».

*Par Cédric Walkowiak*